



CONCEPT

iC/AZ

Colectivo Residente en Azkuna Zentroa [Bilbao]

 **inteligencias
colectivas**

CONCEPT

iC/AZ
BILBO COMMONS

CONCEPT

FORMATO

INVESTIGACIÓN
ACCIÓN
PARTICIPATIVA

iC/AZ
BILBO COMMONS
iC inteligencias
colectivas

INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA

Investigación-Acción Participativa o IAP es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar. Así, se trata de que los grupos de población o colectivos a investigar pasen de ser “objeto” de estudio a “sujeto” protagonista de la investigación, controlando e interactuando a lo largo del proceso investigador (diseño, fases, evolución, acciones, propuestas,...), y necesitando una implicación y convivencia del personal técnico investigador en la comunidad a estudiar.

La IAP busca entender el mundo al tratar de cambiarlo, colaborativa y reflexivamente. Dentro de un proceso de IAP, “las comunidades de investigación y acción desarrollan y dirigen preguntas y problemas significativos para aquellos que participan con co-investigadores” (Reason and Bradbury, 2008, p. 1).

Los profesionales de IAP realizan un esfuerzo en conjunto para integrar tres aspectos básicos de su trabajo: participación (la vida en la sociedad y democracia), acción (compromiso con la experiencia y la historia), e investigación (solidez en el pensamiento y el desarrollo del conocimiento) (Chevalier and Buckles, 2013, ch. 1).

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)

[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/INVESTIGACIÓN-ACCIÓN _PARTICIPATIVA](https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci3n-Acci3n_Participativa)

CONCEPT
IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

CARTOGRAFIA CIUDADANA

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

CARTOGRAFIA CIUDADANA

“La cartografía ciudadana se refiere a procesos sociales protagonizados por la ciudadanía auto-organizada de manera libre y voluntaria con el fin de producir contenidos/saberes así como dispositivos expresivos para mapear cualquier tipo de territorio (físico o digital, topográfico o social y semántico) y las relaciones entre los agentes que los practican. Esta producción se realiza mediante prácticas sociales que movilizan saberes, ciencias y tecnologías varias. Las motivaciones detrás de una cartografía ciudadana no se basan ni en el ánimo de lucro, ni en la conquista militar sino en la creación de nuevos conocimientos permitiendo a sus productores/as situarse, empoderarse y fomentar al mismo tiempo innovación social, organizacional o tecnológica.

La cartografía ciudadana puede definirse como una práctica que tanto en sus resultados como en su mismo proceso produce subjetividad; y a la vez puede tender hacia resultados definidos como objetivos por las ciencias ortodoxas. No obstante la Cartografía Ciudadana no es neutral ya que parte de los deseos, necesidades y subjetividades de sus productores/as, y se dota de medios expresivos para comunicar a otras subjetividades su producción de datos, informaciones y saberes.”

* DE WIKIPEDIA (09/02/2016)

[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/CARTOGRAF%. \(3%. AOA _ CIUDADANA](https://es.wikipedia.org/wiki/Cartograf%C3%ADa_ciudadana)

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

LABORATORIO CIUDADANO

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

LABORATORIO CIUDADANO

“En general, podríamos decir que el laboratorio ciudadano es un organismo en el que se desarrollan actividades de aprendizaje por parte de los ciudadanos, centrados en los aspectos propios de la tecnocultura. El aprendizaje, sin embargo, es práctico y da como resultado productos y nuevo conocimiento en consonancia con la práctica de diseño de la tecnocultura. El laboratorio ciudadano muestra algunos componentes del laboratorio de investigación en lo que respecta a los métodos de innovación y desarrollo de tecnología, así como a la investigación en modelos de colaboración y modelos organizativos de nuevos procesos de innovación. Y compartiría algún componente de laboratorio de tecnología digital en el aspecto de diseño digital.”

*SANGUESA, R. (2014). LA TECNOCULTURA Y SU DEMOCRATIZACIÓN: RUIDO, LÍMITES Y OPORTUNIDADES DE LOS LABS. REVISTA IBEROAMERICANA DE CIENCIA TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD, 8(23), 259-282.

