

la ciudad interfaz

ESTRATEGIAS DE REGENERACIÓN URBANA PARA UNA CIUDAD OPENSOURCE
JONATHAN REYES GONZÁLEZ 2012 -2013

LICENCIAS



Reconocimiento — NoComercial — CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Usted es libre de: copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, remezclar y transformar la obra, y hacer un uso NO comercial de esta obra, bajo las condiciones siguientes: reconocimiento, debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra); compartir bajo la misma licencia, Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

© de los textos/traducciones/fotografías, los autores.

Para ver la obra extendida dirigirse a offline.city.wordpress.com

CRÉDITOS

Jonathan Reyes Gonzalez, 2013

Diseño y maquetación por Jonathan Reyes González y Mar Albiol Pellicer

Ilustrado por Jonathan Reyes González y Mar Albiol Pellicer

Ediciones, ...

la ciudad interfaz

JONATHAN REYES GONZÁLEZ // TALLER H OCT 2013

A Josi, mi familia y amigos, Carpe Vía, el taller H
y Domenico, culpable y guía en todo esto.

_índice

>PRÓLOGO

Prólogo por Domenico di Siena: La ciudad olvidada	11
---	----

>INTRODUCCIÓN

13

>1. DIAGNÓSTICO

1.1 SITUACIÓN LOCAL	19
ciudad y paisaje	21
ciudad y función	23
ciudad y vivienda	31
ciudad y sociedad	33
ciudad y administración	39
ciudad y tecnologías	44
actores en el espacio público actual	49
1.2 SITUACIÓN GLOBAL	52
la sociedad red	53
invasión de lo cotidiano	54
¿por qué revolución?	58
evolución de los medios. evolución del ciudadano	60
internet: el nuevo espacio público	62
nuevas perspectivas: el salto a la ciudad construida	66
1.3 EL ARQUITECTO EN LA SOCIEDAD RED	68
el arquitecto guardián	69
el arquitecto holometábolo	72
el arquitecto facilitador	74

>2. LA CIUDAD INTERFAZ

2.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	77
situación problemática	77
ciudad y densidad	82
2.2 MARCO CONCEPTUAL	85
introducción y definición	85
¿por qué las tecnologías?	86
sentient city vs smart city	90
la interfaz. ¿qué es?	92
actores en la ciudad interfaz	94

2.3 LA INTERFAZ > EL SISTEMA OPERATIVO URBANO	96
definición y elementos	96
arquitectura presencial. conceptos básicos	98
arquitectura digital. conceptos básicos	102
arquitectura procesual. conceptos básicos	108
>3. LA CIUDAD INTERFAZ . DESARROLLO DE LOS SISTEMAS	
3.1 EL PROCESO DE IMPLANTACIÓN	110
3.1.1. procesograma: estructura y elementos de un proceso de reactivación urbana	112
1. el espacio presencial concreto	118
2. espacio global	122
3. agentes	124
4. herramientas > hardware y software	126
5. dinámicas	128
6. badges	130
7. fases	136
3.1.2. procesograma parque alcosa y desarrollo de las fases . simulación	140
1. observar	145
2. recordar	160
3. imaginar	165
4. transformar	170
5. celebrar	183
3.1.3. diagrama de gantt	196
3.1.4. escenarios urbanos. hipótesis de uso.	199
3.1.5. funcionamiento en autonomía . simulacro	203
>3.2. HARDWARE URBANO	
3.2.1 introducción	220
3.2.2 el soporte	225
escenarios urbanos	226
caso de estudio: la plaza Poeta Miguel Hernández	230
3.2.3 kit básico de domesticación urbana	262
catálogo de elementos	263

3.2.4 itinerantes	272
unidad de cocina itinerante . uci	276
unidad de almacenaje itinerante. uai	282
unidad - pabellón itinerante. upi	286
unidad multimedia itinerante. umi	294
3.2.5 nfc	300
>3.3. SOFTWARE URBANO	
3.3.1 introducción	306
3.3.2 interfaz básica	309
3.3.3 aplicaciones	312
mapa	312
gestor de espacios	316
inventario	320
gestor de servicios	324
calendario de eventos locales	328
páginas de intereses locales	332
red social hiperlocal	336
monedero	342
>3.4. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENTES	351
>3.5. CONTACTO	361

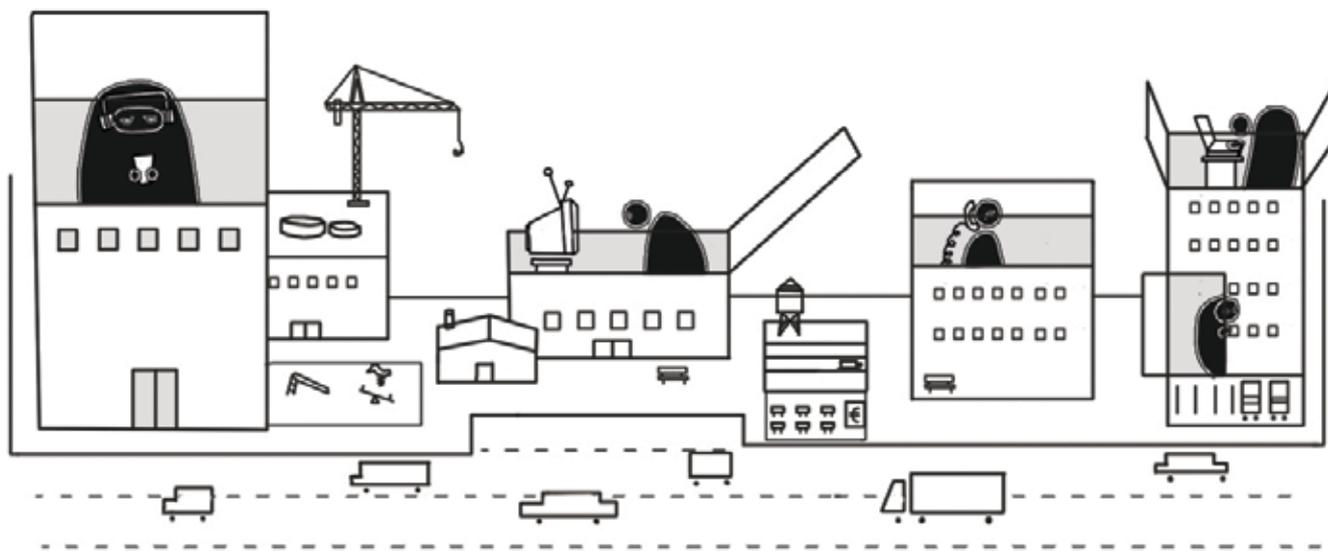


Fig.1. La ciudad olvidada. (fuente: imagen propia)

prólogo : la ciudad olvidada

La ciudad contemporánea vive un complejo proceso de transformación. Las relaciones sociales y la vitalidad urbana de los barrios son cada vez más escasas y fragmentadas.

La dimensión temporal (tiempo de desplazamiento) cobra cada vez más importancia sobre la dimensión espacial (hábitat) de nuestra vida cotidiana; ya no vivimos en un espacio continuo, nos movemos continuamente entre espacios discontinuos: puntos o nudos con funciones concretas.

Los espacios públicos urbanos se convierten en simples lugares de transición perdiendo su vitalidad y sentido para pasar a ser muchas veces lugares inseguros, o grandes parques temáticos para turistas. Las relaciones sociales se vuelcan progresivamente hacia entornos privados, y el debate público se realiza cada vez más en un entorno digital.

En este contexto creemos imprescindible poner nuestra mirada sobre aquellos problemas que hoy afectan a nuestros espacios públicos para estudiar el desarrollo de nuevas dinámicas capaces de potenciar la interacción social así como dar a los ciudadanos el protagonismo que se merecen, y partiendo del supuesto de que **construir un espacio público, más allá de su definición física, es construir una comunidad en torno a él.**

Domenico di Siena @urbanohumano

introducción

Este trabajo se plantea como un estudio de la situación problemática que vive actualmente el espacio público como consecuencia de las políticas sectoriales, estructurales y expansivas del pasado siglo para posteriormente proponer nuevas herramientas y modos de afrontar el problema de intervenir en la ciudad construída.*

La arquitectura y el urbanismo aparecen aquí como disciplinas capaces de construir ciudad también desde factores inmateriales y complementarios a la construcción a la manera tradicional, que son los que definen los ritmos, vida urbana y riqueza cultural de nuestras ciudades, teniendo al ciudadano y sus reivindicaciones como centro de la planificación. En este sentido, y de la mano de la revolución digital, asistimos al nacimiento de nuevas dinámicas en los modos de hacer ciudad heredadas de los valores de la cultura en red que tienen como consecuencia un modelo de ciudad más democrática y participativa y en definitiva más activa y sensible.

Es objetivo de esta obra plantear, además de un marco teórico y un breve diagnóstico, un caso de estudio concreto y aplicación práctica de los conceptos desarrollados.

MARCO TEÓRICO

La obra se engloba dentro del marco teórico establecido por Domenico di Siena en su obra, Espacios Sensibles como “espacios híbridos” que integran las tecnologías digitales en el espacio físico como medio para desarrollar nuevas dinámicas de comunicación y gestión en el espacio público. Alineada además con el concepto de Ciberdemocracia planteado por Pierre Levy y dentro del contexto socio-económico desarrollado por Manuel Castells en La sociedad red: la era de la información.

1._diagnóstico

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA



El diagnóstico busca entender la naturaleza de la problemática o enfermedad de nuestras ciudades contemporáneas mediante la observación de sus signos y síntomas característicos, **para así establecer una serie de estrategias y objetivos. Se realiza un diagnóstico a dos escalas>**

> **SITUACIÓN LOCAL** + **SITUACIÓN GLOBAL**

1.1 SITUACION LOCAL

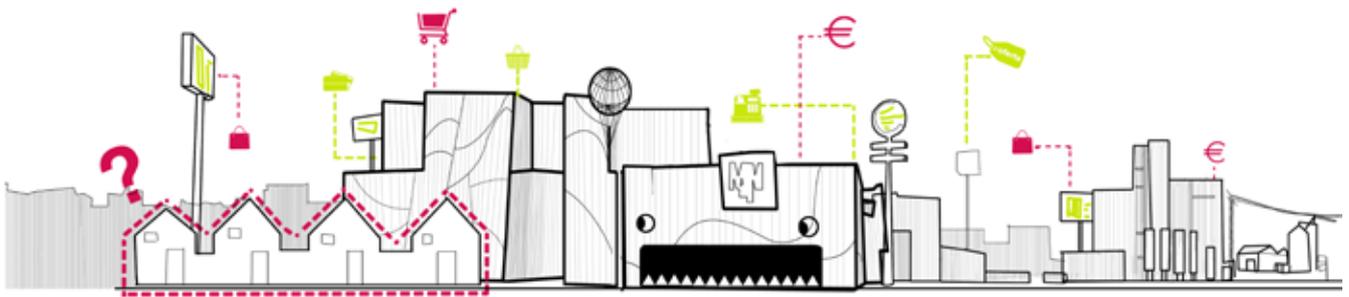


Fig.2. Sin título. (fuente: imagen propia)

el lugar como caso de estudio

Nuestro ámbito de estudio y aplicación concreta se encuentra en el barrio de Orba, contiguo al municipio de Alfafar, en el área metropolitana de la ciudad de Valencia y a unos 10 km de esta. Parque Alcosa pertenece administrativamente a Alfafar, no obstante se encuentra muy alejado del centro del municipio y no ha crecido en torno a éste, ni en relación con la ciudad de Valencia, si no como una realidad independiente.

PARQUE ALCOSA COMO CASO DE ESTUDIO

Entendemos Parque Alcosa como un lugar con un gran potencial a desarrollar, tanto por sus características como por su fuerte identidad colectiva. Este emplazamiento nos ofrece una oportunidad que va mucho más allá de lo concreto, ya que con el Barrio Orba no nos referimos a una realidad problemática aislada e incomparable, sino que **estamos ante un caso de estudio singular de una problemática plural, que se extiende a muchas de las ciudades que hoy habitamos**. A continuación estudiamos algunos de los principales problemas que afectan hoy a nuestros espacios públicos, manteniendo siempre la perspectiva sobre Parque Alcosa como caso de estudio que nos permita analizar un problema real más amplio. Una mirada que va desde lo general a lo particular según distintas escalas>



>> ESCALA TERRITORIAL : CIUDAD Y PAISAJE - CIUDAD Y FUNCIÓN



>> ESCALA URBANA: EL BARRIO



>> ESCALA ARQUITECTÓNICA: VIVIENDA



>> ESCALA SOCIAL : CIUDAD Y SOCIEDAD. LOS VECINOS



>> ESCALA INSTITUCIONAL : CIUDAD Y ADMINISTRACIÓN



>> ESCALA TECNOLÓGICA : CIUDAD Y TECNOLOGÍA

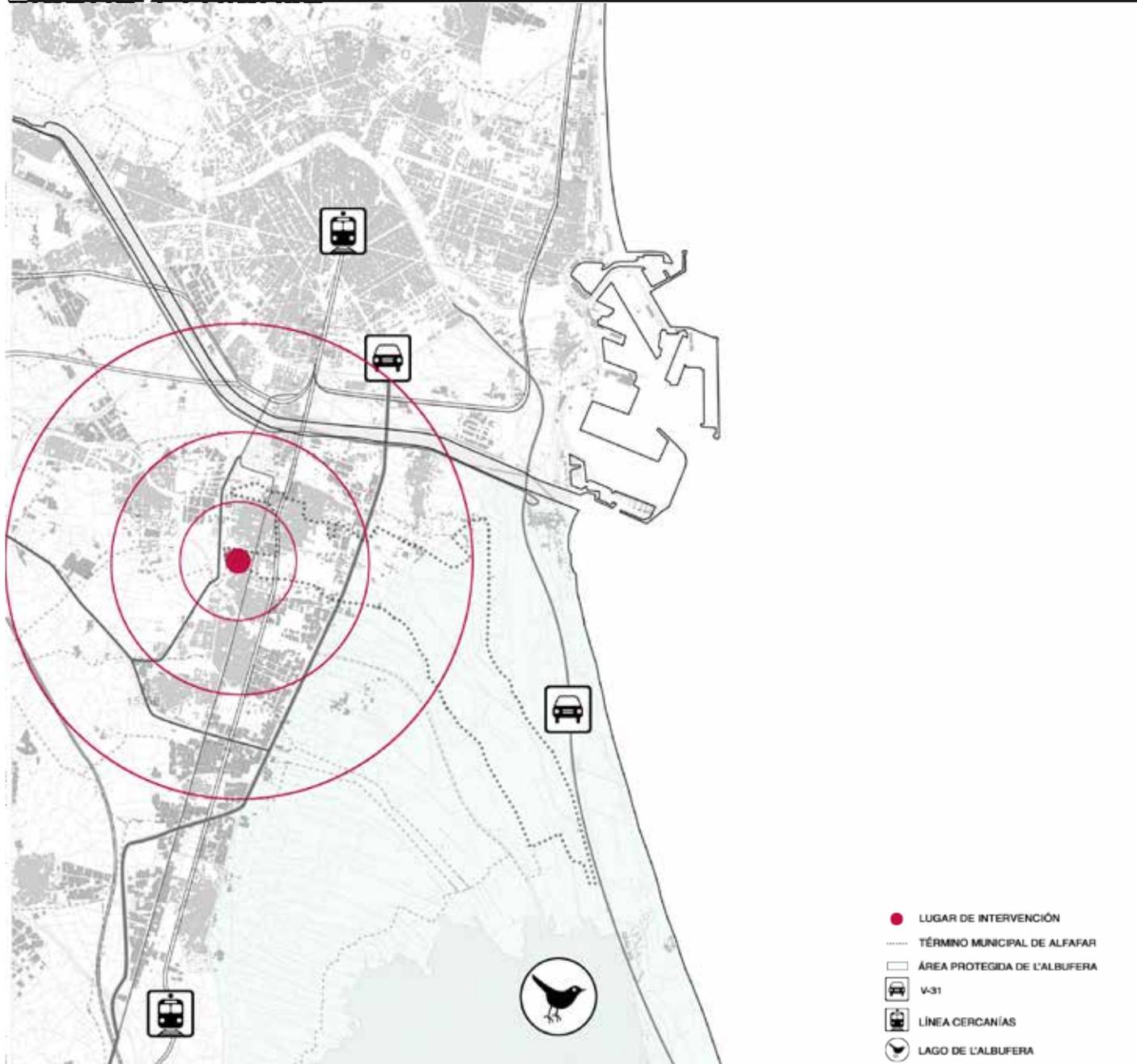


Fig.3. Plano de ubicación. Escala territorial (fuente: imagen propia)



territorios fragmentados

Próximo a lo que fue el antiguo cinturón verde de la Huerta, y tangente al parque natural de La Albufera, el barrio se encuentra inserto en uno de los entornos naturales de mayor interés del arco mediterráneo. En torno a uno de los mayores lagos de Europa se localiza uno de los paisajes humanizados tradicionales más interesantes del mediterráneo español y una de las áreas de mayor valor ecológico de la península. En las últimas décadas del siglo XX, sin embargo, lo que fue una zona eminentemente rural se ha convertido en una de las áreas más dinámicas de la Comunidad Valenciana. El desarrollo industrial y urbanístico de la zona durante los últimos años, así como la construcción de importantes infraestructuras han generado importantes conflictos en la conservación y relación del municipio con este paisaje.

