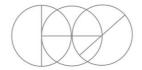


diseño | territorio | inteligencia colectiva

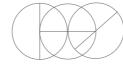
Trabajo colaborativo curso V.01 septiembre 2015 - febrero 2016





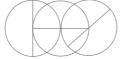
### Diseño Cívico





# ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.	6	
DISEÑO CÍVICO EN 20 PUNTOS.	9	
ESPACIOS CÍVICOS.	10	
Espacios Cívicos Prototipado.	17	
Espacios Cívicos Mapeo.	23	
Espacios Cívicos Herramientas.	28	
Entornos Rurales.	39	
Urbfancia.	48	
Contendor Transparente.	55	
Solar.	58	
Opening Huerta del Rey.	62	
Reactivador de Núcleos Rurales.	66	
Doble Fila.	69	
Talleres Infantiles.	72	
Publicación.	77	
		Diseño Cívico
BIOGRAFÍAS.	81	Diseño, Territorio e Inteligencia Colectiva



# INTRODUCCIÓN.



DOMENICO, Di Siena.

"En ese proceso me he encontrado de forma casi natural, en la apasionante necesidad de definir un nuevo ámbito profesional (...) Es así que he llegado a centrar mi atención en el Diseño Cívico, que es justamente el objeto del curso online que dirijo."

Nos encontramos en un momento de transformaciones múltiples y a diferentes niveles, económicos, sociales y políticos. En esta situación resulta difícil tener nuestros puntos firmes de referencia. Cambia nuestra forma de vivir y cambian los ecosistemas profesionales.

Por este motivo me parece importante consolidar mi actividad profesional, con una continua reflexión sobre su dimensión ética y su capacidad para trascender las obligaciones del día a día; y confieso que resulta difícil tener siempre muy claro su enfoque y su proyección hacia el futuro.

En ese proceso me he encontrado de forma casi natural, en la apasionante necesidad de definir un nuevo ámbito profesional que pudiera incorporar muchas de esas reflexiones. Es así que he llegado a centrar mi atención en el Diseño Cívico, que es justamente el objeto del curso online que dirijo.

El punto importante es sin duda lo "Cívico".

La RAE lo define como un adjetivo que indica lo "perteneciente a la ciudad o a los ciudadanos". El diccionario italiano añade un matiz importante: "de los ciudadanos, porque pertenecen a un Estado". El diccionario inglés de "Cambridge" añade que se trata de algo "municipal".

Si condensamos los tres matices en una sola definición, podríamos utilizar el concepto de Cívico para referirnos a la ciudad o lo urbano, teniendo en consideración lo municipal o el estado, es decir la dimensión política del territorio y de las personas que lo habitan.

La otra palabra debería ser Diseño, sin embargo, antes quiero introducir otro concepto interesante que es el de "Innovación".

Es indudable que estamos viviendo un momento histórico que podemos considerar complejo e ilusionante al mismo tiempo, un momento de transición con la palabra "cambio" que resuena en continuación desde todas partes. La palabra cambio también es sinónimo de oportunidad y de mejora, y es por ende cercana al concepto de Innovación. La mayoría de mis trabajos y proyectos están asociados a procesos de Innovación, especialmente

en ámbitos relacionados con lo colaborativo, lo urbano y por supuesto lo social; un contexto que habitualmente se define como Innovación Social.

Desafortunadamente, el concepto de Innovación Social se ha vuelto un comodín para cualquier política territorial, con el peligro de acabar siendo una estéril apuesta por el "emprendimiento social" sin haber generado la necesaria relación con la realidad y el capital humano, social y económico del territorio.

Pero volvamos a la cuestión.

El elemento que falta para que pueda hablar con más comodidad de Innovación Social, es claramente el factor político, en el sentido de sistema político, es decir, el conjunto de mecanismos que las sociedades han desarrollado para organizar la vida en común en un territorio.

Básicamente, no podemos hablar de Innovación de la sociedad, sin relacionarnos e intervenir en la dimensión política que caracteriza cualquier territorio habitado, porque si no, estamos simplemente cambiando el orden de los objetos sin ser capaces de transformar su "contenedor".

Es aquí donde llegamos a la idea de Innovación Cívica, que no es innovación política ni innovación social. No es política porque no se trata de cambiar la forma de hacer política, sino de trabajar con ella para poder incluso, llegar a plantear cambios de los espacios y mecanismos de la vida en común; y no es social, porque no se trata simplemente de trabajar con las personas, sino con los territorios y sus ecosistemas económicos, sociales y políticos.

La introducción de este concepto, nos reposiciona a todos en nuestras condición de ciudadanos, relacionados con un territorio y su gobernanza. Tras años de mecanismos que nos han desligados de nuestra dimensión física y local, es urgente recuperar nuestro protagonismo situado. El punto de partida no puede ser otro que el territorio del que cada uno somos parte; sin olvidar por supuesto, su conexión y relación con el mundo, es decir su propia Dimensión Glocal.



"(...) la idea de Innovación Cívica, no es innovación política ni innovación social. No es política porque no se trata de cambiar la forma de hacer política, sino de trabajar con ella para poder incluso, llegar a plantear cambios de los espacios y mecanismos de la vida en común; y no es social, porque no se trata simplemente de trabajar con las personas, sino con los territorios y sus ecosistemas económicos, sociales y políticos."

"Un proceso de Innovación Cívica es claramente un proceso participativo, pero es sobretodo un proceso situado y un agente más del territorio (...)" Lo que quiero subrayar aquí, es que no es suficiente hablar de colaboración o de procesos participativos, sino que es absolutamente necesario "estar". Un proceso de Innovación Cívica es claramente un proceso participativo, pero es sobretodo un proceso situado y un agente más del territorio, es decir, no se trata simplemente de intervenir sobre el Territorio y sus infraestructuras, sino que hablamos de generar un proceso que se entiende como un agente más del territorio, aunque su objetivo en realidad sea transformarlo. Esta actitud debería ser reflexiva, el proceso (agente) de Innovación Cívica no debería considerar a los demás agentes como representantes de un territorio, sino siempre y solo como partes del mismo, incluso las administraciones públicas.

Para entendernos mejor podemos analizar un ejemplo.

Hablemos de otro concepto que está muy de moda: el Civic Tech, es decir, el desarrollo de tecnologías denominadas cívicas, por ejemplo relacionadas con la transparencia, los datos abiertos y el gobierno electrónico. Son temas sumamente interesantes y con una enorme capacidad de transformar y mejorar la sociedad, sin embargo, a menudo suelen quedarse en un hecho tecnológico. o peor, anecdótico, porque justamente no se desarrollan como agentes de un territorio sino como simples herramientas al servicio de un territorio. Se considera que por su simple aparición las cosas deban cambiar. Seguramente ayuda, pero el concepto de Innovación debería ir más allá. Tenemos el mismo problema con el uso general de la tecnología. A menudo escuchamos discursos que parecen sugerir que por sí misma la tecnología genera innovación. Yo creo que es cuando la sociedad se apodera de ella, que es realmente capaz de generar innovación. Por esta misma razón, deberíamos tener muy claro que es una aberración, la existencia de licencias o mecanismos técnico-legales que están desarrollados para limitar el uso de una tecnología, según lo que su productor decida.

Aquí entraría también la crítica a cierta visión de la Ciudad Inteligente (Smart City), basada esencialmente en la adopción masiva de nuevas tecnologías, sin permitir a sus ciudadanos ser protagonistas de procesos que podríamos entonces definir, como Innovación Cívica.

En definitiva, nos damos cuenta que el diseño y el desarrollo de tecnologías cívicas, deberían ocurrir en el propio territorio implicando a sus habitantes. No se trata entonces de crear un software o una tecnología y replicarla en diferentes territorios, sino de desarrollarla entendiéndose como un agente vivo de cada territorio.

Hablemos entonces del concepto de Diseño Cívico (Civic Design), basado en la hibridación de diferentes disciplinas.

Recuperando todo lo que hemos dicho sobre Innovación Cívica, podríamos decir que el Diseño Cívico se centra en proyectos cívicos, es decir, proyectos relacionados con la ciudadanía entendida como colectividad política.

Podemos entender el Diseño Cívico como un contexto expandido, que nace de la interrelación entre los conocimientos y las prácticas desarrolladas en el ámbito de disciplinas como el Service Design, Planeamiento y Diseño Urbano, Arquitectura, Diseño Industrial y Gráfico, Policy Making, Diseño Social, Placemaking, Desarrollo Web, Relational Design, Ciencias Políticas, Periodismo, Ciencia de Datos, Interaction Design, Sociología, Antropología, User Experience, Economía Urbana, Pedagogía Urbana, Educación Social, Geografía y muchas más...

Entiendo el Diseño Cívico como una dinámica o proceso para conseguir soluciones colectivas, pensadas para el bien de una comunidad.

Su ámbito de trabajo, tiene constantemente en cuenta la dimensión híbrida del territorio, su componente material y su esfera digital, además de su dimensión glocal, es decir, su relación con el entorno más próximo sin olvidar su conexión/dependencia con el ámbito global. La definición de un producto final es solo uno de los posibles caminos. El Diseño Cívico, propone llegar a las soluciones esperadas a través de procesos o métodos,



"(...) el Diseño Cívico se centra en proyectos cívicos, es decir, proyectos relacionados con la ciudadanía entendida como colectividad política."

"El Diseño Cívico, propone llegar a las soluciones esperadas a través de procesos o métodos, posibilitando relaciones y estrategias basadas en la colaboración de personas, y agentes situados en sus territorios específicos." posibilitando relaciones y estrategias basadas en la colaboración de personas, y agentes situados en sus territorios específicos.

Hablamos entonces, de una idea de Diseño con la ambición de generar Innovación Cívica. Un Diseño que piensa en las dinámicas que nos permiten generar un proceso que, como decíamos, es en realidad un agente mismo de un territorio. Se acaba la idea de aplicar recetas y buscar la participación. Aquí pasamos directamente a generar un proceso/agente que vive y se desarrolla en un territorio, dialogando e implicando los demás agentes y protagonistas. Si me he explicado lo suficientemente bien, se entenderá que aquí estamos hablando, de una nueva y apasionante visión profesional que en realidad, no encaja en las dimensiones y los ecosistemas clásicos. Hay un primer problema, que está en la capacidad y la posibilidad de ser parte de un territorio para poder alcanzar esa innovación cívica.

¿Cómo podemos los profesionales entendernos parte de un territorio?

¿Cuál es la fórmula ética que nos permita ser parte de un territorio de forma profesional?

Con voluntad de contestar a estas y otras preguntas, nace un primer proyecto plataforma que nos adelanta un escenario, que en el futuro podría acabar siendo más habitual. Se trata de la creación de un nuevo espacio y ámbito de trabajo, que no se parece ni a la empresa, ni a un estudio, ni tampoco a una ONG o un colectivo. Hablamos en realidad de una plataforma/comunidad capaz de promover y compartir, el conocimiento desarrollado a nivel global y aplicarlo para acciones locales (dimensión glocal). Esta comunidad actúa solo en los territorios donde algunos de sus miembros viven y han establecido previamente una relación activa con el territorio.

El proyecto se llama CivicWise y ha nacido a principio de 2015 en Londres y, en poco tiempo ya ha adquirido una dimensión internacional. CivicWise es una comunidad/plataforma que promueve el empoderamiento cívico y el urbanismo participativo. Uno de sus objetivos más ambiciosos es conseguir rescatar

la experiencia y el conocimiento, de las personas que están transformando y mejorando la calidad de nuestra vida en común, sin formar parte de grandes organizaciones públicas o privadas.

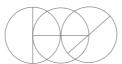
El curso Diseño Cívico, es en realidad una propuesta y una consecuencia directa del lanzamiento de CivicWise. La conexión entre los dos proyectos, está generando las condiciones perfectas para que además de reflexionar sobre el contexto del Diseño Cívico y de la Innovación Cívica, podamos pasar a la acción.

Los participantes al curso conectan con las comunidades locales de CivicWise, para llevar a la práctica los proyectos desarrollados de forma colectiva durante el curso Diseño Cívico.

Con la primera edición del curso de Diseño Cívico, me siento enormemente agradecido. La participación y la energía de los participantes ha generado el clima perfecto para desarrollar de forma colaborativa reflexiones y proyectos de muy alto nivel.

Os invito a conocer los proyectos y los participantes más activos de esta primera edición, convencido de que todo el material que vais a encontrar en este libro será de enorme interés.

Un agradecimiento a Juan López Aranguren y Alfonso Sánchez Uzábal que se han sumado a la coordinación del curso durante la segunda mitad.



# DISEÑO CÍVICO EN 20 PUNTOS.





DOMENICO, Di Siena.

MARIA JOAO, Pita.

Esta lista de puntos para una definición del Diseño Cívico, es una propuesta abierta y en evolución, en línea con la voluntad de que se considere una aportación para el Procomún.

Link 1. Contribution Resumen. https://youtu.be/6hVBF0zaUdc Link 2. Contribution 2. https://youtu.be/ATmGHwAeqT8

- **01.** El Diseño Cívico se refiere esencialmente a cómo nos organizamos en común.
- **02.** El Diseño Cívico promueve la inclusividad, transparencia, accesibilidad y sostenibilidad.
- **03.** El Diseño Cívico promueve dinámicas y procesos, que implican diferentes actores que actúan como prosumidores, es decir, alternando una actitud más activa (productor) con otra más pasiva (consumidor).
- **04.** El Diseño Cívico promueve el acceso a datos (open data) y conocimiento (open knowledge).
- **05.** El Diseño Cívico promueve procesos de inteligencia colectiva situada.
- **06.** El Diseño Cívico pone en valor procesos coordinados por un equipo abierto, diverso y en evolución.
- **07.** El Diseño Cívico aprovecha el potencial de la dimensión glocal, para que los territorios puedan beneficiarse de la riqueza y experiencia producida globalmente, sin perder de vista la realidad local.
- **08**. El Diseño Cívico genera proyectos basados en la transdisciplinariedad y la corresponsabilidad.
- **09.** El Diseño Cívico contribuye a la configuración de territorios abiertos y compartidos, espacios de aprendizaje colectivos, basados en la hibridación físico- digital y en una cultura del aprender haciendo.
- 10. El Diseño Cívico promueve la hibridación de conceptos, actores y realidades, asumiendo que la realidad es dinámica y en continua mutación.
- 11. El Diseño Cívico no entiende la tecnología como una simple herramienta, sino más bien como un agente esencial del territorio.

- 12. El Diseño Cívico promueve procesos y dinámicas distribuidas.
- **13.** El Diseño Cívico promueve la creación y el fortalecimiento de extituciones y, con ello, procesos con carácter extituyente.
- 14. El Diseño Cívico promueve la reflexión sobre una nueva Ética profesional, basada en la transferencia de conocimiento e información. El Diseñador Cívico en su frecuente posición de mediador y facilitador, debe promover el empoderamiento de la comunidad y, proyectarse como prescindible para el futuro del proceso.
- **15.** El Diseño Cívico promueve una sociedad informada y crítica, impregnada de habilidades resilientes y capacidades de reacción que contribuyan a su sostenibilidad.
- **16.** El Diseño Cívico forma diseñadores, entendidos como un actor especialmente sensible, capaz de leer, filtrar y gestionar la información territorial, así como de estimular relaciones y crear oportunidades, afirmándose como un conector transversal y facilitador, que trabaja desde el territorio y no sobre el territorio, desarrollando soluciones basadas en procesos de la inteligencia colectiva.
- 17. El Diseño Cívico defiende el valor del capital humano y creativo, promoviendo la dignidad humana y económica de cualquier persona.
- **18.** El Diseño Cívico entiende la educación como un factor clave, considerando que el aprendizaje no debería consistir en una simple transferencia de conocimiento, sino en un proceso creativo y colectivo, siempre situado.
- **19.** El Diseño Cívico implica necesariamente la promoción de una interacción entre las diferentes generaciones y comunidades que habitan un territorio.
- **20.** El Diseño Cívico promueve una memoria viva alrededor de cada proyecto/proceso.





# ESPACIOS CÍVICOS. (E.C.)

Ecosistema en código abierto que promueve la #inteligenciacolectiva situada facilitando a los ciudadanos los recursos necesarios para promover proyectos cívicos con repercusión en el territorio.

Un proyecto colectivo de:

JONATHAN, Reyes.
ARTEMI, Hernández.
BENTEJUI, Hernández.
MARIO, Hidrobo.
LAURA, Murillo.
ATHANASIA, Panagiotidi.
ALBERTO, Canales.
DANIELLI, Costa Wal.
PASCUAL, Pérez.
GONZALO, Navarrete.
FRANCESCO, Previti.
IRENE, Reig.
ANDREA, Ariza.
PAUL, Iribarne.

**#EC**, **#situada**, **#territorio**, **#cívic**, **#inteligenciacolectiva** 

Link Resumen Proyecto.
https://youtu.be/iqNMFBRB\_Ck

Este proyecto persigue la idea de definir y construir colectivamente el concepto de Espacio Cívico (EC), así como las implicaciones que su definición conlleva. Conocemos ya el concepto de espacio público y espacio común. Perseguimos con este trabajo la definición de una nueva categoría de espacio, capaz de situar la inteligencia ciudadana. Un espacio que recoge los modos organizativos y valores de la red, donde los ciudadanos no solamente pueden encontrarse sino que, además, juegan un papel proactivo fundamental en la creación de la identidad de estos espacios y, en la producción colectiva de proyectos de interés cívico con repercusión en el territorio.

El Espacio Cívico es así entendido como una plataforma o ecosistema en código abierto, que promueve la inteligencia colectiva situada, facilitando a los ciudadanos los recursos, conocimientos, herramientas y network necesarios, para promover proyectos de interés cívico con repercusión en el territorio.

"Un espacio que recoge los modos organizativos y valores de la red, donde los ciudadanos no solamente pueden encontrarse sino que, además, juegan un papel proactivo (...)"





"Este proyecto tiene la vocación de ser tanto un espacio de debate y reflexión como un lugar desde el que empezar a construir buscando una repercusión real y directa sobre el territorio."

#### MISIÓN.

El objetivo de este trabajo es definir una Label o etiqueta open source, que los diferentes espacios esparcidos por el mundo, puedan usar para dar visibilidad a su carácter cívico y, al mismo tiempo encontrar aliados y recursos en una red internacional, que podamos promover alrededor de esa Label. La definición de esta marca o label, más allá de reducirse a una reflexión puramente teórica, persigue pasar a la acción facilitando las herramientas y recursos necesarios, para hacer de la red de espacios cívicos una realidad tangible. Este proyecto tiene por tanto, la vocación de ser tanto un espacio de debate y reflexión, como un lugar desde el que empezar a construir buscando una repercusión real y directa sobre el territorio. En este sentido nuestro trabajo persigue tres objetivos fundamentales:

**Prototipar.** Desarrollo de un marco analítico y propositivo en torno al concepto de Espacio Cívico, que nos permita estudiar y reflexionar sobre los retos conceptuales, técnicos y políticos que el desarrollo de estos espacios plantea.

Articular. Poner en contacto espacios y proyectos de carácter cívico. Tejer comunidad. Entendemos que para el desarrollo de un proyecto de tal magnitud y naturaleza, es fundamental tejer comunidad para generar inteligencia colectiva, pues ésta es el elemento motor y dinamizador de todo proyecto que, al estar localizada o vinculada a entornos concretos, traduce su conocimiento en un impacto real sobre el territorio.

Construir. En esa búsqueda o intención de pasar a la acción, parece fundamental dotar este proyecto, de una infraestructura que facilite las herramientas y recursos necesarios, para promover la construcción de nuevos espacios cívicos o la autoevaluación y mejora de espacios cívicos ya existentes.

Estos objetivos se concretan en tres líneas de trabajo que se introducen y desarrollan más adelante. Estas distintas líneas de trabajo se entienden sin embargo como una sola realidad o







Objetivos de la red internacional de EC

proyecto que trabaja de forma sincronizada. Esta diferenciación se lleva a cabo únicamente por una cuestión de operatividad del trabajo.

#### Marco analítico-propositivo integrador

Esta ambición de trabajar desde distintos ámbitos, articulándolos y sincronizando el desarrollo de cada uno de ellos, nos lleva a definir un marco analítico-propositivo que a continuación se desarrolla y, que busca además recoger las aportaciones y reflexiones de otros proyectos e integrarlas dentro de este trabajo.

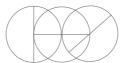
#### DESARROLLO.

Los objetivos arriba descritos se concretan así en tres líneas de trabaio o estudio:

#### 1. PROTOTIPADO.

En el prototipado se desarrollan los conceptos teóricos que debe tener un espacio para considerarse cívico. Para ello se establece un marco analítico-propositivo, que se estructura en distintos ámbitos de estudio que, buscan analizar y describir tanto aspectos organizativos, como formales o éticos que caracterizan un Espacio Cívico prototípico.

Así se establecen las siguientes categorías de estudio:



"(...) articular o poner en contacto personas, espacios y proyectos de carácter cívico. Tejer comunidad para promover el desarrollo de la inteligencia colectiva." Ámbito intrínseco: diferencia un EC del resto de espacios.

Valores: constituyen el ADN o unidad básica que estructura el desarrollo y funcionamiento de todo Espacio Cívico.

La definición de EC contempla infinidad de posibilidades y variantes, pero es la afinidad y compromiso con unos valores éticos y cívicos concretos, la que resulta definitoria de un EC como tal. Se consdera condición de inicio e innegociable en un EC.

Ámbito descriptivo: factores que diferencian a unos EC de otros.

Gobernanza: Estudia y describe cómo se gestiona un espacio cívico, así como los roles que son necesarios para promover su funcionamiento.

Infraestructura: Sistema que apoya y proporciona herramientas para el desarrollo de un EC.

Naturaleza: Estudia y define las distintas formas que puede adoptar un EC.

**Ámbito futurible**: Metas u objetivos a perseguir por parte de los diferentes EC.

Objetivos.

#### 2. COMUNIDAD - MAPEADO.

Esta línea de trabajo persigue el objetivo de articular o poner en contacto personas, espacios y proyectos de carácter cívico. Tejer comunidad para promover el desarrollo de la inteligencia colectiva.

El mapa, más allá de ser una herramienta que permite ubicar en el territorio los espacios cívicos ya existentes y construir comunidad, es además una herramienta fundamental de análisis.

El mapeado de las iniciativas y espacios ya existentes nos permite conocer y estudiar nuevas posibilidades y variantes de EC, dentro de cada una de las categorías de estudio establecidas en el prototipado.

## 3. TOOLKIT. HERRAMIENTAS DE DISEÑO, CONSTRUCCIÓN Y EVALUACIÓN DE UN EC.

El toolkit o caja de herramientas, recoge una serie de instrumentos y recursos necesarios, para promover la construcción de nuevos espacios cívicos o la autoevaluación, mantenimiento y mejora de espacios cívicos ya existentes.

Estas herramientas buscan infraestructurar los EC, dando respuesta a problemas de distinta naturaleza, como puede ser el diseño de los espacios, herramientas de gestión y gobernanza interna, herramientas de evaluación y diseño, sistemas de comunicación, apoyo legal y técnico, etc.



Líneas de trabajo y desarrollo de la red de EC



"Un EC no sólo posibilita el desarrollo de proyectos y procesos locales desarrollados en su seno, sino que es además capaz de facilitar las herramientas y medios necesarios para infraestructurar el nacimiento de nuevos EC"

## DINÁMICA DE DESARROLLO.

La definición y estudio del concepto de EC, no es sin embargo una definición estática compuesta por tres líneas de trabajo estancas. Tanto este trabajo como el EC en sí, se entienden únicamente bajo un funcionamiento en abierto o beta permanente, que pone especial énfasis en el desarrollo procesual y experimentación del concepto en sí.

Así, parece fundamental garantizar que se producen las siguientes dinámicas tanto en un EC como en el desarrollo del trabajo en sí, que al final no es más que otro EC en sí mismo.

#### Los EC como infraestructura en código abierto - Beta permanente.

Se trata de una infraestructura que se encuentra siempre en un estado de "beta permanente". Sus usuarios tienen acceso al "código" que pueden transformar y mejorar continuamente para dar respuesta a sus necesidades.

#### Recursividad o fractalidad.

Los EC son espacios de carácter recursivo. El sistema permite (re) producir o generar otros EC, que a su vez se reproducen de modo iterativo (crecimiento por recursividad y autosimilitud).

Bajo esta definición, un EC no sólo posibilita el desarrollo de proyectos y procesos locales desarrollados en su seno, sino que es además, capaz de facilitar las herramientas y medios necesarios para infraestructurar el nacimiento de nuevos EC.

# Infraestructurando Urban Commons (repercusión sobre el territorio).

La infraestructura de un EC afecta no solo al EC y sus proyectos, sino que sirve como equipamiento de proyectos y espacios cercanos. Esta característica implica el nacimiento de nuevas relaciones sociales y políticas con otras entidades locales como escuelas, negocios cercanos, etc. (Corsín Jiménez).

### METODOLOGÍA.

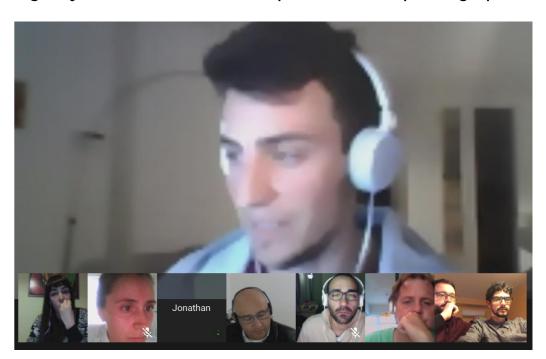
#### 1. METODOLOGÍA INTERNA.

El trabajo ha sido desarrollado por un grupo de personas localizadas en territorios diversos. En lugar de presentarse como una dificultad para desarrollar el trabajo, ha dado lugar al desarrollo de una metodología a distancia.

Una metodología basada en la coordinación, la colaboración y la inteligencia colectiva y, guiada por una serie de herramientas que han ayudado a compartir y procesar información, y han facilitado la comunicación y el contacto constante.

Herramientas: Slack, Foro, Google Drive, Google hangout.

Este proceso, además, ha servido para generar una comunidad digital y testear directamente la posibilidad de que un grupo de



Metodología de trabajo en equipo. Reunión de Hangouts



"Este proceso, además, ha servido para generar una comunidad digital y testear directamente la posibilidad de que un grupo de personas con puntos de vista y experiencias diferentes puedan trabajar a distancia por un objetivo común."

personas con puntos de vista y experiencias diferentes puedan trabajar a distancia por un objetivo común.

#### 2. FUNCIONAMIENTO.

Para garantizar el desarrollo presente y futuro del trabajo en abierto y, posibilitar que los avances en una de las líneas de trabajo produzcan feedback, contribuyendo al desarrollo de las demás, buscamos definir una serie de conexiones y protocolos que articulen las distintas partes del trabajo entre sí.

#### 3. PROTOCOLOS.

Definimos los siguientes protocolos y relaciones entre las tres líneas de trabajo.

#### Prototipado.

Entendido como el elemento definitorio - estructurante del concepto de EC. Esta línea de trabajo afecta a cómo son entendidas las dos restantes, pero se nutre del análisis y trabajo que se produce en las mismas.

#### Mapeo.

El mapeado, tal y como se indica más arriba, es una potente herramienta de análisis, estudio y comparación que, contribuye al desarrollo de cada una de las categorías de estudio del prototipado.

- Mapeo - Prototipado: Mapear nuevos espacios en el mapa, puede darnos por ejemplo, nuevas formas de naturaleza o gobernanza, contribuyendo a la definición del prototipado.

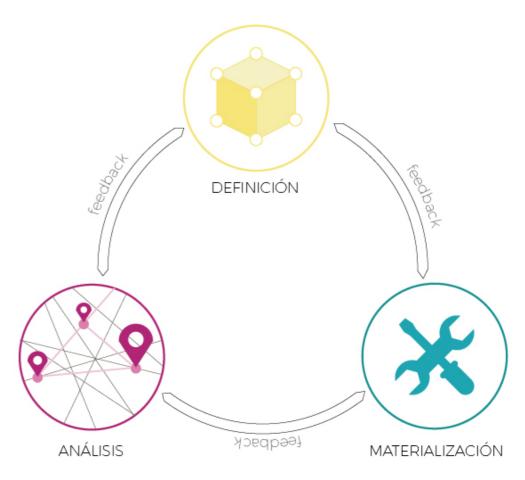
A su vez los tags o filtros del mapa están estrechamente relacionados con las categorías de estudio que completan la definición del prototipado.

- Mapeo - Prototipado (infraestructura) - Herramientas (toolkit): Estudiar espacios ya existentes a través de esta herramienta, puede aportar además ejemplos y referencias de herramientas o elementos infraestructurales de EC existentes.

#### Toolkit.

La caja de herramientas o Toolkit, aparece como respuesta necesaria a la infraestructura que se estudia y define en el prototipado.