TOMADO DE 12/02/2016

[HTTP://CO-CREATING-CULTURES.COM/ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2012/06/TEXTO-SANG%. \(3%. BCESA _CAST1.POF](http://co-creating-cultures.com/es/wp-content/uploads/2012/06/TEXTO-SANG%. (3%. BCESA _CAST1.POF)

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

PROGRAMACIÓN EXPANDIDA

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

PROGRAMACIÓN EXPANDIDA

“La Programación Expandida (PE)

- 1/ Opera como un Ecosistema
- 2/ Contiene la producción y la práctica artística
- 3/ Adviene una contractuación que implica un acompañamiento
- 4/ Proyecta espacios y eventos atravesados por la experiencia lúdica
- 5/ Despliega un diálogo
- 6/ Está abierto a nuevas interactividades y en conectividad con otros espacios, prácticas y géneros
- 7/ Se da una gestión horizontal
- 8/ Genera una interfaz emotiva en el espacio habitable
- 9/ Cohesiona argumentativamente el discurso”

*PARTE DEL DOCUMENTO SOBRE MEDIACIÓN EXPANDIDA REALIZADO POR LOS ASISTENTES AL SEMINARIO MOV-S CELEBRADO EN GALICIA ENTRE EL 11 Y 13 DE MARZO 2014 [HTTP://WWW.MOV-S.ORG/PROGRAMACION-EXPANDIDA](http://www.mov-s.org/programacion-expandida)

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

PROTOTIPO

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

PROTOTIPO

La palabra prototipo tiene varios tipos de definiciones:

- Un Prototipo es un ejemplar o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.
- Un prototipo perfecto y modelo de una virtud, vicio o cualidad.
- Un prototipo también se puede referir a cualquier tipo de máquina en pruebas, o un objeto diseñado para una demostración de cualquier tipo.
- Un prototipo o prototipado puede ser un modelo del ciclo de vida del software, tal como el desarrollo en espiral o el desarrollo en cascada.
- Un prototipo de belleza es aquel modelo que en función de la historia ha ido variando sobre cómo ha debido de ser el cuerpo de las personas, tanto en su forma como en su vestimenta. Éstos permiten testar el objeto antes de que entre en producción, detectar errores, deficiencias, etcétera. Cuando el prototipo está suficientemente perfeccionado en todos los sentidos requeridos y alcanza las metas para las que fue pensado, el objeto puede empezar a producirse.

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)
[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/PROTOTIPO](https://es.wikipedia.org/wiki/Prototipo)

CONCEPT
IC/AZ



CONCEPT

FORMATO

EXPERIMENTO



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas



EXPERIMENTO

Un experimento es un procedimiento mediante el cual se trata de comprobar una o varias hipótesis relacionadas con un determinado fenómeno, mediante la manipulación y el estudio de las correlaciones de las variables que presumiblemente son su causa. La experimentación constituye uno de los elementos claves de la investigación científica y es fundamental para ofrecer explicaciones causales.

En un experimento se consideran todas las variables relevantes que intervienen en el fenómeno, mediante la manipulación de las que presumiblemente son su causa, el control de las variables extrañas y la aleatorización de las restantes. Estos procedimientos pueden variar mucho según las disciplinas, pero persiguen el mismo objetivo: excluir explicaciones alternativas (diferentes a la variable manipulada) en la explicación de los resultados. Este aspecto se conoce como validez interna del experimento, la cual aumenta cuando el experimento es replicado por otros investigadores y se obtienen los mismos resultados. Cada repetición del experimento se llama prueba o ensayo. Las distintas formas de realizar un experimento (en cuanto a distribución de unidades experimentales en condiciones o grupos) son conocidas como protocolo de investigación.

La experimentación no es dominio exclusivo de las ciencias, pues a nivel personal y desde la niñez, vivimos experimentando constantemente confirmando o verificando hipótesis, a efectos de poder mejorar nuestra relación con el mundo que nos rodea.

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)
[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/EXPERIMENTO](https://es.wikipedia.org/wiki/Experimento)

CONCEPT
IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

iC/AZ
BILBO COMMONS
inteligencias
colectivas

INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

La Investigación experimental es un tipo de investigación que bien utiliza experimentos y los principios encontrados en el método científico. Los experimentos pueden ser llevados a cabo en el laboratorio o fuera de él. Estos generalmente involucran un número relativamente pequeño de personas y abordan una pregunta bastante enfocada. Los experimentos son más efectivos para la investigación explicativa y frecuentemente están limitados a temas en los cuales el investigador puede manipular la situación en la cual las personas se hallan.