CICATRICES EN EL PAISAJE

Históricamente la ciudad de Valencia y los municipios de su entorno aparecían como realidad indisoluble del paisaje de huerta que las rodeaba, fruto de la intensa actividad agrícola como fuente principal de ingresos. El fuerte crecimiento industrial y urbanístico que ha sufrido la ciudad han modificado la relación que la urbe mantiene con el paisaje: Ciudad y huerta parecen hoy concebidos como dos realidades diferentes en la que una de ellas sobrevive al feroz crecimiento de la otra. El paisaje de la huerta se ve fragmentado por las grandes infraestructuras que cosen la ciudad.

CIUDAD ARCHIPIÉLAGO

Estas grandes obras aparecen como barrera no sólo entre ciudad y paisaje, si no que rompen la continuidad del propio tejido urbano, dando lugar a un conjunto fragmentado de pequeñas islas difícilmente comunicadas con su entorno. Nuestros barrios se ven aislados físicamente por el cosido de infraestructuras, y esto tiene su consecuencia en su organización social y económica. **Muchos de estos barrios acaban conformándose en muchas ocasiones y debido a su aislamiento como núcleos urbanos inconexos con identidad propia, son “municipios con forma de barrio”, como más adelante estudiaremos.**



El aislamiento vivido en el municipio por las condiciones de su entorno han potenciado su carácter comunitario e identidad local.

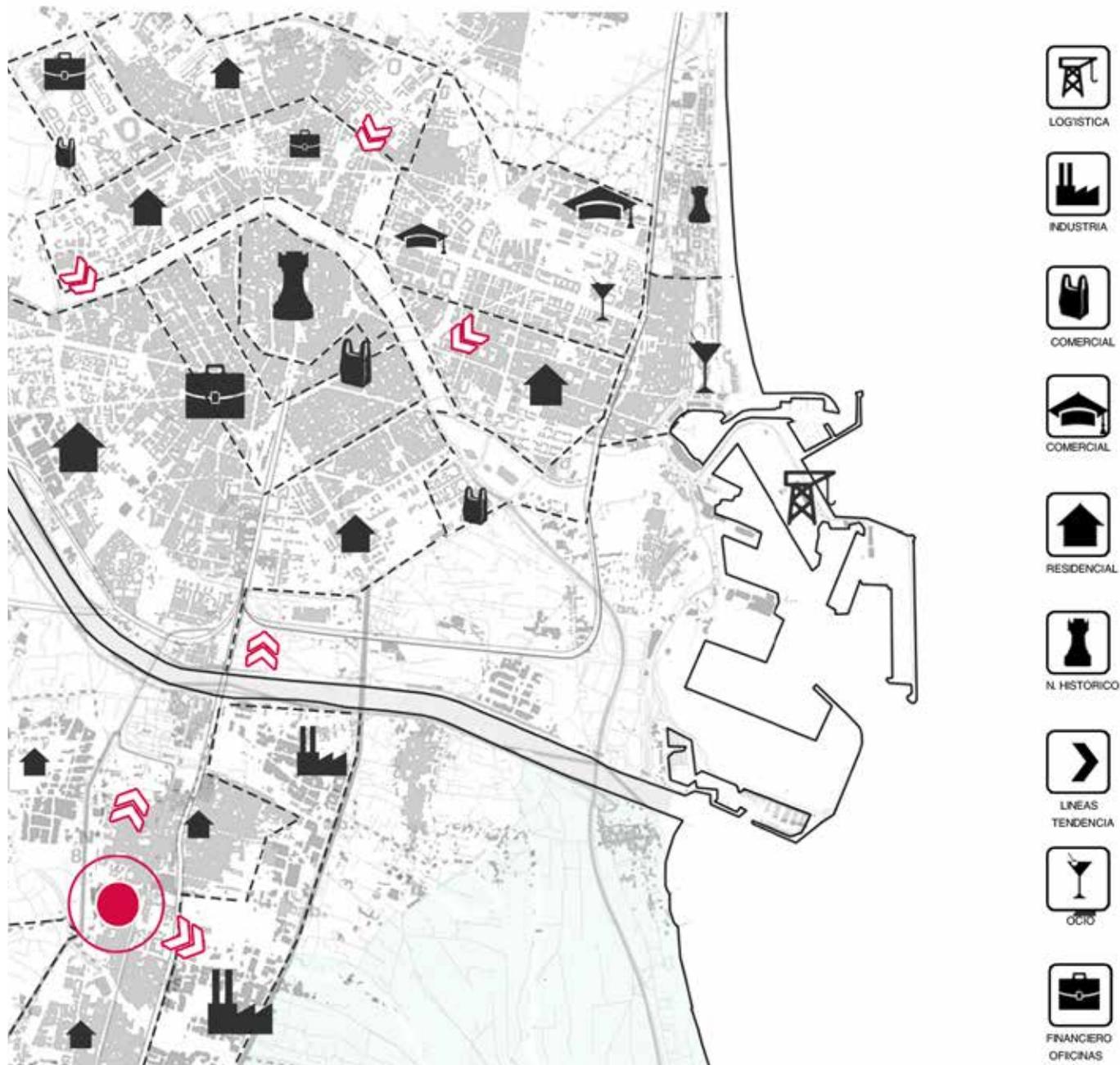


Fig.4. Plano de usos. Escala territorial (fuente: imagen propia)



_ la ciudad sectorizada

El funcionalismo predominante en el urbanismo moderno descalificó pronto el espacio público al asignarle usos específicos. Si entendemos el espacio público como el soporte esencial para los intercambios entre las diferentes actividades y a las distintas prácticas sociales colectivas, su especialización supone un problema serio.

El urbanismo contemporáneo, heredero del movimiento moderno, focalizó en un funcionalismo eficientista, dotado de un instrumental separador más que integrador (el zoning) acentuado por la compartimentación de las administraciones públicas y de los cuerpos profesionales. 1

La ciudad se empobrece bajo la aplicación de **políticas sectoriales que reducen y limitan la complejidad urbana en pos de espacios monofuncionales** claramente localizados y diferenciados. La esquematización y simplificación de algo tan complejo como es la ciudad en distintas zonas de uso (habitar, trabajar, recrearse o circular) tiene como consecuencia una fuerte fragmentación y especialización del tejido urbano que desencadena en una notable segregación social debido a la desigualdad existente entre las distintas áreas metropolitanas.

La estructura socio-económica y el modelo centripeto de crecimiento de la ciudad de Valencia, así como su desarrollo bajo determinadas políticas sectoriales durante la segunda mitad del s. XX han favorecido el problema de la ciudad sectorizada en que cobra cada vez mayor importancia el factor desplazamiento dando lugar una fragmentación del tejido urbano, con la correspondiente desigualdad entre regiones metropolitanas, y la cada vez mayor segregación social.



Debemos apostar por recrear la complejidad y heterogeneidad funcionales del espacio público frente a las políticas sectoriales heredadas. Nuevos modelos de crecimiento en que exista una mayor “densidad de uso” frente a esquemas de zoning urbano.

1.-DI SIENA, Domenico. Espacios Sensibles [en línea]. Departamento de Urbanística y Ordenación del Territorio de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (UPM). Madrid, septiembre 2009. [Consulta 2 de febrero de 2013]. Disponible en Web: <<http://urbanohumano.org/castellano/espacios-sensibles-hibridacion-fisico-digital-para-la-revitalizacion-de-los-espacios-publicos/>>



ciudad por puntos

En una ciudad fragmentada caracterizada por zonas monofuncionales cobra gran importancia la dimensión del movimiento frente a la estancia. No estamos en los lugares, nos desplazamos entre ellos. La ciudad se aproxima así a lo que podemos llamar un modelo de ciudad por puntos.

Cada punto tiene su función e identidad. Todo está organizado y es fácil de encontrar e identificar. Sin embargo si se busca “diversidad” es obligatorio moverse entre puntos diferentes.

La mayoría de estos desplazamientos se hacen con medios de transporte y con una velocidad que no permiten relacionarse con el entorno. El desplazamiento rápido es una actividad excluyente, no permite hacer otras cosas, otras actividades. Solo tiene un inicio y un fin, sin posibilidad de una “sorpresa”, de un cambio. Todo esto supone un empobrecimiento de los espacios intermedios, los espacios que relacionan los puntos, consecuentemente los espacios públicos.

Cuando vaciamos los espacios públicos de actividades entonces de diversidad y complejidad disminuimos su capacidad de albergar las relaciones sociales entre sus vecinos, y estos espacios caen en el olvido y desuso. 2

ciudad difusa y eternal virgins

Esta condición de fragmentación del espacio público se ve agravada bajo determinados modelos de crecimiento del pasado siglo. La ordenación con bloque exento o aislado ha desencadenado en un notable exceso de espacio público muchas veces de mala calidad que, carente de un uso real y cotidiano queda en la mayoría de los casos entregado al tan necesario vehículo.

Estos bloques-objeto o , como Theo Deutinger los llama, “Eternal virgins” aparecen insertos en un vasto espacio residual, forman parte de un tejido excluyente por definición donde predominan las comunidades enrejadas en que el espacio público de calidad aparece reservado y protegido para una clase muy determinada, agravando problemas de segregación social . Esta concepción moderna de la ciudad nos lleva a una ciudad insular en la que la movilidad del peatón y desarrollo de actividades cotidianas en el espacio público se ven muy afectadas.

Frente a esta ciudad distante, excluyente, y silenciosa , Deutinger aboga por una **ciudad ruidosa, compleja , activa y en contacto constante movimiento.** “ **More sex, more city** “ nos dice.

2.-DI SIENA, Domenico. (2009), op.cit

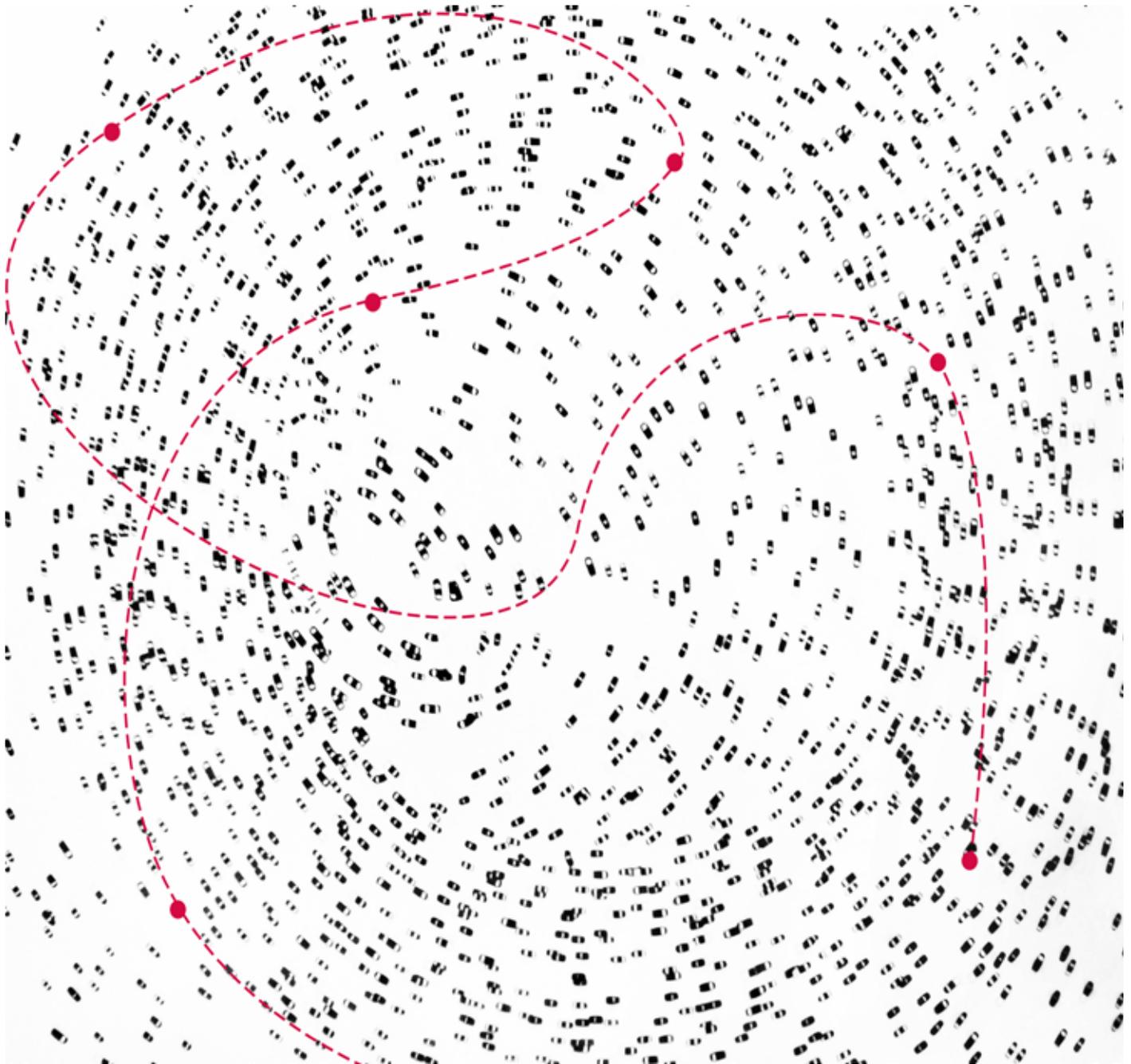


Fig.5. La ciudad por puntos. (fuente: Gráfico producido a partir de imagen tomada de *Verb. Natures*. Barcelona: Editorial ACTAR 2006.)