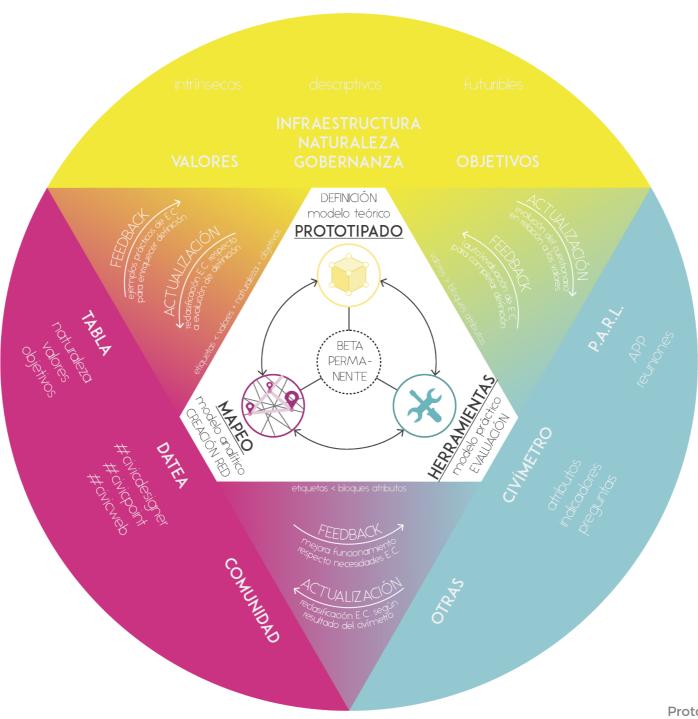
Cualquier carencia o necesidad, encontrada en los espacios dateados en el mapeo, o espacios ya existentes con elementos infraestructurales ejemplares, pero no definidos en el prototipado, pueden servir como referencia o punto de partida para el diseño de nuevas herramientas en el Toolkit.



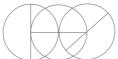
Protocolos y relación entre los distintos grupos de trabajo



"Para garantizar el desarrollo presente y futuro del trabajo en abierto ,buscamos definir una serie de conexiones y protocolos que articulen las distintas partes del trabajo entre sí."



Protocolos y relación entre los distintos grupos de trabajo.



## "Así entendido este proyecto, sirve como marco de desarrollo para futuros proyectos relacionados con el concepto de EC."

"La manera de reflexionar, desa-

la ilusión es también una forma

de decir basta al individualismo

egoísta que nos rodea."

rrollar una propuesta y compartir

# Bajo estos protocolos, el proyecto funciona finalmente como

PROYECCCIÓN Y ALCANCE.

un sistema recursivo en código abierto, donde caben infinidad de interpretaciones y aportaciones en cada una de las líneas de trabajo que, nutren al resto en su desarrollo.

Así entendido este proyecto, sirve como marco de desarrollo para futuros proyectos relacionados con el concepto de EC.

Con este fin se han explotado las herramientas de comunicación propias del curso de diseño cívico, potenciando la creación de un grupo motor en torno a 'slack' y 'forum' así como encuentros en hangouts y presenciales. Este grupo motor formado por personas y colectivos de diferentes lugares está bien comunicado, coordinado y decidido a continuar el desarrollo.

#### CONCLUSIONES.

El 'capitalismo canalla' del que habla César Rendueles está cambiando el valor de lo que hacemos, de las cosas. La competición, la idea de obtener ventaja sobre los que nos rodean está alcanzando un límite fanático.

En medio del delirio, en algunos lugares emerge (de nuevo pero también con una fuerza renovada) la preocupación por los bienes comunes. Los espacios cívicos sobre los que se teoriza, se mapea y se evalúa en este trabajo, son con frecuencia bienes comunes. La manera de reflexionar, desarrollar una propuesta y compartir la ilusión es también una forma de decir basta al individualismo egoísta que nos rodea.

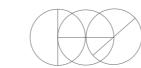
Hay motivos de sobra para ser escépticos con los procesos de transformación social en marcha, pero no por ello vamos a dejar de hacer. No hay alternativas posibles sino las que se ponen en marcha, dice T.d.Villasante. Un hacer frenético y colectivo ha dominado al grupo y, puesto que se pretendía hacer un buen trabajo más allá de tiempos e inconvenientes, diríamos que ha sido un hacer de **FASE BETA 1.0 INICIO BETA 2.0** Primer desarrollo teorico-práctico.

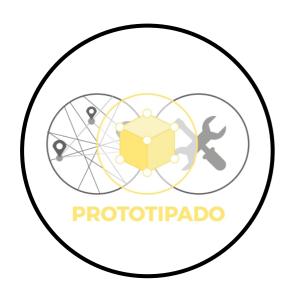
Proyección y alcance la propuesta

artesanos en el sentido de Sennett: cuanto más se avanza, más problemas y posibilidades surgen.

El mayor descubrimiento es quizá, la confirmación de que los Espacios Cívicos merecen una atención constante, pues no plantean problemas simples ni fijos sino preguntas que requieren experimentación continua.

La recompensa es ya la propia relación establecida entre los que han trabajado y coexistido física y virtualmente. En los días en que termina la primera fase, la embrionaria de este proyecto, tiene lugar el Primer Encuentro de Iniciativas Ciudadanas en el Espacio Vecinal de Arganzuela, en Madrid. Existe un esbozo de marco común para la cesión de espacios destinados a la autogestión ciudadana. Seguimos avanzando.





# E.C. PROTOTIPADO.

#prototipado se encarga de la definición teórica y estructural de los #conceptos necesarios para el desarrollo de un #espaciocívico.











BENTEJUI, ARTEMI, Costa Wal. Hernández. Hernández. Iribarne.









GONZALO.ATHANASIA. PASCUAL. JONATHAN. Navarrete. Panagiotidi. Pérez.

#espaciocívico #civicpointlabel #prototipado #conceptos #EC

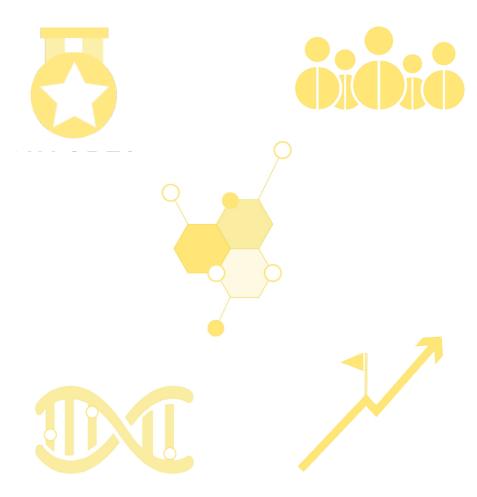
**Link Resumen Proyecto.** https://youtu.be/m1R8mDauMM8

Prototipado es parte de un trabajo global de espacios cívicos. Se encarga de desarrollar los conceptos teóricos que debe tener un espacio para considerarse cívico y estructurar, organizar y ponerlos en relación. Estos conceptos se dividen en ámbitos que ayudan a definir o reconocer un EC, como valores y atributos, en ámbitos descriptivos como naturaleza, gobernanza, infraestructura o ámbitos futuribles como objetivos.

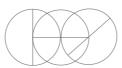
Esta estructura de conceptos servirá para crear una etiqueta o marca de calidad open source y, para crear herramientas que ayuden a medir, evaluar, analizar, mantener o diseñar cada espacio individualmente o, para construir y visualizar una red internacional de EC, que genere inteligencia colectiva, donde poder intercambiar información, conocimiento o recursos.

A través de la etiqueta open source, del estudio de estos conceptos y de sus implicaciones, a nivel teórico, es posible definir un prototipo de espacio cívico. Comprender su funcionamiento, la infraestructura que necesita, los valores que lo caracterizan, y el sistema de gobernanza que tiene, que son temas claves del proyecto.

"Esta estructura de conceptos servirá para crear una etiqueta o marca de calidad open source (...)"



Representación de los ámbitos de estudio para la propuesta de prototipado.



"Desarrollo teórico y estructuración de los diferentes conceptos que debe cumplir, promover o diferenciar un Espacio Cívico (EC) para el desarrollo de una etiqueta (label) open source"

## MISIÓN.

Desarrollo teórico y estructuración de los diferentes conceptos que debe cumplir, promover o diferenciar un Espacio Cívico (EC), para el desarrollo de una etiqueta (label) open source. Esta label servirá para crear una serie de herramientas (toolkit), que ayuden a construir una red de espacios tangible e internacional, para evaluar sus condiciones y dar visibilidad, al carácter cívico de cada espacio individualmente o, incluso mejorar o ayudar a diseñar espacios nuevos.

Por lo tanto, este proyecto pretende ser tanto un foro para el debate y la reflexión, como un lugar para iniciar la construcción de EC y buscar repercusión real y directa sobre el territorio.

Como meta futura, esta etiqueta se mantiene abierta y contará con contribuciones a la red, para que el intercambio de información, conocimiento e investigación siga creciendo.

#### DESARROLLO DEL TRABAJO.

La estructura de conceptos se desarrolla y organiza en diferentes ámbitos o bloques, intrínsecos (valores), descriptivos (gobernanza, infraestructura y naturaleza) y futuribles (objetivos). Al mismo tiempo que se alimenta y actualiza constantemente (beta permanente) del testeo y análisis de las diferentes herramientas.



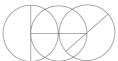
Misión: Desarrollo de una label open source.



Estructura de conceptos desarrollados en el trabajo.



Esquema de valores intrínsecos del proceso de generación.



"Inclusivo (impacto social): cualquier persona puede unirse a la comunidad, pudiendo participar, aportar y nutrirse, promoviendo el empoderamiento ciudadano." 1. ÁMBITO INTRÍNSECO.

Diferencia un EC del resto de espacios.

· Valores (correspondencia con bloque de ATRIBUTOS).



- Comportamiento, acción o concepto indispensable en todo espacio para considerarse cívico. Condición de inicio e innegociable en un EC.
- Abierto (gobernanza abierta). Apertura a la información y al espacio, facilidad de acceso y transparencia.
- Inclusivo (impacto social). Cualquier persona puede unirse a la comunidad, pudiendo participar, aportar y nutrirse, promoviendo el empoderamiento ciudadano.
- Solidario (impacto social). Un espacio cívico debe ser solidario y empático, debe respirar predisposición por parte de sus agentes a aprender y modificar la opinión propia en beneficio común.
- Equitativo (impacto social). La igualdad de oportunidad o la libertad de pensamiento como valores fundamentales.
- Localizado (repercusión en el territorio). Con una finalidad clara de repercusión en el territorio, en forma de transformación física del territorio y/o del comportamiento de los ciudadanos.
- Sostenible (sostenibilidad). Todo EC debe satisfacer las necesidades de los usuarios durante el presente y futuro, difundir sus valores a las generaciones futuras y ser sustentable medioambientalmente y viable económicamente.

2. ÁMBITO DESCRIPTIVO.

Factores que diferencian a unos espacios cívicos de otros.

Gobernanza



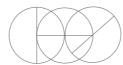
Forma en la que un grupo de personas define mecanismos, procesos y reglas para ir tomando decisiones y gestionar su actividad. Estudia y describe cómo se gestiona un EC, así como los roles que son necesarios para promover su funcionamiento.

Si bien los espacios cívicos no responden a las conocidas jerarquías de otro tipo de organizaciones, esto no implica que no tengan (y necesiten) una estructura para avanzar en el logro de sus objetivos.



"Valorar el proceso más que los

resultados finales"



"Los objetivos dentro de un EC no se plantean como metas estáticas sino, como parte interdependiente de todo el proceso, evolucionan junto con el espacio y los agentes que participan de él." .La gobernanza de un EC se puede analizar desde estos conceptos:

#### Gestión.

Orientar la noción de liderazgo hacia una mirada solidaria e inclusiva. Tener como marco de referencia el procomún. Valorar el proceso más que los resultados finales. Valorar y reconocer el trabajo de cada persona. Transparentes, con información accesible, fácil de interpretar, de procesar para que todos la puedan compartir y nadie tenga ventajas sobre otros. Generar consensos a partir de la inteligencia colectiva y la diversidad de enfoques, para ir tomando decisiones a partir del compromiso y la colaboración de todos los implicados.

#### Agentes.

Identificar roles para cuidar a todas las personas involucradas y las que se van sumando. Se sustenta en el compromiso y trabajo de todas las personas involucradas, con una comunidad que quiere trabajar en pos de determinados bienes comunes. Mirada atenta hacia los actores que no están presentes para intentar involucrarlos. Analizar la necesidad de contar con moderadores/coordinadores/facilitadores.

#### Estructura.

Abiertas, flexibles y multipertinentes, abierto al aprendizaje y con capacidad para adaptarse a los cambios. Documenta todo lo que va pasando para poder informar a otros que se vayan sumando. Sistemas que permitan ir reflejando distintos grados de responsabilidades entre los integrantes del grupo, según el grado de implicación en las tareas. Al mismo tiempo, estos sistemas deberían permitir diferentes ritmos en los aportes de las personas, sabiendo que estos pueden variar a lo largo del tiempo. Lógica open source: sentar las bases sin saber que va a pasar, y dando espacio para los encuentros y la serendipia.

#### Infraestructura

(correspondencia con bloque de naturaleza).



La infraestructura puede ser entendida como un sistema que, apoya y proporciona herramientas para el desarrollo de un EC, teniendo en cuenta los diferentes aspectos técnicos, económicos y administrativos. Los EC se pueden entender como infraestructuras recursivas de código abierto.

- Mixta. Hibridación físico-digital.
- Digital. Espacio digital, herramientas digitales...
- Física. Espacio físico, mobiliario...

Implicaciones y características principales de la infraestructura de un EC:

- -Código Abierto Beta Permanente. Capacidad de transformación y mejora continua).
- Recursividad o Fractalidad. Capacidad de reproducción o generación de otras infraestructuras semejantes, recursivas.
- Infraestructurando Urban Commons. Capacidad de generar nuevas relaciones sociales y políticas con entidades locales.



"(...) los objetivos dentro de un EC no se plantean como metas estáticas sino como parte interdependiente de todo el proceso, evolucionan junto con el espacio y los agentes que participan de él."

#### Naturaleza

Estudia y define las distintas formas, condiciones, cualidades o propiedades que puede adoptar un EC.



- Según su escala (ciudad, barrio, etc.)
- Según su presencia (digital, física, híbrido, etc.)
- Según sus actores/agentes (ciudadanos, administraciones, entidades privadas, etc.)
- Según su modelo de gestión (público, privado, cogestión, etc.)
- -Según su finalidad/enfoque/temática (social, cultural, patrimonial, deportivo, etc.)
- Según tipo de espacio (fijo, flexible o itinerante, móvil o cambiante, virtual, etc.)
- Según su flexibilidad (capacidad de retorno o evolución, capacidad de ampliar o cambiar usos, etc.)
- Según privacidad de la propiedad, propiedad pública (parque, plaza, centro social, teleclub, etc.), propiedad privada (solar privado, infraestructura privada, etc.)
- Según accesibilidad (tiempo) (horario limitado o ilimitado, etc.)
- Según su relación con otros espacios cívicos (red de espacios) (física, virtual, etc.)
- Según capacidades (sociales, humanas, culturales, técnicas, legales, físicas, tecnológicas, científicas, etc.)

#### 3. ÁMBITO FUTURIBLE.

Metas u objetivos a perseguir por parte de los diferentes EC. **Objetivos**.



El inicio de toda acción lleva implícito un objetivo o meta, estática y permanente, que nos esforzamos por conseguir. Sin embargo, cuando de espacios cívicos hablamos, el establecimiento de objetivos se produce de forma relativa e incluso en algunos casos, carece siquiera de importancia. A veces, dichos objetivos pasan a ser simples excusas para el inicio de la acción, que es realmente el objetivo principal y más importante.

En este sentido, los objetivos dentro de un EC no se plantean como metas estáticas sino como parte interdependiente de todo el proceso, evolucionan junto con el espacio y los agentes que participan de él.

Los objetivos variarán en función del ámbito descriptivo del espacio -naturaleza, infraestructura y gobernanza- así como de la situación en la que se encuentre, y si bien no sería posible establecer un listado de objetivos globales para todo espacio cívico, si es importante señalar que siempre se regirán por aspectos de funcionamiento del bien común: empoderamiento, sostenibilidad, establecimiento de comunidades, horizontalidad, transparencia, inclusividad, cultura local, diversidad, etc.



"Este proceso está en constante crecimiento y actualización, debido al continuo análisis de nuevos espacios que cambian o aparecen en el territorio y, con la evolución y aparición de las herramientas (...)"

### METODOLOGÍA.

El proceso comienza con la organización de varios bloques que, entendemos que pueden definir un Espacio Cívico. Dicha organización inicial era VALORES, ATRIBUTOS, NATURALEZA, GOBERNANZA, INFRAESTRUCTURA y OBJETIVOS. Se inicia el proceso añadiendo conceptos y definiciones en dichos bloques.

Durante este proceso nos damos cuenta de la necesidad de testear espacios reales y definirlos. Aparece entonces el mapeo, que localiza y analiza la red de espacios y las herramientas que, testean y evalúan cada uno de esos espacios reales, para obtener información muy valiosa con la que se va desarrollando, conformando y definiendo, la estructura de conceptos en ámbitos diferentes, unos intrínsecos, otros descriptivos y otros futuribles.

Posteriormente se incorpora el civímetro, como herramienta para evaluar y analizar dichos espacios, por lo tanto, debe analizar de manera pormenorizada muchos de los conceptos del prototipado. De ahí surgió otro ejercicio de retroalimentación que, fue ajustando de una manera cada vez más precisa ambas estructuras y definiciones.

Este proceso está en constante crecimiento y actualización, debido al continuo análisis de nuevos espacios que cambian o aparecen en el territorio y, con la evolución y aparición de las herramientas, dando nueva información que será introducida en la estructura teórica de conceptos. Por lo tanto, podemos decir que mientras los otros hilos de trabajo evolucionen, el apartado de prototipado estará en constante revisión y ajuste.



Esquema general de desarrollo de la propuesta de prototipado.



# E.C. MAPEO.

#Mapeo pretende localizar actores e iniciativas ciudadanas para el desarrollo conceptual de #espaciocívico y crear así una comunidad en red.







ATHANASIA, Panagiotidi.

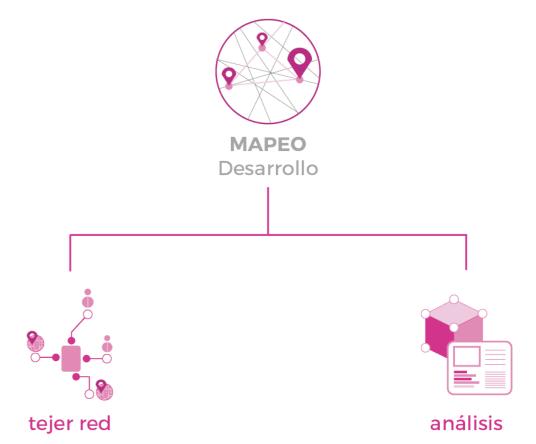
#mapping #civicdesigner
#civicweb #civicpoint #redEC
#redespacioscivicos
#comunidad #mapeo

LAURA,

Murillo.

Link Resumen Proyecto. https://youtu.be/YdkAsnQlAiY Un libro abierto de iniciativas para el bien común de la comunidad, en el entorno urbano o rural. Dar inicio a una red de relaciones entre quienes estamos siguiendo el curso Diseño Cívico. Geolocalizarnos para poder visualizar campos de acción y/o colaboración y posibilidades de desvirtualización (encuentros presenciales). Generar un espacio compilatorio de elementos a analizar, dentro de las consideraciones de lo que entendemos como espacios cívicos, tanto webs, como civic points y que éstos nos puedan servir como ejemplos de análisis. Dicho trabajo deberá generar un orden temático de discriminación, que permita un ejercicio de feedback, sobre los elementos primordiales de la conformación de un espacio cívico, esto, encaminado a una reflexión antes que a un juicio de validez. La metodología seguida para este proceso ha sido un permanente ida y retorno, tanto de lo conceptual a lo práctico cómo viceversa, definiendo y discutiendo de manera grupal, los términos necesarios para explicar las características de cada situación.

"Deberá generarse un orden temático de discriminación que permita un ejercicio de feedback, sobre los elementos primordiales de la conformación de un espacio cívico."



Esquema de funcionamiento físico-digital y repercusión de la fase de mapeo.



"Dicho trabajo deberá generar un orden temático de discriminación, que permita un ejercicio de feedback, sobre los conceptos primordiales de un espacio cívico."

"(...) explicando las primeras pautas de mapeo con hashtags iniciales, germen de una naturaleza de redes."

#### CONTEXTO.

El proyecto de Mapeado es parte del proyecto global de Espacios Cívicos (a partir de ahora EECC.). Tiene su inicio en la discusión del foro. Por un lado se abre un hilo de "automapeo" que, propone estructurar una red de visualización geográfica de los participantes en el curso, y por otro lado, se pretende construir una red de posibles espacios cívicos y estudiar su naturaleza, a fin de definir el propio concepto, sus características, valores, formas de funcionamiento, etcétera. Estas dos iniciativas son unificadas por su analogía en un solo proyecto, creando un mapa a nivel mundial, con una red relacionada con el Diseño Cívico.

#### OBJETIVOS.

- -Geolocalizar nuestras ubicaciones para poder visualizar campos de acción y/o colaboración, y posibilidades de desvirtualización (encuentros presenciales).
- Generar un espacio compilatorio de E.C. a analizar, dentro de las consideraciones de lo que entendemos como sitios de esta naturaleza. Este análisis se verá enriquecido por los conocimientos adquiridos en el transcurso del curso.

Dicho trabajo deberá generar un orden temático de discriminación, que permita un ejercicio de feedback, sobre los conceptos primordiales de un espacio cívico.

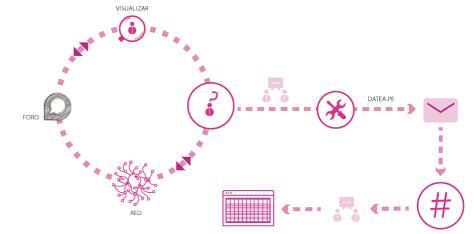
Estudiarlos, comprender cómo funcionan y extraer de allí los conceptos fundamentales, que nos permitan definir las características de un espacio cívico, para luego contrastar estas definiciones con la realidad del funcionamiento de otros. Como se puede ver, la propia dinámica del cumplimiento de los objetivos, ha definido que la metodología seguida para este proceso, haya sido un permanente ida y vuelta, tanto de lo conceptual a lo

práctico cómo viceversa, definiendo y discutiendo de manera grupal los términos necesarios para explicar las características de cada situación.

### METODOLOGÍA DE TRABAJO.

Realizamos un ligero período de deliberaciones de conveniencia y estrategias para el mapeo, que generaron una perspectiva de aclarar las demandas que tenemos como prestaciones necesarias, sobre esa base, se discierne entre varias herramientas de mapeo, para procurar encontrar la más adecuada en un documento abierto y colaborativo. Se analizan: meipi, datea, local In, google engine lite, hasta que finalmente nos decantamos por Datea. pe. Permitiéndonos además abrir un registro de sugerencias a los desarrolladores, sobre la base de las mejoras que podemos encontrar oportunas. Algunas de estas deliberaciones se encuentran en las sesion 0: acta de la sesión 0, video de la sesión 0.

Se abre el proyecto en datea.pe, para la construcción del mapeo y se invita, de manera abierta y colaborativa a todos los cursantes a mapear(se), explicando las primeras pautas de mapeo con hashtags iniciales, germen de una naturaleza de redes.



Metodología que se ha seguido para realizar el desarrollo del mapeado..



## CATEGORIZACIÓN.

"Este proceso analítico descriptivo, se va confrontando con el de conceptualización, para definir las características de los Espacios Cívicos."

#civicdesigners: Nosotros mismos (los cursantes) como actores de mapeado, creando de esta forma una red multidisciplinar de gente con un interés común por el Diseño de Espacios Cívicos.

#civicpoint: Puntos concaracterísticas de iniciativas geolocalizadas de emprendimientos ciudadanos de "cultura cívica".

**#civicweb**, Webs o plataformas de emprendimientos ciudadanos de "cultura cívica", que solo (o mayoritariamente) tengan espacio virtual.







A partir de entonces, el trabajo de este proyecto desarrolla mucho énfasis en la gestión de la comunidad y el estímulo de la dinámica colaborativa de mapeo, incitando a los cursantes a generar las entradas correspondientes a casos de estudio.

Este proceso analítico descriptivo, se va confrontando con el de conceptualización, para definir las características de los Espacios Cívicos. Inicialmente al generar las entradas en datea.pe, los autores usan #hashtags para insinuar características relevantes de un E.C, los mismos que serán conservados hasta el final como referencia de una primera impresión de los autores. Estas serán posteriormente las claves trascendentes, para poder categorizarlos y reflexionar la conceptualización.

Se realizan varias exportaciones de la relación de datos, para su trabajo en pulir información relevante.

## CONCEPTUALIZACIÓN.

Se definen cuarenta dateos correspondientes a la red de espacios (excluyendo #civicdesigners, puesto que no amerita discusión), para analizar y categorizar en una relación estructurada con los conceptos, tanto en Herramientas como en Prototipado.

Para marcar una relación concordante con los proyectos de #herramientas y #prototipado, con las definiciones concretadas, se vuelve a solicitar a los autores de los dateos el analizar sus citas y clasificarlas.



Visualización del mapa global con los principales focos de dateos, tanto los correspondidos a #civigdesigners, como a #civicpoints y #civicwebs. Haciendo patente la procedencia de la mayoría de los cursantes y los territorios analizados.



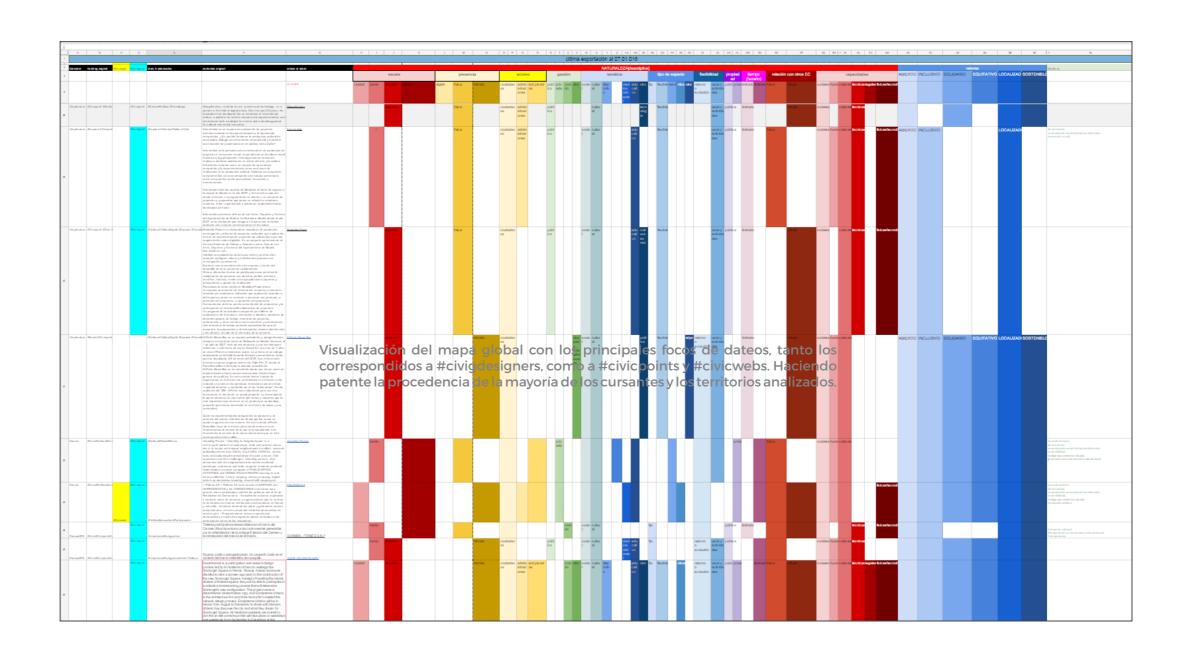
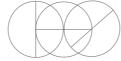


Imagen de la tabla generada a partir del análisis de todas las variables definitorias de un Espacio Cívico.



"Es muy importante destacar el carácter experimental del proceso del proyecto, y su éxito como metodología -beta-"

"Como equipo, promovemos la inteligencia colectiva situada y su impacto en el territorio, y pensamos que en adelante quedan varios frentes abiertos con los que seguir trabajando y posibles mejoras (...)"

#### CONCLUSIONES.

Es muy importante destacar el carácter experimental del proceso del proyecto, y su éxito como metodología "beta", que en este caso al tener un cimiento de materia fundamentalmente teórica, no implicó "prueba-error", sino más bien, un proceso de retroalimentación que permitió, construir un producto sólido expresado en la tabla de relación final.

Importante también señalar, que al tratarse de un proceso de participantes distribuidos, el papel tecnológico ha jugado un rol preponderante en la forma de trabajar. El proceso, que en su totalidad ha durado aproximadamente dos meses, se ha resuelto con sola una reunión presencial.

La coordinación con los otros equipos de trabajo ha sido fluida, en gran medida por la estrategia de tener miembros "puente" con los demás grupos, quienes han cumplido una función de agentes de multipresencia en más de un grupo.