En la mayoría de estos experimentos, el investigador divide a las personas objeto de la investigación en dos o más grupos. Los dos grupos reciben tratamientos idénticos, excepto que el investigador da a un grupo y no a los otros la condición en la que él está interesado: el tratamiento. El investigador mide las reacciones de ambos grupos con precisión. Mediante el control de las condiciones de ambos grupos y dándole el tratamiento a uno de ellos, puede concluir que las diferentes reacciones de los grupos son debidas únicamente al tratamiento del mismo.

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)

[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/INVESTIGACI%20EXPERIMENTAL](https://es.wikipedia.org/wiki/investigaci%20experimental)

CONCEPT
IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

MODOS DE
PARTICIPACIÓN Y
DE RELACIÓN CON
EL PÚBLICO

iC/AZ

BILBO COMMONS

 **inteligencias
colectivas**

MODOS DE PARTICIPACIÓN Y DE RELACIÓN CON EL PÚBLICO

+ En los proyectos contributivos, se pide a los visitantes que aporten objetos, acciones o ideas específicas a un proceso institucionalmente controlado. Se utilizan paneles de comentarios o quioscos donde compartir historias como plataformas en este tipo de actividades.

+ En los proyectos colaborativos, se invita a los visitantes a servir como socios o compañeros en la creación de proyectos institucionales que son originados y finalmente controlados por la institución (...)

+ En los proyectos co-creados, los miembros de la comunidad trabajan en conjunto con miembros del equipo de la institución desde el principio para definir los objetivos del proyecto y generan el programa o exhibición basándose en los intereses de la comunidad.

Añado un cuarto modelo: la Residencia. Los proyectos en residencia son aquellos en los que la institución vuelca una parte de sus instalaciones y/o recursos para presentar programas desarrollados e implementados por grupos de público o visitantes ocasionales. Esto ocurre tanto en instituciones culturales como científicas. Las instituciones comparten espacio y/o herramientas con grupos de la comunidad con una amplia banda de intereses, desde astrónomos amateurs hasta tejedoras. Online, los programadores usan registros culturales de objetos o datos científicos como base para su propia investigación o productos. Los entusiastas de juegos pueden utilizar el suelo de la institución como un tablero gigante de un juego imaginativo. Los proyectos en residencia permiten a los participantes utilizar las instituciones para satisfacer sus propias necesidades con una implicación mínima de la institución.

* SIMON, NINA, PARTICIPATORY CITY, CHAPTER 5: DEFINING PARTICIPATION AT YOUR INSTITUTION [HTTP://WWW.PARTICIPATORYMUSEUM.ORG/CHAPTER5/](http://www.participatorymuseum.org/chapter5/)

TRADUCCIÓN PROPIA

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

LIVING
LAB

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

LIVING LAB

“Un Living Lab o “Laboratorio Viviente” (muy diferente de un Life Lab), es un nuevo modelo donde todos los actores (Estado, Sector Productivo, Academia, Sociedad Civil organizada y los ciudadanos como la razón de ser de los anteriores) participan activamente apropiando la Innovación (Abierta y Colaborativa), en la co-creación y validación de las soluciones que necesitan ellos mismos, en contextos de uso reales, utilizando las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones -TIC- como medio, conformando así un ecosistema de Investigación y Desarrollo, que posibilita de manera permanente la Innovación Social. (...) El concepto de Living Labs tiene su origen en el Massachussets Institute of Technology - MIT Media Lab por el recientemente fallecido profesor de arquitectura Bill Mitchell y la escuela de Arquitectura and city planning y se presenta como una metodología de investigación para probar, validar, realizar prototipos y refinar soluciones complejas en entornos reales en constante evolución.”

* (TOMADO DE [HTTP://OPENLIVINGLABS.I2CAT.CAT/DOCUMENTS/EURO-PAI2010_INFONOMIA.PDF](http://openlivinglabs.i2cat.cat/documents/euro-pai2010_infonomia.pdf).)”