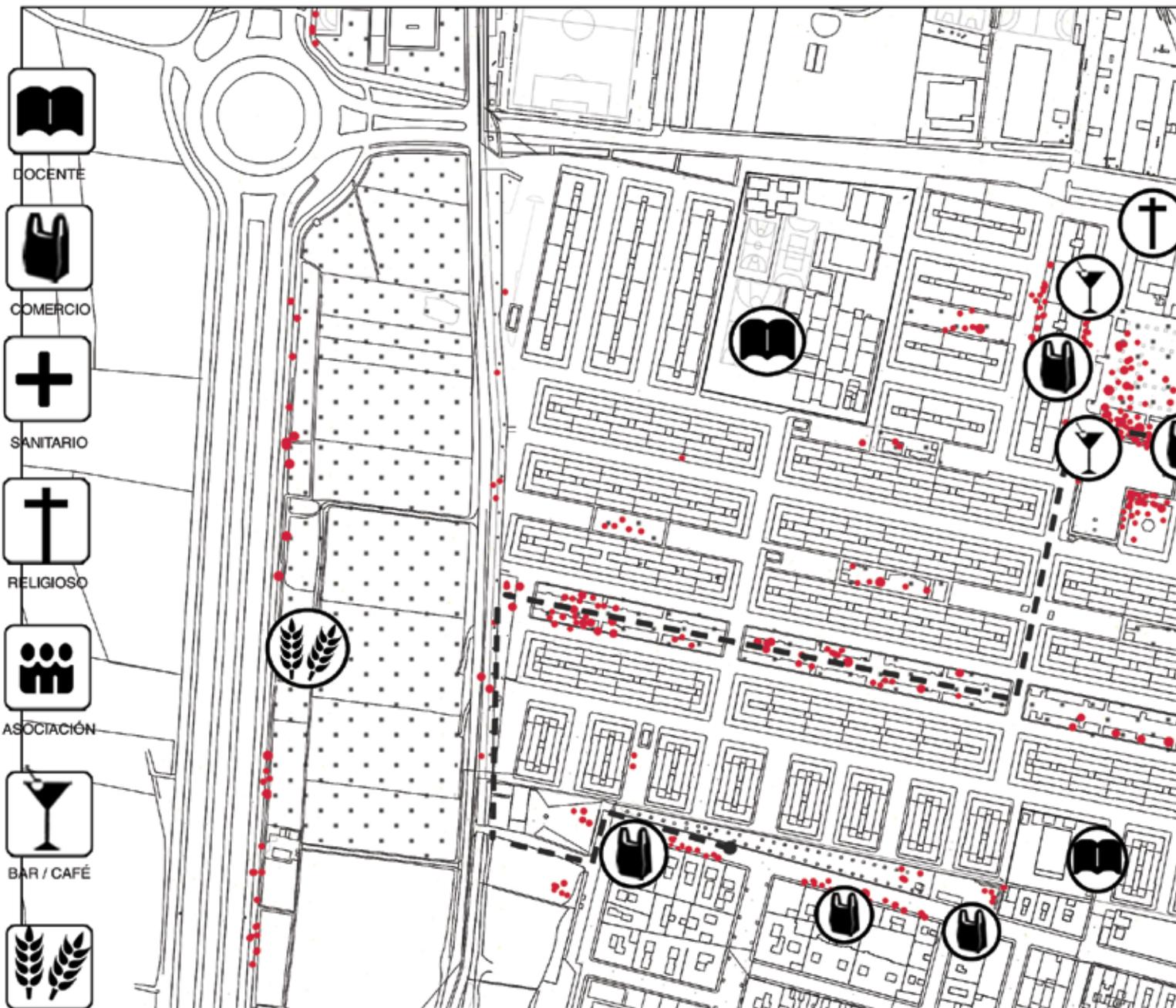


Fig.6. Usos y actividades en el barrio. (fuente: Elaboración propia)



_escala urbana

USOS Y ACTIVIDADES EN EL BARRIO

Durante las últimas décadas del siglo XX parece haberse consolidado la concepción de nuestros espacios públicos como espacios dedicados al consumo individual. Así el espacio público aparece cada vez más como el lugar donde vender lo privado, y cada vez menos como lugar donde argumentar y construir la cultura e identidad colectivas.

Nos referimos en ocasiones con nostalgia a un pasado en que el comercio de proximidad y otro tipo de servicios como cafeterías y terrazas hacían de nuestras ciudades lugares más seguros y cercanos.

Creo sin embargo que esta concepción del espacio público vinculado sobretudo al consumo empobrece y reduce su rica naturaleza como lugar de construcción de ciudadanía. Aunque es cierto que el comercio de proximidad dota de vitalidad y cotidianidad a nuestros barrios, no puede ser tomado como el mayor argumento a la hora de recuperar la vitalidad urbana. En relación con este fenómeno Domenico di Siena afirma que *se se trata de una actividad muy sobrevalorada. La sociedad está evolucionando tanto que podemos pensar en nuevas dinámicas y nuevas actividades no asociadas al consumo capaces de devolver a los espacios públicos su diversidad, vitalidad y complejidad que tanto buscamos.* 3

Los proyectos, iniciativas y deseos vecinales ofrecen una gran oportunidad a la hora de hacer ciudad que en muchas ocasiones no son lo suficientemente tenidas en cuenta durante el planetamiento debido a las herramientas utilizadas y políticas seguidas. En el caso concreto de Parque Alcosa observamos, como más adelante veremos, como el barrio se caracteriza por una intensa actividad cultural y asociacionista que sin embargo no encuentra respuesta a sus necesidades en la infraestructura disponible.

No podemos buscar respuesta a los problemas del barrio en un incremento de comercio que, con toda probabilidad, no encontraría respuesta.



828 m distancia máxima para atravesar el barrio.
7'5 min tiempo empleado en recorrer dicha distancia



Creemos en la necesidad de aprovechar y potenciar las iniciativas vecinales para recuperar la vitalidad del espacio público.

3.-DI SIENA, Domenico. (2009), op.cit

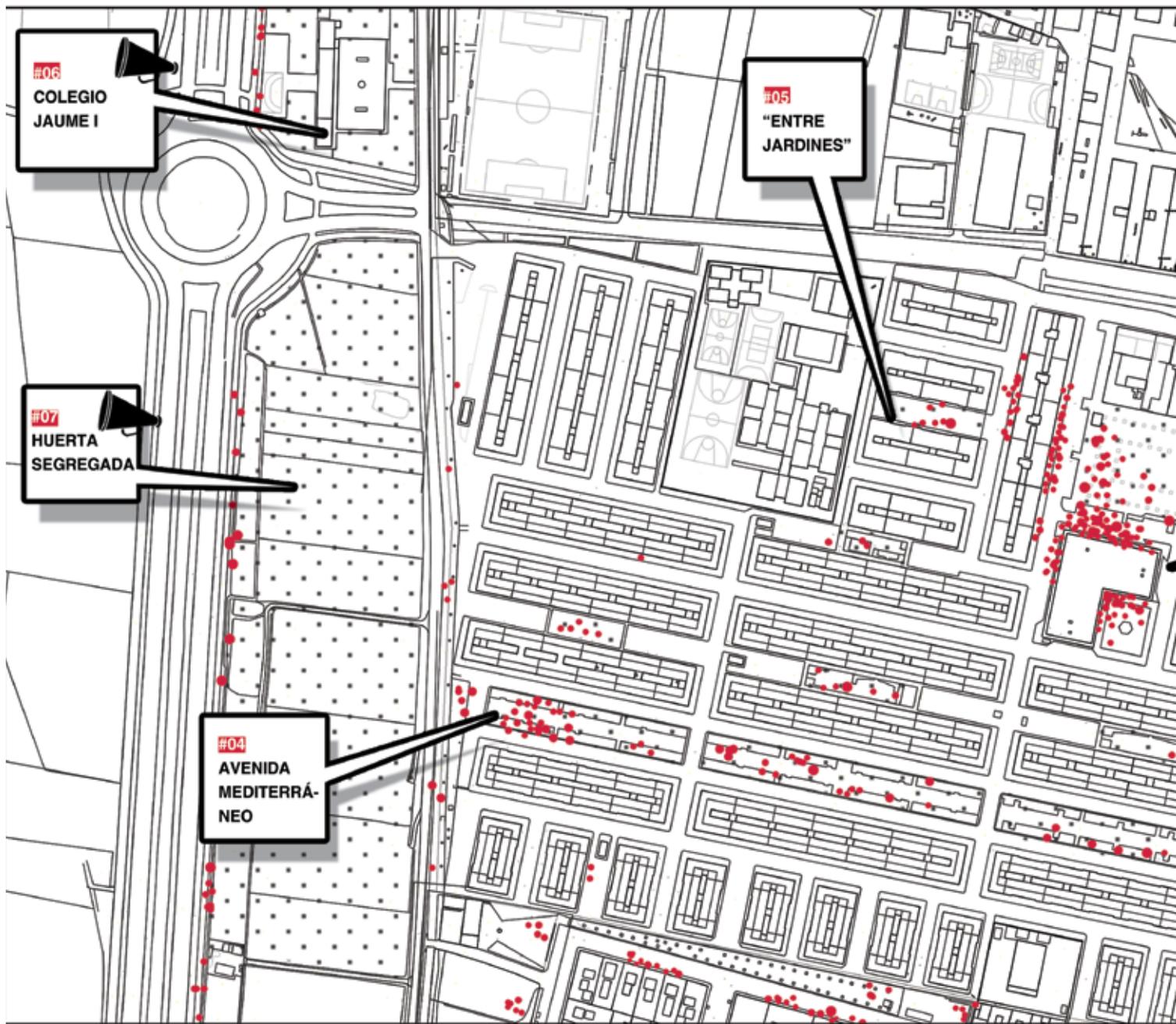


Fig.7. Usos y actividades en el barrio. (fuente: Elaboración propia y con licencias creative commons nounproject.org.)



FLUJOS DE MOVIMIENTO EN EL BARRIO

A continuación se estudia el flujo de movimiento vecinal en el barrio. Como se observa la mayoría de actividad se concentra en torno a unos puntos muy concretos que reúnen la mayoría de usos y actividades.

Estos puntos representan además lugares de suma importancia en la memoria histórica y colectiva de Parque Alcosa.



- GRADO DE CONCURRENCIA
- ESPACIOS DE OPORTUNIDAD
- MEMORIA COLECTIVA
- ▲ ESPACIO REIVINDICADO

Algunos de estos espacios fueron y continúan siendo espacios cuyo (libre) uso sigue siendo reivindicado por sus vecinos para un uso cultural, ocio y encuentro.



Al tener pocos espacios los vecinos nos vemos más, ya que cada día nos reunimos todos en los mismos lugares

Entonces, y considerando aquí la escala del barrio sobre el que trabajamos: ¿Resulta negativa esta concentración de flujos en unos puntos concretos del barrio? Considerando el contexto actual en que nos movemos, ¿Es necesario tratar de generar nuevos focos en el barrio? ¿Encontrarían respuesta?



Recuperar y potenciar la actividad de los espacios reivindicados y construidos por sus vecinos, fundamentales en la memoria histórica e identidad colectiva del barrio.



Fig.8. Conversación vecinal. (fuente: Elaboración propia)



_vivienda

REPÚBLICA INDEPENDIENTE DE TU CASA

La casa es ante todo el dominio de sus habitantes. Es su hogar, el territorio de sus recuerdos e intimidades, el lugar donde nacen, crecen y mueren. Como afirma Christopher Alexander “ cada familia tiene una casa que se acopla a ellos perfectamente: alberga sus deseos, sus sueños, su idea de la vida; tiene que ver con sus hijos, su forma de cocinar, su forma de cuidar el jardín, su forma de dormir. Es un lugar donde pueden amar porque a través de ella, y **en su interior, han construido su mundo.** “



Fig.9. Cada balcón imprime el carácter del mundo construido por la familia que lo habita. La fachada se convierte en un mosaico de vida y cultura capaz de hablar por sí solo de quien vive ahí. (fuente: Elaboración propia)

Debemos empezar a asumir una nueva sensibilidad más acorde con el valor singular de la vivienda ^{M Gausa}. Al enfoque universal, a los grandes planes urbanísticos de reforma interior y a las soluciones prefabricadas se añaden una nueva sensibilidad hacia lo subjetivo, lo particular, en la que no podemos olvidar la necesidad de una actitud responsable ecológica y económicamente que favorece no ya soluciones universales, sino expresiones articuladas de la propia diversidad. De la “ciudad-lugar” hemos pasado definitivamente a la ciudad “lugar de lugares” ^{1 (M Gausa)} en que **cada casa es un pequeño mundo que no podemos obviar.** **4**



ASCENSOR



ALQUILER 3



VENTA 58



EMBARGO 36

Fig.9. Viviendas vacías en el barrio. (fuente: Elaboración propia)



LA DIFICULTAD DE SABER NO ACTUAR

¿Cómo puede entonces el arquitecto desarrollar una estrategia general e intervenir sobre esa pequeña galaxia de micro-mundos que conforman el total de viviendas de Parque Alcosa? ¿Podemos reestructurar ese “mundo” sin ellos? ¿Es necesario reestructurarlo?

Estamos de acuerdo con que las viviendas del barrio, construidas para albergar el mayor número de trabajadores posible en los años 60, no reúnen las condiciones idóneas que podría reunir una vivienda semejante construida en la actualidad. El hermetismo de su arquitectura con el espacio urbano, la carencia inicial de algunos servicios, o la rigidez funcional y estandarización de las células puede no responder en ocasiones a las necesidades de una familia contemporánea.

Sin embargo no estamos ante una tabula rasa, sino ante una realidad construida que recoge la historia de ese pequeño mundo de cientos de familias. **Nos oponemos a estrategias invasivas** que anteponen determinados discursos arquitectónicos bajo el pretexto de “mejorar” las condiciones de vida de los vecinos, desconociendo la problemática real que vive el barrio. Estas alteraciones pueden conllevar graves consecuencias y fuertes alteraciones en el día a día de sus vidas. ¿Hemos valorado la repercusión económica de estos movimientos? ¿Los recursos necesarios? ¿Los posibles daños personales? Muchas de estas estrategias podrían suponer finalmente un coste superior al de comprar una vivienda nueva fuera del barrio. Pero ante todo...

...¿Hemos preguntado a los vecinos si ellos quieren esa reforma?



¿OBSOLESCENCIA FUNCIONAL? Utilizamos la obsolescencia funcional como excusa para intervenir en las viviendas. Un estudio pormenorizado del barrio nos demuestra sin embargo que durante los últimos meses se ha paliado en un 65 % el problema de accesibilidad a minusválidos de la edificación , con la instalación de nuevos ascensores . La operación continúa.



¿NUEVAS VIVIENDAS? Nos planteamos aquí la necesidad de construir nuevas viviendas para futuras familias en el barrio. ¿Pero cuántas viviendas hay disponibles pero no utilizadas en Orba? Frente a la necesidad de construir nuevas viviendas defendemos una estrategia de **gestión y oferta de viviendas desocupadas**.



RESPONSABILIDAD SOCIAL Y ECONÓMICA: ¿Cuál es el coste social y humano de desplazar o molestar a cientos de familias para rehabilitar un edificio? ¿Es rentable la inversión? ¿Muchas de estas operaciones no acaban resultando más costosas que una nueva vivienda?



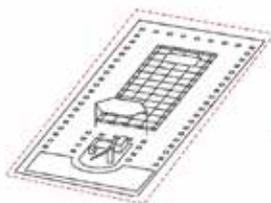
Proponemos una prefabricación blanda individualizada o “bricolaje doméstico” más que grandes obras arquitectónicas alejadas de la realidad de cada familia. Estas intervenciones pormenorizadas quedan del lado del privado. Sin embargo es preciso gestionar y ofertar aquellas viviendas que han quedado vacías y no encuentran nuevo propietario.

*“nadie nos ha dado nada”,
lo hemos conseguido desde el barrio”*

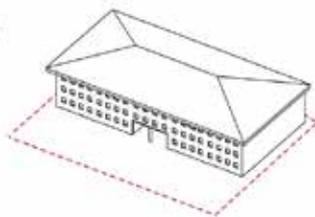
un municipio con forma de barrio

Desde sus orígenes, hace ya hoy más de 50 años, el barrio de Orba ha sido un lugar caracterizado por una **fuerte identidad colectiva y un sentimiento de pertenencia a una comunidad** que no se rinde, una comunidad que jamás se ha negado a luchar por sus derechos más básicos. El Parque conforma una comunidad fuertemente cohesionada que se ha visto castigada y marginada en numerosas ocasiones. Para hacer frente a la endémica desatención de las autoridades, la falta de recursos, el paro, la pobreza y la exclusión de sus habitantes, el barrio ha desarrollado iniciativas de autoorganización y movilización en defensa de una mejor calidad de vida.