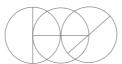
Como equipo, promovemos la inteligencia colectiva situada y su impacto en el territorio, y pensamos que en adelante quedan varios frentes abiertos con los que seguir trabajando y posibles mejoras que, pueden llevar la temática a una utilidad integral:

- Revisión y desarrollo de la tabla, aumentando o subdividiendo en categorías prácticas, según el soporte teórico desarrollado en los capítulos correspondientes (enlace a prototipado, teoría).
- Instrumentalizar estadísticamente tanto los resultados de Datea, como los analizados en la tabla. Resultados que podrían dar enfoques más profundos sobre el proyecto de Diseño Cívico y su sentido o, de otras características que igualmente podrían ser un soporte para profundizar los ámbitos teóricos.
- Ideación, construcción y desarrollo de un mashup específico para tal efecto. Este instrumento en sí mismo podría ser parte del Tool Kit (Herramientas), o ser una herramienta autónoma que permita, en principio, el registro geolocalizado de iniciativas

Cívicas, sobre la base de instrumentalización digital y, soportado teóricamente por los conceptos del "label" o marca de un Espacio Cívico.



Visualización resumen de las imágenes que conforman los distintos dateos realizados de Espacios Cívicos alrededor del mundo.





# E.C. HERRAMIENTAS.

#Herramientas para construir, gestionar y evaluar un #EspacioCívico. #Civímetro: autoevaluación y diseño. #PARL: comunicación y documentación.











ANDREA, ALBERTO, Canales.

Valeska.

Eguilaz.



Navarrete.



Murillo.







Previti.

#herramientas #evaluaciónEC #construcciónEC

**Link Resumen Proyecto.** https://youtu.be/cczwclirsl8

De las múltiples herramientas posibles que tienen cabida en este proyecto, se han desarrollado dos para la evaluación, diseño, gestión y construcción de un Espacio Cívico. Estas son Civímetro y P.A.R.L.

#### Civímetro.

Instrumento para la evaluación abierta de procesos de diseño cívico, mediante la medición de sus atributos básicos. En paralelo al estudio de casos en el "Mapeo" y, al desarrollo teórico en el "Prototipado", se ha planteado la necesidad de comparar distintas experiencias en función de bloques de atributos. Estos atributos, tienen su origen en la definición colectiva de unos valores comunes a los Espacios Cívicos, así como una naturaleza y unos objetivos que pueden diferenciarlos. Uno de los retos en la construcción de esta herramienta es, precisamente, el establecimiento y definición acertada de dichos atributos, componentes básicos de un EC de calidad. Su desglose ha dado lugar a unos indicadores que, permiten iniciar la formulación de preguntas de evaluación. Al mismo tiempo, se ha trabajado en una posible interfaz, de cara a la concreción en una plataforma u otra manera de llegar al usuario. Las preguntas de ¿para qué? y ¿para quién? han acompañado desde el principio el desarrollo del Civímetro. Una posible continuación, retomaría la parte propositiva partiendo

"Evaluación abierta de procesos de diseño cívico mediante la medición de sus atributos básicos."

de un diagnóstico, posiblemente a través de una 'cocina', que extraiga lecturas e interpretaciones de la información que recoge el Civímetro.

#### P.A.R.L.

Metodología de participación para encuentros presenciales entre personas implicadas en procesos de diseño cívico, orientada a la captura de indicadores cualitativos en las diversas fases del proceso. Apoyada en el uso de una aplicación móvil, trata de establecer un protocolo de comunicación para conversaciones grupales, con un doble objetivo: promover el debate como una actividad inclusiva y abierta; y facilitar las funciones de dinamización y posterior documentado de reuniones.

Se pretende poner en valor la información generada en las reuniones, al plantear un formato innovador dentro de los indicadores posibles a registrar (cuantitativos vs cualitativos), apostando por su potencial capacidad de visibilización: de nota sintética a clip de audio/video. Para ello se pretende aprovechar y reformular, las singularidades del debate como formato de comunicación, diferenciándolos de los indicadores obtenidos con otras metodologías, en formatos que persiguen el mismo fin, como la entrevista o la encuesta, entre otros.



"El Civímetro debe servir para generar la información necesaria que permita, emitir un juicio de valor sobre la conveniencia y confiabilidad, de la estimación preliminar del beneficio que genera el proceso de diseño cívico, en relación al objetivo básico de bienestar ciudadano."

#### CIVÍMETRO.



Criterios, indicadores objetivos, parámetros de evaluación, gráficos, rosetas, gradientes o escalas forman parte de las numerosas propuestas que se acercan a la construcción conjunta de una metodología de evaluación que permita la introducción de una métrica conjunta en el ecosistema ICs

VIC, 2013

# 1. ¿QUÉ ES UN INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE UN ESPACIO CÍVICO?

El Civímetro debe servir para generar la información necesaria que permita, emitir un juicio de valor sobre la conveniencia y confiabilidad, de la estimación preliminar del beneficio que genera el proceso de diseño cívico, en relación al objetivo básico de bienestar ciudadano.

Es un instrumento o herramienta de apoyo en la medida en que sea capaz de:

Recoger un mayor número de aspectos -atributos- definitorios de "Proceso de Diseño Cívico".

Dotar de fiabilidad y validez a la medición de dichos atributos.

Valorar la medición realizada de cara a sugerir mejoras para un EC.

En esa medida el Civímetro, podrá ser el instrumento fundamental de evaluación y construcción de un Espacio Cívico.

# 2. ¿QUÉ REQUERIMIENTOS TIENE LA CONSTRUCCIÓN DE UN CIVÍMETRO?

Atributos: Como cualquier instrumento de medición, su construcción requiere acotar lo que va a medir, es decir lo que un

Espacio Cívico incluye en sentido ideal, de máximos, en relación al bienestar de la ciudadanía. O lo que es lo mismo: se precisa una definición exhaustiva, de la que se deriven los atributos que debe incluir un proceso de este tipo.

El listado de atributos, definidos con precisión, es la primera tarea a abordar. El listado de valores desarrollado por el grupo de discusión sobre Prototipado de Espacios Cívicos, puede ser un punto de partida para una primera herramienta. Para ser válido debería realizarse con triangulación de opiniones de ciudadanos y de expertos.

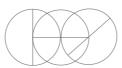
Preguntas: El listado de atributos obtenido, debe ser convertido en preguntas. Son lo que en teoría de la evaluación se entiende como "preguntas de la evaluación". En el proceso de la conversión a preguntas, hay que tener en cuenta los mismos criterios, que se hande contemplar en la construcción de un Sistema de Indicadores o, incluso de un buen cuestionario, porque en definitiva, las preguntas van a convertirse precisamente, en un dispositivo de esas características. Para cada uno de los indicadores, esos criterios son:

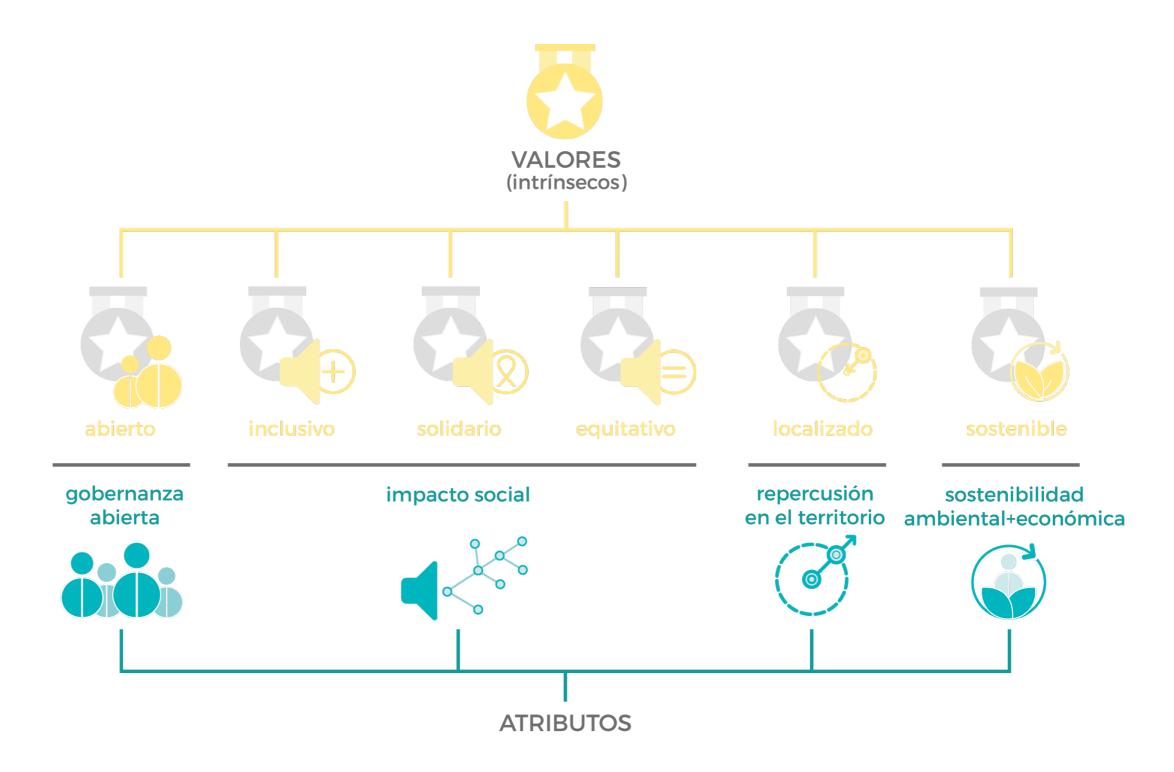
- Validez, hace referencia a la relación entre lo que se quiere medir -el concepto teórico- y el indicador.

Hay que tener en cuenta tres tipos de validez, la validez de criterio (se obtiene comparando el atributo y su definición con otro generalmente utilizado o aceptado), validez de contenido (el grado en el que cubre la variedad de significados contenidos en el concepto/definición) y validez de constructo (se obtiene de la comparación de nuestro indicador con la definición general de bienestar ciudadano con la que se trabaja en el propio Civímetro).

Como resumen de validez se debe entender que el indicador obtenido sea veraz/creíble y permita la generalización/transferibilidad.

- Fiabilidad, se refiere a la capacidad que tiene el indicador, de obtener resultados consistentes en mediciones sucesivas del mismo fenómeno.





Esquema general de funcionamiento de la propuesta de herramientas basada en la fase de prototipado.



"(...) procesar, mezclar y conectar datos procedentes de distintas fuentes y repositorios pero de manera visual y muy sencilla."

"Los atributos se han descompuesto en indicadores que han permitido empezar a formular preguntas de evaluación dirigidas a un usuario." En definitiva, hablamos de la consistencia de la información obtenida derivada de lo dependientes, que son los datos del propio atributo que se mide. En términos globales el listado final de atributos, ya convertido en indicadores ha de cumplir con los siguientes requisitos:

- Debe tener el número mínimo de indicadores, que recoja todos los aspectos a medir, no puede haber dos indicadores que midan lo mismo: indicadores pertinentes.
- Los indicadores deben permitir la cuantificación o gradación del resultado: medibles.
- Deben corresponderse con lo que se pretende medir: coherentes.

#### 3. FUNCIONAMIENTO / INTERFAZ.

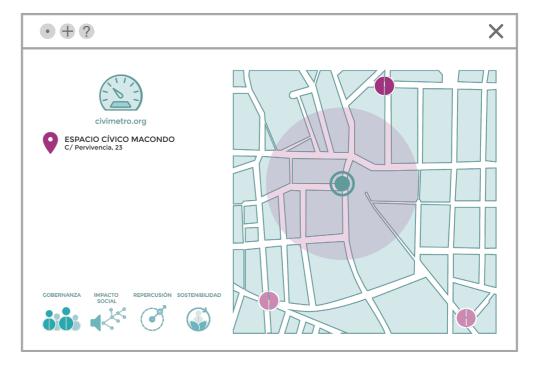
El Civímetro podría ser una plataforma web "de usuario", accesible para cualquiera, no para expertos y programadores. Debe procesar, mezclar y conectar datos procedentes de distintas fuentes y, repositorios pero de manera visual y muy sencilla. En un posterior desarrollo de este trabajo, será importante llegar a tener la herramienta en uso y, probarla para después retomar la parte propositiva, y diseñar una 'cocina' de la información integrada en el Civímetro, sacando algunas 'lecturas' o interpretaciones, de cara a entender, sugerir, diseñar y transformar los Espacios Cívicos.

Ya se ha comenzado a desarrollar una imagen de la interfaz y habría que trabajar la usabilidad.

#### 4. DE ATRIBUTOS A INDICADORES.

Se ha trabajado colectivamente en el desarrollo de bloques de atributos, en estrecha relación con los valores desarrollados por el grupo 'prototipado' (los cuales se consideran esenciales en un EC). Los atributos, se han descompuesto en indicadores que han permitido empezar a formular preguntas de evaluación dirigidas a un usuario.



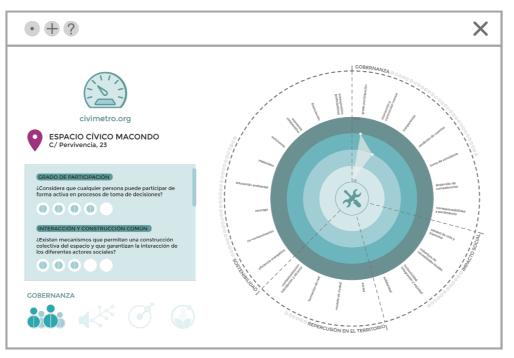




## "¿Para qué?

Para concretar cómo autoevaluar un espacio cívico, apoyar su diseño y mejora y comparar diferentes espacios cívicos.".





#### 5. CUESTIONARIO.

Se ha desarrollado un cuestionario base para la evaluación y construcción de un Espacio Cívico.

#### ¿Para qué?

Para concretar cómo autoevaluar un espacio cívico, apoyar su diseño y mejora y comparar diferentes espacios cívicos. El Civímetro se convierte así, en una herramienta de inclusión en el proceso de construcción de un EC.

#### ¿Para quién?

Para cualquiera que quiera evaluar un EC, ya sea desde el punto de vista de "usuario" como el de "promotor" o "agente de mejora".

#### Bloques de atributos, indicadores y preguntas.

#### · Gobernanza:



- Valores (de EC): ABIERTO
- Indicadores: Participación activa, grado de interacción, transparencia (información accesible), rendición de cuentas, toma de conciencia, desarrollo de competencias, corresponsabilidad y pertenencia, etc.
- Definición: Procesos de interacción entre los actores involucrados, que llevan a la toma de decisiones y a la adquisición de poder, por parte de la ciudadanía.
  - Objetivo: estudiar el sistema de gobernanza del EC.



"¿Se siente usted corresponsable del espacio cívico? ¿Considera que el espacio cívico le pertenece a todas las personas implicadas por igual?"

"¿Percibe que la participación en el espacio cívico afecta positivamente su vida cotidiana?"

#### Preguntas de evaluación:

- Grado de participación: ¿Considera que cualquier persona puede participar de forma activa en procesos de toma de decisiones?
- Interacción y construcción común: ¿Existen mecanismos que permiten una construcción colectiva del espacio y que garantizan la interacción de los diferentes actores sociales?
- Transparencia (información accesible) ¿La información es suficiente, de libre acceso y facilita que cualquier persona pueda agregarse al proceso/espacio en cualquier momento?
- Rendición de cuentas: ¿Los datos están a la vista, son fácilmente comprobables y se explican públicamente con regularidad?
- Toma de conciencia (empoderamiento): ¿Se realizan campañas dirigidas a que la ciudadanía adquiera un conocimiento real de su entorno próximo?
- Desarrollo de competencias (empoderamiento): ¿Se llevan a cabo actividades pedagógicas, con el fin de mejorar los conocimientos en torno al EC?
- Corresponsabilidad y pertenencia: ¿Se siente usted corresponsable del espacio cívico? ¿Considera que el espacio cívico le pertenece a todas las personas implicadas por igual?

#### Impacto social



- Valores (de EC): Inclusivo, solidario, equitativo.
- Indicadores: Calidad devida, bienestar, cobertura de necesidades locales, inclusividad, equidad, integración, solidaridad, etc.
- Definición: Creación de una red de relaciones con el entorno urbano que, puede afectar el contexto positivamente, involucrando

la ciudadanía.

- Objetivo: evaluación del impacto en el contexto en el que se haya activado un EC

#### Preguntas de evaluación:

- Calidad de vida y bienestar: ¿Percibe que la participación en el espacio cívico afecta positivamente su vida cotidiana?
- Cobertura de necesidades locales: ¿Considera que la existencia del espacio cívico mejora, de algún modo, la convivencia en el barrio o la ciudad?
- Inclusividad, integración y equidad: ¿Considera que el EC ha buscado formas de acercarse a la comunidad local? ¿Considera que el EC ha logrado la participación activa y, la integración de la comunidad local dentro de sus actividades?
- Solidaridad: ¿Considera que el EC apoya las causas o intereses ajenos?

#### · Repercusión en el territorio.



- Valores (de EC): Localizado.
- Indicadores: Escala de transformación, modelo de ciudad, formación de red, contextualización, hibridación, alcance, etc.
- Definición: Creación de actividades y contenidos que pongan el EC, en relación proactiva con su entorno urbano, que sean capaces de modificarlo y generar nueva formas de habitar la ciudad.
- Objetivo: Evaluación de la medida en la cual un EC, sea capaz de relacionarse y modificar positivamente su entorno urbano con sus actividades.



"¿El EC mediante sus actividades en el territorio, se acerca más a lo que usted considera un 'mejor' modelo de ciudad?"

#### Preguntas de evaluación:

- Escala: ¿Considera que las actividades/acciones del EC repercuten más allá del propio EC? ¿Las actividades del EC han mejorado de forma positiva la habitabilidad del entorno?
- Modelo de ciudad: ¿El EC mediante sus actividades en el territorio, se acerca más a lo que usted considera un 'mejor' modelo de ciudad?
- Formación de red: ¿Considera que el EC favorece, el encuentro entre agentes implicados en la transformación de la ciudad? ¿Se encuentra el EC en contacto con otros espacios cívicos, fomentando las posibles sinergias que se pudieran dar?
- Contextualización, hibridación y alcance: ¿Considera que el EC se adapta a la realidad del territorio en el que se ubica? ¿Considera que el EC, trabajando tanto en la esfera digital como en la física, reduce la exclusión que puede suponer la brecha digital?
- · Sostenibilidad económica y ambiental.



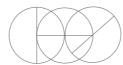
- Valores (de EC): SOSTENIBLE
- Indicadores: Eficiencia energética, no-contaminación, reciclaje, educación ambiental, materiales, autonomía, economía colaborativa, financiación, presupuestos participativos, etc.
- Definición: Capacidad de compatibilizar la actividad con los recursos disponibles en el entorno, tanto a nivel medioambiental -en su productividad y diversidad a lo largo del tiempo- como a nivel económico, garantizando recursos y posibilidades para una continuidad futura de las actividades y de la visión desarrollada por el EC.

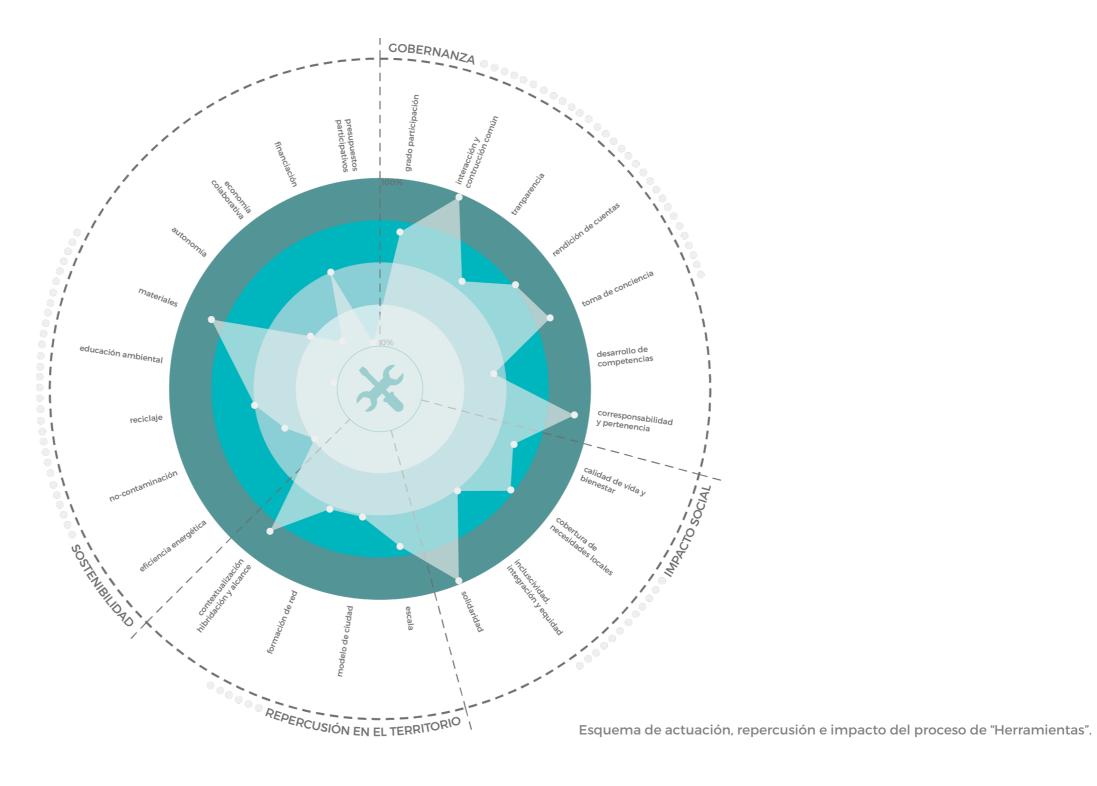
- Objetivo: Evaluación de si un EC, promueve y actúa en aras de mejorar la sostenibilidad ambiental y económica del lugar.

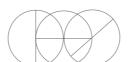
#### Preguntas de evaluación:

- Eficiencia energética: ¿Se promueve e incentiva la reducción y el uso eficiente en el consumo de energía?
- No-Contaminación: ¿El EC evita generar vertidos y emisiones contaminantes?
- Reciclaje: ¿Se realiza en el EC una gestión de separación de los desechos y se promueve el reciclaje?
- Educación ambiental: ¿El EC promueve y fomenta la concienciación y responsabilidad sobre lo ecológico, a través de actividades, charlas, acciones, talleres, etc.?
- Materiales: ¿Se usan materiales ecológicos y adquiridos en locales de proximidad?
- Autonomía: ¿La continuidad del espacio cívico es independiente económicamente de personas, instituciones o empresas distintas a los participantes?
- Economía colaborativa: ¿El EC facilita e impulsa el intercambio de recursos, habilidades o bienes, usando otras formas alternativas a la monetaria (bancos de tiempo, monedas sociales, etc.)?
- Financiación: ¿Se utilizan formas de financiación colectiva (crowdfunding, micromecenazgo, etc.)?
- Presupuestos participativos: ¿La distribución presupuestaria se determina de manera colaborativa mediante mecanismos de democracia directa?

"¿La distribución presupuestaria se determina de manera colaborativa mediante mecanismos de democracia directa?"







"La conversación grupal permite visibilizar el pensamiento colectivo y también co-producir conocimiento útil. Se trata de aprovechar esta actividad como experiencia productiva, al mismo tiempo que entretenida y ordenada."

"Reformular las singularidades de un debate, como forma posible de generación de indicadores a procesar."

#### P.A.R.L.



Impulsar, facilitar y visibilizar el pensamiento colectivo en el Espacio Cívico.

#### 1. ESPACIO CÍVICO LOCALIZADO.

Una metodología enfocada en una clase específica de Espacio Cívico: el localizado, que tiene lugar en el encuentro presencial de varias personas, abordando cualquier tema en el procomún. A diferencia de las dinámicas en muchas plataformas o herramientas, ésta, se centra en uno solo estadio del hecho democrático: el que se produce al compartir o confrontar visiones presencialmente. Se pone en valor la información destilada offline por su inmediatez, profundidad y transparencia.

#### 2. MESA REDONDA COMO ACTIVIDAD CÍVICA.

Varias personas alrededor de una mesa, un hecho cotidiano, planteado con el rigor que se necesite en cada momento. La tertulia es también un formato de comunicación, y muchas veces desde los medios, se plantea como un producto de un solo uso. La idea es entender el debate, como un entretenimiento saludable. La conversación grupal permite visibilizar el pensamiento colectivo y también co·producir conocimiento útil. Se trata de aprovechar esta actividad como experiencia productiva, al mismo tiempo que entretenida y ordenada.

#### 3. REGISTRO DE ATRIBUTOS E INDICADORES.

Partiendo de recursos de análisis como Civímetro, logramos situar las cuestiones más pertinentes en cada debate. En una nueva fase de trabajo, se trata de capturar la capacidad de las personas para producir información, material de trabajo útil para proyectos en fase de análisis; o también una vez terminado el proyecto, para medir su retorno.

Reformular las singularidades de un debate, como forma posible de generación de indicadores a procesar en conocimiento, diferenciándolo de metodologías que persiguen el mismo fin, como la entrevista o la encuesta.

#### 4. PROMOVER LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA.

Cuando conviene impulsar el empoderamiento de los participantes en el propio Espacio Cívico, una manera de favorecer su integración, puede ser elevando el valor de sus contribuciones en forma de opinión. Para promover la equidad y la inclusividad, las cuestiones a tratar, no deberían pasar a un siguiente estado del proceso, sin escuchar antes lo que cada participante quiera aportar.

La metodología cuenta con la vertiente lúdica que se puede dar en una tertulia si le aplicamos reglas, jugando con sus variables naturales o añadiendo otras; y practicarlo como si se tratase de un juego o un deporte. En este sentido, promoviendo la convivencia, se trataría de usar la herramienta como un pretexto para facilitar las reuniones entre personas y abordar cualquier temática de manera distinta.

#### 5. INCLUSIVIDAD DE OPINIONES: ROLES COMPARTIDOS.

El reto es equilibrar las características que los participantes tienen como comunicadores en un debate, usando un herramienta tecnológica sencilla. Hay personas que tienen más facilidad para intervenir, para concretar su posicionamiento, para tomar iniciativa, y no por ello su opinión tiene que contar más. Lo interesante en un debate, es poder escuchar a todos los participantes por igual, y poder intervenir en el momento adecuado sin recurrir a habilidades ajenas al propio discurso. Debería bastar el uso de la palabra para hacerse oír.



"El reto es equilibrar las características que los participantes tienen como comunicadores en un debate, usando un herramienta tecnológica sencilla."

"(...) una herramienta sencilla y abierta. Se trata de habilitar a más personas para que puedan ejercer de dinamizadores."

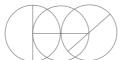
"(...) una buena usabilidad debería permitir a cualquier persona contribuir con el procesado posterior de la información, facilitando su orden, visualización y distribución."

#### 6. ROL DE DINAMIZADOR EN UNA GOBERNANZA ABIERTA.

En cualquier debate que se pretenda ordenado, surge el rol de moderador o conductor. En los EC organizados para mantener esta actividad, los dinamizadores están relacionados con su gobernanza, y bien pueden ser técnicos, o personas con especial capacidad o experiencia. Para que más personas se puedan involucrar activamente en la gestión del espacio, es importante que los roles puedan ser rotativos y compartidos, y para lograrlo la herramienta podría jugar un papel clave durante el debate, al resultar una herramienta sencilla y abierta. Se trata de habilitar a más personas para que puedan ejercer de dinamizadores.

### 7. VISIBILIDAD Y TRANSPARENCIA EN UNA GOBERNANZA ABIERTA.

En reuniones productivas, es habitual usar apuntes de texto en diversos soportes (digital, posticks, pizarras, etc.), que permiten trabajar de manera muy sintética con las conclusiones. La App permitiría tener recursos siempre disponibles en el bolsillo para, en lugar de tomar notas de los comentarios, registrar directamente en forma de cortos 'clips testimonio'. Después, una buena usabilidad debería permitir a cualquier persona contribuir con el procesado posterior de la información, facilitando su orden, visualización y distribución. El objetivo es que los implicados en trabajar con las conclusiones de los debates sean cuantos más, mejor.

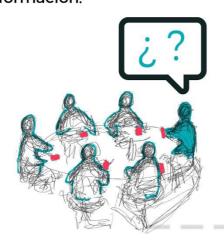


#### **FUNCIONAMIENTO DURANTE EL DEBATE**

Cada participante inicia la App en una misma sesión con su propio dispositivo, prestando toda la atención en el debate y en el resto de personas, pero manteniendo contacto en segundo plano con su pantalla.

El grupo decide la configuración básica del debate: ¿Se limita el tiempo de intervención / cuántos segundos? ¿Se registra el debate / se consiente el uso compartido?