CONCEPT
iC/AZ



CONCEPT

FORMATO

SOCIOGRAMA



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas



SOCIÓGRAMA

“Es una técnica que pretende obtener una radiografía grupal, es decir, busca obtener de manera gráfica, mediante la observación y contextualización, las distintas relaciones entre sujetos que conforman un grupo, poniendo así de manifiesto los lazos de influencia y de preferencia que existen en el mismo. Este tipo de relaciones no son necesariamente formales, en la mayoría de los casos son informales.”

* DE WIKIPEDIA (09/02/2016)
[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SOCIÓGRAMA](https://es.wikipedia.org/wiki/Sociograma)

CONCEPT
IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

AUTO- ORGANIZACIÓN

iC/AZ
BILBO COMMONS
© inteligencias
colectivas

AUTOORGANIZACIÓN

La autoorganización es un proceso en el que alguna forma global de orden o coordinación surge de las interacciones locales entre los componentes de un sistema inicialmente desordenado. Este proceso es espontáneo: no está dirigido ni controlado por ningún agente o subsistema dentro o fuera del sistema; sin embargo, las leyes seguidas por el proceso y sus condiciones iniciales pueden escogerse o ser causadas por un agente.

El proceso es generalmente desencadenado por fluctuaciones aleatorias que son amplificadas por realimentación positiva. La organización resultante está completamente descentralizada o distribuida sobre todos los componentes del sistema; esta organización resulta típicamente muy robusta, capaz de sobrevivir y auto-reparar daños o perturbaciones sustanciales.

La autoorganización se da en una gran variedad de fenómenos físicos, químicos, biológicos, sociales y sistemas cognitivos. Ejemplos comunes son: la cristalización, la emergencia de patrones de convección en un fluido, osciladores químicos, la mano invisible de la economía, enjambres de grupos de animales y el modo en que la red neuronal aprende a reconocer patrones complejos.

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)
[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/AUTOORGANIZACIÓN](https://es.wikipedia.org/wiki/Autoorganización)

CONCEPT
IC/AZ

CONCEPT

FORMATO

PARTICIPACIÓN CIUDADANA

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

PARTICIPACIÓN CIUDADANA

“Una correcta participación pública consiste en un proceso de comunicación bidireccional que proporciona un mecanismo para intercambiar información y fomentar la interacción de los agentes con el equipo gestor del proyecto. Algunas Administraciones prestan muy poca atención a la participación de los agentes, bien considerando que los profesionales son los más adecuados para tomar las decisiones de transporte con una orientación técnica, bien porque los políticos locales piensen que ellos representan mejor los intereses de los distintos agentes.

Los beneficios de la participación son diversos:

- Aporta el punto de vista de los usuarios/clientes que puede mejorar los proyectos y planes, además de mejorar proyectos ya impuestos.
- Demuestra un compromiso con una gestión eficaz y transparente.
- Potencia el papel de los agentes aumentando la aceptación general del proyecto.
- Ayuda y mejora la toma de decisiones en todas sus fases.
- Puede evitar serios problemas de contestación que demoren o invaliden el proyecto.
- Facilita el desarrollo de los proyectos en fase de construcción.”

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)

[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/PARTICIPACI%. \(3%. B3N _ CIUDADANA](https://es.wikipedia.org/wiki/Participaci%C3%B3n_ciudadana)

CONCEPT
IC/AZ



CONCEPT

FORMATO

**PEER
TO
PEER**

iC/AZ

BILBO COMMONS

ic **inteligencias
colectivas**



PEER TO PEER

Una red peer-to-peer, red de pares, red entre iguales o red entre pares (P2P, por sus siglas en inglés) es una red de ordenadores en la que todos o algunos aspectos funcionan sin clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan como iguales entre sí. Es decir, actúan simultáneamente como clientes y servidores respecto a los demás nodos de la red. Las redes P2P permiten el intercambio directo de información, en cualquier formato, entre los ordenadores interconectados.

Normalmente este tipo de redes se implementan como redes superpuestas construidas en la capa de aplicación de redes públicas como Internet.