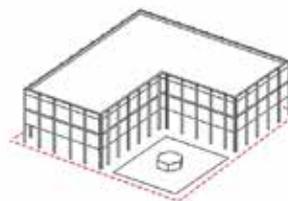
Fruto de esta incansable labor de los vecinos se alcanzaron importantes conquistas para el barrio a lo largo de las dos últimas décadas:



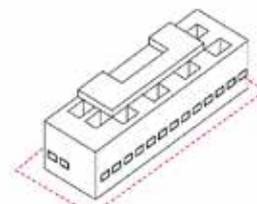
PLAZA POETA
MIGUEL HDEZ



JAUME I



EDIFICIO COMERCIAL



AMBULATORIO

Ante la carencia de servicios los vecinos se organizan para reivindicar los equipamientos más básicos. El colegio, la iglesia, el edificio comercial o el ambulatorio son fruto de sus incesantes reivindicaciones.

>LAS ASOCIACIONES

La historia de Orba no puede separarse de las asociaciones a él vinculadas. Ni separarse ni entenderse en su totalidad, porque si hay algo que caracteriza a este barrio de Alfafar esto es, como se ha ido observado, la implicación social y participación ciudadana, que tiene como principal foco su tejido social y asociativo. Fruto de este movimiento se configuró un pequeño tejido de empresas sociales que llegó a generar más de 100 puestos de trabajo. Entre sus actividades encontramos la limpieza, el reciclaje, la animación sociocultural, las reformas, la fontanería, el textil y muchas otras.

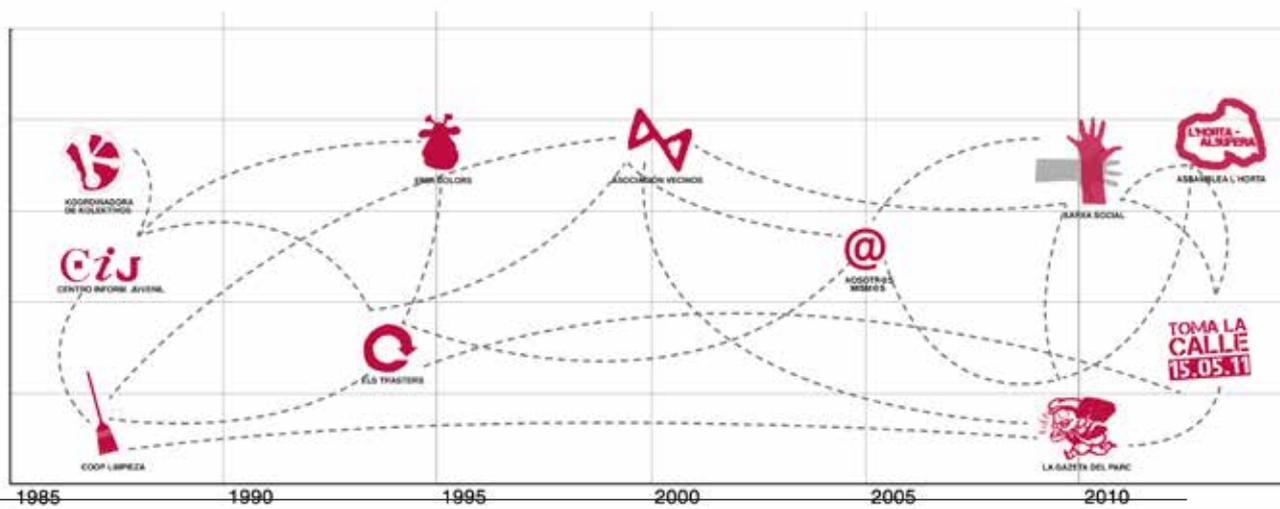


Fig 10. Actividad asociacionista en el barrio. (fuente: elaboración propia)

El Parque constituye hoy una nueva realidad en contacto con Alfafar pero independiente de este. Separada del núcleo urbano de alfafar el parque se constituye en un núcleo de población con identidad y necesidades propias. Los vecinos se consideran **“un municipio con forma de barrio”**.

Sin embargo, recientemente el barrio vive una situación desesperante. Con el fuerte azote de la crisis económica, el empeoramiento de la relación con la administración y a raíz de la propia estructura socioeconómica del barrio, muchos de sus vecinos se han visto obligados a salir de Parque Alcosa. Tiene lugar una fuerte fragmentación social que se generaliza en muchos sectores de nuestras ciudades dando lugar a un panorama social que a continuación estudiamos:

- >>PROBLEMAS DE FRAGMENTACIÓN SOCIAL. HUIR DEL BARRIO
- >> ESPACIO PÚBLICO OLVIDADO

fragmentación social: huir del barrio

La difícil situación económica que vivimos, junto al desarrollo de las tecnologías de comunicación y los medios de transporte, así como la creciente interdependencia global de las economías del mundo han transformado el paisaje social contemporáneo, llevándonos a una situación en que *las estructuras sociales ya no perduran lo suficiente como para solidificarse y actuar como marco de referencia para los actos humanos* 5. Ante esta situación se generaliza una cada vez mayor fragmentación social bajo una necesaria flexibilidad impuesta por el marco socioeconómico actual, donde cada vez parece más difícil la planificación a largo plazo y el ciudadano debe ser capaz de abandonar sus

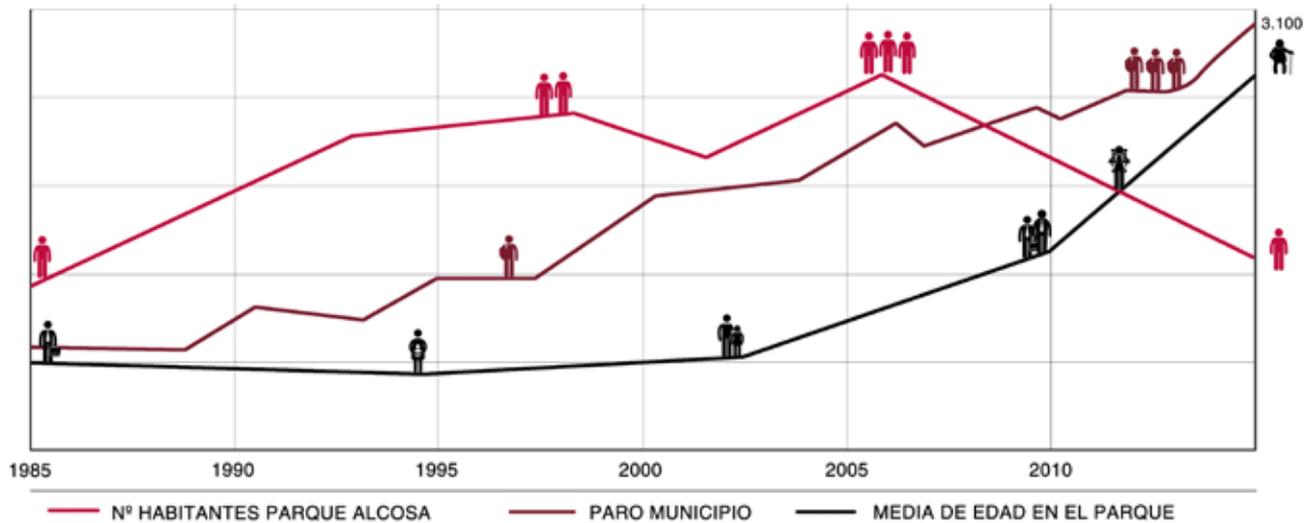


fig10. Descenso poblacional. (fuente: elaboración propia)

La concepción de Parque Alcosa a modo de ciudad dormitorio, así como su alta sensibilidad a la crisis, han obligado en el contexto económico actual a muchos de sus vecinos a abandonar el barrio en busca de mejores condiciones. Mientras unos “huyen” buscando otra vida, muchos de nuestros barrios envejecen y caen en el olvido.



FAMILIA PARADA
salir del barrio en busca de una nueva oportunidad



ESTUDIANTE
mudarme junto a la universidad



TRABAJADOR
mudarme junto a mi puesto de trabajo lejano



VECINO ANCIANO
sobrevivir en el barrio

Nuestras ciudades están habitadas por infinitos perfiles de usuario , que por tanto no pueden sobrevivir en una ciudad diseñada con unas prioridades y funciones concretas. Estos deben huir del barrio.

5.-BAUMAN, Zygmunt. Modernidad líquida. Argentina: Fondo de cultura económica. 2004



Las elevadas tasas de emigración de la última generación del barrio están produciendo en la actualidad importantes problemas de despo- blación, con un notable crecimiento de la edad media en el barrio, así como un sucesivo vaciamiento de viviendas y otros espacios:

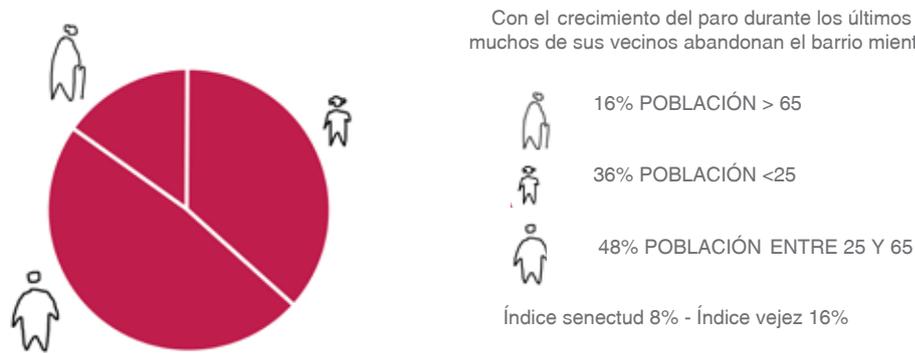
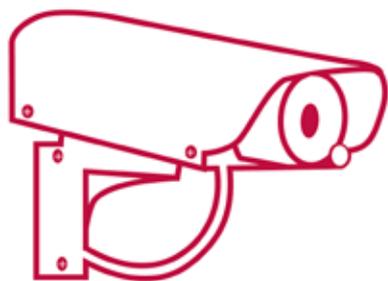


fig11. Gráfico envejecimiento en barrio. (fuente: elaboración propia según datos facilitados por Ayto. Alfafar)



Apostar por nuevos modelos de actividad económica en el barrio capaces de atraer nueva población.



**THIS PROPERTY
IS PROTECTED
BY VIDEO
SURVEILLANCE**



la ciudad confiscada

Los espacios públicos en los países desarrollados se han convertido en espacios hiperregulados, y por lo tanto lugares donde se plantean conflictos de forma permanente, porque cada vez los usos están más restringidos y sujetos a control. ⁶

El control sobre el espacio público no tiene porqué ser algo negativo, pero sí lo es que este control aparezca como elemento restrictivo. Históricamente esta vigilancia existía con un carácter doméstico con forma de comercio de proximidad y otras actividades en la calle, cuyos usuarios configuran una identidad local reconocible que proporciona seguridad. Hoy este control se materializa mediante presencia policial, sistemas de videovigilancia, etc.

*Así pues creemos que hoy el espacio público está "confiscado" en cuanto a que son unos pocos quienes deciden qué es posible que ahí acontezca.*⁷ **Las limitaciones impuestas, seguidas de las pesadas gestiones burocráticas previas que acompañan a cualquier tipo de intervención legal en el espacio público entorpecen y apagan la vitalidad de nuestras calles.** De este modo nos encontramos con la común situación de que *parece mejor un espacio limpio pero vacío, que un espacio heterogéneo y con usos diversos y espontáneos.* Serrano, E. ⁸



Es preciso recuperar la complejidad, la heterogeneidad de uso en el espacio público.

6, 7 y 8 .-DI SIENA, Domenico. (2009), op.cit



PARQUE ALCOSA> ¿DERECHO A DECIDIR?

El espacio público aparece cada vez más como una especie de “espacio privado en manos de la administración”. Así, el uso del espacio “público” se ve gestionado, burocratizado y a veces limitado por el Ayuntamiento que legisla en muchas ocasiones al margen de las necesidades y demandas de sus ciudadanos, en defensa de una ciudad “segura”.

De este modo asistimos a como cada vez más **los vecinos y asociaciones son apartados de la gestión y transformación de los espacios de su entorno más inmediato**. Ante la reducción y poda de la complejidad en el entorno urbano crece un sentimiento de descontento y con él el número de protestas y reivindicación de una ciudad decidida y pensada también por sus ciudadanos.

la ciudad entregada

Hasta hoy hemos entendido la proyectación arquitectónica y urbanística como la entrega de un diseño final por parte del proyectista al usuario, que actúa como simple consumidor pasivo del “objeto entregado”, quedando completamente al margen del proceso.

De este modo, tal y como declara E. Serrano, se da la paradoja de que el componente más decisivo en cuanto a la producción de ciudad, es decir la población humana que lo habita, es sistemáticamente marginada en cuanto a la participación y toma de decisiones respecto el territorio, de cuya afortunada o desgraciada gestión dependen tantísimas cosas en su vida.

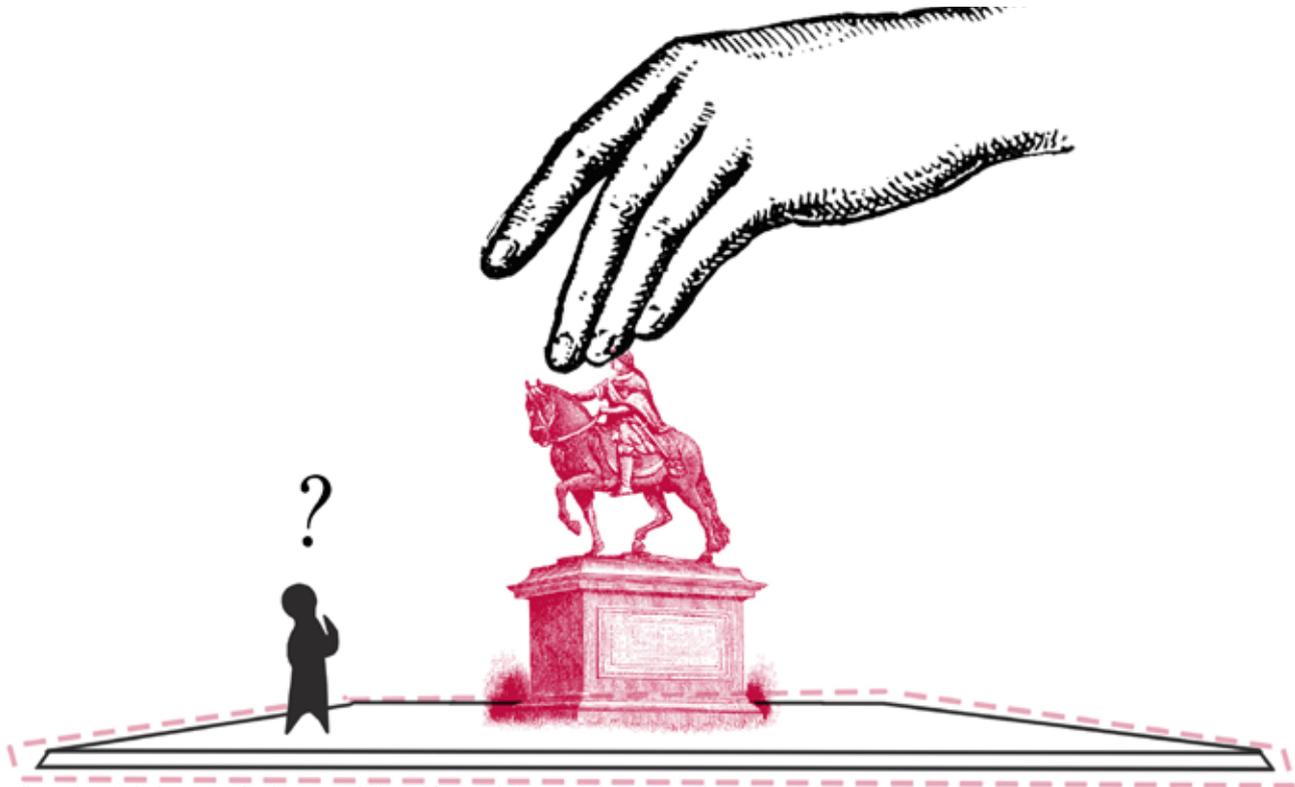


fig13. La ciudad entregada. (fuente: elaboración propia)

Este modo de planeamiento en que se considera legítimo y correcto por antonomasia la solución particular adoptada por el técnico y la administración lleva a un distanciamiento del ciudadano con el espacio público. Así, como afirma Sánchez Uzábal , esto provoca una distancia entre la ciudad legal, la planificada por la administración, y la ciudad real, la vivida por los ciudadanos. **De modo que cada vez más ciudadanos sienten ajeno el espacio público y se distancian de él, viéndose indirectamente excluidos del uso del mismo.**



Establecer canales eficientes de comunicación y participación entre ciudadano y administración que consigan traducir los problemas y reivindicaciones vecinales en propuestas concretas.



