



Colectivo Residente en Azkuna Zentroa [Bilbao]





(ONCEPT











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 (D9/05/2016) HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/INVESTIGACIÓN—ACCIÓN _ PARTICIPATIVA





(ON(EPT FORMATO (ARTOGRAFÍA CIUDADANA

160610-fichas concept.indd 5 10/06/2016 14:52:42



(ARTOGRAFÍA (iUDADANA

"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 cartográfica 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."

* OE WIKIPEOIA (09/02/2016)
HTTPS://ES.WIKIPEOIA.ORG/WIKI/(ARTOGRAF% (3% ADA (IUDADANA











LABORATORIO (IUDADANO

"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 TE(NO(ULTURA Y SU DEMO(RATIZACIÓN: RUIDO, LIMITES Y OPORTUNIDADES DE LOS LABS. REVISTA IBERDAMERICANA DE
(IENCIA TECNOLOGIA Y SOCIEDAD, 8(23), 259-282.
TOMADO DE 12/02/2016

HTTP://CO-(REATING-(ULTURES.COM/ES/WP-CONTENT/UPLDADS/2012/06/
TEXTO-SANG % (3% BCESA_(AST1.PDF











PROGRAMA(IÓN 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 (ELEBRADO EN GALICIA ENTRE EL 11 Y 13 DE MARZO 2014 HTTP://WWW.MOV-S.ORG/PROGRAMACION-EXPANDIDA











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.

* OFFINICIÓN OF WIKIPEDIA (09/05/2016)
HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/PROTOTIPO











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









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 (D9/05/2016)
HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/INVESTIGACI % (3 % B3N_ EXPERIMENTAL







(

MODOS DE PARTICIPACIÓN Y DE RELACIÓN (ON 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 provectos 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 (ITY, (HAPTER 5: DEFINING PARTICIPATION AT YOUR INSTITUTION HTTP://WWW.PARTICIPATORYMUSEUM.ORG/CHAPTER5/TRADUCCION PROPIA











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 v validación de las soluciones que necesitan ellos mismos, en contextos de uso reales, utilizando las Tecnologías de la Información v 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.i2(AT.(AT/DO(UMENTS/EURO-PAi2010 INFONOMIA.POF)."











SOCIOGRAMA

"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."

* OE WIKIPEDIA (09/02/2016)
HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SOCIOGRAMA







160610-fichas concept.indd 23 10/06/2016 14:52:42



AUTOORGANIZA (IÓN

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











PARTICIPACIÓN (iUDADANA

"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 provecto.
 - ·Ayuda y mejora la toma de décisiones 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."

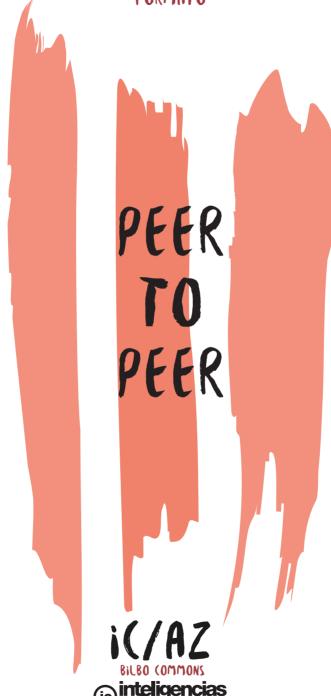
* OEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016) HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/PARTICIPACIY. (3% B3N CIUDADANA





(ON(EPT

FORMATO









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







160610-fichas concept.indd 29 10/06/2016 14:52:43



EXPOSICIONES





(ON(EPT









CINE

(





(ON(EPT FORMATO AZ ARTES EN VIVO i(/AZ





ARTES EN VIVO







160610-fichas concept.indd 35 10/06/2016 14:52:43



PROGRAMAS Y FESTIVALES







160610-fichas concept.indd 37 10/06/2016 14:52:43



(ONO (IMIENTO













(LUBS DE LECTURA





(ON(EPT FORMATO AZ (LUBS DE ESCRITURA

i (/AZ

inteligencias colectivas



(LUBS DE ES(RITURA











CUENTACUENTOS













ZIENTZIATEKA













(OMUNIDAD

"Una comunidad (del latín commun\(\text{Mtas, -\text{-\text{a}tis}}\)) 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."

* OE WIKIPEDIA (09/02/2016)
HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/COMUNIDAD











PROCOMŮN

"Por los comunes o "el procomún" o bien comunal se entiende aquellos bienes, factores productivos o recursos, procesos o cosas (va 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 (OMUNAL









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 juridicciones 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.POF





(ON(EPT TFMA (RITERIOS DE DISENO PARA EL ÉXITO EN EL PROCOMUN

160610-fichas concept.indd 53 10/06/2016 14:52:43



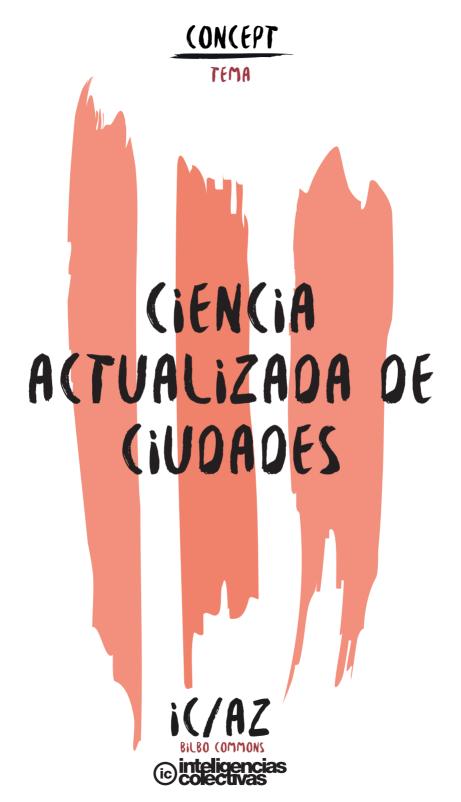
(RITERIOS DE DISEÑO PARA EL EXITO EN EL PROCOMÚN

- 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)