Las redes peer-to-peer aprovechan, administran y optimizan el uso del ancho de banda de los demás usuarios de la red por medio de la conectividad entre los mismos, y obtienen así más rendimiento en las conexiones y transferencias que con algunos métodos centralizados convencionales, donde una cantidad relativamente pequeña de servidores provee el total del ancho de banda y recursos compartidos para un servicio o aplicación.

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)
[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/PEER-TO-PEER](https://es.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer)

CONCEPT
iC/AZ



CONCEPT

FORMATO AZ

EXPOSICIONES



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas



EXPOSICIONES

CONCEPT
iC/AZ



CONCEPT

FORMATO AZ

CiNE



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic **inteligencias**
colectivas



CiNE

CONCEPT
iC/AZ

CONCEPT

FORMATO AZ

ARTES
EN VIVO

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

ARTES EN VIVO

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

FORMATO AZ

PROGRAMAS Y FESTIVALES

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

PROGRAMAS Y FESTIVALES

CONCEPT

IC/AZ



CONCEPT

FORMATO AZ



CONOCIMIENTO



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic **inteligencias**
colectivas



CONOCIMIENTO

CONCEPT

IC/AZ



CONCEPT

FORMATO AZ



**CLUBS
DE LECTURA**

iC/AZ

BILBO COMMONS

ic **inteligencias
colectivas**



CLUBS DE LECTURA

CONCEPT

iC/AZ

CONCEPT

FORMATO AZ

CLUBS DE ESCRITURA

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

CLUBS DE ESCRITURA

CONCEPT

IC/AZ



CONCEPT

FORMATO AZ



CUENTACUENTOS



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas



CUENTA CUENTOS

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

FORMATO AZ

ZIENTZiATEKA

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

ZIENTZiATEKA

CONCEPT

iC/AZ



CONCEPT

TEMA

COMUNIDAD



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas



COMUNIDAD

“Una comunidad (del latín *communītas*, -ātis) es un grupo de individuos que tienen ciertos elementos en común, tales como el idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio, por ejemplo), estatus social o roles. Por lo general, en una comunidad se crea una identidad común, mediante la diferenciación de otros grupos o comunidades (generalmente por signos o acciones), que es compartida y elaborada entre sus integrantes y socializada. Generalmente, una comunidad se une bajo la necesidad o mejora de un objetivo en común, como puede ser el bien común; si bien esto no es algo necesario, basta una identidad común para conformar una comunidad sin la necesidad de un objetivo específico.”

* DE WIKIPEDIA (09/02/2016)

[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/COMUNIDAD](https://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad)

CONCEPT

IC/AZ



CONCEPT

TEMA

PROCOMÚN



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas



PROCOMÚN

“Por los comunes o “el procomún” o bien comunal se entiende aquellos bienes, factores productivos o recursos, procesos o cosas (ya sean materiales o de carácter intangible) cuyo beneficio, posesión o derechos de explotación pertenecen a un grupo o a una comunidad determinada. El grupo en cuestión puede ser extenso, por ejemplo, todos los individuos, o los habitantes de algún país, región, ciudad o pueblo, etc.- o restringido, como por ejemplo, una familia o algunos miembros de alguna familia, o grupo de personas establecido para un propósito específico (por ejemplo, una cooperativa o sociedad anónima). Los bienes, recursos, procesos o cosas que en la actualidad pueden ser considerados como parte del procomún comprenden desde bien público o bienes públicos generales (libres) y físicos (tales como el mar o el aire) a “bienes abstractos” (tales como la defensa o seguridad nacional) o el conocimiento en general o instancias específicas de tal: datos u otros elementos de información² (ver, por ejemplo Wikimedia Commons).

El concepto está íntimamente ligado al de dominio público, que es la forma jurídica que pueden adquirir algunos de los elementos pertenecientes al procomún.”