La Concejalía de Mantenimiento mejora el mobiliario urbano con la instalación de 16 bancos nuevos en distintos puntos del Municipio

- Se han instalado un total de 16 bancos nuevos y se han reparado algunos en mal estado.
- La inversión ha sido de cerca de 3.000€

La Brigada Municipal de la Concejalía de Mantenimiento de l'Ajuntament d'Alfajar ha instalado esta mañana un total de 16 bancos en diferentes puntos del municipio, además de proceder a la reparación de aquellos que se encontraban en mal estado, con una inversión desde la concejalía de alrededor 3.000€.



Sobre las 10h de la mañana se han distribuido los 16 bancos en los siguientes puntos para proceder a su posterior instalación:

8 en la Plaza Poeta Miguel Hernández, 2 en el Campo Municipal de Fútbol, 2 en el Parque de las Palmeras, 2 en el CEIP Orba y 2 en el Camí d'Orba (frente a la entrada infantil del CEIP Orba).

Con esta medida no sólo se garantiza la seguridad de los usuarios de este mobiliario urbano, sino que eleva la calidad de su ocio y disfrute de estas zonas del municipio.



fig14. Imagen a partir de noticia Ayuntamiento Alfajar. (fuente: elaboración propia)

_cárcel de bits

Nuestro estilo de vida, caracterizado por horarios de trabajo cada vez más saturados, junto a la creciente inversión de tiempo en desplazamiento, no deja espacio en muchas ocasiones a los procesos normales de interacción social. Sencillamente no nos queda tiempo.

En este contexto las tecnologías aparecen como una herramienta que, mal utilizada, nos ha facilitado una cada vez mayor organización individual de nuestro tiempo y espacio, favoreciendo una cada vez mayor desconexión con el entorno próximo, y por tanto una creciente fragmentación social y desvinculación con nuestros espacios públicos de encuentro. Las nuevas tecnologías nos invitan a “refugiarnos en el hogar” tal y como asegura M Castells y ante esta situación vemos como **cada vez más el debate público se desplaza al espacio virtual y entornos privados, abandonando el público.**

¿Cuánto tiempo pasamos conectados al día? La gráfica a continuación representa el número de horas/día que empleamos utilizando los medios de comunicación o bien desplazándonos de un entorno privado a otro.

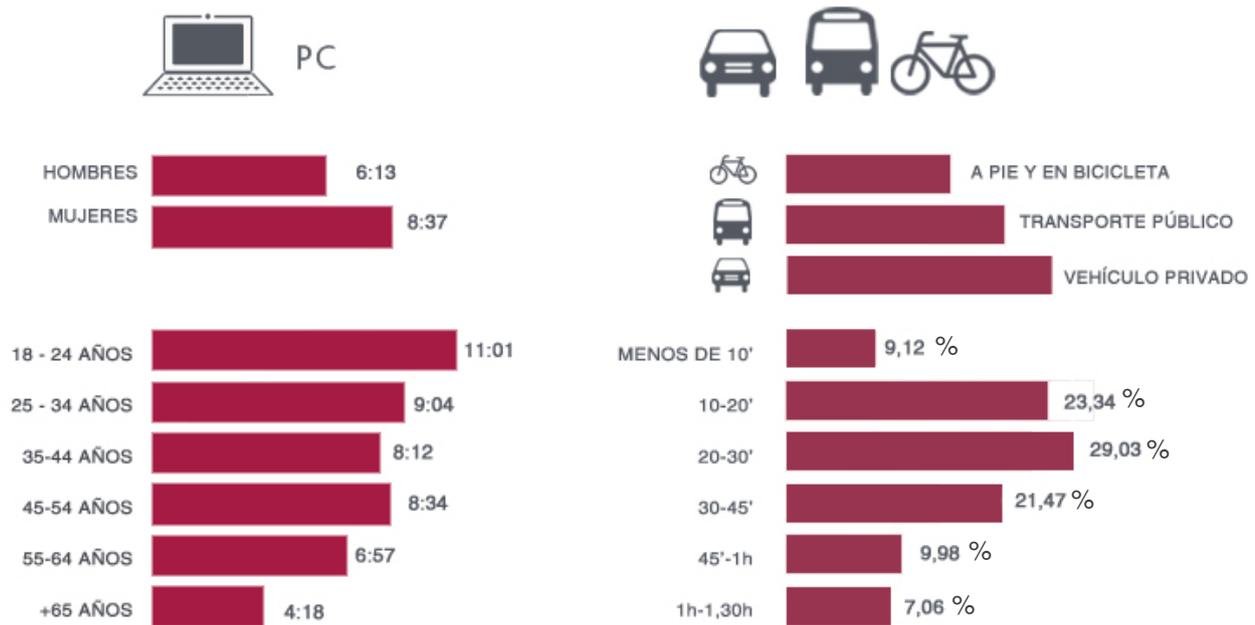


fig14. Tiempo medio en horas dedicado a los medio de comunicaión y transporte. (fuente: elaboración propia basada en datos de informe Nielsen 2012)

Este tiempo consumido no es sin embargo constante, ha sufrido un crecimiento no lineal a lo largo de las dos últimas décadas, de modo que concentramos cada vez más nuestro tiempo libre en el hogar o entornos privados concretos. Nos hacemos animales individualistas.

NUEVAS TECNOLOGÍAS Y DESCONEXIÓN PRÓXIMA

Estudiamos en la gráfica de a continuación el incremento sufrido durante las últimas décadas en los valores arriba detallados. **La concentración de actividades en el hogar es cada vez mayor, con la consiguiente desconexión de nuestro entorno próximo.** Como se observa este valor ha sufrido importantes variaciones con la inclusión de determinadas tecnologías en nuestra actividad cotidiana, debiéndose considerar además otros factores sociales y económicos.



MASS MEDIA

Los medios de comunicación de masas favorecen la aparición una conciencia de entretenimiento autónomo adaptable a nuestros ajustados horarios. Así el trabajador que llega a casa, la señora jubilada, o el niño de vacaciones no precisa salir a la calle a divertirse porque resulta más cómodo y accesible el mass media.



VEHÍCULO PRIVADO

La invención y comercialización del automóvil supone la posibilidad de recorrer el espacio más rápida, pero con la consiguiente desvinculación con nuestro entorno próximo.



TICS. MÓVILES

Con la comercialización del teléfono móvil se posibilita la comunicación instantánea a distancia en cualquier momento y lugar. Este enorme avance tecnológico tendrá importantes consecuencias en nuestro entorno próximo.



WORLD WIDE WEB

Con el nacimiento de Internet y la gran red de computadores se democratiza el acceso mundial a información y comunicación sin precedentes.

Este cambio tendría importantes consecuencias en la mayoría de los procesos de la actividad humana, alterando nuestra cotidianidad.

2.0

WEB 2.0

La aparición de las nuevas tecnologías favorecerían lo que se conoce como "desconexión próxima". Estas redes fomentan el nacimiento de nuevas comunidades online en torno a intereses compartidos pero, tal y como han sido entendidas la mayoría de estas redes hasta hace bien poco, pueden suponer una desconexión en mayor o menor grado con el entorno próximo.

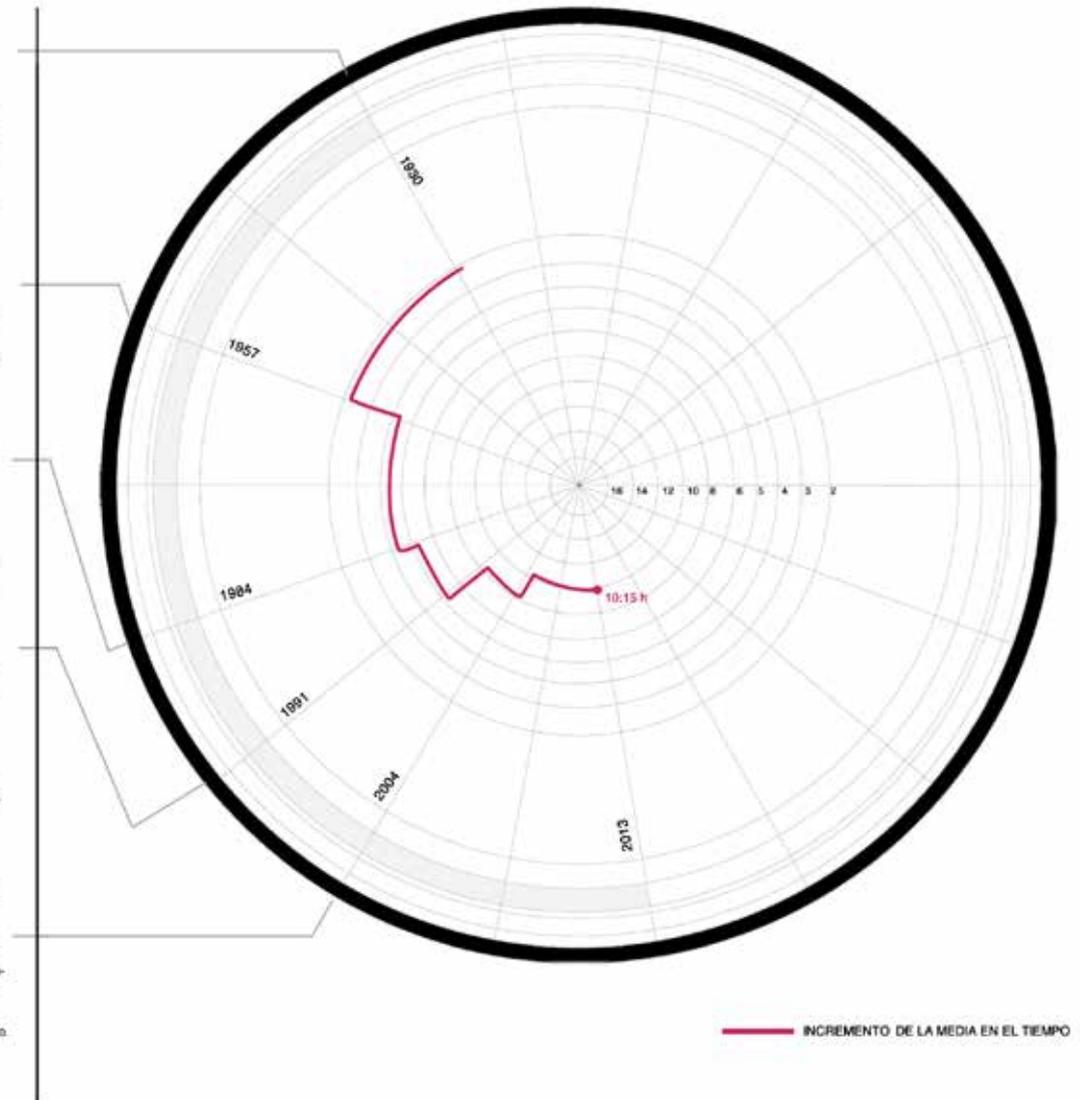


fig15. Evolución de la concentración de la vida en el hogar (fuente: elaboración propia basada en datos de informe Nielsen 2012)



Estas transformaciones tienen como consecuencia graves lesiones en las pautas de comunicación y relación social y física de los afectados:

-SÍNDROME DESLOCALIZACIÓN: Una de las principales características de estas tecnologías es la violación de la lógica del espacio. El usuario que se adentra a menudo en el ciberespacio para entrar en contacto con sus círculos establece vínculos fuertes con estos contactos, a la vez que debilita los vínculos próximos con los que no establece contacto. Digamos que su identidad virtual se encuentra en un lugar (o muchos) con sus círculos más afines, pero su cuerpo físico aunque presente / visible en su hogar habitual no experimenta una interacción completa con las personas de su entorno. De este modo la experiencia social no es completa ni en un lado, ni en otro y finalmente el ciudadano se encuentra "deslocalizado", está en un lugar al que no pertenece. El usuario se encuentra desconectado de su entorno más próximo.

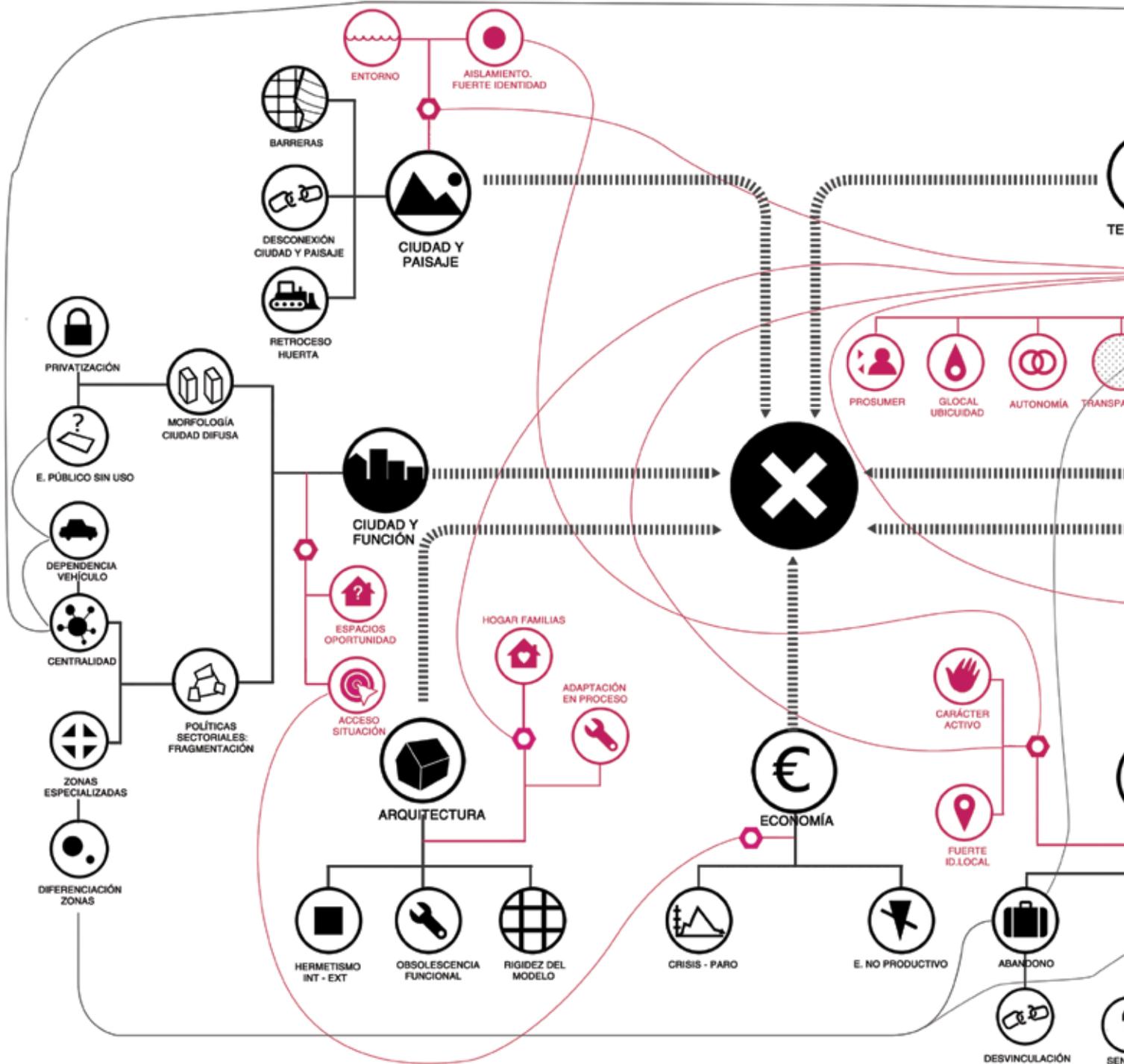


fig16. Hombre deslocalizado (fuente: elaboración propia a partir de imagen en Housing + Singular housing, New Systems.)