El moderador plantea una primera cuestión y empieza el debate. A partir de ese momento, los participantes tienen a su disposición en sus pantallas, según su rol en cada momento, diversas capacidades e información:





#### PARTICIPANTE ATENDIENDO

Presta atención activa y puede:

- solicitar turno de palabra,
- añadir marcadores -like, etiqueta, flag, ...- a las intervenciones
- solicitar pasar a otra cuestión
- solicitar ser el siguiente moderador
- visualizar tiempos restantes



#### PARTICIPANTE INTERVINIENDO

Aprovecha su turno, garantizado en un tiempo mínimo para cada cuestión planteada. Mientras habla puede:

- · visualizar el tiempo restante de intervención
- · solicitar segundos extra



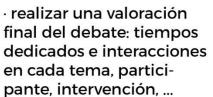
#### MODERADOR

Ordena, distribuye turnos de palabra, asigna orden de intervención. Visualiza tiempos, recibe solicitudes. Debe:

- · seleccionar el nombre del paricipante que inerviene, haciendo que en el dispositivo de éste:
- · se pone en marcha la cámara/micro
- · se inicia un reloj en cuenta atrás en pantalla

#### **DESPUÉS DEL DEBATE**

Se comparten los clips registrados en cada dispositivo, punto a punto o punto a red. En ambos casos, la App se encargaría de:



· visualizar de manera ágil

y organizada las interven-

mento preciso del debate

ciones, accesibles desde

los marcadores al mo-





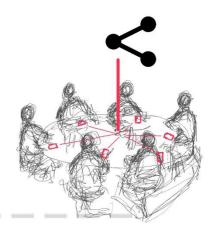


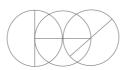




· ensamblar las partes en un único documento que contiene el debate completo, para visionados posteriores









# ENTORNOS RURALES.

Ampliación del ámbito de uso del #Diseño Cívico a los #EntornosRurales. Planteamiento de una investigación en base a sus conceptos.







LUIS.

G. Sanz.

FRANCISCO, Pérez.

#EntornosRurales #AgriculturaUrbana #EspaciosHíbridos

Link 1. Resumen Proyecto. https://youtu.be/HZf7q54fPIA Link 2. Proyecto Profundidad. https://youtu.be/IEk3cFJ-mNI El esfuerzo por construir un concepto nuevo llamado Diseño Cívico nace de la necesidad contemporánea de una forma más humanista, participativa y ecológica de concebir y gestionar los entornos que los seres humanos se proveen para su vida social.

El Diseño Cívico encuentra su mejor caldo de cultivo en la ciudad, epítome de las virtudes y dificultades que implica la vida en comunidad, y a su vez la ciudad se entiende en su sentido radical como la oposición a lo rural.

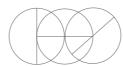
Por este motivo lo rural ha quedado desplazado del centro del concepto Diseño Cívico desde el primer momento y el presente trabajo surge como una reacción a ese "olvido".

Partiendo de una realidad contemporánea que nos muestra un panorama mucho más amplio que la tradicional exclusión entre el campo y la ciudad, con una serie de ricas hibridaciones entre ambos mundos, el presente trabajo se propone plantear la verificación de las nociones que se están consolidando como componentes del llamado Diseño Cívico, en contextos relacionados con el ámbito rural.

"El Diseño Cívico se puede convertir en una herramienta para tender puentes y mejorar la calidad de vida de todos nosotros, con independencia de donde nos encontremos."



Le Moulin de Busseix París, Vernoa y Granada. Casos de estudio.



"Entre los extremos de contexto urbano y rural, consolidados históricamente, surgen espacios de hibridación con sus correspondientes ecotonos, más ricos de interacción y energía (...)"

"La Agricultura Urbana se convierte entonces en una actividad alternativa que se superpone a lo construido y ocupa los espacios intersticiales, adquiriendo distintas formas según las necesidades de cada entorno social."

#### CONTEXTO HISTÓRICO.

El desarrollo de la ciudad se ha producido hasta ahora con la forma de un metabolismo lineal a costa de la naturaleza, que ha venido proveyendo a los ciudadanos y sus estructuras de materias primas, energía y servicios, mientras se encarga de absorber y reciclar sus materiales de desecho.

En este proceso los territorios rurales han pagado un altísimo precio en forma de sistemática despoblación, contaminación y colonización; lo que les ha supuesto, en última instancia, una pérdida de identidad que les impide sobrevivir, progresar y adaptarse en igualdad de condiciones.

Desde una visión fractal del concepto de Diseño Cívico, por tanto independiente de la escala con que se observe, del planeta tierra al huerto urbano, se impone la transformación de ese modelo de metabolismo lineal, de sometimiento de lo uno a lo otro, hacia un metabolismo circular que supere la oposición esquemática entre natural y artificial, generando un intercambio, un reciclado y en definitiva un enriquecimiento mutuo.

Entre los extremos de contexto urbano y rural, consolidados históricamente, surgen espacios de hibridación con sus correspondientes ecotonos (1), más ricos de interacción y energía: la ciudad "pura", el cultivo de plantas en tejados, terrazas o fachadas, los patios cultivados, los jardines o los huertos en viviendas, los huertos en parcelas y solares urbanos, las parcelas agrarias periurbanas, el pueblo históricamente consolidado, las nuevas comunidades agrarias... la naturaleza virgen.

#### CAMBIO DE PARADIGMA.

La sociedad, víctima de una disociación que le provoca una pérdida de valores sociales tradicionales, un desapego hacia la madre tierra y una incomprensión hacia el medio ambiente, comienza a experimentar estrategias de recuperación, convirtiendo a la ciudad en un laboratorio donde introduce pequeñas muestras de naturaleza.

La Agricultura Urbana se convierte entonces en una actividad alternativa que se superpone a lo construido y ocupa los espacios intersticiales, adquiriendo distintas formas según las necesidades de cada entorno social.

Esta forma de agricultura es "el conjunto de diferentes actividades agrarias, en su concepción más amplia, que se llevan a cabo dentro, y en los alrededores de la ciudad. Para aclarar el término "alrededores" se introduce el criterio de exigir que dicha agricultura para ser urbana sea gestionada por, y esté al servicio de, la población urbana en (o cerca de) la que se ubica. Es decir, las actividades agrarias deben ser gestionadas y controladas por población urbana, y los productos resultantes, tanto de mercado como bienes públicos, ser disfrutados por dicha población, lo que implica que estén, por tanto, integrados en el sistema socioeconómico y ecológico urbano."(2)

Estos espacios intermedios, territorios híbridos dentro de un contexto urbano, pueden adquirir diferentes funciones que respondan a las necesidades de cada entorno social; sistemas agrario-urbanos que en la mayoría de los casos adquieren una mixtura de funciones.

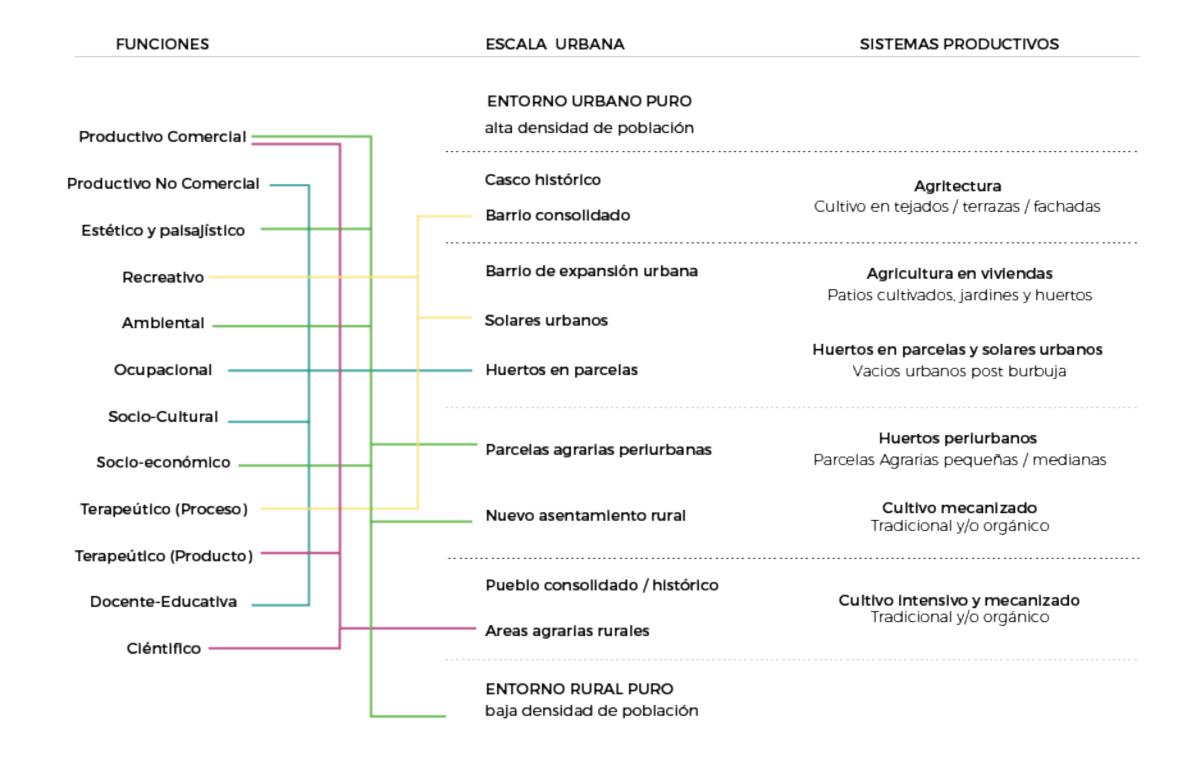
#### EL DISEÑO CÍVICO EN ENTORNOS RURALES.

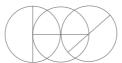
En un contexto de creciente interés por encontrar en lo rural pistas para la definición de una mejor calidad de vida, las herramientas y el enfoque del Diseño Cívico deben ser de utilidad para llevar a cabo esa tarea dentro de un nuevo marco de valores.

Esenestosespacios híbridos, connuevas necesidades de convivencia entre lo urbano y lo rural, donde se están desarrollando nuevos modelos como la Agricultura Urbana, donde nos planteamos la oportunidad de aplicación del Diseño Cívico.



"Las herramientas y el enfoque del Diseño Cívico deben ser de utilidad para llevar a cabo esa tarea dentro de un nuevo marco de valores"





"(...) la inserción de espacios como los huertos urbanos en tejidos urbanos consolidados, sea una vía directa para enfrentar al ciudadano, esencialmente consumidor, con la realidad del trabajo de producción implícito en los alimentos que son parte de su dieta; más allá de una fuente de abastecimiento, es una fuente de conciencia."

Como primera aproximación a ese trabajo de contextualización del Diseño Cívico en territorios rurales, hemos trazado un breve itinerario de lo que pudiera ser una proyecto en ese ámbito, apoyándonos en algunos de los conceptos utilizados en el curso.

#### A.- PUNTO DE PARTIDA.

En el mundo rural la economía colaborativa se ha venido dando tradicionalmente de forma mucho más natural y espontánea que en la ciudad; sustentada por una mayor conciencia de lo colectivo y un acceso directo a recursos naturales, que han favorecido el intercambio de productos y servicios.

Una característica de cada primera generación de emigrantes del campo a la ciudad es la creación de comunidades mucho más integradas y solidarias, en las que se recurre de forma natural a la ayuda mutua.

La búsqueda de una mayor identidad y una mayor autonomía, tanto individuales como colectivas, frente a la alienación que impone la gran ciudad, está en el corazón de iniciativas como las redes de consumo alternativas, las monedas locales o los bancos de tiempo.

En el contexto rural el perfil prosumer también es consustancial y está ligado a una mayor autonomía y resiliencia de las comunidades.

De ahí que la inserción de espacios como los huertos urbanos en tejidos urbanos consolidados, sea una vía directa para enfrentar al ciudadano, esencialmente consumidor, con la realidad del trabajo de producción implícito en los alimentos que son parte de su dieta; más allá de una fuente de abastecimiento, es una fuente de conciencia.

#### B.- DIAGNÓSTICOS COLECTIVOS.

En un contexto de creciente mutación e hibridación de los territorios, un enfoque glocal se vuelve ya imprescindible para la correcta identificación de necesidades y soluciones.

Una inteligencia colectiva situada permitiría a cada una de las escalas y los contextos tener una conciencia propia más ajustada, entender más cabalmente quién se es como parte de una totalidad de orden superior, y así poder aprovechar de mejor forma tanto las propias potencialidades como las oportunidades externas.

Ir y venir de lo local a lo global nos perfila y libera de prejuicios.

#### C.- IMPACTO.

Para la generación de impacto en un contexto rural a través de un proyecto de Diseño Cívico, la hibridación físico-digital puede ser una de las herramientas de mayor alcance.

Un escenario virtual, superpuesto a la extraordinaria presencia física de lo rural, puede multiplicar rápidamente las expectativas, mediante un incremento exponencial de contactos e información.

Sería también una forma de facilitar un "ambient awareness", en un espacio que por sus dimensiones dificulta esa toma de conciencia.

Por otra parte queremos señalar el posible riesgo de una colonización digital de lo rural, que no fuera respetuosa con los perfiles humanos y los valores más tradicionales y que pudiera terminar dañando aquello por lo que nos estamos moviendo.

#### D.- AUTOORGANIZACIÓN Y CREACIÓN DE COMUNIDADES.

Conociendo mejor cuáles son nuestro valores en contraste con el conjunto de la sociedad, reconociendo mejor cuál es nuestro lugar dentro del todo y sintiendo que tenemos acceso a ese todo, podemos potenciar un sentido de multipertenencia que supere el sentimiento de exclusión que con frecuencia caracteriza a lo rural.

Con esta nueva conciencia es más sencillo proponer o desarrollar fórmulas adhocráticas, que se nutran de la inteligencia colectiva para después adaptarse a lo específico.



"Nuestro análisis busca y encuentra una Integración con los proyectos de Espacios Cívicos."

"(...) buscar la soberanía alimentaria y la defensa del territorio, a través de la protección y dinamización de los Territorios Agrarios Históricos (TAH) de las diferentes Comunidades Autónomas de España."

Link PLATAFORMA DIGITAL INTERVEGAS. http://intervegas.org/

#### CONCLUSIÓN.

Este trabajo quiere ser una puerta abierta del Diseño Cívico hacia unos lugares, comunidades y procesos que pertenecen a la ciudad pero mantienen una relación más profunda con el contexto rural y el medio ambiente.

Nuestro análisis busca y encuentra una Integración con los proyectos de Espacios Cívicos:

Los valores y atributos identificados en el proyecto de Protocolo corresponden ya a estos ambientes, y además estas situaciones particulares pueden enriquecer esas definiciones. El proyecto de Mapeo puede ser integrado con las definiciones de territorios híbridos que articulamos y el Civímetro, como herramienta de evaluación, puede también encajar en los procesos que ya se desarrollan en estos lugares.

#### CASOS DE ESTUDIO.

Presentamos 3 casos concretos en España, Italia y Francia, que se ubican en grados diferentes de hibridación urbano-rural, y en lo cuales hemos intentado buscar hasta qué nivel ya estén incorporados conceptos, procesos y prácticas propias del Diseño Cívico:

- A) Plataforma Digital Itervegas, Granada, España
- B) La Folaga Rossa, Verona, Italia
- C) Aldea Ecológica Le Moulin De Busseix, París, Francia

#### A) PLATAFORMA DIGITAL INTERVEGAS:

Ámbito de aplicación: Se inicia en Granada pero cubre el territorio nacional

Escala Territorial: Varía en función del Territorio Agrario Entorno Rural: Territorios Agrarios Históricos (Agricultura Periurbana)



Territorio Agrario Vega Granada. España. Plataforma Digital Intervegas.

El proyecto de Plataforma Digital se engloba dentro de la Estrategia Intervegas 2015-2031, cuyo objetivo a largo plazo, es buscar la soberanía alimentaria y la defensa del territorio, a través de la protección y dinamización de los Territorios Agrarios Históricos (TAH) de las diferentes Comunidades Autónomas de España. La estrategia comienza con las "I JORNADAS FEDERACIÓN INTERVEGAS", promovidas por la Plataforma Salvemos la Vega, y que tuvieron lugar en el mes de Noviembre de 2015 en la ciudad



"Un pacto en forma de decálogo sella el compromiso de los agentes que forman parte de los diferentes TAH del territorio para conseguir la creación de una Ley Estatal que proteja estos territorios"

de Granada, con el objetivo principal de firmar el Pacto Estatal entre representantes de los Territorios Agrarios Históricos (TAH) de cada Comunidad Autónoma de España.

Este pacto en forma de decálogo, sella el compromiso de los agentes que forman parte de los diferentes TAH del territorio, para conseguir la creación de una Ley Estatal que proteja estos territorios y, que sea la base para su pervivencia, dinamización y recuperación de aquellos más degradados.

Para ello se plantea una estrategia basada en una componente FISCO-PRESENCIAL: la celebración anual de unas Jornadas Federación Intervegas en cada una de las 17 CCAA, de ahí que la estrategia sea 2015-2031, ya que en estos 17 años se pretende acabar el recorrido comenzado en Granada.

Como complemento a las acciones presenciales anuales, surge la plataforma digital con el fin de cubrir las necesidades de continuidad del trabajo realizado en dichas jornadas y de comunicación de los agentes implicados.

OBJETIVOS DE LA PLATAFORMA Y APLICACIÓN DEL DISEÑO CÍVICO:

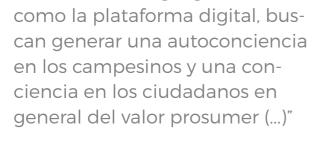
- Dar continuidad a los procesos presenciales a través de la comunicación por Internet introduciendo la componente digital como complemento de las acciones presenciales. También pretende ser la plataforma de difusión de noticias relacionadas con los diferentes Territorios Agrarios. Para todo ello la hibridación Físico-Digital se convierte en una componente fundamental.
- Crear una plataforma de intercambio de información y conocimiento sobre los diferentes territorios agrarios que ayuda a entender la Dimensión Glocal y a crear una Inteligencia Colectiva Situada.

- Formación de una estructuración y orden de la información existente y nueva a través de procesos Adhocráticos que generenmayor conciencia sobre estos territorios y por tanto un mayor sentimiento de Multipertenencia.
- que, tiene el trabajo en el campo y de la oportunidad de crear nuevas economías colaborativas en torno a la producción y consumo de alimentos.

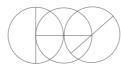
Para conseguir estos objetivos, desde la plataforma digital se plantean tres herramientas digitales interconectadas entre sí y cuyo fin es el siguiente:

- Mapeos Colaborativos que ayuden entender el funcionamiento de cada territorio.
- Aplicación Grafos que permita organizar y distribuir la información de manera gráfica y sistematizada para hacer más eficientes y transparentes los procesos de trabajo.
- Aplicación Móvil: Que facilite la comunicación entre agentes que trabajan en y para estos entornos.

Son herramientas que están en proceso de creación y cuya complejidad y desarrollo variará en función del uso de las mismas y de los resultados que se obtengan.



"Tanto la estrategia general



"(...) proyecto colectivo nacido para experimentar y practicar un estilo de vida sobrio, libre y en contacto con la naturaleza. Comprende una empresa agraria que cultiva hortalizas utilizando métodos de bajo impacto ambiental."

#### B) LA FOLAGA ROSSA, EMPRESA AGRARIA.

Ámbito de aplicación: Verona, Italia.

Escala Territorial: barrio / ciudad.

Entorno Rural: Area agraria periurbana, incluida en el "Parco

all'Adige Sud", área con restricciones ambientales.

Entorno Rural: Territorios Agrarios Históricos (Agricultura

Periurbana).

"La Folaga Rossa" es un proyecto colectivo nacido para experimentar y practicar un estilo de vida sobrio, libre y en contacto con la naturaleza. Comprende una empresa agraria que cultiva hortalizas utilizando métodos de bajo impacto ambiental.

A su lado, están las actividades llevadas por la asociación cultural "L'orto al Porto", que se ocupa de una huerta colectiva en los terrenos de la empresa. Se utilizan técnicas de cultivo naturales como abono orgánico, el cultivo intercalado de hortalizas y compostaje natural, no se utilizan pesticidas ni fertilizantes.

La empresa agrícola cultiva cerca de 2 hectáreas de tierra y sigue un modelo de CSA (Community Supported Agriculture): La comunidad local puede participar en la co-producción de algunos cultivos, como los guisantes, patatas y calabazas. Los co-productores están involucrados antes de la siembra, para compartir los planes y reservar productos. Pagan una cuota que cubre, en parte, el costo de las semillas y plantas y el trabajo de los campesinos en los meses de crecimiento.

Además de la autoproducción, en la huerta colectiva es posible comprar los productos a través de los "Veg Pushers", personas que comparten las decisiones de producción, la difusión del proyecto y organizan los puntos de distribución donde entregar los productos. Los "Veg Pushers" todavía no tienen una ventaja



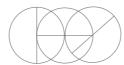
Área agraria periurbana. Verona, Italia. Día de mercado en la red local "Km o".

económica debido a su papel, ni reciben una compensación en productos. Cada "Veg Pusher" tiene una lista de máximo 5/6 contactos que informa cada semana sobre lo que esté disponible. Elabora los pedidos y de acuerdo con la empresa organiza el punto de entrega y redistribuye las verduras a los miembros de su lista.

Ha sido acordado en conjunto, que el número de 6 órdenes para cumplir cada semana es sostenible, sin obtener un beneficio económico por esta ocupación. En el caso de que aumente el número de contactos, y que por tanto, la cadena sea más larga, cada grupo intentará construir otra lista de personas con un referente que pasa a ser "Veg Pusher", de manera que se repita la cadena, pero quedando la relación con la empresa lo más directa posible para quien compra los productos.

La Folaga Rossa está conectada a nivel local con redes de economía alternativas y, vende sus productos en el G.A.S.P (Gruppo di Acquisto Solidale Piccoli - grupo de compra solidaria "Piccoli") que hace un mercado mensual en el centro de Verona, junto a otras actividades políticas y culturales.

Link LA FOLAGA ROSSA. http://www.folaga.it/



"La intención es buscar formas de economía, como la Economía Colaborativa, que pongan al centro las relaciones entre personas, en busca de una forma económica no basada en el crecimiento del beneficio, sino en las necesidades de la gente."

Están también conectados con la red nacional "Genuino Clandestino", una red-comunidad que se desarrolla sobre el territorio italiano y lucha por la autodeterminación alimentaria.

OBJETIVOS DE LA PLATAFORMA Y APLICACIÓN DEL DISEÑO CÍVICO:

El objetivo primario es una autonomía alimentaria que persigue la salubridad de los productos.

La empresa nace en el 2014 y está experimentando formas de resistencia al mercado dominante. La intención es buscar formas de economía, como la Economía Colaborativa, que pongan al centro las relaciones entre personas, en busca de una forma económica no basada en el crecimiento del beneficio, sino en las necesidades de la gente.

Hay conciencia de que es necesaria una Hibridación físico-digital en las actividades. El sistema de venta a través Veg Pushers, se desarrolla mediante herramientas digitales Whastapp, Telegram y redes sociales, y al mismo tiempo intenta tener la relación más directa entre el lugar de producción y los consumidores.

Otra forma de construir una Ciudadanía Prosumer, integrando al consumidor en la producción, es la participación en la huerta colectiva y la compra por adelantado. La participación en las jornadas de trabajo de la red "Genuino Clandestino" y, de las redes locales, aportan mucho intercambio de información y experiencias, que luego son difundidas y compartidas con el entorno, a través de actividades culturales, como la huerta didáctica con niños, y actividades digitales como el blog. Dimensión Glocal.

C) ALDEA ECOLÓGICA LE MOULIN DE BUSSEIX, PARÍS, FRANCIA.

Ubicación: Región de Limousin, Departamento de Haute-Vienne, a 400 km. al sur de París.

Escala Territorial: Comunidad de 8 unidades familiares.

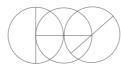
Entorno rural: Agrícola histórico.



Aldea Ecológica Le Moulin Busseix, París. La comunidad reunida.

La aldea ecológica Le Moullin de Busseix, es el proyecto de un colectivo de personas instalado en un terreno agrícola, con la intención de llevar una vida más natural, reducir la huella energética y practicar cierto grado de autosuficiencia.

Link LE MOULIN DE BUSSEIX. http://moulindebusseix.org/



"(...) un colectivo de personas instalado en un terreno agrícola, con la intención de llevar una vida más natural, reducir la huella energética y practicar cierto grado de autosuficiencia."

La comunidad, de ocho unidades familiares, ocupa un terreno de 15 hectáreas de superficie, de las cuales 12 son de pasto natural. Sus miembros disfrutan un alto nivel de multipertenencia, porque todos son originarios de otros lugares y conservan una viva relación con ellos.

Se han dotado de reglas adhocráticas mínimas para organizar la vida en comunidad que les permita conseguir sus objetivos. Aprovechan la dimensión glocal con trabajos remunerados vía online o, vendiendo sus productos y servicios en una red de escala superior.

También aprovechan la suficiente hibridación físico-digital como para cuidar su vida familiar y social fuera de la comunidad, sus fuentes de ingresos y su permanente actualización. Cuentan con un edificio comunitario, además de las viviendas individuales; casi todo levantado mediante autoconstrucción.

Minimizan la huella energética a través de paneles solares en los techos de las viviendas y el uso de estufas y cocinas alimentadas con madera. Tratan las aguas grises mediante biofiltración y, cada casa, está dotada con un inodoro seco, cuyos desechos son compostados y reciclados como abono. Toda la basura orgánica es así mismo compostada para su reciclaje.

"Cuentan con un edificio comunitario, además de las viviendas individuales; casi todo levantado mediante autoconstrucción."

#### Notas:

(1) Definición desde Wikipedia: "El ecotono, del griego eco- (oikos o casa) y tono, (tonos o tensión), es un lugar donde los componentes ecológicos están en tensión. Es la zona de transición entre dos o más comunidades ecológicas (ecosistemas) distintas.

Generalmente, en cada ecotono viven especies propias de ambas comunidades, pero también pueden encontrarse organismos particulares. A veces la ruptura entre dos comunidades constituye un límite bien definido, denominado borde; en otros casos hay una zona intermedia con un cambio gradual de un ecosistema al siguiente.

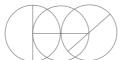
A menudo, tanto el número de especies como la densidad de población de algunas de las especies, es mayor en el ecotono que en las comunidades que lo bordean debido a un efecto de borde, basado en el empalme de algunas poblaciones en una misma zona por el aprovechamiento de nichos ecológicos compartidos en dos comunidades con estructuras muy diferentes.

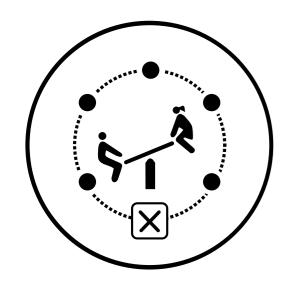
Desde el punto de vista sistémico, es en el ecotono donde se produce el mayor intercambio de energía. Así, el ecotono representa la zona de máxima interacción entre ecosistemas limítrofes. Es por este motivo que estos límites suelen considerarse como zonas de mayor riqueza e interés biológico."

(2) CALATRAVA,J. 2014: "La agricultura interurbana como componente del urbanismo verde: el caso de la aglomeración de Granada". Revista Española de Estudios Agrosociales y Pesqueros, n°239, 2014, 55págs.

#### Referencias:

- Lucia Bertell, Marco Deriu, Antonia DeVita, Giorgio Gosetti "Davide e Golia" La primavera delle economie diverse" Jaca Book, 2013
- Priego, Carlos y Rodriguez-Morcillo, Luis: "Agricultura en la Ciudad. Del verde rural al verde urbano". Agricultura familiar en España 2010.





### URBFANCIA.

Urbfancia describe el empoderamiento del colectivo infantil en la urbe para la consecución de espacios cívicos inclusivos y no limitantes #civicparks.



MARTA, Kayser.

**#urbfancia #civicparks** #estonoesunparque

**Link Resumen Proyecto.** https://youtu.be/QJ5lhFQgMUc A fin de favorecer la reestructuración, reactivación y cohesión de situaciones urbanas que hoy surgen de manera aislada, y con ello favorecer las relaciones personales entre los habitantes de un territorio y, la sinergia de éstos con su entorno, surge este nuevo concepto, dirigido a empoderar a la ciudadanía, e implicar a sus agentes para construir en común, la ciudad entendida como un gran lugar de crianza.

El tejido urbano de un territorio y, en especial el destinado al uso del colectivo infantil, habrá de reactivarse, reorganizarse o volver a someterse a juicio, para despojarlo de especificidades limitantes y abrirlo a las infinitas posibilidades de surgimiento espontáneo de actividades ciudadanas, usos del territorio y relaciones sociales. Se entiende que el espacio público, ha de ser el lugar de creación y desarrollo del individuo a nivel personal y colectivo, y que por tanto habrá de ofrecer las herramientas necesarias para ello.

Se trata de construir espacios públicos más activos, transversales y multigeneracionales, y de generar procesos de activación donde se implique al colectivo infantil en la toma de decisiones, con el fin de favorecer su empoderamiento y desarrollo de la responsabilidad a adquirir sobre los lugares comunes.

"El espacio público ha de favorecer el desarrollo de las capacidades creativas y cognitivas del ciudadano a nivel individual y colectivo".