* DE WIKIPEDIA (09/02/2016)

[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/BIEN_COMUNAL](https://es.wikipedia.org/wiki/Bien_comunal)

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

TEMA

GESTIÓN POLICÉNTRICA DE LA CIUDAD

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

GESTIÓN POLICÉNTRICA DE LA CIUDAD

“Policéntrico” implica muchos centros de toma de decisiones que son formalmente independientes entre sí. Si realmente funcionan independientemente o en realidad constituyen un sistema de relaciones interdependiente, es una cuestión empírica en casos particulares. En la medida en que ellos se mantengan entre sí relaciones competitivas, entren en diferentes acuerdos contractuales y cooperativos o recurran a mecanismos centrales para resolver conflictos, las jurisdicciones de un área metropolitana funcionarían de una manera coherente, con patrones consistentes y predecibles de comportamiento interactivo. En la medida en que esto es así, podrá decirse que funcionan o no como un “sistema” (V. Ostrom, Tiebout, and Warren 1961: 831-32)”

OSTROM, ELINOR. “BEYOND MARKETS AND STATES:
POLYCENTRIC GOVERNANCE OF COMPLEX ECONOMIC SYSTEMS.”
TRANSNATIONAL CORPORATIONS REVIEW 2.2 (2010): 1-12.
[HTTP://WWW.NOBELPRIZE.ORG/NOBEL_PRIZES/ECONOMIC-SCIENCES/
LAUREATES/2009/OSTROM_LECTURE.PDF](http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/economic-sciences/laureates/2009/ostrom_lecture.pdf)

CONCEPT
IC/AZ

CONCEPT

TEMA

CRITERIOS DE
DISEÑO PARA EL
ÉXITO EN EL
PROCOMÚN

iC/AZ
BILBO COMMONS
© inteligencias
colectivas

CRITERIOS DE DISEÑO PARA EL ÉXITO EN EL PROCOMÚN

1. Límites definidos con claridad que determinen quienes tienen acceso al procomún y quiénes no.
2. Reglas que limiten el tiempo, el lugar, las tecnologías y la cantidad de recursos que se pueden utilizar así como la cantidad de trabajo material y dinero que se deben dedicar al procomún.
3. Garantizar que los miembros determinen democráticamente las reglas y sus modificaciones en el tiempo.
4. Garantizar que quienes supervisen las actividades que se lleven a cabo en el procomún sean miembros del mismo o alguien que responda ante ellos.
5. Sanciones proporcionadas impuestas por los otros miembros con el fin de evitar castigos excesivos que puedan agriar su participación futura y generar malestar en la comunidad.
6. Establecer medios para acceder con rapidez a una mediación privada.
7. Que las autoridades públicas reconozcan y aprueben la legitimidad de las reglas fijadas por el procomún.

* TRADUCCIÓN EXTRAÍDA DE BOILLIER, DAVID AND HELFRICH, SILKE
PATTERNS OF COMMONING, THE COMMONS STRATEGY BOOK, 2015
(VER TAMBIÉN, EN MISMA OBRA, EIGHT POINTS OF ORIENTATION FOR
COMMONING, ADAPTADO A ENTENDIMIENTO (COMUNIDADES))

CONCEPT
iC/AZ



CONCEPT

TEMA



CIENCIA
ACTUALIZADA DE
CIUDADES

iC/AZ

BILBO COMMONS

 **inteligencias
colectivas**



CIENCIA ACTUALIZADA DE CIUDADES

Michael Mehafy (2014) apunta algunas ideas clave que pueden ser útiles para construir una emergente ciencia actualizada de ciudades que tome en cuenta el espectro de disciplinas urbanas, desde las ciencias de la complejidad, hasta la física, biología, psicología social y sociología:

- Las ciudades son redes espaciales. Densas redes de caminos interconectados regulados por elementos de enlace (una puerta de acceso, un semáforo en la intersección de calles, etc).
- Las ciudades son redes sociales. Conectan o restringen el contacto de la gente, lo que determina sus interacciones sociales, económicas y también los conflictos y conductas nocivas.
- La ciudad está parcialmente descentralizada y parcialmente generada por agentes auto-organizados. Esto se hace evidente al observar el comportamiento autónomo y las interacciones entre ciudadanos. Ellos pueden regular estas interacciones y a largo plazo modificar la estructura física de la ciudad mediante la adición o sustracción de elementos (desde una valla a un edificio).
- Las ciudades y la escalabilidad. Evolucionan de acuerdo con un conjunto pequeño de principios básicos que operan a nivel local pero que pueden reproducirse siguiendo un conjunto de relaciones de escala que afecta a sus propiedades sociales, espaciales y su infraestructura.
- Las ciudades son sistemas cognitivos y simbólicos. Las experiencias y las interacciones hacen posible que los vecinos encuentren significado subjetivo dentro la estructura de sus casas y calles, y a través de las diferentes escalas de sus acciones recíprocas.