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 (IUDAD NO ES UN LABORATORIO" (ÉSAR REYES NÁJERA + ETHEL BARAONA POHL | OPR-BARCELONA | TWITTER: @OPR_BARCELONA | http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=25086











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 v crean nuevas relaciones de colaboración. Es decir hav 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 v 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 v 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

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/05/2016)
HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/INNOVACIÓN_SOCIAL

soluciones para problemas y desafíos de la sociedad.





CONCEPT TEMA



inteligencias colectivas



SMART (iTY

"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

* DEFINICIÓN DE WIKIPEDIA (09/02/2016) HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/CIUDAD INTELIGENTE

desarrollar, que tiene un importante componente holístico e integral.











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

* OE LA ENTRADA SOFTWARE LIBRE EN WIKIPEDIA HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SOFTWARE_LIBRE











LAS 10 PREMISAS DEL SOF-TWARE DE CÓDIGO ABIERTO

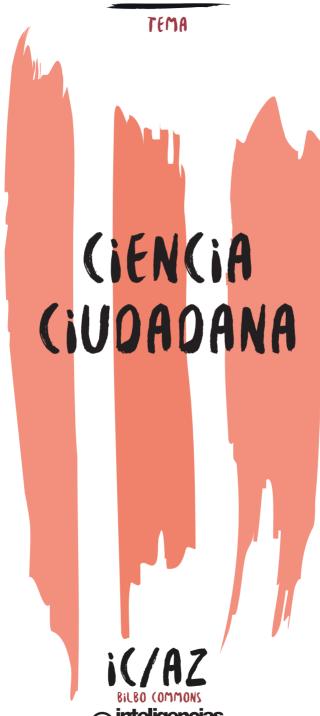
- 1. Libre redistribución: el software debe poder ser regalado o vendido libremente.
 - 2. Código fuente: el código fuente debe estar incluido u obtenerse libremente.
- 3. Trabajos derivados: la redistribución de modificaciones debe estar permitida.
- 4. Integridad del código fuente del autor: las licencias pueden requerir que las modificaciones sean redistribuidas sólo como parches.
 - 5. Sin discriminación de personas o grupos: nadie puede deiarse 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 especifica 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 (ÓDIGO ABIERTO EN WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SOFTWARE_LIBRE_Y_
DE_(% (3% B3DIGO_ABIERTO





(ON(EPT



160610-fichas concept.indd 65 10/06/2016 14:52:43



(iENCIA 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".

* OE WIKIPEOIA (09/02/2016)
HTTPS://ES.WIKIPEOIA.ORG/WIKI/(IEN(IA (IUOAOANA









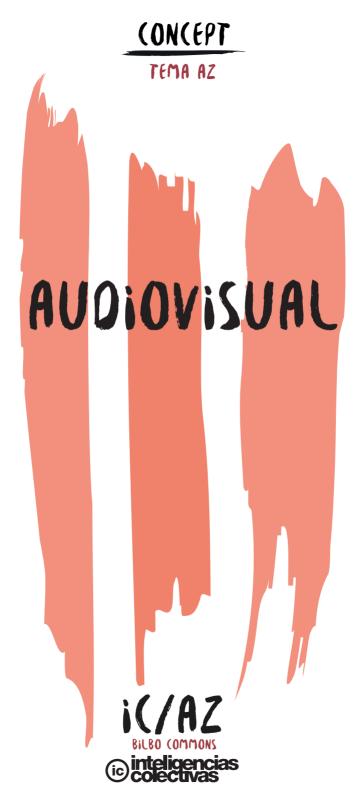


MŮSI(A













AUDIOVISUAL





(ON(EPT TEMA AZ ARTES ESCÉNICAS i(/AZ

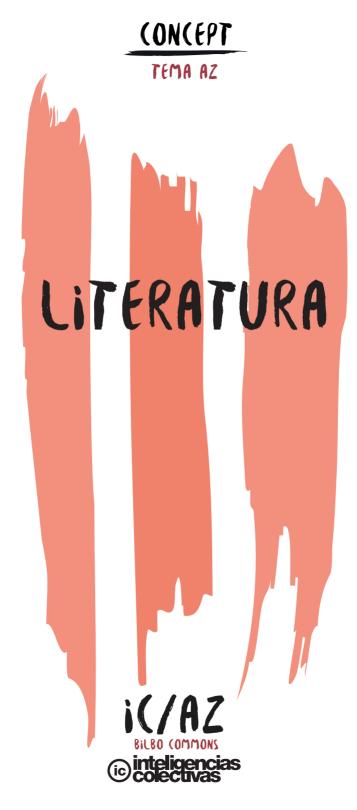
160610-fichas concept.indd 71 10/06/2016 14:52:43



ARTES ESCÉNICAS











LITERATURA







(ON(EPT







CIENCIA







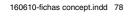






OEPORTES













FOLKLORE







(ON(EPT TEMA AZ ARTES PLÁSTICAS i(/AZ

160610-fichas concept.indd 81 10/06/2016 14:52:43



ARTES PLÁSTICAS