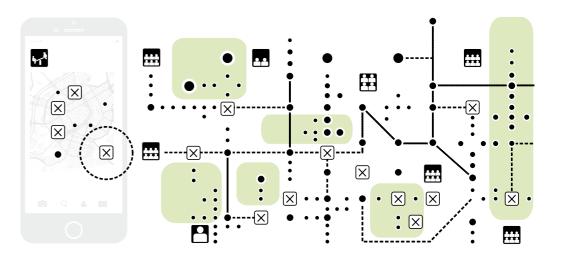




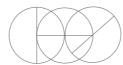








Esquema de funcionamiento físico-digital sobre el territorio. Activación y recuperación de los parques.



"Hoy el espacio público se desarrolla como un conjunto de células inconexas que no responden a las demandas concretas de sus usuarios."

#### CONTEXTO.

Madrid lleva varios años sufriendo un profundo cambio en sus estructuras sociales que, intenta ser trasladado a la materialización del espacio y a la generación de políticas públicas y ciudadanas, capaces de favorecer situaciones más democráticas y participativas, y de reforzar los vínculos interpersonales.

El espacio público madrileño es especialmente pobre; se encuentra excesivamente fragmentado, limitando la conectividad en el tejido y redes peatonales, y la aparición de actividades espontáneas asociadas al mismo. Es además prohibitivo, y normalmente su diseño, ha quedado en manos de unos pocos con escasa sensibilidad sobre el funcionamiento del tejido urbano y social del territorio en el que se actúa. Hoy, el espacio público se desarrolla como un conjunto de células y situaciones inconexas, que no responden por lo general, a las demandas concretas de sus usuarios, lo que lleva al desuso y abandono de las instalaciones, y a la falta de interacción entre los habitantes del territorio.

El proyecto de Urbfancia nace en el Barrio del Pilar de Madrid -y es aplicable a distintas áreas de la ciudad- ante la constatación de la carencia de infraestructuras urbanas infantiles que se incluyan a su vez en el concepto de espacio cívico y garanticen por tanto el desarrollo y estimulación adecuados de este colectivo. Este barrio es un ejemplo de descohesión afectada por la interrupción en el tejido de barrio de la Avenida de Ilustración y promovida fundamentalmente por la existencia y la aparición cada vez más frecuente de urbanizaciones cerradas; todo esto ha dado lugar a que los vecinos carezcan de poder de decisión y actuación sobre el espacio público que les circunda y ejerzan poco o nulo uso de él y sobre él. El proyecto trata de promover el uso del espacio público y estimular una actitud proactiva en los ciudadanos haciendo especial hincapié en que el territorio común sea inclusivo (y no selectivo) para el colectivo infantil. Se trata de entender el espacio público como un gran parque y lugar de crianza y trabajar por mejorar, dinamizar y flexibilizar las estructuras públicas del barrio.

#### DESARROLLO.

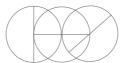
De cara a crear áreas infantiles que encajen en estructuras sociales más ricas y complejas, el proyecto plantea la resituación y reorganización de las células lúdicas (parques existentes y su entorno próximo) al tiempo que promueve la creación de grupos de trabajo dedicados a la génesis y desarrollo de nuevos modelos de relación y juego. Se entiende que un espacio cívico infantil (#civicpark) ha de estar integrado, participando de la existencia de otras actividades llevadas a cabo por diferentes rangos de edad, de modo que se garantice su seguridad en el soporte de aquéllos; ser inclusivo y flexible y dar lugar a la participación de todos los sectores sociales, culturales y de edad. También ha de carecer de barreras y ser parte integrante de programas mayores que favorezcan su libre movimiento y un aprendizaje transversal completo y compartido.







Dateo, formación de grupos de vecinos y prototipado. Fases de actuación sobre el espacio público para la consecución de #civicparks.



"Es necesario promover estructuras de barrio más participativas e inclusivas y que la formalización de los espacios pase por un acuerdo colectivo donde se incluya al colectivo infantil."

"Un parque cívico o civic park es

inclusivo no sólo en su morfo-

logía v relación con el entorno

y los diferentes grupos sociales,

proceso de gestión, materializa-

sino que también lo es en su

ción y puesta en marcha (...)"

Para llevar a cabo la puesta en marcha de los civic parks que materializan el concepto de urbfancia en los barrios, será necesario el empoderamiento y compromiso de sus habitantes y un primer trabajo de mapeo de las preexistencias a intervenir, así como la concreción de las necesidades y su posterior puesta en común.

La creación de una estructura digital (aplicación móvil) donde puedan agruparse las necesidades concretas permitirá organizarse colectivamente para actuar sobre el territorio (será importante que en estos grupos de trabajo siempre intervengan los niños).

#### POSIBLE EVOLUCIÓN.

En la primera fase de empoderamiento y aproximación a la reestructuración del tejido de barrio y en concreto del espacio cívico infantil, se pretende concienciar al vecindario y comenzar a atender las necesidades reales. Esta fase llevará al surgimiento de una segunda donde se espera que nazcan nuevas actividades de manera espontánea que comiencen a poner en valor la experiencia compartida del espacio y el conocimiento. Estas nuevas relaciones entre vecinos podrán brotar directamente relacionadas con el trabajo de mejora de las dotaciones del barrio (ejemplo: reuniones y grupos de trabajo en el territorio para acondicionar, limpiar o reparar ciertos lugares), o de manera paralela a fin de potenciar los vínculos interpersonales (ejemplos: comidas vecinales, reuniones de padres, niños y abuelos en los parques, bancos de tiempo, etc).

Tras el empoderamiento y la consolidación de los vínculos entre los vecinos, podrán ir surgiendo propuestas concretas sobre el territorio y actividades necesarias para su puesta en marcha (talleres de reparación, construcción de prototipos, grupos encargados de resolver gestiones con la Administración o grupos educativos dedicados a potenciar el papel participativo de los niños en las ciudades).

Para llevar a cabo la posible materialización de la intervención en las estructuras lúdicas existentes o parques (#estonoesunparque), se han establecido algunos modelos de acción según la naturaleza del espacio:

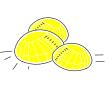
- 1.) Parques aislados o inconexos\_ Iniciativa: #hackeatuparque. Se trata de desmontar los objetos existentes para trasladarlos a otros lugares de oportunidad mejor interconectados y/o recomponer el espacio con dichos objetos a través de la transformación.
- 2) Parques inactivos\_ Iniciativa: #activatuparque. Se trata de potenciar el uso de los espacios existentes y poner en valor el paisaje a través de procesos de inteligencia colectiva situada.
- 3) Prototipado\_ Se trata de una iniciativa paralela e incluida en las dos anteriores y trata de generar nuevos modelos de uso del parque y el paisaje urbano con la realización de nuevas piezas que estén al servicio de las necesidades concretadas (nuevas estructuras de juego o columpios, nuevas estructuras de ocupación del espacio, nuevos bancos u otro tipo de mobiliario urbano, etc).

No existe espacio cívico infantil sin la presencia interconectada de otros espacios públicos ligados a actividades de otros rangos de edad. No es posible la existencia de un civic park sin el intercambio multigeneracional y su inclusión activa en el tejido de barrio, como tampoco es posible un parque cívico sin que se replanteen las estructuras lúdicas existentes que tendrán que favorecer y potenciar las capacidades críticas, creativas y cognitivas del niño en su etapa de desarrollo como individuo y ciudadano.









#estonoesunparque

#cuidatuparque

#hackeatuparque

#prototipatuparque

Mecanismos para la regeneración y activación de los parques según sus condiciones de partida y necesidades vecinales.



"No es posible la existencia de un civic park sin un proceso activo y participativo con el colectivo infantil sobre la materialización de ese espacio y su inclusión activa en el tejido de barrio."



Áreas de gestión de proyectos.

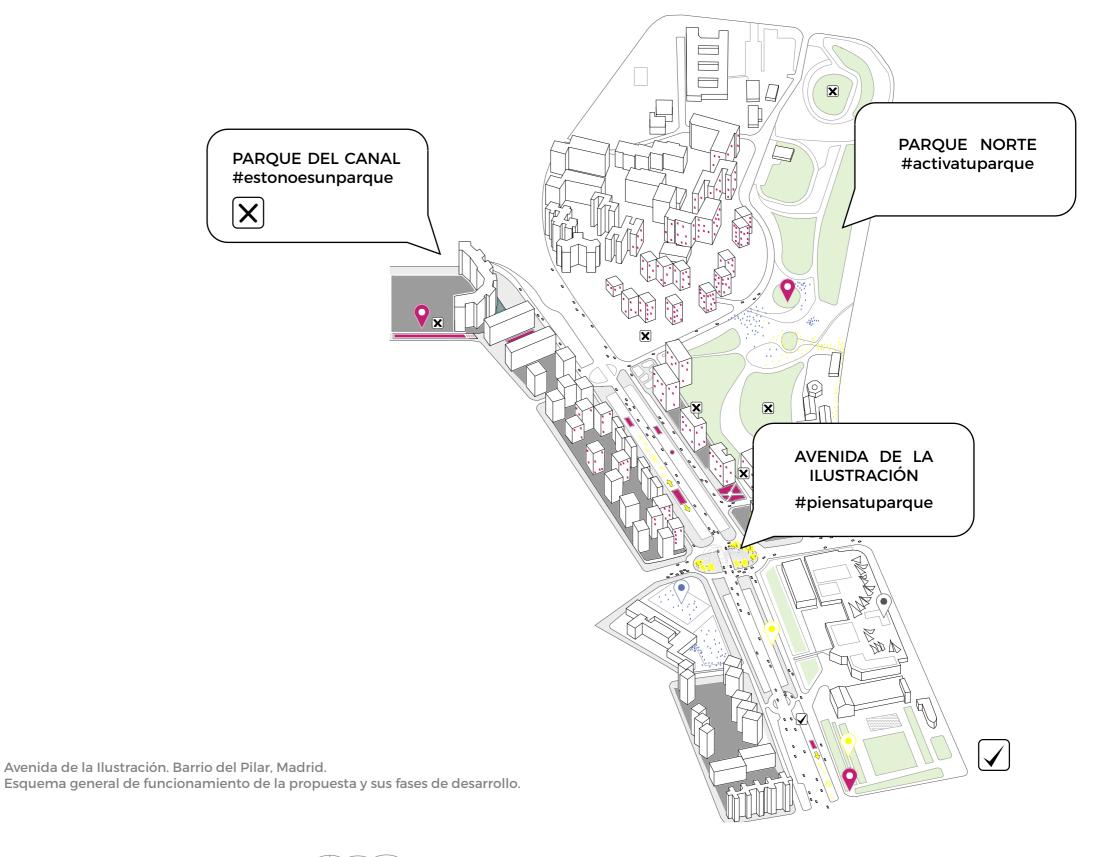
Áreas de intervención en el territorio.

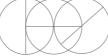
#### LEYENDA

- Fase 1:
  - Dateo, estudio y puesta en común.
- Fase 2: Grupos de trabajo y clasificación de tareas.
- Fase 3: Ejecución de tareas y laboratorios de prototipado.

#### ÁREAS DE REUNIÓN Y JUEGO.

- Áreas de acceso restringido.
- Espacio público.











#### #reuniónvecinal



Parque del Canal #estonoesunparque





Parques de la Avenida de la Ilustración. La propuesta se centra en repensar estos espacios abriendo sus células o "hackeando" las estructuras existentes.



"No es posible la existencia de un civic park sin un proceso activo y participativo con el colectivo infantil sobre la materialización de ese espacio y su inclusión activa en el tejido de barrio."





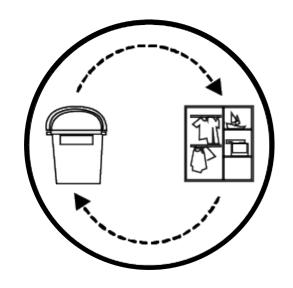
#estonoesunafuente

#estonoesunparque

Parques de La Vaguada. La propuesta se centra en aprovechar el potencial que ha adquirido en los últimos meses como lugar asambleario.







# CONTENEDOR TRANSPARENTE.

Es un mobiliario de propiedad común que permitirá el intercambio de objetos útiles que de otra manera terminarían en la basura.



MAITE, Guzmán.

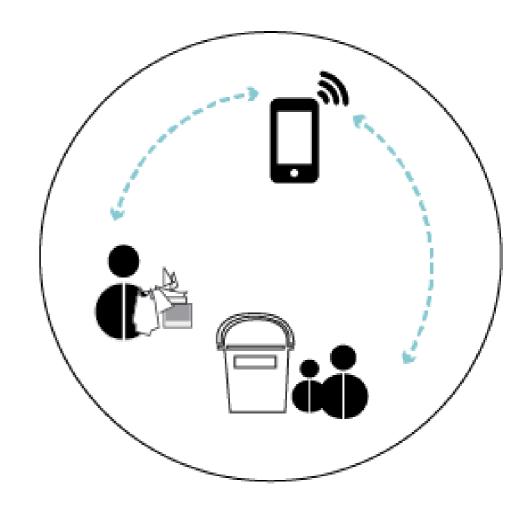
#mobiliario #basura #intercambio

Link 1. Resumen Proyecto. https://youtu.be/H-0g29sp6vY Link 2. Posibilidades de futuro. https://youtu.be/wl2cgWWjJF0 Es común observar a los vecinos de cualquier barrio, depositar junto a los contenedores de basura objetos que pueden ser útiles para otras personas, con la intención de que no termine en el vertedero.

El contenedor transparente, es un dispositivo en el que los vecinos podrán depositar esos objetos en buen estado que ya no necesiten para que otros puedan tomarlo, pretende funcionar como un mobiliario que propicie el intercambio de recursos entre ciudadanos. Por ser transparente retórica y literalmente, se podrá ver lo que contiene y quién lo ha compartido, este intercambio fomenta la interrelación y solidaridad entre vecinos, al tiempo que ofrece formas alternativas de consumo pertenecientes al ámbito de la economía colaborativa.

Se propone como un proyecto de código abierto, desarrollado a través de la inteligencia colectiva situada en un lugar del espacio público, que funcionará como sitio de experimentación y catalizador del proceso.

"El contenedor transparente, es un dispositivo en el que los vecinos podrán depositar esos objetos en buen estado que ya no necesiten para que otros puedan tomarlo, pretende funcionar como un mobiliario que propicie el intercambio de recursos entre ciudadanos."



Esquema cíclico de reutilización que involucra al "contenedor transparente."



"La conciencia de que podemos compartir recursos, precisa como respuesta un nuevo tipo de mobiliario que hasta ahora, no está considerado por las administraciones como necesarias para el equipamiento urbano de la ciudad."

"(...) se propone una alternativa diferente a la lógica de consumo, que permite reciclar, reutilizar y compartir estos objetos."

#### CONTEXTO.

En numerosas ocasiones observamos fuera de los contenedores de basura objetos que los vecinos no tiran, este hecho sugiere la necesidad de algún tipo de mobiliario que no sea exclusivamente para depositar desechos, sino que funcione como un depósito de recursos que puedan intercambiarse. La conciencia de que podemos compartir recursos, precisa como respuesta un nuevo tipo de mobiliario que hasta ahora, no está considerado por las administraciones como necesarias para el equipamiento urbano de la ciudad.

La voracidad del consumo contemporáneo lleva implícita la avidez del desecho, hay que desechar para poder consumir. En el texto Vida Líquida, Zygmunt Bauman reflexiona al respecto "Los objetos de consumo tienen una limitada esperanza de vida útil y, en cuanto sobrepasan ese límite, dejan de ser aptos para el consumo; como su -aptitud para el consumo- es la única característica que define su función, llegado ese momento ulterior ya no son aptos en absoluto: son inútiles. Cuando dejan de ser aptos, deben ser retirados del escenario de la vida de consumo (es decir, destinados a la biodegradación, incinerados, confiados a las empresas de eliminación de residuos) para hacer sitio en él a nuevos objetos de consumo aún por usar."

El caso de estudio al que responde este proyecto, se ubica alrededor de los contenedores de basura más próximos a la calle Gómis N° 35, en el barrio de Vallcarca i els Penitens, distrito de Gracia en la ciudad de Barcelona, España. Durante el año 2015 se depositaron en el suelo junto a los contenedores, objetos de consumo que variaban en cantidad y tipo según la temporada, juguetes, ropa infantil, ropa para adultos, zapatos, abrigos, colchones, muebles, electrodomésticos, comida empacada, etc. En este sentido, se propone una alternativa diferente a la lógica de consumo, que permite reciclar, reutilizar y compartir estos objetos.

Ahora bien, esta nueva perspectiva nos permite reflexionar sobre

lo que ocurre en torno a este espacio público, ¿Acaso este tipo de intercambio ciudadano no tiene cabida en un espacio público diseñado para "ser usado"? ¿Es posible transformar este espacio público en un espacio común?

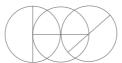
Es natural para los ciudadanos entender el vertedero como el lugar en el depositar desechos, pero en la realidad concreta de nuestro caso de estudio, este uso trasciende y se hace más complejo, allí se depositan objetos que otras personas recogen para su uso personal o comercial. ¿Cómo cambiaría la dinámica de ese lugar si instalamos como parte del mobiliario urbano, un contenedor en el que depositar estos objetos?

#### DESARROLLO.

Se propone diseñar, construir, instalar y gestionar entre los vecinos del barrio un Contenedor Transparente, que además de cuestionar su uso tradicional como depósito de desechos, supondrá un depósito de objetos intercambiables. Esto hace que como ciudadanos seamos más conscientes de que nuestros desechos tienen valor y, pueden llegar a entenderse como una fuente importante de recursos, capaces de mejorar nuestra calidad de vida.

Este proyecto está enfocado en documentar, difundir y analizar el proceso para generar conocimiento, entendido como una herramienta fundamental de aprendizaje. La coordinación y ejecución de este trabajo en equipo, propiciará la construcción de lazos entre vecinos, basados en la búsqueda del bien común, fomentando valores que perduren en el tiempo y permitan la inclusión progresiva de todas las personas interesadas.

El resultado de este proyecto no está definido, por tratarse de un proceso abierto, es susceptible de modificar sus objetivos y metodología de trabajo en función de las especificidades de la experiencia, mientras tanto, el espacio público no será



COMPARTE!

"Esto hace que como ciudadanos seamos más conscientes de que nuestros desechos tienen valor y, pueden llegar a entenderse como una fuente importante de recursos, capaces de mejorar nuestra calidad de vida." exclusivamente un lugar de consumo sino de experimentación ciudadana.

Tomando como ejemplo el proyecto DreamHamar desarrollado por Ecosistema Urbano, se propone ocupar un lugar del territorio como un espacio híbrido que funcione como catalizador de este proceso, para esto es necesario incorporar agentes activos del barrio, como la Asamblea de Vallcarca, el centro cultural ubicado en el Antic Forn de Vallcarca y El Ateneu Popular de Vallcarca. Al no contar con financiamiento, se propone aprovechar los recursos materiales que el propio lugar ofrece para la construcción del mobiliario. Nos interesa al final de este proceso, evaluar si el espacio público pudo transformarse en un Espacio Cívico, para ello se propone la aplicación del Civímetro desarrollado durante el curso.

#### TIENES ALGO QUE NO NECESITAS?

#### NO LO TIRES!











#### POSIBLE EVOLUCIÓN DEL PROYECTO. DEL ESPACIO PÚBLICO AL ESPACIO CÍVICO.

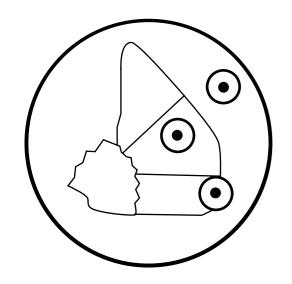
El proyecto puede ser aplicado en cualquier lugar o territorio, siendo el problema de la acumulación de basura una característica propia de las ciudades, todas las gestiones alternativas a la gestión pública, son realmente necesarias.

Una vez definidos los objetivos del proyecto, aunque susceptibles de modificación, podemos planificar la estrategia y los procesos a implementar, para ello, aprovechando la inteligencia colectiva acumulada por experiencias anteriores, se propone poner en práctica el Método de Diseño Cívico planteado en el curso, cuyas etapas mencionamos a continuación, apertura, planificación, compromiso, investigación, concepción y diseño, entrega, extensión, financiación, desarrollo del proyecto e impacto a futuro.



Situación actual generalizada sobre los contenedores. Propuesta para la mejora de estas situaciones en la parte superior.





### SOLAR.

SOLAR, es un proceso participativo para la transformación de tres solares vacíos de la ciudad de Palma en tres nuevos espacios públicos temporales.



PABLO, Amor.

**#solar #reciclaje #participación** 

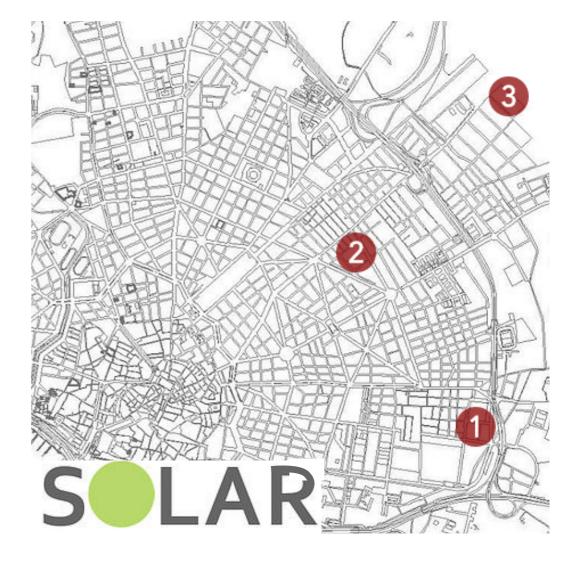
Link 1. Resumen Proyecto. https://youtu.be/UIHhj5SDTQg Link 2. Desarrollo. https://youtu.be/3QUGDa5I2yw El proyecto de transformación de solares vacíos supone una oportunidad para repensar unos espacios urbanos abandonados y enquistados en la memoria cotidiana de los vecinos. La recuperación de estos espacios "olvidados" implicará la activación de una serie de acciones de carácter comunitario y vecinal que, además de revalorizar diferentes zonas de la ciudad y dotarán a estas zonas de usos de los que ahora carecen, ayudará a consolidar el tejido social, crear sentimiento de identidad entre los ciudadanos y reforzar su conciencia comunitaria.

El proyecto tiene como objetivo ampliar la superficie de uso público de la ciudad de manera temporal, flexible y dinámica, con una amplia participación ciudadana durante todo su desarrollo, tanto a nivel presencial como digital.

En todo momento, las actuaciones físicas irán acompañadas de programas de actividades, mantenimiento, pedagogía y sensibilización con los vecinos, con el objetivo de reforzar el componente social del proyecto y convertirlo en un procedimiento transformador plural y tan horizontal como sea posible.

El proceso participativo de diseño de los espacios vacíos irá en función de las necesidades vecinales y del contexto social y urbanístico de los barrios donde se emplaza cada uno de los solares.

"(...) consolidar el tejido social, crear sentimiento de identidad entre los ciudadanos y reforzar su conciencia comunitaria."





"Este tipo de intervenciones (...) persigue la habilitación de nuevos espacios de relación, mediante la implicación de los vecinos en el proceso, desde las primeras etapas de análisis, pasando por el diseño, la ejecución y la posterior gestión del espacio resultante."

"(...) con esta primera iniciativa

a que en el futuro, tanto colec-

tivos vecinales, como organiza-

idea de reciclaje urbano (...)"

ciones privadas se sumen a esta

transformadora se puede dar pie

Coincidiendo con el desarrollo del curso Diseño Cívico, producido por Domenico Di Siena, promovido y certificado por el Instituto de Arquitectura del Colegio de Arquitectos de Madrid (COAM), en el colectivo Arquitectives, al cual pertenezco, hemos comenzado a trabajar en la elaboración del proyecto Solar. En él, y gracias al compromiso de la Gerencia de Urbanismo del Ayuntamiento de Palma que impulsa el proyecto, en el que también participan el Consorcio RIBA y la Regiduría de Vivienda, se pretende transformar tres solares vacíos de la ciudad en tres nuevos espacio públicos temporales. Aprovechado estos hechos pretendo desarrollar brevemente este proyecto como trabajo final del curso citado.

Este tipo de intervenciones, que ya se han llevado a cabo en numerosas ciudades, persigue la habilitación de nuevos espacios de relación, mediante la implicación de los vecinos en el proceso, desde las primeras etapas de análisis, pasando por el diseño, la ejecución y la posterior gestión del espacio resultante. Esta implicación se traduce, por una parte, en la identificación con el espacio construido y, por otra, en el establecimiento de relaciones entre los diferentes agentes implicados.

#### LOS SOLARES.

Actualmente, gracias a la promoción e implicación del Ayuntamiento en el proceso, se barajan tres solares urbanos de titularidad pública como soportes finales del proyecto. Uno de los requisitos que debían cumplir estos espacios, además de que el consistorio fuera el propietario de los mismos, era que en el planeamiento municipal estas áreas estuvieran calificadas como "Espacio Libre" o "Equipamiento" vacantes y no ejecutados.

Una de las características que tiene el proyecto es que con esta acción se pretende fomentar por parte del consistorio la capacidad que tienen los distintos actores urbanos de transformación del espacio urbano. Por eso se piensa, que con esta primera iniciativa transformadora se puede dar pie a que en el futuro, tanto colectivos

vecinales, como organizaciones privadas se sumen a esta idea de reciclaje urbano, tanto en beneficio propio, como en beneficio colectivo.

Los solares sobre los que en principio se pretende comenzar a trabajar son los siguientes:



SOLAR 1. Calle Carracas esquina Calle Bogotá. Barrio de la Soledad. Superficie: 2.225 m2 (1.632 m2+ 593 m2) Número de parcelas: 2 Calificación urbanística: EL1b. Espacio Libre



Superficie: 1.211 m2 Número de parcelas: 1 Calificación urbanística: EQ0a/SC. Parcela libre para equipamientos (futuro centro sociocultural)



"Los proyectos serán elaborados comunitariamente mediante dibujos, maquetas, esquemas de proceso, etc. Involucrando a todos los colectivos implicados."

#### ETAPA 0.

Promoción del proyecto. En un primer momento se realizarán distintas acciones de comunicación para la promoción e información del proyecto, con la intención de llegar al mayor número de personas y agentes que en un futuro se quiera incorporar al el proceso. Estos canales abiertos en primera instancia tendrán que estar activos durante todo el proceso.

En esta primera etapa será fundamental que se garantice que los solares se encuentren en unas condiciones mínimas de seguridad y limpieza para comenzar el proceso de transformación.

#### ETAPA 1.

Análisis, sensibilización y familiarización con el lugar. En esta etapa se tratará de profundizar en el conocimiento del espacio a transformar, así como su contexto a distintas escalas (solar-barriociudad) para conocer, entre otras cosas, las necesidades a las que debemos enfrentarnos con la intervención. No únicamente a escala barrial sino a escala urbana.

Los agentes participantes a los cuales nos dirigiremos serán, los colegios, comunidades, asociaciones de vecinos, del propio barrio y ciudadanos en general, comerciantes, instituciones, artistas, etc. En todo el proceso existirán canales de participación abiertos para la aportación de ciudadanos tanto del barrio como de fuera de él, persiguiendo que el proceso se dé a escala "glocal".

Las herramientas y procedimientos a los que se recurrirán en este momento del proceso serán talleres y mesas participativos de análisis del contexto urbano, visitas guiadas por el barrio y el solar, así como acciones puntuales que permitan vivenciar a la comunidad el espacio a transformar.

#### ETAPA 2.

Análisis de la necesidades y deseos de la ciudad y el barrio. Solapadamente en el tiempo a la primera etapa se trabajará en



SOLAR 3. Calle Aragón, 246. Rafal Nou Superficie: 200 m2 Número de parcelas: 1 Situación urbanística: Espacio libre privativo en parcela de viviendas sociales de promoción municipal

dinámicas de análisis de las necesidades y voluntades colectivas que podrían ser soportadas por los espacios urbanos vacíos. Para esta etapa se trabajará colectivamente para recolectar propuestas de uso para estos espacios en sesiones de trabajo que incluirán debates, talleres de procesos, lluvias de ideas o mapas mentales.

#### ETAPA 3.

Concreción y redacción de proyectos. Redacción de la propuesta concreta y proyecto en cada solar. En función de los resultados de la etapa 2, se dará forma al proyecto concreto de cada solar. Las sesiones de trabajo serán coordinadas y acompañadas por profesionales que permitan concretar las ideas surgidas durante las etapas anteriores. Los proyectos serán elaborados comunitariamente mediante dibujos, maquetas, esquemas de proceso, etc. Involucrando a todos los colectivos implicados. Por tanto, los técnicos no redactarán un proyecto de forma "convencional", sino que guiarán el proceso y darán viabilidad física y económica a las ideas de los vecinos.



"(...) se fomentarán las dinámicas de intercambio de conocimiento y habilidades que permitan a la comunidad participar en la ejecución material del proyecto."

#### ETAPA 4.

Adiestramiento y preparación de las acciones. En función de los resultados de la etapa de proyecto, se organizarán jornadas de talleres comunitarios dirigidos a encontrar las herramientas y competencias para la participación e implicación de la ciudadanía en la ejecución posterior del proyecto. Por ejemplo, si en las etapas iniciales y de redacción del proyecto se decide que en alguno de los solares se instalará un huerto urbano, se realizarán talleres que adiestren a la comunidad en este aspecto.