* FRAGMENTO DE "LA CIUDAD NO ES UN LABORATORIO" CÉSAR REYES
NÁJERA + ETHEL BARAONA POHL | DPR-BARCELONA | TWITTER: @DPR_
BARCELONA [HTTP://WWW.LACIUDAOVIVA.ORG/BLOGS/?P=25086](http://www.laciudadoviva.org/blogs/?p=25086)

CONCEPT
iC/AZ



CONCEPT

TEMA

INNOVACIÓN SOCIAL



iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas



INNOVACIÓN SOCIAL

De acuerdo con la Stanford Graduate School of Business innovación social es una solución nueva a un problema social la cual es más efectiva, eficiente, sustentable o justa que la solución actual cuyo valor agregado aporta principalmente a la sociedad como un todo en lugar de únicamente a los individuos. Para (Murray et. al. 2008) innovación social se define como nuevas ideas (productos, servicios y modelos) que simultáneamente satisface necesidades sociales y crean nuevas relaciones de colaboración. Es decir hay innovaciones que son ambas, buenas para la sociedad y aumentan la capacidad de actuar de la sociedad. También (Mulgan et.al 2007) define innovación social como actividades y servicios que son motivados por una meta para satisfacer necesidades sociales y que son principalmente desarrolladas y socializadas a través de organizaciones cuyo propósito principal es social.

El término innovación social se refiere a un proceso de creación, imposición y difusión de nuevas prácticas sociales en áreas muy diferentes de la sociedad. En la investigación sobre innovación, se habla de cómo innovaciones técnicas surgen de innovaciones sociales y al revés. También se habla de innovaciones sociales en concomitancia con innovaciones técnicas. De una forma controvertida se discuten preguntas como qué hace que una innovación sea una innovación social, si el bien para la sociedad constituye el criterio decisivo y cómo se puede definir este bien. Al contrario, existe una amplia concordancia que el término se refiere a innovaciones que tienen una relación directa con la búsqueda de soluciones para problemas y desafíos de la sociedad.

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)
[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/INNOVACI3N_SOCIAL](https://es.wikipedia.org/wiki/Innovaci3n_social)

CONCEPT
IC/AZ



CONCEPT

TEMA



**SMART
CITY**

iC/AZ

BILBO COMMONS

ic **inteligencias
colectivas**



SMART CITY

“Una ciudad o complejo urbano podrá ser calificado de inteligente en la medida que las inversiones que se realicen en capital humano (educación permanente, enseñanza inicial, enseñanza media y superior, educación de adultos...), en aspectos sociales, en infraestructuras de energía (electricidad, gas), tecnologías de comunicación (electrónica, Internet) e infraestructuras de transporte, contemplen y promuevan una calidad de vida elevada, un desarrollo económico-ambiental durable y sostenible, una gobernanza participativa, una gestión prudente y reflexiva de los recursos naturales, y un buen aprovechamiento del tiempo de los ciudadanos.

Las ciudades modernas, basadas en infraestructuras eficientes y durables de agua, electricidad, telecomunicaciones, gas, transportes, servicios de urgencia y seguridad, equipamientos públicos, edificaciones inteligentes de oficinas y de residencias, etc., deben orientarse a mejorar el confort de los ciudadanos, siendo cada vez más eficaces y brindando nuevos servicios de calidad, mientras que se respetan al máximo los aspectos ambientales y el uso prudente y en declive de los recursos naturales no renovables.

Actualmente, el concepto de ciudad (más) inteligente, o de espacio (más) inteligente, es muy utilizado en marketing por parte de expertos en sociedades comerciales y en aglomeraciones urbanas. Sin embargo, en muchos casos, se pone énfasis en un solo aspecto, lo que en buena medida traiciona el concepto que se intenta desarrollar, que tiene un importante componente holístico e integral.