En conclusión, como más adelante estudiaremos, **Internet parece ofrecer un "lugar" para las relaciones sociales alternativo a los lugares "tradicionales"**. Este hecho se puede entender como uno de los problemas causantes de incrementar el sucesivo vaciamiento del espacio público; o por el contrario, **se puede considerar como una extraordinaria herramienta capaz de desarrollar nuevas dinámicas de comunicación y relación capaces de transformar nuestros entornos urbanos. Más adelante vemos estas cuestiones (apartado 1.2 CONTEXTO GLOBAL. página)**



Entender las ventajas y potencial del uso de las tecnologías como infraestructura de gestión de nuestro entorno inmediato.



_resumen y conclusiones. contexto local

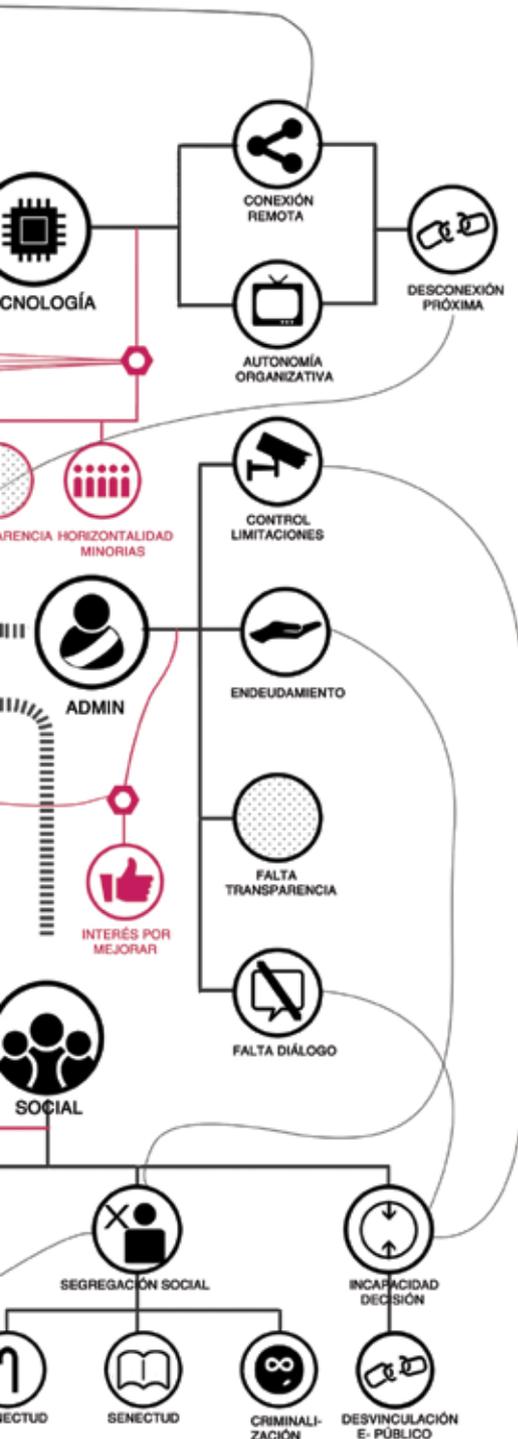
El espacio público está enfermo. Víctima de una **excesiva fragmentación** y de determinadas políticas sectoriales aplicadas durante el crecimiento del pasado siglo, se ha visto privado en buena parte de la actividad económica-productiva y social que lo ha caracterizado tradicionalmente. Esto, unido a las **limitaciones impuestas por el control que la administración** ejerce en pos del “orden público” coartan su potencial y vitalidad, vaciándolo muchas veces de sentido.

El espacio público vacío de sentido es **susceptible de ser privatizado**, de forma que su progresiva desaparición e “inutilización” hace que pierda cada vez más su carácter espacial, viéndose **progresivamente volcado hacia las nuevas tecnologías de comunicación globales** que nos ofrecen un entorno de grandes posibilidades. Así, asistimos a una cada vez mayor fragmentación de las vidas y desconexión con el entorno próximo

Ante esta situación de profundo desequilibrio creemos necesario destacar que, tal y como asegura Carmen Gómez M. en su entrevista con D. di Siena , **“lo que está en crisis no es la utilización del espacio público en sí mismo sino su comprensión reduccionista, así como la creencia de que los instrumentos de expresión que se desarrollaron en su seno entre el s. XIX y la primera mitad del s. XX tienen la misma vigencia y validez en la actualidad.”** **“Son los usos y los usuarios los que cambian, pero la necesidad de encuentro en el espacio siempre ha estado y estará”.**

Es por tanto necesario y fundamental **revisar los instrumentos y procesos heredados de diseño y gestión del espacio público para adaptarlos e integrarlos en nuestro contexto actual.** En este sentido, y como veremos más adelante, creemos que las nuevas tecnologías de comunicación y la nueva lógica de pensamiento en red heredada de los modelos de funcionamiento de internet ofrecen grandes posibilidades y herramientas de cara a establecer nuevas dinámicas de diseño y gestión de nuestros espacios públicos.

Este trabajo se centrará en el desarrollo de herramientas y procesos que pretenden establecer las condiciones y canales precisos para, **más allá de regenerar físicamente nuestros espacios públicos, construir una comunidad en torno a este y garantizar un espacio público más participativo, creativo y en definitiva más activo y sensible.**



- SITUACION PROBLEMÁTICA
- ASPECTOS A REFORZAR
- V'INCULOS
- V'INCULOS

actores en el espacio público

Estudiamos a continuación el papel que cumple cada uno de los principales actores que intervienen en el espacio público contemporáneo, así como la relación entre ellos.

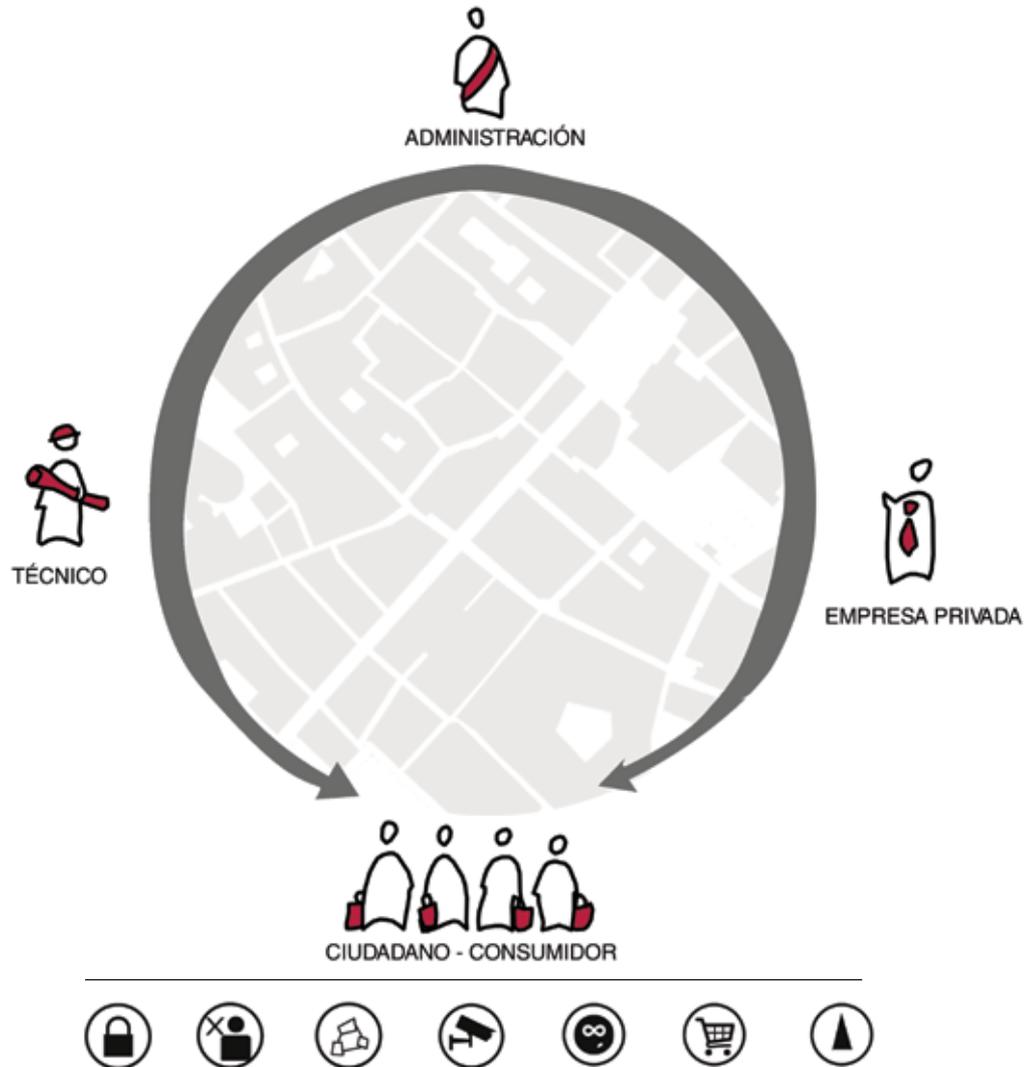


fig18. Esquema jerárquico vertical en el espacio público actual (fuente: elaboración propia)

Sigue un esquema jerárquico vertical donde la capacidad de decisión y producción de espacio público recae en unos pocos para afectar a la inmensa mayoría de los ciudadanos.

CIUDADANO

El ciudadano aparece como **un actor pasivo, un consumidor del espacio público** que les es “entregado” por la administración o los técnicos. Esto quiere decir que los vecinos no participan en la construcción de ese espacio, si no que les es entregado y ellos simplemente lo “consumen”, suponiendo muchas veces la entrega de una solución que no se corresponde con las necesidades sociales reales. Así, **el componente más decisivo en cuanto a la producción de ciudad, es decir la población que lo habita, es sistemáticamente marginada en cuanto a la participación y toma de decisiones** se trata, de cuya afortunada o desgraciada gestión dependen tantísimas cosas en su vida.



NO DECISION



CONSUMIDOR

ADMINISTRACIÓN

La administración por lo general, provee, diseña y ejecuta los espacios de carácter público.

En estos espacios el uso y tipo de actividades a desarrollar son concretos y limitados, con el objeto de garantizar el “orden público”. Esta obsesión paranoica por la seguridad de los espacios públicos en los países desarrollados los ha convertido en espacios hiperregulados en que las limitaciones impuestas, seguidas de las pesadas gestiones burocráticas previas que acompañan a cualquier tipo de intervención legal entorpecen y apagan la vitalidad y de nuestras calles.



GESTIONA



PRODUCE



DECIDE



CONTROLA

TÉCNICO

De la mano de la administración, y muchas veces bajo las condiciones y limitaciones impuestas por esta, los técnicos se encargan de **detallar las soluciones técnicas y concretar la propuesta final del diseño “entregado”**.

Esta solución puede ser más o menos afortunada y dialogada con sus futuros usuarios, en función de la implicación del profesional con el proyecto, sin embargo estamos en condiciones de afirmar que no siempre será una solución plenamente acertada y unívoca si el ciudadano no ha participado activamente en la toma de decisiones que posteriormente le afectarán.



DEFINE



PRODUCE

EMPRESA PRIVADA

Cada vez más el espacio público se ve más limitado a ser el **escenario donde publicitar y vender lo privado, viéndose muchas veces afectado por decisiones comerciales del ámbito privado**.

El empresario, en busca del beneficio privado, entiende en muchas ocasiones el espacio público como un bien de mercado, condicionando el disfrute de la ciudad para muchos y afectando problemas de gentrificación.



PRIVATIZA



PRODUCE

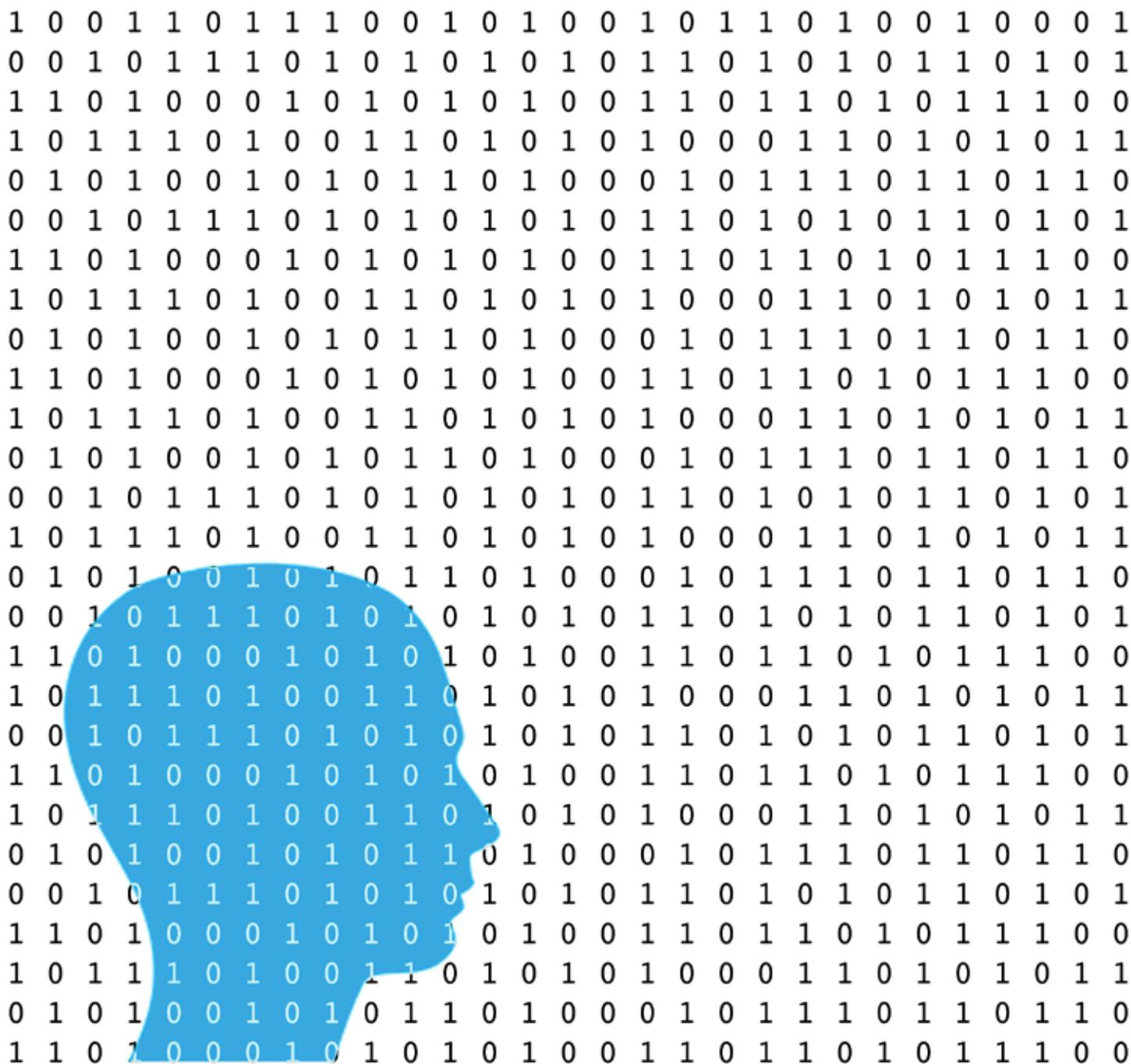


fig19. Pensamiento digital (fuente: elaboración propia)

sociedad red

Hacia el final del segundo milenio de la era cristiana, varios acontecimientos de trascendencia histórica han transformado el paisaje social de la vida humana. Una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información, empezó a reconfigurar la base material de la sociedad a un ritmo acelerado,⁹ con importantes transformaciones en la estructura socioeconómica y organizativa de nuestras ciudades.