Así mismo, se fomentarán las dinámicas de intercambio de conocimiento y habilidades que permitan a la comunidad participar en la ejecución material del proyecto, implicando a ciudadanos con experiencia en temas que se desarrollarán en la ejecución (carpinteros, albañiles, jardineros, técnicos etc).

Durante el proceso de diseño se tratará de integrar el mayor número de agentes posibles. Así, desde un principio, tenemos la intención de que además de la ciudadanía se involucre en el proyecto varios de los colectivos de artistas urbanos de la ciudad, de tal manera que estos espacios se conviertan también en lugares de acción artística. En Palma de Mallorca existen varios grupos activos e interesados en esta actividad, así como un barrio, el de Canamunt, donde su asociación vecinal ha trabajado y reivindicado la actividad artística en la calles declarando ante el Ayuntamiento el barrio como amigo del arte urbano. Esta dinámica será una de las que se intentará integrar en el proyecto.

#### ETAPA 5.

Ejecución. La última etapa del proceso dependerá necesariamente de las anteriores y de la financiación de la que finalmente se haya conseguido. Esta etapa por tanto, quedará definida al final del proceso como resultado del mismo.

#### ETAPA 6.

Dinamización. Esta etapa pretende fomentar el uso de los espacios transformados antes de que los promotores y coordinadores del proyecto dejen en manos de los vecinos y la ciudadanía estos espacios. Por ejemplo se podría plantear un plan para la realización de mercadillos de intercambio, ya sean genéricos o temáticos de tal manera que estos espacios también puedan formar parte del circuito de mercados al aire libre de la ciudad. Una vez que se deje en manos de los vecinos la gestión, se deberá cuantificar el éxito del proyecto en cuanto a respeto, mantenimiento, sentimiento de pertenencia, fomento de actividades vecinales, de estos espacios.

#### ACCIONES CONTINUAS DURANTE TODO EL PROCESO:

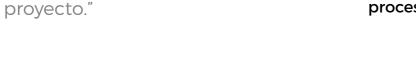
#### 1. Financiación y viabilidad material.

Durante todo el proceso se pondrán en marcha mecanismos de financiación que permitan la posterior ejecución material del proyecto. Conscientes de la reducida capacidad municipal en este punto se tratarán de encontrar vías alternativas que complementen la aportación municipal. Entre ellas se encuentran las siguientes:

- Campañas de crowfunding.
- Patrocinios.
- Mecenazgos.
- Recursos propios e implicación del prosumer.
- Subvenciones
- Organización de eventos en los solares.
- Aportaciones privadas.

#### 2. Información pública.

Exposiciones públicas periódicas para que el conjunto de la ciudadanía pueda seguir el proceso en todo momento (en la web, en expos físicas en el ayuntamiento, etc.)

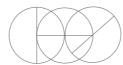


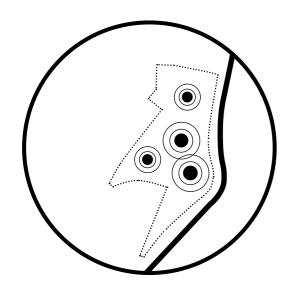
"Durante todo el proceso se pon-

de financiación que permitan la

posterior ejecución material del

drán en marcha mecanismos





## OPENING HUERTA DEL REY.

Propuesta de apertura y mejora espacial e interrelacional entre comunidades en el barrio de Huerta del Rey, Valladolid.





**#Comunidades** 

**#Ciudad abierta** 

**#Espacio compartido** 



JAIRO, Rodríguez Andrés.

La aprehensión que una comunidad hace del espacio que habitualmente utiliza transforma la visión que ésta tiene del conjunto de la ciudad. Este hecho da pie a la existencia de zonas muy asimiladas, en las que hasta el ritmo de los semáforos es conocido y otras que, aun siendo contiguas, se transforman en ámbitos totalmente desplazados o infravalorados. La repetición natural de rutinas, percepciones e interpretaciones del espacio urbano propicia el hecho anterior y borra de la conciencia colectiva y del mapa mental global esas áreas. Los límites físicos, virtuales o en ocasiones culturales son los que dan pie a este tipo de lecturas.

El barrio de Huerta del Rey, en Valladolid, cuenta, además con una considerable heterogeneidad de usos, servicios y usuarios, con una alta dotación de espacio libre de distinta naturaleza. Sin embargo, de manera simultánea, la existencia de gran cantidad de barreras de todo tipo y una escasa jerarquización impiden un aprovechamiento óptimo de esos espacios abiertos, limitando no solo su uso sino el aumento de las relaciones interpersonales.

Devolver estos ámbitos al mapa mental general y convertirlos en lugares para el encuentro y la relación comunitaria es uno de los objetivos de este trabajo, conseguir hacerlo a partir de propuestas críticas de sus propios ocupantes, tras un reconocimiento de la problemática existente, es otro de ellos. También lo es finalmente, durante el proceso de desarrollo del proyecto, mejorar la cohesión entre habitantes y usuarios mediante el fomento de relaciones tanto comunitarias como intercomunitarias.



#OpeningHuertadelRey



"La organización en forma de unidades residenciales funcionando de manera autónoma y la falta de jerarquización y atención hacia el espacio libre compartido, de ocio y relación correspondiente, han sido claves para la ideación del proyecto (...)"

#### CONTEXTO.

El proyecto propuesto afecta a la ciudad de Valladolid, capital de la Comunidad de Castilla y León, y municipio dotado con una población de más de 300.000 habitantes repartidos en 39 barrios muy heterogéneos. De entre todos ellos se ha estimado la posibilidad de trabajar en el barrio de Huerta del Rey, un área característica de la ciudad de unos 16.000 habitantes, desarrollada como el barrio residencial que actualmente existe entre los años sesenta y setenta del siglo pasado. Entre sus rasgos cabe anotar la coexistencia en esta área de zonas residenciales de estándar medio-alto, desarrolladas principalmente en forma de torres en altura, con generosos equipamientos de tipo deportivo y administrativo, así como educativo. En este último grupo hay que destacar la presencia de la E.T.S. de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.

Junto a las barreras más conocidas y evidentes existentes entre el barrio y el resto de la ciudad, principalmente el río Pisuerga y las vías de tráfico denso que lo rodean, existen otras no menos importantes pero sí más próximas y asumidas por los ciudadanos, que limitan considerablemente la capacidad de uso y disfrute de la gran cantidad de espacio abierto urbano con el que cuenta el barrio. La organización en forma de unidades residenciales y de servicio ideadas para funcionar de manera autónoma, cada una dotada de su espacio libre, de ocio y relación correspondiente, ha sido clave en este sentido. También lo ha sido la falta de jerarquización y atención hacia el espacio libre compartido. Cerramientos de parcelas públicas y privadas, vías internas de gran sección, con grandes reservas de aparcamiento en batería, y organizaciones cerradas o poco cualificadas de muchos de los espacios libres, se pueden señalar como causas de la condición anotada anteriormente, dando como resultado una gran dotación de espacio libre que, en la actualidad, aparece fraccionada, impidiendo una concepción global equilibrada y un uso adecuado y optimizado.

El reconocimiento de esta circunstancia y la oportunidad de intervenir en ella de una manera humana y social, al mismo tiempo que ajustada a realidad social del barrio, se plantea como la primera meta de este proyecto. Posteriormente, otro de los objetivos sería el de conseguir mejorar la relación de habitantes y usuarios externos del barrio entre sí, así como con el espacio urbano disponible en este ámbito de la ciudad. Para ello se plantea en primer lugar la generación de foros de encuentro, reconocimiento y debate comunitario e intercomunitario. Se propone igualmente la necesaria reflexión crítica desde estos foros sobre el tipo y la relevancia de los diferentes tipos de barreras y límites que actualmente cercenan el potencial de este contexto. También se adivina como necesaria una reflexión sobre los espacios libres en sí, sobre su naturaleza y forma de utilización, y por tanto sobre la posibilidad de llevar a cabo en muchos casos medidas de reorganización, cualificación y jerarquización, así como de modificación de los distintos tipos de barreras.



Lugar de actuación. Barrio de Huerta del Rey, Valladolid.



"(...) la aparición de diferentes centros educativos y cívicos, sin duda se plantea como una oportunidad de contar con focos de encuentro, dinamización y consulta de las reflexiones y las intervenciones resultantes."

#### DESARROLLO.

En cuanto al desarrollo del proyecto se plantea como oportuna una primera fase de divulgación y acercamiento al tema, dando a conocer el proyecto a diferentes actores, instituciones y comunidades involucradas en este ámbito de la ciudad, al tiempo que se estudian las zonas más afectadas y las de mayor potencial.

Debido a la escala de la intervención, y antes de intentar abarcar todo el conjunto al mismo tiempo, parece oportuno comenzar por unidades de intervención menores y accesibles vinculadas a estas áreas críticas. Aprovechando inicialmente utilidades de tipo digital se fomentaría la comunicación entre los miembros de las distintas comunidades próximas, con el objetivo de facilitar la generación de un interés común por la cuestión, inexistente hasta el momento, capaz de poner en marcha el proyecto.

En segundo lugar se procedería a propiciar una conexión similar entre comunidades próximas, de tal modo que se evalúen y hagan patentes los límites físicos existentes entre unas y otras, dando a conocer las posibilidades de cada espacio libre compartido asociado a ellas. Finalmente se propondría la generación de un foro común capaz de señalar barreras o disfunciones internas de tipo más general y la posibilidad de establecer una propuesta común de intervención consensuada.

La existencia de una relación equilibrada entre uso residencial y dotacional permite el planteamiento de unidades de trabajo mixtas dotadas de mayor riqueza y complejidad. Al mismo tiempo, la aparición de diferentes centros educativos y cívicos, sin duda se plantea como una oportunidad de contar con focos de encuentro, dinamización y consulta de las reflexiones y las intervenciones resultantes. De manera significativa, la aparición entre ellos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura, con toda su carga estudiantil, dinámica y muy propositiva, supone la incorporación al proceso de un centro neurálgico de reflexión e intercambio, enriquecedor y clave a muchos niveles.

Parece razonable, para iniciar el proyecto y adivinar su posible evolución, plantear un ensayo experimental en un ámbito controlado y receptivo a dinámicas nuevas. Esta suerte de "laboratorio" preliminar, se desarrollaría en el conjunto formado por la Escuela de Arquitectura y su Aulario, la Biblioteca Municipal Francisco Pino, el C.C. I. José L. Mosquera y las comunidades más próximas.

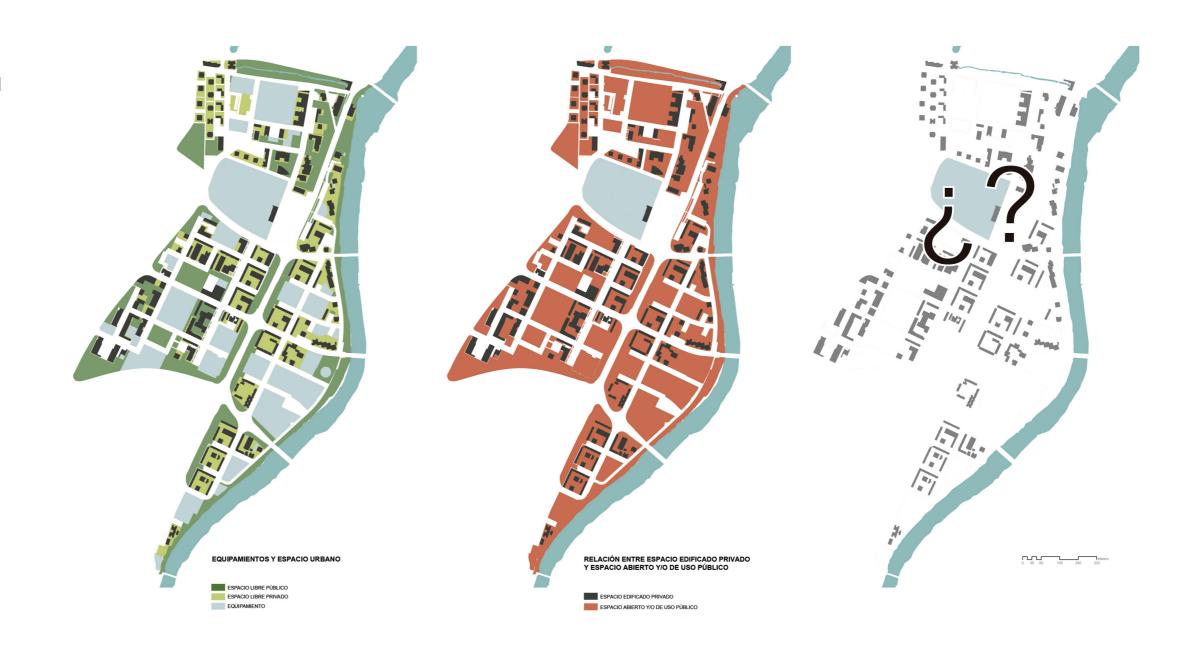
En este ámbito cabría observar el intercambio generado entre las conocidas necesidades de una parte, las de los residentes y los ciudadanos en general, y la capacidad imaginativa, creativa y propositiva de los otros, los estudiantes de arquitectura. Esa interrelación, basada en un intercambio fluido, se adivina como beneficiosa para ambas comunidades, enriqueciendo la percepción y el uso de estos espacios por unos y dando a los segundos la posibilidad de aproximarse a una realidad profesional cada vez más habitual. Planteado de alguna manera como asignatura paralela al desarrollo académico de la Escuela de Arquitectura, o como un taller alternativo, la renovación continua del alumnado y la reflexión aditiva sobre un mismo tema daría pie a un proyecto vivo de un calado considerable.



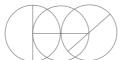
Lugar de actuación. Barrio de Huerta del Rey, Valladolid.

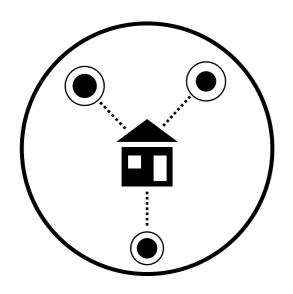


"La existencia de una relación equilibrada entre uso residencial y dotacional permite el planteamiento de unidades de trabajo mixtas dotadas de mayor riqueza y complejidad."



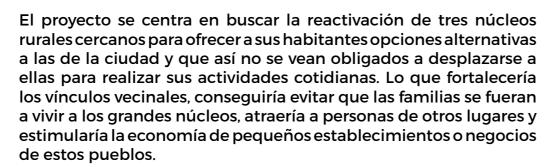
Equipamientos, usos y jerarquía del tejido urbano.





# REACTIVADOR DE NÚCLEOS RURALES.

Creación de un espacio para revitalizar la vida en comunidad de núcleos rurales próximos, animando a no perder el carácter propio del lugar.



Realizando un análisis de los núcleos y aplicando conceptos de diseño cívico trabajados en el curso (asambleas, reuniones con la administración pública, hibridación físico-digital, ciudadanos prosumers, etc.) creo que los objetivos se conseguirían mediante la rehabilitación de un colegio y sus instalaciones deportivas. Trabajando también las parcelas anexas para proporcionar nuevos espacios y nuevas actividades a los habitantes e incluso a personas de otros lugares que se vieron atraídas por la propuesta.

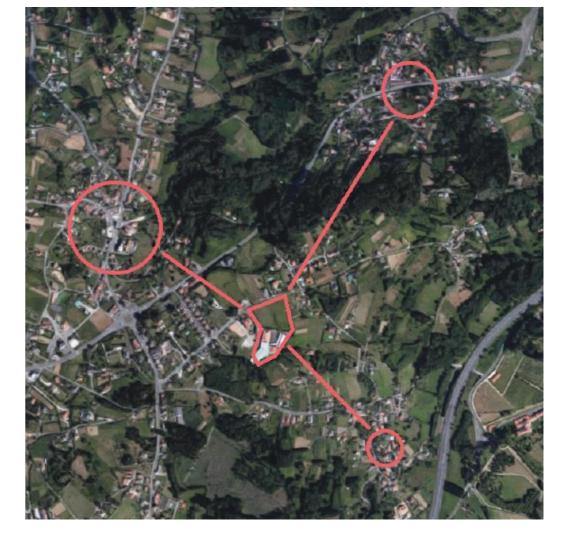


FERNANDO, Pumar.

**#rural #implicacion #identidad** 

Link 1. Resumen Proyecto.
https://youtu.be/PQatpbXjDow
Link 2. Descripción.
https://youtu.be/TesDEhBgWTU

"El proyecto se centra en buscar la reactivación de tres núcleos rurales cercanos para ofrecer a sus habitantes opciones alternativas a las de la ciudad y que así no se vean obligados a desplazarse a ellas para realizar sus actividades cotidianas."





"En prácticamente todo el mundo, se lleva produciendo desde hace varios años una fuerte desruralización, lo que provoca que muchos pequeños núcleos estén casi desiertos, o la gente que los habita se desplace a realizar sus actividades a las grandes ciudades (...)"

En prácticamente todo el mundo, se lleva produciendo desde hace varios años una fuerte desruralización, lo que provoca que muchos pequeños núcleos estén casi desiertos, o la gente que los habita se desplace a realizar sus actividades a las grandes ciudades (y en Galicia donde la población ya está bastante dispersa por geografía e historia, más todavía).

Mi proyecto es una adaptación de un trabajo realizado para la asignatura de Urbanismo del 4° curso de Arquitectura. Aquel trabajo consistía en el análisis de varios núcleos rurales próximos para, posteriormente, proponer soluciones que hiciesen recuperar la actividad y la vida que en ellos había no mucho tiempo atrás. Parte del trabajo de análisis que se hizo será el mismo que realizaría si pretendiese llevar a cabo un proceso cívico en estos lugares pero habría muchos aspectos que faltarían por trabajar y tener en cuenta como; recopilación de información desde número de habitantes, sus edades, ocupaciones profesionales, actividades que realizan y a dónde se desplazan para realizarlas hasta, por último, sus opiniones y propuestas.

El trabajo de la asignatura se centraba más en aspectos teóricos vistos en clase y no llegaba a rematar una propuesta de acción sin tener mucho que ver con lo que podríamos aplicar en este curso pero, teniendo en cuenta lo aprendido estos meses creo que se podría hacer mucho mejor y los resultados serían más positivos. En esa dirección va encaminado mi proyecto; partiendo de la idea de aquel trabajo de revitalizar los núcleos rurales, aplicar los conocimientos de este curso para que nuestra actuación fuese lo más acertada posible.

El proyecto se desarrolla en tres pequeños núcleos rurales pertenecientes a un mismo ayuntamiento. Desde hace un par de años, se viene apreciando un aumento importante en la media de edad de la gente del lugar ya que los jóvenes se marchan a la ciudad. Se han tomado ciertas medidas para luchar contra esta situación como ayudas para rehabilitar viviendas o ayudas para padres primerizos pero el efecto es mínimo. Por eso a pesar de no ser una iniciativa directa del ayuntamiento sería bien vista una propuesta de reactivación de la vida del lugar.

A partir del análisis del territorio, de la estructura de los pueblos, las comunicaciones entre ellos y sus poblaciones se ha encontrado una ubicación buena donde generar este espacio cívico. En el más grande de los tres núcleos encontramos un colegio con instalaciones deportivas y parcelas anexas libres que se podrían trabajar. El primer paso, sería reunir a los vecinos, exponer las posibilidades que ofrece la ubicación comentada y estudiar propuestas (ciudadanos prosumers).

Sería interesante trasladar el contenido de estas reuniones a la esfera digital y crear un espacio donde exponer y comentar las ideas propuestas (hibridación físico-digital) creando un blog o una plataforma similar. Más adelante, si el proyecto sale adelante, se trabajaría en una página web con toda la información incluyendo los horarios de las actividades y lugares donde se realizan, espacios disponibles, motivación y desarrollo del proyecto y un blog donde comentar el día a día.

Además incluiría un foro donde los vecinos pudiesen trasladar sus opiniones, aportar sugerencias o nuevas ideas favoreciendo la interacción e implicación con el proyecto (inteligencia colectiva situada). A partir de tener una idea, es necesario buscar implicación para que sea interesante llevarla a cabo, hablaríamos con gimnasios cercanos para intentar motivarlos a realizar actividades en estas instalaciones, con tiendas de ropa deportiva para intentar conseguir rebajas para las distintas actividades a cambio de publicidad, con ayuntamientos próximos que puedan aportar gente cualificada u otros servicios.

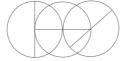


"Si conseguimos revitalizar estos núcleos y que la gente realice sus vidas y actividades cotidianas en ellos, habremos evitado que se pierda el carácter propio de cada lugar y de sus gentes (...)" A la vez que se extiende la idea, se deberían poder incluir o variar aspectos a partir de experiencias vividas o investigaciones de otros proyectos similares (inclusividad). Nuestro siguiente paso sería hablar con las autoridades e instituciones pertinentes para pedir permisos y autorizaciones legales además de posibles subvenciones que nos permitan realizar el proyecto así como mejoras o ampliación de instalaciones.

Si todos estos pasos se van dando correctamente y el proyecto avanza, trataríamos de hacer llegar la idea a más lugares bien a través de prensa o de internet con publicaciones en los periódicos locales y la creación de la página web antes comentada. En esta línea se abrirían nuevas vías de comunicación como las redes sociales creando perfiles en Facebook y Twitter que en la actualidad están a la orden del día y nos permitiría dar mayor difusión a nuestro proyecto a otros perfiles de usuarios. Esto es interesante además de para dar a conocer la propuesta para encontrar otras posibles vías de financiación.

Una vez que hayamos hecho todo esto y conseguido apoyo y financiación, el propio proyecto va a ser el que marque sus límites dependiendo de la participación de la gente, de la financiación que se consiga y del interés que haya en la ampliación de instalaciones y de servicios. Si conseguimos revitalizar estos núcleos y que la gente realice sus vidas y actividades cotidianas en ellos, habremos evitado que se pierda el carácter propio de cada lugar y de sus gentes (glocal).

Además todas estas acciones llevadas a cabo a lo largo del proceso siempre serían por y para el bien de la comunidad y su territorio (procomún). Lo que sin duda no pasará inadvertido para otros ayuntamientos, de manera que podría llegar a generarse una red de espacios cívicos en distintos núcleos cercanos que colaboren entre ellos compartiendo instalaciones, actividades, servicios, personal.





## DOBLE FILA.

Doble Fila se reinventa desde un blog de movilidad urbana sostenible a agente participante en políticas y acciones en movilidad sostenible.

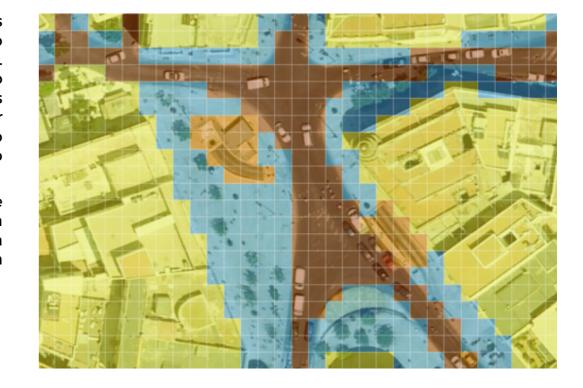


JUANJO, Amate.

#movilidad urbana #colectivo #accesibilidad

Link Resumen Proyecto. https://youtu.be/V2tEr7HKtNg Doble Fila surgió en 2012 como un espacio blog de contenidos relacionados con la movilidad urbana y la sostenibilidad creado por comunicadores, técnicos y activistas sociales de Almería. Con el tiempo, y fruto de diferentes acciones tanto físicas como virtuales se ha ido convirtiendo en un espacio donde confluyen las acciones de comunicación con las de reivindicación y sin contar con una figura legal formalizada, ha llegado a ser considerado un colectivo de reivindicación de un modelo de movilidad no motorizado, sostenible, accesible y amable.

Dadas las características anteriormente citadas, podría tratarse de un ejemplo de Civic Point o espacio de encuentro entre y con múltiples agentes en torno a la temática de la movilidad urbana sostenible que salta del espacio virtual a la participación en diferentes ámbitos tanto institucionales como reivindicativos.



"Doble fila se ha ido convirtiendo en un espacio donde confluyen las acciones de comunicación con las de reivindicación de un nuevo modelo de movilidad."

Imagen representativa del cambio de paradigma propuesto.



"La aparición de revistas como Ciclosfera, la crisis económica y la subida de los precios del combustible, hicieron que cada vez hubiera mayor interés por el uso de la bicicleta para los desplazamientos urbanos" En Enero del año 2012 en Almería las cuestiones de movilidad urbana no pasaban de ser un tema que interesaba a muy pocos ciudadanos. No había plataformas ciudadanas que trabajaran en cuestiones como la mejora de los medios de transporte públicos, no existía una asociación que reclamara más espacios peatonales y la única asociación de ciclistas urbanos pasaba por un momento de casi letargo.

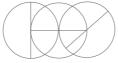
Sin embargo se percibía un creciente interés por el uso de la bicicleta como medio de transporte, tanto a nivel global, como a nivel nacional, donde la aparición de revistas como Ciclosfera, la crisis económica y la subida de los precios del combustible, hicieron que cada vez hubiera mayor interés por el uso de la bicicleta para los desplazamientos urbanos. Conscientes de ese interés, dos periodistas junto con un técnico en la materia y un activista de movimientos sociales se deciden a crear un blog que aborde no sólo el uso de la bicicleta urbana, sino que permita mostrar experiencias que se desarrollan en otros territorios, que ayudara a superar prejuicios y sobre todo, que aportara una visión amplia de la movilidad urbana desde una perspectiva de accesibilidad y sostenibilidad, no planteada como desglosada según el medio de transporte.

Los primeros meses la actividad se reducía a la publicación de artículos y la dinamización de perfiles en redes sociales, sin embargo ya era patente la necesidad de superar este ámbito virtual y plantear también acciones físicas, en forma de encuentros, muestras asociadas a la cultura o acciones de reivindicación del espacio urbano. La primera experiencia fue con motivo de la Semana Europea de la Movilidad 2012, donde ante la pasividad de las administraciones públicas, se plantearon una serie de actividades que lograron no sólo la atención social y mediática, sino arrastrar a las administraciones públicas que se ofrecieron como colaboradoras.

De un lado esto reveló el interés que empezaba a existir por abordar las cuestiones de movilidad de una forma amplia y no exclusivamente ligada a la reivindicación, sino también en otros soportes como podían ser una muestra de cortos. Pero de otro lado también la necesidad de innovar en cuanto a los formatos y mensajes, puesto que fueron iniciativas como el Parking Day, que por primera vez se hacía en España, las que más despertaron el interés y ayudaron a trasladar un mensaje novedoso y que llegaba.



Imagen representativa del cambio de paradigma propuesto



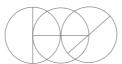
"En Doble Fila hemos detectado también la oportunidad de trascender de lo comunicativo y virtual para ejercer un nuevo papel de agente activo de sensibilización, movilización y educación en materia de movilidad urbana."

Durante 2013 y 2014 la tónica fue esa, compatibilizar un intenso trabajo de comunicación en el blog y las redes sociales, logrando una red de contactos que mostró su capacidad ante episodios como el planteamiento dentro del nuevo reglamento de circulación de hacer obligatorio el uso del casco, a las propuestas a nivel local, ya fuese dentro de los nuevos itinerarios ciclistas que se planteaban en la ciudad o tratando de llamar la atención sobre el uso del espacio urbano por parte de los medios de transporte y la dictadura del vehículo privado, con acciones como Peatonico el uso del espacio urbano por parte de los medios de transporte y la dictadura del vehículo privado, con acciones como Peatonico (la adaptación local del Peatónito de México DF), el Mobility Mob (la adaptación de la famosa fotografía de Munster sobre el reparto del espacio público que por primera vez se replicaba en España) o mapas sobre ocupación del espacio que denominamos "La dictadura del Espacio".

A la par que crecía la capacidad de influencia, crecían los foros donde se quería contar con la participación de Doble Fila, y también las reticencias al saber que se trataba de un colectivo "no formal", es decir, sin figura jurídica, ni órganos de gobierno, sino compuesto por una serie de componentes fijos y numerosos colaboradores organizados para abordar un fin. Siendo entonces continuas las referencias a los intereses políticos e incluso económicos o profesionales que pudiera haber detrás de este.

Ya en 2015 la actividad ha decaído notablemente, sobre todo en lo que a elaboración de artículos, no así la actividad en redes sociales y la participación en proyectos, como ha sido el Plan Andaluz de la Bicicleta, donde el trabajo de Doble Fila junto con Al Pedal, la asociación de ciclistas urbanos de Almería hizo que fuera una de las pocas ciudades de Andalucía que completara sus actuaciones, contando además con influencia en el diseño y ejecución de estos nuevos itinerarios ciclistas, o en la nueva ordenanza reguladora elaborada por el Ayuntamiento de Almería.