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/02/2016)
[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/CIUDAD_INTELIGENTE](https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_inteligente)

CONCEPT
IC/AZ



CONCEPT

TEMA

LAS 4 LIBERTADES DEL SOFTWARE LIBRE

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic **inteligencias**
colectivas



LAS 4 LIBERTADES DEL SOFTWARE LIBRE

De acuerdo con la definición establecida por Richard Stallman, un software es "libre" cuando garantiza las siguientes libertades:

1. La libertad de usar el programa, con cualquier propósito (Uso).
 2. La libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a las propias necesidades (Estudio).
 3. La libertad de distribuir copias del programa, con lo cual se puede ayudar a otros usuarios (Distribución).
 4. La libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie (Mejora).
- Las libertades 1 y 3 requieren acceso al código fuente porque estudiar y modificar software sin su código fuente es muy poco viable.

* DE LA ENTRADA SOFTWARE LIBRE EN WIKIPEDIA
[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SOFTWARE_LIBRE](https://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre)

CONCEPT
iC/AZ

CONCEPT

TEMA

LAS 10 PREMISAS DEL SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO

iC/AZ
BILBO COMMONS
© inteligencias
colectivas

LAS 10 PREMISAS DEL SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO

1. Libre redistribución: el software debe poder ser regalado o vendido libremente.
2. Código fuente: el código fuente debe estar incluido u obtenerse libremente.
3. Trabajos derivados: la redistribución de modificaciones debe estar permitida.
4. Integridad del código fuente del autor: las licencias pueden requerir que las modificaciones sean redistribuidas sólo como parches.
5. Sin discriminación de personas o grupos: nadie puede dejarse fuera.
6. Sin discriminación de áreas de iniciativa: los usuarios comerciales no pueden ser excluidos.
7. Distribución de la licencia: deben aplicarse los mismos derechos a todo el que reciba el programa.
8. La licencia no debe ser específica de un producto: el programa no puede licenciarse solo como parte de una distribución mayor.
9. La licencia no debe restringir otro software: la licencia no puede obligar a que algún otro software que sea distribuido con el software abierto deba también ser de código abierto.
10. La licencia debe ser tecnológicamente neutral: no debe requerirse la aceptación de la licencia por medio de un acceso por clic de ratón o de otra forma específica del medio de soporte del software.

* DE LA ENTRADA SOFTWARE LIBRE Y DE CÓDIGO ABIERTO EN WIKIPEDIA [HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SOFTWARE_LIBRE_Y_DE_C%C3%B3digo_ABIERTO](https://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre_y_de_c%C3%B3digo_abierto)

CONCEPT

IC/AZ



CONCEPT

TEMA



**CIENCIA
CIUDADANA**

iC/AZ

BILBO COMMONS

ic **inteligencias
colectivas**



CIENCIA CIUDADANA

“Se entiende por ciencia ciudadana a la investigación científica llevada a cabo por una suma de colaboradores, en su totalidad o en parte por científicos y profesionales junto a gente común.

Formalmente, la ciencia ciudadana ha sido definida como “la recopilación y análisis sistemático de datos, el desarrollo de la tecnología, las pruebas de los fenómenos naturales, y la difusión de estas actividades por los investigadores sobre una base principalmente vocacional”.

* DE WIKIPEDIA (09/02/2016)

[HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/CIENCIA_CIUDADANA](https://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_Ciudadana)

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

TEMA AZ

MÚSiCA

iC/AZ

BILBO COMMONS

ic inteligencias
colectivas

MÚSICA

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

TEMA AZ

AUDIOVISUAL

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

AUDIOVISUAL

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

TEMA AZ

ARTES ESCÉNICAS

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

ARTES ESCÉNICAS

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

TEMA AZ

LITERATURA

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

LITERATURA

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

TEMA AZ

CIENCIA

iC/AZ

BILBO COMMONS

 **inteligencias
colectivas**

CIENCIA

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

TEMA AZ

DEPORTES

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

DEPORTES

CONCEPT

IC/AZ

CONCEPT

TEMA AZ

FOLKLORE

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

FOLKLORE

CONCEPT
iC/AZ

CONCEPT

TEMA AZ

ARTES PLÁSTICAS

iC/AZ
BILBO COMMONS
ic inteligencias
colectivas

ARTES PLÁSTICAS

CONCEPT

IC/AZ