La informatización- como hizo la mecanización- ha tomado el mando en este inicio de siglo, y esa condición determina en la actualidad, decisivamente, el modo en que se organiza nuestro entorno.

De la misma manera que esta transformación afecta a otros procesos, a todos sin excepción, **la era actual de la informatización afecta al conjunto de la ciudad, y por tanto al modo en que la habitamos, estudiamos y por supuesto a como la organizamos.**¹⁰

Estudiamos a continuación la influencia y posibilidades de las NTIC en la ciudad contemporánea y de como esta ha cambiado nuestra percepción y actitud como ciudadanos.

>> LA INVASIÓN DE LO COTIDIANO

>> ¿POR QUÉ REVOLUCIÓN?

>> EVOLUCIÓN DE LOS MEDIOS. EVOLUCIÓN DEL CIUDADANO

>> INTERNET: EL NUEVO ESPACIO PÚBLICO

>> REPERCUSIONES SOCIALES Y NUEVA PERSPECTIVA DE LA CIUDAD



Es preciso que empecemos a asumir y entender estos cambios a la hora de ordenar nuestras ciudades, pues los instrumentos y procesos heredados de diseño y gestión del espacio público deben evolucionar para adaptarse y responder a un contexto cambiante.

⁹ y ¹⁰.- CASTELLS, Manuel. La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen I, La sociedad red. 2a ed. Madrid: Editorial Alianza, 2000. ISBN 8420644943 ; ISBN 8420642460 (O.C.)

la invasión de lo cotidiano. el alcance de la revolución digital

A lo largo de los últimos años hemos experimentado como la **capacidad de penetración de las nuevas tecnologías** de información ha alcanzado todos los dominios posibles de la actividad humana, siendo interiorizadas en cada uno de los procesos. En estas condiciones podemos asegurar que **no usamos la tecnología, estamos inmersos en ella**. Esta nos rodea y extiende el ámbito de la comunicación electrónica a todos los ámbitos de nuestra vida desde que nos levantamos hasta que nos acostamos.

Aunque en alguno de estos ámbitos una mala adaptación de la tecnología ha favorecido la concentración de la vida en el hogar y un cada vez mayor individualismo, estudiaremos aquí su elevado potencial como **herramienta que, bien entendida, es capaz de desarrollar nuevas dinámicas de comunicación y gestión capaces de transformar el modo en que habitamos nuestras ciudades**.

Los procesos se visten de una piel digital adquiriendo una nueva dimensión que multiplica sus posibilidades y mejora su funcionamiento sin tener que perder por ello su dimensión presencial. Desde el trabajo hasta el comercio, pasando por la educación o el ocio . **Influye y modifica nuestros modos de habitar**.



TELETRABAJO

Las nuevas tecnologías posibilitan una mayor disociación entre el trabajo a realizar y la oficina tradicional.

Esto sin embargo **no implica necesariamente un mayor aislamiento**. Debemos asumir desde la arquitectura estos avances y aplicarlo a nuestro modo de proyectar: Nuevas formas de trabajo [Co-working](#).



DOCENCIA

La posibilidad del aprendizaje a distancia no debe ser entendido como una segura reducción de la calidad docente, si no como una ventaja.

La [combinación de un aprendizaje online a distancia con educación presencial](#) asegura una docencia más completa.



SANIDAD

Sistemas de información sobre el paciente actualizada en directo y accesible desde cualquier lugar facilitan la calidad y eficacia de toda atención primaria.



CONOCER GENTE

Conocer gente es más fácil gracias a la trazabilidad e información de perfil que se asocia a nuestra identidad digital, favoreciendo los encuentros en persona.



COMPRA ONLINE

Puede ser entendida como complemento al comercio tradicional. Información detallada relativa a los productos, valoración de los clientes o la atención personalizada [completan al comercio tradicional](#).



TELEBANCA

La inmediatez y comodidad de los servicios en línea mejoran el funcionamiento de las oficinas y lo hacen más selectivo.



LIGAR

Conocer gente es más fácil gracias a la trazabilidad e información de perfil que se asocia a nuestra identidad digital, favoreciendo los encuentros en persona.



OCIO

Las nuevas tecnologías de comunicación ofrecen grandes posibilidades como herramienta para el ocio .

Este ocio no tiene por qué ser entendido desde una perspectiva individual. Vemos cada vez más ejemplos de dispositivos que favorecen la interacción física entre jugadores.



CULTURA

Hoy más que nunca gracias a internet la cultura es libre, universal y gratuita. Todos tenemos acceso a todo tipo de contenidos y podemos además ser creadores de cultura.

fig 20. El alcance cotidiano de las ntic(fuente: elaboración propia)

Las nuevas tecnologías de información y comunicación cobran notable importancia frente a los medios tradicionales:

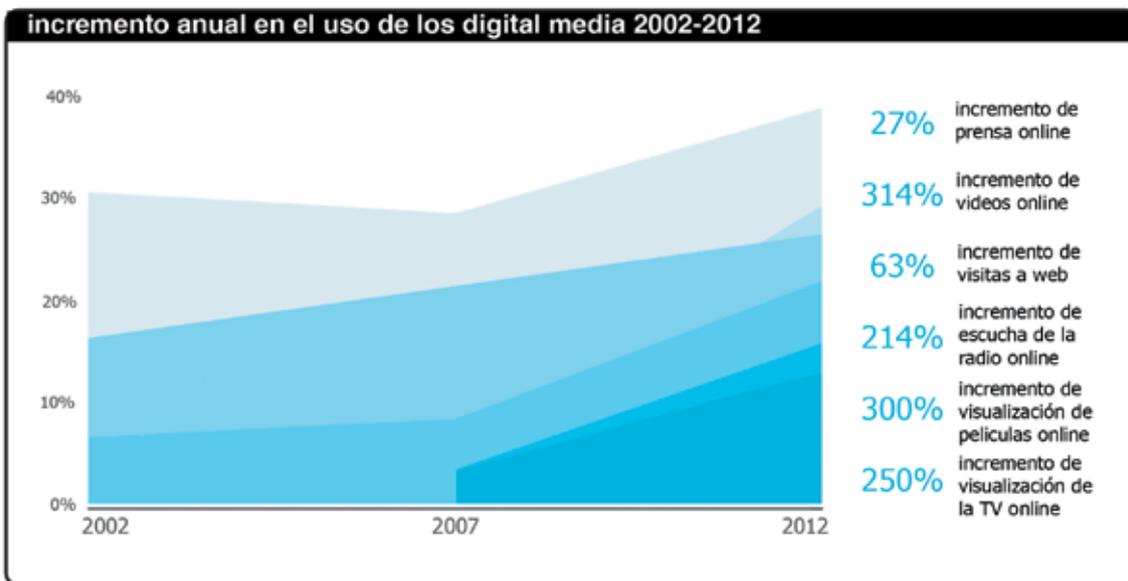


fig 21. Estudio sobre el incremento anual en el uso de los digital media (2002-2012) . Fuente: Scarborough Infographics

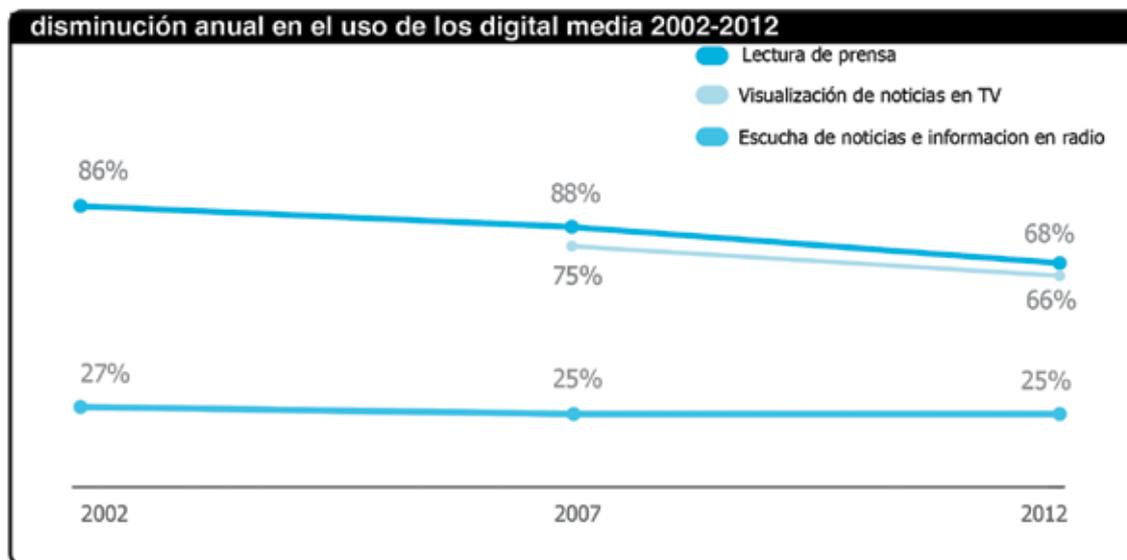


fig 22. Estudio sobre el incremento anual en el uso de los digital media (2002-2012) . Fuente: Scarborough Infographics

Así internet parece ofrecer un espacio para las relaciones sociales y el trabajo alternativo a los lugares tradicionales. ¿Pero es por ello el responsable del sucesivo vaciamiento del espacio público? Quizás **el problema actual recae en que mientras surgen nuevas herramientas alternativas, seguimos afrontando determinados procesos con instrumentos y métodos heredados del pasado** incapaces de responder a la problemática actual, en un contexto completamente diferente. Creemos que **la arquitectura en su gran influencia y capacidad para organizar la vida social y política de nuestras ciudades puede encontrar en los procesos y valores heredados de internet, un gran aliado.**



Debemos interiorizar los cambios de esta nueva era y utilizar sus ventajas para mejorar nuestros procesos, y no adaptarnos nosotros a estos. Ejemplo: La posibilidad del trabajo a distancia puede tener consecuencias negativas a largo plazo en nuestras pautas de comunicación, pero si entendemos esta ventaja y rediseñamos nuestros entornos de trabajo para trabajar en común en espacios co-working con otros profesionales estamos respondiendo también desde la arquitectura a un nuevo contexto y forma de trabajar.

_¿por qué revolución?

Internet es la gran ciudad liberada. La ciudad global en que las nociones de tiempo, espacio y poder ven transformadas sus leyes de distribución, ajustándose permanentemente para hacer protagonista al individuo y al colectivo, en que lo colectivo no es sin el individuo y viceversa.

La revolución, en palabras de M Castells, es revolución por su enorme “capacidad de penetración en todos los dominios de la actividad humana (...) como el paño con el que está tejida esa actividad. En otras palabras, esta se orienta hacia el proceso, además de inducir nuevos productos. Pero....¿Cómo ha conseguido la tecnología de la información alterar e integrar nuestros procesos y qué podemos aprender de esto?

LA INFORMACIÓN ES SU MATERIA PRIMA



Son tecnologías para actuar sobre la información y no al contrario y puesto que la información es una parte integral de toda actividad humana esta **es capaz de implantarse en todos sus ámbitos para moldearlos**. Y al ser la ciudad la plataforma básica en la que se desarrolla esta actividad humana, la ciudad se verá moldeada desde la información que le es relativa.

RED DE REDES

Lógica de interconexión de todo el sistema: Los beneficios de estar en red crecen exponencialmente dado el mayor número de conexiones. $V = n(n-1)$ Del trabajo en red se produce un contagio entre comunidades que potencia interacción entre usuarios, así como la eficacia del producto de cada uno de ellos.



FLEXIBILIDAD



Permite cambiar las reglas sin destruir la organización gracias a una base material de la misma que puede **reprogramarse y reequiparse**.

HIPERDOCUMENTO GLOBAL

- **Convergencia creciente de tecnologías** y mensajes específicos en un sistema global altamente integrado, dentro que lo llamamos un “hiperdocumento” capaz de capturar en sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad. Toda expresión cultural, de la peor a la mejor, de la más elitista a la más popular, se reúne en este universo digital. Importantes consecuencias en las formas y procesos sociales, ya que descentraliza y debilita de manera considerable el poder simbólico de los emisores tradicionales (y poderosos), y horizontaliza la producción y consumo de la cultura.



USUARIO PROSUMER



- Paradigma del prosumer: Las nuevas tecnologías de información amplifican infinitamente su poder al permitir la apropiación y redefinición por parte de sus usuarios. De este modo usuarios y creadores pueden ser los mismos en un proceso en que se produce una democratización del talento, así como un enriquecimiento y diversificación de la cultura.

evolución de los medios, evolución del ciudadano

Podemos observar como en paralelo a este desarrollo tecnológico y crecimiento de nuevas herramientas, ha ido gestándose un **cambio de sensibilidad y protagonismo de sus usuarios**, un cambio de percepción en torno a los valores de la red. **Más allá de una sola evolución de los medios y herramientas se está produciendo una transformación social en que el ciudadano percibe cada vez más su capacidad como agente activo de cambio.** Estudiamos a continuación este proceso de **“empoderamiento ciudadano”** a lo largo del tiempo:

α

INVENCIÓN DEL ALFABETO
Con la invención del alfabeto lo hablado se separa del hablante, posibilitándose el discurso conceptual y haciendo el conocimiento accesible a un número mayor de personas.



VIDEO-CASSETTE

Con su invención se presenta una alternativa al mass media. El usuario puede elegir aquello que ve, grabar lo que desea para verlo en otro momento. El usuario adquiere cierta capacidad de decisión.



MASS MEDIA

La imprenta, la radio, el cine y la televisión construyen la opinión pública convirtiendo el mundo en un lugar más audible y transparente. La comunicación es todavía en sentido único, la audiencia aparece como pasiva.



VIDEO-CÁMARA

El usuario puede grabar su propio contenido para dejar de ser agente pasivo. Ahora puede producir cultura audiovisual aunque todavía le es difícil difundirlo.

TV ESPECIALIZADA

Surgen canales cada vez más especializados. La audiencia se segmenta, se hace más selectiva en cuanto al mensaje que quiere recibir.

WWW

WORLD WIDE WEB

La red. Coexistencia pacífica de intereses. Empresas, individuos, instituciones y asociaciones pueden ahora crear su propio sitio web.

WEB 2.0

Blogs, Wikis, Redes Sociales. El usuario es prosumer. Genera contenido, interactúa y colabora con otros usuarios dentro de comunidades virtuales.