En la actualidad estos proyectos ejecutados hacen que a nivel local sean si cabe más necesarios los espacios en los que se aborde la temática de movilidad urbana sostenible con un enfoque que equilibre las cuestiones técnicas con la reivindicación social y la divulgación para llegar a un público amplio. En Doble Fila hemos detectado también la oportunidad de trascender de lo comunicativo y virtual para ejercer un nuevo papel de agente activo de sensibilización, movilización y educación en materia de movilidad urbana, donde la figura del Civic Point creemos que puede resumir los objetivos, estructura y funcionamiento que habría tras este proyecto.





# TALLERES INFANTILES.

Se trata de una propuesta de proyectos de espacios para la convivencia, a escala de barrio, desde un taller de proyectos, programas de servicio social o tesis de grado y posgrado.



LAURA, Mendoza Kaplan.

La propuesta es producto de un trabajo desarrollado dentro del taller de proyectos urbano-arquitectónicos (1) del último año de la FAUV(2)-Xalapa, entre 2001 y 2015. La estrategia central es un taller comunitario, la cual es precedida por una serie de "estrategias en el aula", actividades dirigidas únicamente a los estudiantes universitarios, para su formación transdisciplinaria como arquitectos con conciencia de la responsabilidad humana, y social que conlleva su ejercicio profesional.

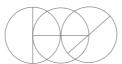
Los "talleres comunitarios" intentan incluir a todos los grupos sociales de la comunidad estudiada, a la que llamamos "barrio", se trate así de los vecinos de una calle, de una sección de la ciudad, o de parte de ella; igual si se trata de un barrio ya consolidado históricamente como tal, o si se trata de construir o reconstruir un tejido social, en torno a un hito físico, cultural o emergente de una necesidad o problema de la vida cotidiana.

En este sentido, aquí explicaremos cómo lo desarrollamos de manera global, y después puntualizaremos en torno a la participación de los niños, cómo representan memoria o percepción, y qué reflejan sus propuestas, para concluir en la importancia de considerar a los niños como agentes de cambio.



**#Niñez #Diálogo #Convivencia** 

"(...) la importancia de considerar a los niños como agentes de cambio."



## CONTEXTO.

"(...) no diseñar, sino proyectar espacios, esto es, planear, diseñar y construir espacios para vida humana".

Julio Sánchez Juárez. (3)"

Lo que hemos denominado taller comunitario es una estrategia formativa con un alto grado de creatividad, que tiene como origen y fin a la convivencia; es al mismo tiempo, una técnica de investigación-acción cualitativa con el fin de aprender junto con los vecinos del barrio, estudiantes y docentes de diferentes disciplinas, a través de un diálogo de saberes (escolarizados o no), las diferentes formas de conocer y hacer ciudad; de vivir juntos y ser ciudadanos. (4)

Ambos grupos, estudiantes y habitantes, participan en la producción de conocimientos concretos sobre su propia realidad y dentro de su propio contexto: los habitantes se forman como ciudadanos participativos, a la vez que se involucran en un proyecto de mejora de su barrio o sector, y los estudiantes se forman como urbanistas transdisciplinarios, a la vez que realizan proyectos para sus cursos académicos.

En los talleres se produce lenguaje gráfico y verbal, que permite empatizar entre y con los habitantes del barrio, y hacer propuestas urbano- arquitectónicas desde esa visión. Este proceso, que como mínimo dura 10 meses, visibiliza a grupos invisibilizados convencionalmente, como las etnias minoritarias, personas con diferencias físicas o intelectuales, las mujeres y los niños; refuerza sus habilidades para responder a la adversidad, para soñar con mundos mejores, y para ponerse en acción por una mejora sustancial de su entorno, desde SU perspectiva, devolviéndoles la esperanza de vivir en la ciudad que siempre desearon tener, o, como dice Chávez (2011), de pasar de actores a autores.

Se proponen básicamente seis tipos de talleres, atendiendo a su función específica preponderante: talleres comunitarios para la delimitación del barrio y diagnóstico (DAFOP), para el co-diseño, para una acción o intervención inmediata, talleres de evaluación y retroalimentación, talleres de gestión y talleres especiales; también es posible combinar dos o más de ellos.

## DESARROLLO.

Con el objetivo de conocer al barrio en su complejidad se propone una recogida de datos convencional, a través de libros, dependencias de gobierno e internet; a la par se realizan en aula lecturas revalorativas, bajo el esquema de Word café (5), dialogando en torno a preguntas detonantes, sobre las problemáticas del barrio y su forma de abordarlas; se hacen recorridos bajo el esquema de observación no participativa y recorridos con grupos de niños o de vecinos, según sea el caso.

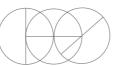
En la etapa del taller comunitario de diagnóstico, se evitará hacer encuestas o entrevistas puntuales, mismas que se harán, en caso necesario, más tarde. Durante el taller es imperativo que las preguntas y respuestas estén a la vista de todos.

Ahora bien, poniendo el foco en los niños, pasaré a comentar algunos ejemplos que muestran cómo se han desarrollado las actividades específicas con los niños y jóvenes, y qué resultados hemos obtenido.

Básicamente se responde a las preguntas genéricas de ¿Qué te gusta de tu barrio? y ¿Cómo te lo imaginas a futuro?; en uno se recoge la memoria y/o percepción que se tiene del barrio, y en la otra, la utopía, imaginación o ideal por alcanzar.



Respuestas a la vista de todos: Xico, Ver., 2015; Coapexpan, Xalapa, Ver., 2012.



"Las propuestas revelan el conocimiento de los niños, de situaciones sociales complejas, que podría pensarse que no perciben o comprenden, como cuando proponen la remodelación de un edificio, en albergue para indocumentados"

## MEMORIA O PERCEPCIÓN.

Pedirles que dibujen lo que les gusta de su barrio, hacer o dibujar un recorrido (de su casa a la escuela, por ejemplo), donde marquen lo que les gusta y cuenten por qué, o que dibujen o escriban su recuerdo más agradable de su barrio, está encaminado a fortalecer los rasgos positivos que los ligan al sitio en el que viven, sobre todo, cuando son sitios estigmatizados como negativos.

Al mismo tiempo, permiten al estudiante de arquitectura, comprender el sitio percibido. En este sentido, como técnica de diagnóstico, ha sido de mucho impacto y claridad sobre el conocimiento del territorio; por ejemplo, en una colonia con alto grado de inseguridad, los niños han construido una "cárcel para los malos... porque no nos dejan jugar solos", que nos refleja el índice de inseguridad percibida, que no se deja ver una encuesta realizada en el mismo sitio, por otro investigador, en otro momento, quien lo atribuyó al temor de que su colonia fuese estigmatizada.

#### IMAGINACIÓN O IDEARIO.

Aquí también se ha recurrido a diferentes estrategias como el dibujo o la construcción, incluso, en el caso de un taller especial, con niños ciegos y débiles visuales, se recurrió a realizar maquetas con materiales de diferente rugosidad, (ver ilustración 3).

Las propuestas revelan el conocimiento de los niños, de situaciones sociales complejas, que podría pensarse que no perciben o comprenden, como cuando proponen la remodelación de un edificio, en albergue para indocumentados (Córdoba, Ver., 2008),

#### RECAPITULANDO.

Para trabajar con los vecinos y avecindados, y entre ellos, con los niños y jóvenes, desde la ética de la transdisciplinariedad, proponemos:

1. Planear el taller en círculos de diálogo donde estén representados el mayor número de actores sociales, sin

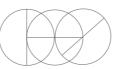
género, escolaridad, condición socioeconómica o ninguna otra. Incluir en la planeación, la definición de roles antes, durante y después del taller, teniendo cuidado en que todos los grupos sociales asuman alguna responsabilidad.

En el caso de los niños, es especialmente importante que sean ellos quienes propongan qué pueden hacer.

- 2. Convocar por todos los medios posibles, incluyendo las redes sociales (digitales); más que un número representativo o muestra, es importante que estén representados todos y cada uno de los grupos sociales del barrio.
- 3. Proponer actividades que propicien la convivencia y, de ser posible, permitan la experiencia de uso convivencial del espacio.
- 4. Vigilar que la información que se va generando, esté siempre a la vista de todos los participantes.
- 5. Diseñar diferentes actividades considerando la disponibilidad de tiempo y capacidades de cada uno de los grupos de actores sociales, de manera que ninguno se sienta excluido.
- 6. Considerar en las propuestas, al interior, espacios para la convivencia y el diálogo entre los diferentes grupos sociales y etarios; y al exterior, propuestas que favorezcan el diálogo entre el barrio intervenido y los barrios vecinos.







"(...) trabajar con los vecinos y avecindados, y entre ellos, con los niños y jóvenes, desde la ética de la transdisciplinariedad."









Reunión de señores para terrenos Reunión de borrachos y mariguanos Tianguis Templo



## COMERCIO

Tianguis Tienda y papelería Tienda la Esquinita Tienda el Piojo Tienda Don Polo Panadería, porque me gusta el olor del pan dulce



## ACTIVIDADES DÍA

Juego Me gusta ir al parque Mi pápa, tíos y máma salen a trabajar Jugar Mi máma sale a trabajar en el día Juego basquetball Escuela Mi máma trabaja



# ACTIVIDADES TARDE

Ayudo a mi máma en la tarde Jugar fútbol Voy al ferrocarrilero, porque hay juegos



# OFICIOS

Musico Dionisio Carpintero Carpintero Don Chucho Eléctrico Música y sonido Panadería Peluquería Verdulería Dispensario



## ÁREA VERDE

La reserva



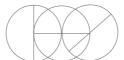
# ACTIVIDADES NOCHE

Reunión de borrachos y mariguanos Visitar a mis abuelos Me espantaron Tenemos policías que nos dan confianza en la noche Espantan Salgo a jugar en la noche Hay contaminación en la calle



## YO PROPONGO

Pavimentación de la calle Acceso al jardín botánico desde la colonia - Había una entrada por la que íbamos al jardín botánico y ahora nos la cerrarón -Yo propongo un área de juegos Techado de cancha en la escuela Pavimentar la calle La calle huele mal por la contaminación



"(...) a la larga, estoy segura, nos brindará la posibilidad a todos, de conocer más a fondo los territorios que habitamos, a construir acorde a esos conocimientos y a imaginar juntos, futuros más sustentables."





# YO PROPONGO

Ya no bullying en las escuelas, ni en casa.

Que ya no contaminen

Un parque

Que hava albercas

Cancha de deportes

Que ya no tiren basura

Pavimentar

Que ya no haya policias corruptos

Un parque con juegos y eventos para la familia

Que no terminen con el área verde del museo

de transporte

Que ya no haya borrachos ni mariguanos

Área recreativa, al lado de la caseta de policía

Pavimentación calle

Remodelar y modernizar la escuela

Más vigilancia

Que haya parques

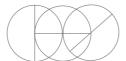
A mi me gustaba más cuando no había coches, cuando no estaba pavimentado y todo era área verde, soy de aquí, toda mi vida he vivido aquí con mi familia, somos de los primeros vecinos de la colonia libertad.

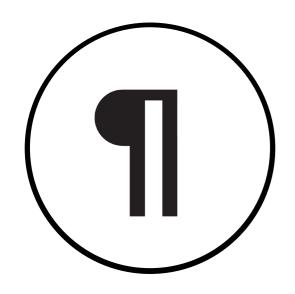
## POSIBLE EVOLUCIÓN DEL PROYECTO.

Cada encuentro (directo, o por medio de textos o conferencias), que hemos tenido desde 2001 a la fecha, ha servido para enriquecer nuestro camino: Pesci, Tonucchi, Kitahara, Ghel, Lourdes García, Elisa de Simone, Vicente Díaz, (ULPGC), entre otros, nos brindaron ya sea una nueva estrategia, una nueva luz teórica, o la esperanza que nace de saber que hay otros que andan su propio camino, en la misma dirección. Este año el proyecto se nutre de la experiencia del equipo del Dr. Muntañola, Grupo Giras, UPC; del Proyecto Ciudades Amigas de la Infancia (CAI-UNESCO), de este curso de Diseño Cívico, y de las ideas y comentarios que he leído y continuaré leyendo en los foros –que son muchos-.

Por lo pronto, el proyecto evolucionará en la profundización de los enfoques, en la diversificación de las estrategias y, espero, en la sistematización en productos factibles de ser difundidos y que contribuyan a limar la desconfianza que el gremio tiene, al contacto con los habitantes, escolarizados o no, de nuestros barrios y ciudades, lo que a la larga, estoy segura, nos brindará la posibilidad a todos, de conocer más a fondo los territorios que habitamos, a construir acorde a esos conocimientos y a imaginar juntos, futuros más sustentables.

- (1) Con diferentes nombres, según el plan de estudios en vigor, en cada momento.
- (2) Facultad de Arquitectura de la Universidad Veracruzana, región Xalapa.
- (3) Julio Sánchez Juárez (1931-2008). Ex profesor de la FAUV-Xalapa.
- (4) Acorde a los principios de Edgar Morin.
- (5) Atribuida a Whole Systems Associates.
- (6) Tesis: Aproximaciones transdisciplinarias a la arquitectura y el urbanismo. Intervención colectiva en Xalapa, FAUV, 2013.
- (7) Tesis de Licenciatura de Ana Gabriela Muñoz Coutiño, Gilberto López Hernández y Luis Ángel Basulto López, dirigida por la autora y asesorada por los Arquitectos Selim Castro Salgado y M. Arq. Harmida Rubio Gutiérrez (8) Co-coordinado con la Dra. Beatriz Rodríguez Villafuerte, vicerrectora de la UV en la Región de Córdoba.





# PUBLICACIÓN.

Proceso de recopilación de los procesos de inteligencia colectiva y las propuestas de diseño cívico.









MONICA, CARLOS DOMENICO, Dizgranados Di Siena.

**#Divulgar** 

**#Visibilizar** 

**#Empoderar** 



JOAO.

Pita.

MAJE. Reia.

Costa

Wal.

"Difundir las propuestas cívicas en este soporte permitirá la germinación de iniciativas similares."

Esta publicación parte de un proceso de inteligencia colectiva y, nace de la voluntad de recoger en un mismo documento, las iniciativas y propuestas cívicas de una comunidad de trabajo, para poner en valor la diversidad de procesos que han tenido y tienen como fin, la consecución de mejoras en el funcionamiento del territorio y sus agentes.

La iniciativa surge de forma paralela al resto de trabajos presentados, resultando ser un proyecto cívico en sí mismo, tanto por los métodos llevados a cabo en su desarrollo -fieles al espíritu de comunidad de trabajo, común en el resto de propuestascomo por las relaciones interpersonales desarrolladas a lo largo de éste, siendo garantía, de la consecución de los objetivos del grupo. Este último proyecto actúa como catalizador y soporte físico de la documentación aportada y,ha sido posible poniendo de manifiesto el valor de intercomunicarse y realizar un reparto equitativo de tareas. Dicho proyecto -principalmente digitalhabla además del territorio y de sus agentes, quienes construyen una verdadera comunidad apoyados en una serie de herramientas, que facilitan la comunicación entre las personas a distancia; el caso de Slack, Hangout y Google Drive (documentos compartidos y co-elaborados). Esta facilidad de conexión entre los agentes y participantes del proyecto favorece la generación de un proceso inclusivo, horizontal, colaborativo y transparente.

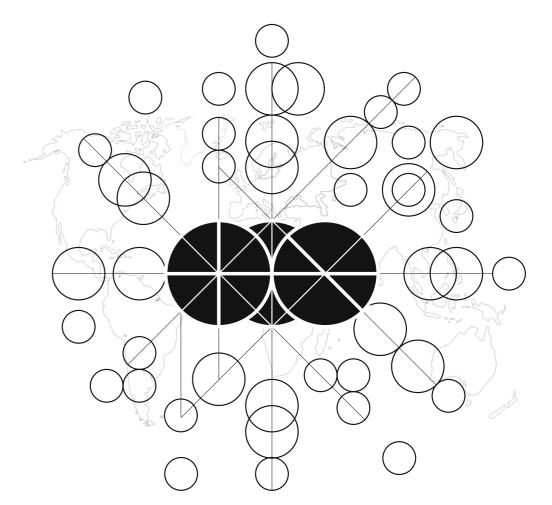


Diagrama de generación de propuestas cívicas en el territorio. Suma de las mismas para su difusión a través del proyecto de Publicación.



"Para poder llevar a cabo cualquier trabajo que requiera la implicación de un grupo de personas, es necesario depositar y adquirir confianza en las mismas, así como en el proceso y en el proyecto"

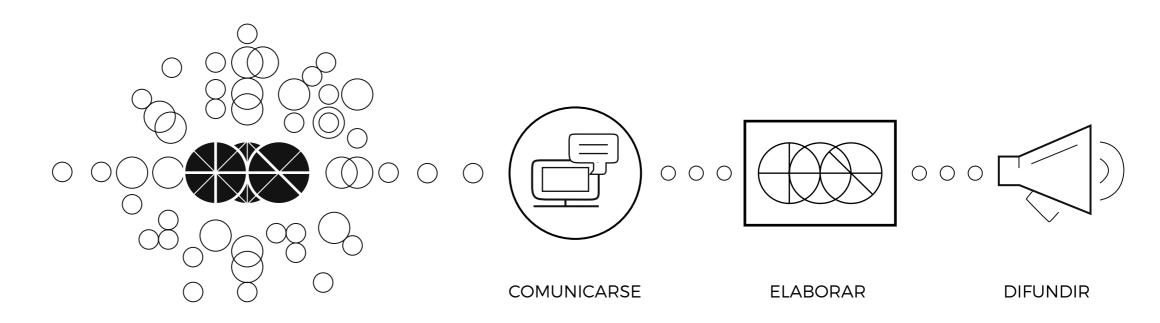
## IDEACIÓN Y OBJETIVOS.

La idea de llevar a cabo esta labor de documentación, surge al tiempo que se desarrollan los proyectos aquí desglosados; se cree necesario contar la experiencia del propio empoderamiento del grupo de trabajo a lo largo del aprendizaje y, aglutinar sus propuestas, poniendo de manifiesto el gran valor de las mismas y, su repercusión para proyectos futuribles en otras comunidades. Se trata, en definitiva, de recopilar para difundir, en pro de servir de germen para la creación de nuevos procesos.

El desarrollo del trabajo tras el planteamiento de la idea inicial, ha sido absolutamente transversal, colaborativo y de código abierto. Para poder llevar a cabo cualquier trabajo que requiera la implicación de un grupo de personas, es necesario depositar y adquirir confianza en las mismas, así como en el proceso y en el proyecto. Esta relación da garantías de que el proceso pueda desarrollarse de manera fluida y, desembocar en un proyecto sólido y adhocrático, fruto de un discurso elaborado en común.

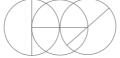
# **OBJETIVOS:**

- Recopilar.
- Documentar.
- Difundir.
- Cooperar.
- Involucrar.
- Influir.



REUNIR(SE)

Diagrama de recopilación de propuestas para su divulgación a través de las herramientas de comunicación disponibles.

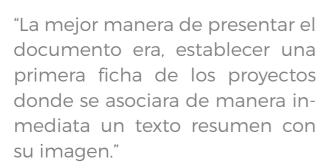


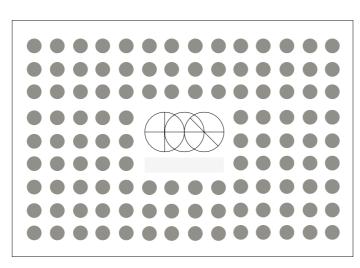
## PROCESO DE DISEÑO.

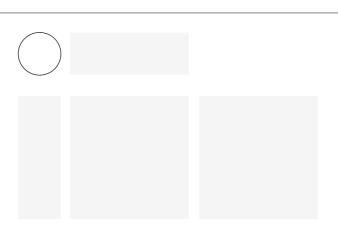
El proyecto de "Publicación" requería de un soporte físico-digital co-diseñado, de manera tal, que permitiera establecer un canal de difusión atractivo y adecuado, al fondo y forma de las propuestas recogidas. El grupo de trabajo, a través del proceso de inteligencia colectiva establecido, desarrolló la fase de diseño conforme a los siguientes puntos:

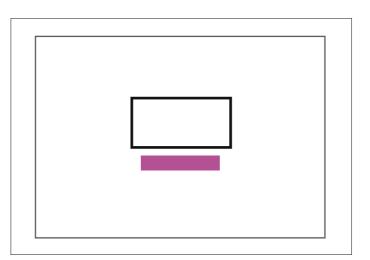
- Recopilación de propuestas en carpetas compartidas (G.Drive).
- Organización de contenidos en documentos colaborativos.
- Diseño del soporte (portada y maquetación) en proceso abierto.
- Maquetación y revisión conjunta y permanente.

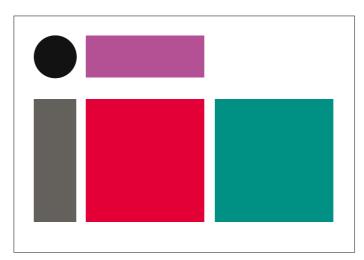
"La portada representa la unión de las partes en un todo; la inteligencia colectiva misma."







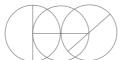








Esquema y desarrollo básico del diseño y los contenidos del proyecto para optimizar su comprensión.



"La iniciativa resulta ser un proyecto cívico en sí mismo tanto por los métodos llevados a cabo en su desarrollo como por las relaciones interpersonales ocurridas a lo largo de éste." El proceso colaborativo de diseño, se basó en la creación de una serie de propuestas por parte de diferentes miembros del grupo y, el posterior debate y elección del resultado más adecuado de manera conjunta. Dada la conformidad al soporte y sus contenidos, los miembros trabajaron sobre la misma base y estructura gráfica, para la optimización del desarrollo del documento. Paralelamente, se siguieron haciendo propuestas que aportaban una carga extra al proyecto y que, permitían visibilizar con mayor intensidad la participación de personas de muy distintas procedencias y perfiles, pero con objetivos comunes; es el caso de los documentos gráficos que recogen retratos de los participantes o el gran mapa inicial sobre el que se detallan los lugares de procedencia y actuación de los participantes. De esta manera, se lograba dar el empaque suficiente a la propuesta, atendiendo tanto al contenido como al valor humano.

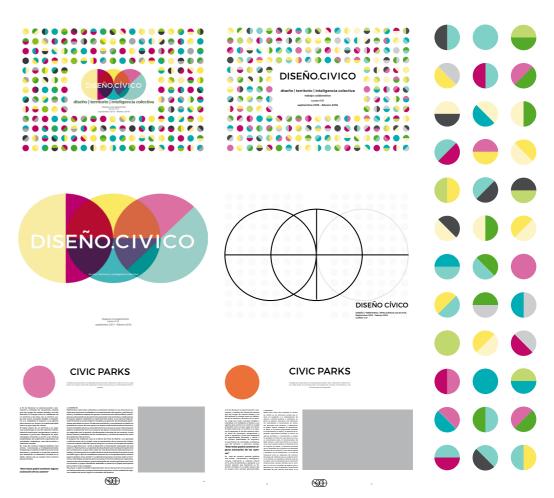
### PORTADA.

El documento habría de tener asociada una imagen suficientemente potente y acorde con la filosofía y el contenido del mismo. Este logo conseguía ejemplificar lo que significa el Diseño Cívico: un aporte colectivo a un proceso de diseño común. Debía evidenciarse la existencia de una gran cantidad de propuestas y de personas implicadas que han participado, dando sentido y abriendo nuevos caminos para intervenir en la mejora de las comunidades, por lo que se tomó como base la imagen gráfica desarrollada por Zuloark.

# ESTRUCTURA Y MAQUETACIÓN.

A lo largo de la fase de recopilación de propuestas, el grupo comenzó a organizar la información de manera ordenada y asociativa, para tratar de encontrar posteriormente la manera más adecuada de presentar la morfología del documento. Se creyó necesario que -hablando de procesos físico-digitales- habría de estar muy presente, la inclusión y alusión a las estructuras

digitales y sus herramientas. En este sentido, se optó por visibilizar el documento como un contenedor sintético y de fácil lectura que, tuviera el apoyo gráfico de logos asociados y temas o "topics", que apoyaran la información poniendo en valor lo más destacable. Aquí se muestran algunos de los ejemplos que fueron objeto de trabajo y debate hasta la formalización final del documento.



Desglose de propuestas previas para la realización del documento de portada derivados del trabajo colaborativo y la inteligencia colectiva.





**ALBERTO**, Canales.

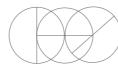
**ALFONSO**, Sánchez Uzábal.

ANDRE, Ariza.

**ARTEMI**, Hernández.

**ASIER**, Eguilaz.

Alemania			Copenhagen
Aacher		<b>IANASIA</b> , Panagiotidi.	Ecuador
Argentina Buenos Aires	BEN	NTEJUI, Hernández.	
Córdoba La Cumbre	DAN	NIELLI, Costa Wal.	Estados Unidos El Paso
	España DOI	<b>MENICO</b> , Di Siena.	New York
	A Coruña Alicante Almería	<b>RNANDO</b> , Pumar.	Francia Oust
		ANCESCO, Previti.	Paris <b>Grecia</b>
	Barcelona Bilbao FRA	ANCISCO, Pérez.	
	Burgos Cartagena COI	NZALO, Navarrete.	Guatemala Antigua
		<b>NE</b> , Reig.	Ciudad de Guatemala
		0	Italia
		RO, Rodríguez Andrés.	Arezzo Firenze
		<b>ÚS</b> , De los ojos.	Milano Roma
		NATHAN, Reyes.	Verona
		N, López Aranguren.	Mexico Ciudad de Mexico La Paz Baja (California Sur
	Santa Cruz de Tenerife <b>JUA</b> Sevilla	<b>NJO</b> Amate.	
		<b>JRA</b> , Mendoza Kaplan.	
		<b>JRA</b> , Murillo.	Holanda Amsterdam
<b>Belgica</b> Bruselas	Zudaire LUIS	<b>S, G</b> . Sanz.	Portugal
Bruseias	ΜΔΙ	ITE, Guzmán.	Lisboa
Belo Horizonte	MAJE Daia		Paraguay San Lorenzo
	MADIA TOAO D	ita.	Peru
Chile	MARIO, Hidrobo	).	Lima
	MARTA, Kayser.		Suiza Basel
<b>Colombia</b> Bogotá	MONICA, Berri.		Ginebra
			Reino Unido Londres
Medellír Pasto	DASCIIAI Dáraz	7	
	<b>PAUL</b> , Iribarne.		Venezuela
			Maracaiho





ALBERTO, Canales. Barcelona, España. 1980. Arquitecto, Diseñador.

Permanente estudiante en prácticas de Innovación Cívica, procedente de disciplinas como Arquitectura Técnica, Arquitectura Superior y Urbanismo, cursadas con base en las Escuelas ETSAV y EPSEB de la Universitat Poliècnica de Catalunya, y en cruciales intercambios en RGU Aberdeen (Escocia), ETSA Sevilla (España), y EDC Sao Paulo (Brasil). Su PFC de Arquitectura 'Mercat especialitzat al nou passatge' explora la actividad de comercio informal en el espacio libre en el centro de Sao Paulo. Dedica su actividad productiva alternando el ejercicio como profesional liberal en colaboraciones y producciones propias en Diseño Industrial -especializado en la industria del cartón y en otros materiales reciclados-; y como profesional contratado mayoritariamente en la industria de la Construcción -especializado en Arquitectura Interior y en Eficiencia Energética-. Actualmente centrado en procesos de diseño colaborativo, especialmente interesado en urbanismo vecinal, tecnopolítica, sostenibilidad ambiental, y en paisajes culturales. Participa con agentes interdisciplinares en proyectos glocales de producción y difusión de conocimiento compartido, y diseña la siguiente revisión de un modelo de agenda pro-personal posible.

a.canaless@gmail.com



ALFONSO, Sánchez Uzábal. Ciudad Real, España. 1980. Desarrollador de Software libre.

Es desarrollador de software libre en Montera34. estudio que puso en marcha en 2004 junto a compañeros de la ETSA de Madrid, donde estudió arquitectura. Mientras estudiaba arquitectura trabajó como corrector y editor de textos, webmaster y administrador de la red GNU/Linux en la Biblioteca Ciudades para un Futuro más Sostenible. Interesado en el potencial de los ecosistemas de colaboración libres y las cartografías digitales ciudadanas, en 2007 lanza con otros arquitectos y programadores Meipi, plataforma para la creación de espacios colaborativos georreferenciados. En 2007 crea con unos amigos Obsoletos, un proyecto de investigación, creación y difusión de sistemas creativos de transformación de residuos tecnológicos. Es miembro fundador de Lab Place, forma parte del colectivo 15 muebles con el que ha

puesto en marcha la plataforma Ciudad Escuela.



ANDREA, Ariza. Valencia, España. 1989. Arquitecta.

Arquitecta por la Universitat Politècnica de València (2007-2014). En 2011 realiza un intercambio académico con la Università degli Studi di Firenze cursando materias de Architettura del Paesaggio. Interesada en la rama de lo urbano, ha cursado el máster de Antropología Urbana, Migraciones e Intervención Social de la Universitat Rovira i Virgili (2014-2016). Ha comenzado a desarrollar su experiencia profesional en el campo de la planificación territorial y el urbanismo apostando por metodologías participativas que fomentan la construcción colectiva de la ciudad. En el año 2011 trabajó como técnica colaboradora en el Departamento de Urbanismo del Ayuntamiento de Utiel. En 2014 estuvo como asistente de docente en el Departamento de Antropología Social, Filosofía y Trabajo Social de la Universidad Rovira i Virgili. Recientemente, ha colaborado en la redacción participativa de la estrategia de desarrollo urbano sostenible integral del barrio del Cabanyal (Valencia). En la actualidad, compagina la práctica profesional como autonóma con el desarrollo del proyecto final de máster sobre políticas urbanas y participación ciudadana.

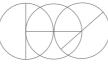


ARTEMI, Hernández. Islas Canarias, España. 1988. Arquitecto, Urbanista.

Es arquitecto y urbanista por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura (ETSA) de Las Palmas de Gran Canaria (2013). Durante su formación universitaria, realiza intercambios en la Univesità IUAV di Venezia (Italia, 2011-2012) y en la Universidad de Mendoza (Argentina, 2013), donde despierta su interés por las metodologías y procesos complejos de la ciudad, las personas y sus interrelaciones. Es co-director de fasebase, un equipo de arquitectos y diseñadores urbanos que junto a una red de colaboradores de otras áreas, actúan en el ámbito del biourbanismo y la arquitectura. Desarrolla y coordina la gestión, diseño y viabilidad de estrategias y soluciones sostenibles en el territorio y la ciudad desde un enfoque transdisciplinar y multiescalar. Está involucrado en el diseño de entornos integradores, equilibrados y eficientes que fomenten la sostenibilidad medioambiental, social, económica y cultural, la calidad de vida, el confort

http://skotperez.net/

a.ariza.arq@gmail.com www.linkedin.com/in/andrea-ariza artemi@fasebase.com www.fasebase.com





ASIER, Eguilaz. Bilbao, España. 1986. Arquitecto.

Arquitecto por la Universidad del País Vasco (2015). En 2009 realiza un intercambio académico con la Victoria University of Wellington. Interesado en la potencialidad de la esfera digital en el urbanismo, realiza un postgrado sobre las Nuevas Tecnologías en la ciudad, por la Universitat Oberta de Catalunya (2015-2016). Desde 2013 satisface sus inquietudes en la Agencia de Ecología Urbana de Barcelona; desarrollando planes de regeneración urbana desde una perspectiva holística y multidisciplinar.

asier.equilaz@gmail.com



ATHANASIA, Panagiotidi. Volos, Grecia. 1986. Urbanista.

Graduada en Urbanismo v Ordenación del Territorio y Desarrollo, Escuela de Ingeniería, en la Universidad Aristóteles de Tesalónica (2011). Entró en el mundo del urbanismo en 2005 y ha estado interesada en la arquitectura, planificación urbana, sociología del espacio y geografía humana. Se especializa en la Regeneración Urbana (MSc reCity, ed. 2012-2014) y ha vivido, estudiado y producido proyectos en Italia y Portugal, en relación con el patrimonio cultural, el city marketing y la gestión del uso de suelo, movilidad, y espacio público. Durante 2014, trabajó en España, participando en proyectos de regeneración urbana para América Latina y Asia, y en proyectos de planificación participativa en Madrid. Es entusiasta del desarrollo de estrategias de comunicación a la hora de promover ideas y proyectos relacionados con placemaking, marketing y branding. Con su amor por el diseño, también encontró su camino a la facilitación gráfica, haciendo visuales creativas que explican ideas complejas y se involucran grupos. También le gusta combinar el germen de urbanista con el de "urban sketcher", encontrando la inspiración y dibujando al aire libre de la ciudad.

athanasia.panagiotidi@gmail.com www.gr.linkedin.com/in/athanasiapanagiotidi



BENTEJUI, Hernández. Islas Canarias, España. 1981. Arquitecto, Urbanista.

Es co-director de fasebase, un equipo de arquitectos y diseñadores urbanos que junto a una red de colaboradores de otras áreas, actúan en el ámbito del biourbanismo y la arquitectura. Desarrolla y coordina la gestión, diseño y viabilidad de estrategias y soluciones sostenibles en el territorio y la ciudad desde un enfoque transdisciplinar y multiescalar. Está involucrado en el diseño de entornos integradores, equilibrados y eficientes que fomenten la sostenibilidad medioambiental, social. económica y cultural, la calidad de vida, el confort y la salud. Anteriormente trabajó y colaboró con otros estudios en diferentes proyectos de Edificación, Diseño Urbano y Planeamiento. Durante su período profesional ha desarrollado una importante experiencia en metodologías de trabajo. Ha participado y coordinado equipos multidisciplinares en proyectos y concursos de diferentes escalas y programas funcionales.

Su trabajo se ha centrado en el desarrollo de metodologías y procesos avanzadas en los campos del planeamiento territorial, diseño urbano y la arquitectura (del paisaje), optimizando los principios del urbanismo sostenible y ecológico a las peculiaridades del clima, las condiciones sociales, económicas y culturales.

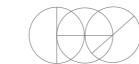
bentejui@fasebase.com www.fasebase.com



DANIELLI, Costa Wal. Curitiba, Brasil. 1985. Arquitecta, Urbanista.

Arquitecta y urbanista, le encanta pasear y curiosear por los caminos de la ciudad. Graduada en la Universidad Federal de Paraná - UFPR 2010 - se especializa en Artes Híbridas en la Universidad Tecnológica de Paraná - UTFPR 2016, cree en la posibilidad de tener calidad de vida en una ciudad habitable, sostenible y colaborativa. Trabaja con una red interdisciplinar de profesionales enfocados en la cultura, la innovación, la sostenibilidad, la vivienda, espacios urbanos e intervenciones urbanas.

danicwal@gmail.com





DOMENICO, Di Siena. Coreno Ausonio, Italia. 1979. Arquitecto, Diseñador Cívico e Investigador

Su trabajo se enfoca a procesos para la mejora de las ciudades y los territorios que habitamos. Diseña y desarrolla procesos y herramientas que ayudan las autoridades locales, organizaciones y universidades a colaborar con los ciudadanos para el bien común. Promueve una cultura de colaboración y el uso de nuevas tecnologías para procesos de Inteligencia Colectiva Situada, donde los ciudadanos se (re) convierten en protagonistas de las acciones, que determinan la identidad y el carácter del territorio que habitan.

Domenico Di Siena es instigador de diferentes proyectos y comunidades. Actualmente está especialmente implicado en el desarrollo y la promoción de CivicWise, una comunidad que está generando de manera abierta la primera plataforma de consultoría p2p para la promoción del urbanismo colaborativo y los procesos de empoderamiento ciudadano.

urbanohumano@gmail.com www.urbanohumano.org twitter @urbanohumano



FRANCESCO, Previti. Verona, Italia. 1983. Arquitecto.

Es arquitecto por el IUAV - Istituto Universitario di Architettura di Venezia . Se licencia en el curso magistral de Arquitectura por la Sostenibilidad en 2012, tratando en su PFC la reutilización temporal de una área militar en desuso. En 2005 realiza un intercambio académico con la Universidad Politécnica de Valencia y tiene la oportunidad de hacer prácticas en estudios de Valencia y Barcelona. Sus estudios son enfocados en los temas de sostenibilidad ambiental, profundiza y íntegra a nivel personal los temas de agregación social participando activamente en asociaciones culturales y de promoción social en Verona desde 2007.

Su actividad profesional se desarrolla en Verona, donde también actualmente colabora con asociaciones que se ocupan de Procomún, producción biológica y temas de sostenibilidad ambiental. Desde 2010 practica Kundalini Yoga y frecuenta regularmente cursos y seminarios sobre temas comunicación y relaciones interpersonales. Sus intereses se desarrollan alrededor de las relaciones humanas y de las formas de agregación en la ciudad y en las comunidades que la componen, para alcanzar autorrealización individual e identidad comunitaria.

fra.previti@gmail.com



FRANCISCO, Pérez. Granada, España. 1986. Arquitecto.

Licenciado en Arquitectura por la ETSAG (2016), en cuyo PFC profundiza en la gestión sostenible del territorio y de los recursos locales y en la construcción con madera. En 2008 realiza un intercambio con la TUBerlin y de 2009 a 2014 vive en Barcelona donde se forma en arquitectura y construcción sostenible. Allí participa en la construcción del prototipo de vivienda sostenible Low3 y en el desarrollo completo del prototipo (e) co, ambas para la competición internacional Solar Decathlon 2010 y 2012, con la ETSAV (Escola Tecnica Sant Cugat del Vallès) de la UPC. También formó parte de la activación del colectivo de arquitectura argbag, con los que participó en varios proyectos. Actualmente en prácticas en el área de urbanismo en un Ayuntamiento Municipal local, en el que realiza proyectos en el ámbito social y se forma en planeamiento, considerando la participación ciudadana en todos ellos como elemento fundamental del diseño. Compatibiliza estas con la colaboración en varias plataformas sociales que trabajan por el territorio local y en concreto por el ámbito rural de Granada. La fotografía, el ZEN y los paseos por la Vega son prácticas fundamentales para el desarrollo de su labor diaria.

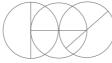
> twitter: @franpmolin facebook: Fran Molina mail: franpmolin@gmail.com



GONZALO, Navarrete. Madrid, España. 1988. Arquitecto, Urbanista.

Arquitecto y urbanista. "Caminante y dibujante sin remedio". Busca conjugar el compromiso social y la dedicación profesional, convencido de que las alternativas se construyen en la vida cotidiana. Socio fundador en Improvistos, una oficina impulsada por un equipo de producción e investigación que trabaja desde la participación, la ecología y la creatividad. Improvistos explora los procesos de transformación del hábitat con el objetivo de mejorar la calidad de vida de las personas en la ciudad y el territorio.

gonzalo@improvistos.org www.improvistos.org





IRENE, Reig. Valencia, España. 1988. Arquitecta, Urbanista.

Arquitecta y urbanista por la Universitat Politècnica de València (2014). Durante los años de estudio, realiza un intercambio académico con la Universität Stuttgart en 2009-2010 y realiza prácticas en 2011 en el estudio de Heinrich Böll en Essen, desarrollando proyectos estratégicos para la recuperación del patrimonio industrial en la cuenca del Ruhr. En 2012 co-funda Carpe Via donde trabaja e investiga sobre la transformación urbana y con el que obtiene en 2014 el premio EmprenJove de Acción Social. De manera colectiva desarrolla proyectos desde una perspectiva integradora, que a través de dinámicas de comunicación y gestión pretenden situar al ciudadano como protagonista y motor del cambio de su entorno urbano. A la vez, y con el fin de difundir y promover una nueva forma de hacer ciudad más abierta y colaborativa, ha participado en la divulgación a través de artículos y en la docencia dentro de la universidad y otras instituciones. En paralelo, se interesa por las fronteras y los procesos creativos de la arquitectura y simpatiza con los sistemas de trabajos tanto tradicionales como experimentales, sensibles con el contexto y conscientes de que el espacio físico es sólo un elemento más dentro de la verdadera transformación urbana.

> irene@carpevia.org www.carpevia.org/



JAIRO, Rodríguez Andrés. Burgos, España. 1981. Arquitecto.

Arquitecto por la E.T.S. de Arquitectura de la Universidad de Valladolid desde 2006 y Doctor Arquitecto por esta misma universidad desde 2013 con el trabajo de Tesis Doctoral INSTANTES VELADOS, ESCENAS RETENIDAS. Pequeña escala en la arquitectura finlandesa en el siglo XX: villas, residencias y saunas. Ha disfrutado entre otras de una beca F.P.U. del Ministerio de Cultura, así como de una de las becas de la Fundación Caja de Arquitectos. Actualmente trabaja como Profesor Asociado en la E.T.S.A. de Valladolid y desarrolla su actividad profesional como arquitecto integrado en Oaestudio, centrado en el ámbito de la arquitectura y el diseño de espacios efímeros, exposiciones y performance urbanas, así como en el diseño editorial y de mobiliario. Ha participado entre otros proyectos en "Espacios Difusos" o en "Nav", iniciativas de revaloración de la actividad cultural de base y su ubicación en la ciudad. Por otro lado, su producción científica se ha focalizado en la arquitectura del ámbito escandinavo, presentando un mayor interés en la residencial y de pequeña escala finlandesa, tema sobre el que ha escrito varios artículos y capítulos de libros.

> jairorodriguezandres@gmail.com www.oaestudio.es/blog



JESÚS, De los ojos. Valladolid, España. 1966. Arquitecto.

Arquitecto por la E.T.S. de Arquitectura de la Universidad de Valladolid desde 1994 y Doctor Arquitecto desde 2015. En el año 2000 funda Oaestudio, una plataforma desde la cual desarrollar concursos de arquitectura especializándose en los equipamientos culturales, educativos y deportivos. Su actividad reciente se centra en el desarrollo de espacios efímeros, exposiciones y performance urbanas así como en el diseño editorial y de mobiliario. En 2009 Oaestudio crea junto a otros colectivos el Proyecto "Espacios Difusos" con la idea de contribuir a la dinamización cultural de Valladolid, enfocando su interés en todas las actividades artísticas sin espacio propio en la ciudad, así como en la búsqueda de lugares singulares, abandonados y olvidados. En esta línea de actuación, en la actualidad estamos ampliando la dinamización de este tipo de espacios a través del proyecto "Ciudad Z", como una fórmula de mostrar a la ciudadanía la cara oculta de la ciudad, la "ciudad dormida".





JONATHAN, Reyes.
Valencia, España.Amsterdam, Holanda. 1988.
Arquitecto. Urbanista.

Arquitecto, ilustrador y urbanista; explora nuevas formas de diseño y planeamiento urbano opensource como disciplinas que son capaces de construir -más allá de lo material- de manera intangible, generando nuevas dinámicas de comunicación, producción y administración del espacio público involucrando a la ciudadanía y otros agentes del territorio en el co-diseño de los espacios urbanos y arquitectónicos.

Es co-fundadores de Carpe Via, Civic Wise y Utopitecture NL y ha colaborado en varios proyectos con Urbanohumano Agency. Ha trabajado con Network Learning, Urban Social Design y formado parte de nuevas producciones y procesos de diseño abiertos dedicados a la construcción de prototipos que son objeto de un nuevo paradigma digital artesanal.

> jonathan@carpevia.org utopitecture@gmail.com www.carpevia.org





JUAN, López Aranguren. Madrid, España. 1980.

Arquitecto.

Se licenció en arquitectura por la Escuela Técnica Superior de Madrid, aunque tardó 14 años en acabar la carrera; esos 14 años, asegura haberlos invertido bien. Ha recorrido el mundo con amigos llevando a cabo proyectos de difícil catalogación y que han sido objeto de estudio desde ámbitos tan dispares como la arquitectura o la antropología y que cuentan entre sus socios a instituciones como el colegio IDEO, la asociación de vecinos de Villaverde Alto, el CSIC, el Ministerio de Medioambiente y el Guggenheim de Nueva York. El resultado de esta prolífica década se conoce como Basurama, organización de la que Juan es miembro fundador. Desde ella ha liderado programas como Autobarrios, Imaginar Patio, Residuos Urbanos Sólidos o In love We Trash, premiados y publicados tanto a nivel nacional como internacional.

Juan ha desarrollado trabajos de arquitectura comunitaria en favelas y barriadas periféricas, en Sao Paulo, Lima, Madrid o Niamey poniendo en marcha metodologías de acción social e intervención cualitativa innovadoras.

www.basurama.org



JUANJO Amate. Almería, España. 1977.

Ambientólogo.

Almeriense, soltero, pero emparejado con su vocación. Siempre ha tenido un fuerte compromiso por mejorar el mundo desde la óptica de la sostenibilidad, lo que le llevó a hacer una nueva carrera, la de Ciencias Ambientales. Durante una época lo hizo a través de la consultoría de empresas, después desde la Administración Pública y más tarde la aplicó a la cooperación internacional; para esta última se trasladó a vivir a Honduras y Centroamérica. Desde hace dos años se encuentra inmerso en varios proyectos que entremezclan lo empresarial y lo social, de ahí que optara por la figura de empresa social para montar su "constructoría" de sostenibilidad entendida como Sostenibilidad a Medida. Además realiza rutas guiadas en bicicleta con "Enrutados" y agita conciencias entorno a la movilidad y la sostenibilidad urbana en Doble Fila. Dice tener la suerte de dedicarse a lo que más le apasiona, y que no ha perdido la ilusión y las ganas por contribuir a una sociedad en la que la actividad económica sea más sostenible social y ambientalmente.

> juanjoamate@tehagoeco.com https://about.me/juanjoamate



LAURA, Mendoza Kaplan. Veracruz, Méjico. 1957. Arquitecta.

Licenciada en Arquitectura por la Universidad Veracruzana de Méjico. Maestra en Arquitectura por la Universidad de Mie en Japón. Doctora en Urbanismo por la UNAM de Méjico y actualmente en estancia Posdoctoral con el Grupo de Investigación Giras de la UPC, España.

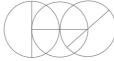
Pertenece al Cuerpo Académico (CA) de Entornos Sustentables de la FAUV en Méjico y al Sistema Nacional de Investigadores SNI de Méjico nivel 1.



LAURA, Murillo. Valencia, España. 1989. Arquitecta.

Finalizando los estudios de Arquitectura en la Universidad Politécnica de Valencia, a falta de defender el Proyecto Final de Carrera. Especializada en la rama de Urbanística e Intervención en la Ciudad. En 2012 realiza un intercambio académico con la RMIT University (Royal Melbourne Institute of Technology) de Melbourne, en Australia, complementando su formación de arquitecta con el "Master in Landscape Architecture" e implicándose en proyectos de "Placemaking" y "Tactical Urbanism". También cursa allí asignaturas de Fotografía, que le llevan a especializarse en procesos alternativos de revelado de este arte. A nivel laboral, en 2013, trabajó en el Departamento de Urbanismo del Ayuntamiento de Algemesí, colaborando en proyectos de restauración del patrimonio y prevención de riesgos. Se interesa por la parte social y humana de la arquitectura, compaginando el PFC con jornadas y talleres relacionados con la regeneración de barrios y el urbanismo participativo. También vinculada con la Cooperación al Desarrollo, en temas como la educación en la infancia y la igualdad de género. Le apasiona, además, la fotografía, el diseño, la escritura y la ilustración, desarrollando algunos proyectos personales en estos campos.

www.noplanisthebestplan.com lauramurillo89@gmail.com

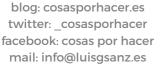




LUIS, G. Sanz. Madrid, España-Paris, Francia. 1968.

Arquitecto.

Arquitecto y especialista en cooperación al desarrollo de asentamientos precarios. He trabajado durante diecisiete años en Centroamérica, entre la cooperación al desarrollo y el diseño y aplicación de sistemas modulares de construcción de vivienda. En la actualidad, desde Madrid y París, investigo sobre nuevos enfoques para el ejercicio de la arquitectura y lo divulgo en el blog cosasporhacer. es. También prototipo mobiliario multifuncional y portátil en FabLab-Prado.





MAITE, Guzmán. Maracaibo, Venezuela-Barcelona, España. 1978

Arquitecta.

Arquitecta por La Universidad del Zulia (LUZ) 2003. Inicia su experiencia profesional como pasante en Corpozulia Occidente (2002). Del 2004 al 2009 labora como Arquitecto de Proyectos en el Instituto de Vialidad del Estado Zulia (SAVIEZ) colaborando en proyectos de vialidad y paisajismo. Del 2009 al 2014, se desempeña como Directora Gerente de MVP Diseño y Construcción c.a., empresa de arquitectura y diseño de mobiliario. Del 2013 al 2014 colabora con la Fundación 5 de Julio en el proyecto de recuperación de la Av. 5 de Julio de Maracaibo. Desde el 2013 escribe artículos de opinión sobre arquitectura y ciudad para la revista Construinfo.

Actualmente cursa el máster en Teoría y Práctica del Proyecto de Arquitectura en la ETSAB de la Universidad Politécnica de Cataluña. Colabora con Idensitat en el desarrollo de un proyecto sobre el Port Vell de Barcelona. Se desempeña como arquitecto independiente en proyectos de arquitectura comercial e interiorismo en Barcelona.

suposicionblog.wordpress.com maiteguzman.wordpress.com arq.mtguzman@gmail.com



MAJE, Reig. Valencia, España. 1988. Arquitecta, Urbanista.

Arquitecta y urbanista por la Universidad Politécnica de Valencia, realiza parte de sus estudios en la RWTH de Aachen (Alemania). Ya desde antes de comenzar sus estudios se interesaba por el papel del arquitecto en la sociedad, convencida de que este no podía limitarse a construir de espaldas a la sociedad. Co-fundadora de Carpe Via en 2012, con quien desarrolla trabajos de divulgación y transformación urbana, le interesa el trabajo colaborativo con el ciudadano tanto para la mejora del desarrollo de las ciudades como para la ideación de nueva arquitectura. Considera la participación ciudadana como un estrato más del proceso de diseño que pone al ciudadano como núcleo del mismo y al arquitecto como un traductor técnico de deseos, como herramienta social.

Se declara en constante proceso de aprendizaje de todas las caras que forman el poliedro que es para ella la arquitectura.

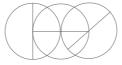


MARIA JOAO, Pita. Lisboa, Portugal. 1981. Arquitecta, Urbanista.

Graduada en Arquitectura por la ISCTE de Lisboa en 2005; obtuvo una Erasmus a TU Darmstadt, DE. Su trabajo en arquitectura y planeamiento urbano incluye colaboraciones con S333 Architecture+Urbanism, NL; Feichtinger Architectes, FR; ADP-INAU, FR y Reichen et Robert & Associés, FR. También ha desarrollado actividades por cuenta propia como Europan'10, Lisboa "in-between" y EUROPAN'11, Guimarães, "270° Landscape" -donde fue ganadora con CollectifETC-, EUROPAN'13, AzenhaDoMar "DreamCatcher". Formó parte del taller de diseño urbano para la ciudad de París con Contrepoint y BazarUrbain y fue miembro de los 40 expertos Europan entorno al tema que se definió en el Europan13. Desde 2014 es fundadora y responsable del proyecto Atelier Da Rua (finalista IOP'2014, NUFF'2015 y CreaRÎF'2016.

Ha experimentado los caminos del emprendimiento y ha sido co-autora de diferentes textos dedicados a éste, además de presentar dicha experiencia en contextos como la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014 o los "Future of Places III" en Estocolmo. También ha sido miembro de PlaceMaking Leadership Council - Project for Public Spaces en noviembre de 2015. Forma parte de la comuniad de CivicWise.

mail@mariajoaopita.info www.mariajoaopita.info



www.carpevia.org



MARIO, Hidrobo. Quito, Ecuador. 1968. Arquitecto.

Arquitecto por la Universidad Central del Ecuador (1992). Varios años de iniciativas y proyectos ejecutados en diseño gráfico, industrial, arquitectónico, urbano y ahora en el ámbito digital. Amplia experiencia en redacción y dirección facultativa de proyectos arquitectos, principalmente en Rehabilitación Patrimonial en centros históricos. Experiencia como docente en Universidades y centros de formación superior desde 1992. Entre 2006 y 2010 Director de proyectos para la zona de Levante, España en Bautechnik, Constructora y Qualador promoción Inmobiliaria. Especialista en Accesibilidad, Cooperación al Desarrollo y Ecología urbana, fundador de Activadores Urbanos, colectivo abierto de arquitectura y urbanismo digital, desde entonces Investigo en "Con H & B", temas relacionados con Acciones, Regeneración y Hacking Urbano, sostenibilidad, Hibridación físico - digital, y semántica web, cooperación al desarro-Ilo, Patrimonio. Fundador y director de videoterra. Ahora procura entender las cosas desde la complejidad y trabajar en las fisuras.

> mariohidrobo@gmail.com www.mariohidrobo.com



MARTA, Kayser. Madrid, España. 1986. Arquitecta, Urbanista.

Arquitecta por vocación, le interesan la sociología y la política en los ámbitos urbano y doméstico. Reside en Madrid y ha vivido en San Sebastián, Florencia y Berlín, Desde 2013 ha trabajado en obras y concursos de proyectos urbanos y de regeneración de paisaje entre Madrid y Berlín con Burgos & Garrido Arquitectos Asociados y Topotek 1 respectivamente. Hoy trabaja como educadora de niños llevando a cabo procesos participativos de intervención en el espacio público a través de la organización Levadura-Pedagogías Invisibles en Centro-Centro Cibeles de Madrid.

Entre 2010 y 2011 impartió clases en el área de Teoría y Proyectos en Arquitectura y Urbanismo en la EPS-CEU de Madrid. Fue escenógrafa y ayudante de dirección en diversas representaciones teatrales en este mismo período.

Baila flamenco. Hoy desarrolla "Sinergias Urbanas", un proyecto de investigación y activación social, urbana y paisajística vinculado de manera muy especial a la pedagogía.

> www.martakayser.com martakayser@gmail.com



PABLO, Amor.
Asturias, España. 1977.
Arquitecto, Gestor del Territorio.

Natural de Asturias y residente en Palma de Mallorca. Arquitecto por la ETSA Valladolid. Diplomado por la UOC en "Gestión del territorio: urbanismo, infraestructuras y medioambiente". Y delegado español del programa de trabajo UIA WP Architecture & Children, coordinado por la Unión Internacional de Arquitectos.

Comienza su trabajo profesional en el Instituto Universitario de Urbanística de la Universidad de Valladolid y en el estudio PLANZ, dedicados al Planeamiento Urbanístico, la Ordenación del Territorio y la investigación sobre temas urbanos. Ya establecido en Mallorca, funda en 2009, junto a Cristina Llorente Roca, el colectivo Arquitectives, desde el cual diseña y desarrolla actividades y programas para jóvenes y adultos relacionados con el entorno construido, el arte y la participación. Forma parte activa en diferentes encuentros nacionales e internacionales sobre la ciudad. la arquitectura y la educación. Combina su actividad en Arquitectives con el trabajo, como redactor y coordinador de proyectos y obras en CMV Architects, con sedes en Palma, Ho Chi Ming y Salvador de Bahía. Además, su pasión por la música le ha situado entre los dis habituales de los locales y festivales de música independiente de la isla.Su estado actual: "Nunca es tarde para hacer lo que te gusta y empezar a tocar la batería"

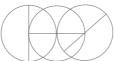
www.arquitectives.com



MONICA, Berri. Madrid, España-Roma, Italia. 1965. Arquitecta.

Estudió arquitectura en la Sapienza Universita di Roma, y ETSAM, Madrid. Formación en arte, grafismo y comunicación. Terríola, Itagnola, larga experiencia independiente e híbrida en creación desarrollo y coordinación en docencia y gestión de proyectos y grafismo. En 2014 funda AARCH, para la investigacion sobre docencia trasversal y no-formal como metolodogía para procesos participativos bajo una prespectiva inclusiva, abierta, evolutiva, apostando por metodologñias híbridas y contextos de empoderamiento ciudadano. Más unida que nunca a la arquitectura y urbanismo, me interesan especialmete la expresión grafica, el diseño y arte colaborativo y su aspecto como herramienta de divulgación, comunicación y colaboración.

> behance.net/m\_On www.twitter.com/aarch\_mb aarch.mb@gmail.com





PASCUAL, Pérez. Murcia, Madrid, España. 1987. Arquitecto, Urbanista.

Arquitecto, ETSAE (Universidad Politécnica de Cartagena). En 2015 comienza a colaborar con la oficina de diseño e innovación ciudadana, Ecosistema Urbano (Madrid), donde permanece hasta la fecha desarrollando proyectos para Paraguay y Ecuador desde los campos del urbanismo, la planificación, el espacio público y la edificación bajo las perspectivas del diseño, la sostenibilidad y la cultura digital y el desarrollo de metodologías para procesos de socialización, participación y empoderamiento ciudadano.

Curioso de los estímulos tangenciales a la profesión; especialmente interesado en los procesos generados entorno a la arquitectura, más allá del objeto proyectual. Entiende la práctica de la arquitectura como siembra de procesos y no como construcción de objetos. Establecimiento de reglas de juego para ser jugadas, modificadas, complementadas y desarrolladas por quiénes las habitan. Intenciones y no objetivos. El dispositivo arquitectónico como materia prima para la construcción de lo que está por venir, incentivando así la implicación del ciudadano. Amante del conflicto y el debate por entender que es del encuentro con nuestras diferencias que puede surgir lo relevante.



PAUL, Iribarne. Buenos Aires, Argentina. 1974. Emprendedor.

Participó en la puesta en marcha de fondos de inversión con fines sociales y de nuevas empresas, trabajando desde el ámbito privado, público y social. Cursó un BA en Economía en Tufts University (Boston, EE.UU) y un Diploma en Gestión de Empresas en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Actualmente coordina la gestión de Céspedes Coworking, espacio que fundó en 2010 en Buenos Aires. Ha colaborado con distintos espacios presenciales y digitales que buscan promover la participación ciudadana y la transparencia. Analizando el desarrollo de propuestas físico-digitales que impacten en la gobernanza de los municipios a partir de la inteligencia colectiva, generando espacios cívicos que busquen la transparencia, el accountability y que incorporen la mirada del vecino en los proyectos y las prioridades que se vayan definiendo a nivel local.

pascual.prez@gmail.com paul@cespedescoworking.com