2.0



MINITEL

El usuario puede empezar a buscar y seleccionar contenido, además de relacionarse con otros usuarios.



LINUX

Llega el código abierto. El objeto se mejora continuamente como resultado de la contribución de sus usuarios. El software se perfecciona y reexpiden sus mejoras en la red gratuitamente, correspondiendo así al regalo técnico recibido. Cualquier usuario tiene acceso al código.

fig 23. Cambian los medios, cambia el ciudadano. (fuente: Elaboración propia)

_internet: el nuevo espacio público

Si atendemos a la descripción de espacio público como “aquel espacio de propiedad pública, “dominio” y uso público” podemos asegurar que **Internet se ha dibujado durante los últimos 10 años como el nuevo espacio público por excelencia**. Su organización y funcionamiento hacen de este el lugar donde se están experimentando con más éxito modelos de creación colectiva. Así, ***internet parece ofrecer cada vez más un lugar para las relaciones sociales alternativo a los lugares tradicionales***¹¹ **y por tanto la esfera pública cuenta con una doble naturaleza físico-digital** donde vemos como cada vez más su naturaleza digital se ve más y más enriquecida, mientras su naturaleza presencial está cada vez menos presente en nuestra realidad cotidiana. Pero... ¿Cuáles son las causas de este viraje hacia el espacio no presencial como principal entorno de debate público y escenificación? Estudiamos a continuación algunas de las características que hacen de la red el nuevo espacio público virtual.

11.-DI SIENA, Domenico. (2009), op.cit

UBICUIDAD. “TODOS SOMOS DIOS”

La más evidente de las ventajas de internet: “Todos somos Dios” y por eso **todos podemos estar en cualquier momento en cualquier lugar**. Esta omnipresencia facilita los procesos de relación entre personas, independientemente de su situación geográfica y condición.

“En el entorno electrónico de la información todos los acontecimientos son simultáneos. En realidad, a la velocidad de la luz, el planeta no es mucho mayor que la habitación en la que nos encontramos” Marchall McLuhan.

MEDIA CITY O LA HIPERCIUDAD GLOBAL

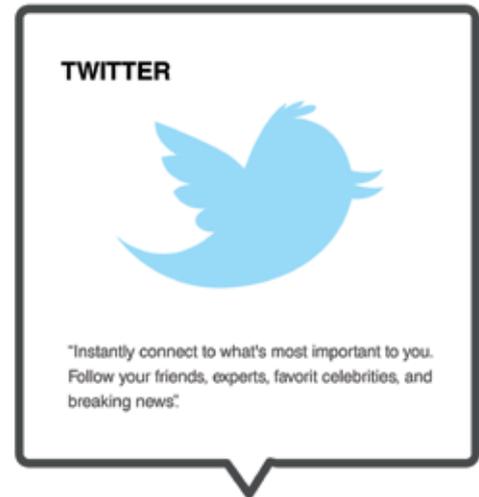
Todos somos iguales ante internet. La inclusión de todos los usuarios, independientemente de su nivel adquisitivo, cultura, origen o posición social en un único sistema altamente integrado facilita procesos sociales y encuentros entre personas que de otro modo resultarían imposibles.

Con la red la Teoría de los Seis grados de separación, según la cual cualquiera en la Tierra puede estar conectado a cualquier otra persona del planeta a través de una cadena de conocidos que no tiene más de cinco intermediarios, se reduce a un solo grado. Cualquiera de nosotros puede entrar en contacto con cualquier otra persona que se encuentra en la red sin haber pasado necesariamente por un contacto intermediario previo, en una especie de Hiper Ciudad de la que somos todos ciudadanos.

TRAZABILIDAD DEL PERFIL

Nuestra identidad digital tiene huella, trazo. Todo aquello que hacemos puede ser valorado y citado por otros usuarios. Esto, que en un principio puede ser entendido como algo negativo ya que se asocia a un control excesivo, es en realidad una garantía.

Antes de encontrarte con una persona o lugar puedes conocer la experiencia y valoración previa de otros usuarios.



HORIZONTALIDAD. LA LARGA COLA

Internet y el entorno digital han cambiado las leyes de distribución de poder facilitando la transición de un sistema piramidal (*top to down*) donde los contenidos son definidos, controlados y distribuidos por unos pocos para el disfrute de la gran masa, hacia un sistema horizontal (*bottom-up*) basado en la acumulación o suma de todas las pequeñas potencialidades de la masa en la valoración y selección del contenido existente.

Así, el contenido que nos llega es por acumulación de potenciales y no porque un agente situado en la cúspide de la pirámide así lo haya querido. Espacio público definido por sus usuarios.

MINORÍAS. EL AUGE DE LOS AFICIONADOS

Consecuencia del funcionamiento de la “larga cola” y el carácter inclusivo de la red se produce una **“democratización del talento”** donde **los contenidos más exitosos son aquellos que han sido seleccionados voluntariamente por la mayoría de la masa crítica, no impuestos desde arriba.**

En este nuevo entorno comunicativo de funcionamiento horizontal se produce una visibilidad de las minorías donde el usuario prosumer además de consumir, puede producir su propio contenido con capacidad para llegar a la masa crítica o larga cola de usuarios. Todos somos artistas, cineastas, periodistas, etc.

Así, las nuevas tecnologías han instigado lo que The Economist ha llamado “el auge de los aficionados”. Wikipedia — la enciclopedia en línea creada por sus usuarios — es casi 12 veces más grande que la versión impresa de la Enciclopedia Británica” y además la más fiable, ya que se ve sometida durante su uso continuado a constantes revisiones de sus propios usuarios. Mientras la comunidad funciona no dejará de evolucionar, al contrario de un sistema cerrado, que sólo evoluciona cuando el equipo desarrollador decide hacerlo según intereses comerciales.



ESPACIO DE LIBRE COMUNICACIÓN

Finalmente podemos asegurar que el espacio digital se nos presenta como el nuevo espacio público porque es ante todo un espacio de comunicación libre. Citando a Domenico di Siena: “el concepto de espacio público es el centro de numerosas discusiones, en particular, en el campo de las ciencias de la comunicación. Según Juan Freire se puede entender como espacio público cualquier tipo de entorno, contexto, plataforma que permite la relación abierta y multidireccional entre personas. Por tanto **un espacio público debe cumplir dos requisitos: facilitar la comunicación (por su propio diseño) y unas reglas de gobierno que permitan un uso activo y compartido de los diferentes usuarios.**”

La diferenciación que seguimos haciendo entre lo digital y lo presencial (o tangible) no puede seguir existiendo. Ha llegado el momento de empezar a pensar las dos cosas como elementos de una misma realidad que en este caso llamamos **espacio público híbrido**. “

OPEN PARLAMENTO



Se trata de una herramienta web que permite monitorizar de forma distribuida el trabajo de los diputados del parlamento italiano.

FIX MY STREET



“Report, view, or discuss local problems” .
Es una plataforma que permite al ciudadano comunicar a la administración cualquier problema en el espacio público.

repercusiones sociales y nueva perspectiva de la ciudad

CIUDADANO PROSUMER

La transformación, en la era electrónica, de nuestra percepción básicamente pasiva en una acción cada vez más activa sobre nuestro entorno es palpable. **El ciudadano (tanto digital como presencial), ha dejado de ser un simple receptáculo pasivo de contenido**, un ciudadano anónimo, para convertirse en un **elemento activo capaz de transformar su entorno inmediato**. Asistimos así a una superación de los tradicionales modelos organizativos piramidales en favor de sistemas horizontales alternativos en que prima la acumulación de potenciales de la “larga cola” definida por Chris Anderson.

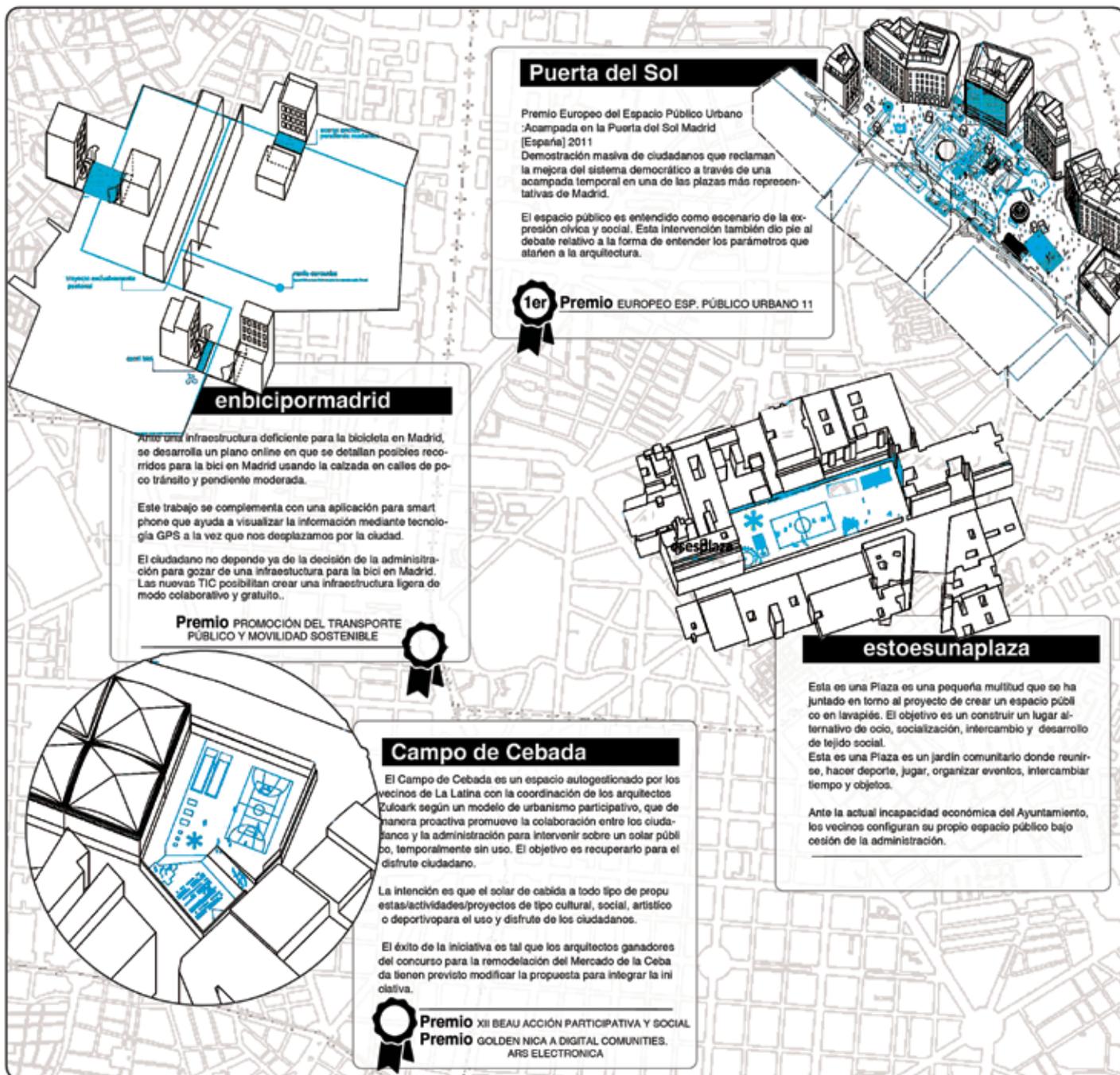
En este modelo se establece un nuevo **marco “educomunicativo”** en el que se disuelven los límites entre lo profesional y lo amateur, donde el usuario deja de tener un papel pasivo como observador/ consumidor para convertirse en un protagonista activo que crea y comparte contenidos, opina, participa y se relaciona en las redes pero también en el espacio físico.

EL SALTO A LA CIUDAD CONSTRUIDA

Este cambio de sensibilidad empieza a tener sus repercusiones en nuestro entorno físico. **La autonomía e independencia cultural y económica posibilitada por el espacio digital empieza a posibilitar la configuración de internet como infraestructura digital de iniciativas urbanas, cada vez de más envergadura**. Las tecnologías muestran una vez más su “capacidad elástica” para “adaptarse” a las necesidades humanas, y no sólo ser “adoptadas” por estos. **Los valores de la red saltan al espacio público construido modificando las prácticas urbanas. En definitiva ahora son posibles nuevas maneras más inclusivas y horizontales de vivir la ciudad .**



Es deber de los técnicos y administración incorporar las ventajas de estas nuevas tecnologías como herramienta para favorecer un mayor grado de participación ciudadana y mejor funcionamiento de la ciudad heredada.



Puerta del Sol

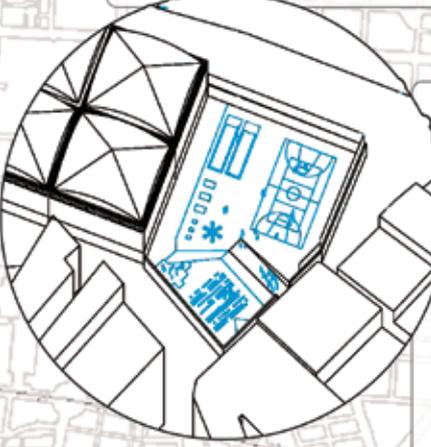
Premio Europeo del Espacio Público Urbano
 'Acampada en la Puerta del Sol Madrid
 [Espace] 2011
 Demostración masiva de ciudadanos que reclaman la mejora del sistema democrático a través de una acampada temporal en una de las plazas más representativas de Madrid.
 El espacio público es entendido como escenario de la expresión cívica y social. Esta intervención también dio pie al debate relativo a la forma de entender los parámetros que atañen a la arquitectura.

1er Premio EUROPEO ESP. PÚBLICO URBANO 11

enbicipormadrid

Ante una infraestructura deficiente para la bicicleta en Madrid, se desarrolla un plano online en que se detallan posibles recorridos para la bici en Madrid usando la calzada en calles de poco tránsito y pendiente moderada.
 Este trabajo se complementa con una aplicación para smart phone que ayuda a visualizar la información mediante tecnología GPS a la vez que nos desplazamos por la ciudad.
 El ciudadano no depende ya de la decisión de la administración para gozar de una infraestructura para la bici en Madrid. Las nuevas TIC posibilitan crear una infraestructura ligera de modo colaborativo y gratuito.

Premio PROMOCIÓN DEL TRANSPORTE PÚBLICO Y MOVILIDAD SOSTENIBLE



Campo de Cebada

El Campo de Cebada es un espacio autogestionado por los vecinos de La Latina con la coordinación de los arquitectos Zuloark según un modelo de urbanismo participativo, que de manera proactiva promueve la colaboración entre los ciudadanos y la administración para intervenir sobre un solar público, temporalmente sin uso. El objetivo es recuperarlo para el disfrute ciudadano.

La intención es que el solar de cebada a todo tipo de propósitos/actividades/proyectos de tipo cultural, social, artístico o deportivo para el uso y disfrute de los ciudadanos.

El éxito de la iniciativa es tal que los arquitectos ganadores del concurso para la remodelación del Mercado de la Cebada tienen previsto modificar la propuesta para integrar la iniciativa.

**Premio XII BEAU ACCIÓN PARTICIPATIVA Y SOCIAL
 Premio GOLDEN NICA A DIGITAL COMMUNITIES.
 ARS ELECTRONICA**

esto es una plaza

Esta es una Plaza es una pequeña multitud que se ha juntado en torno al proyecto de crear un espacio público en lavapiés. El objetivo es un construir un lugar alternativo de ocio, socialización, intercambio y desarrollo de tejido social.
 Esta es una Plaza es un jardín comunitario donde reunirse, hacer deporte, jugar, organizar eventos, intercambiar tiempo y objetos.
 Ante la actual incapacidad económica del Ayuntamiento, los vecinos configuran su propio espacio público bajo cesión de la administración.

fig 24. El salto a la ciudad construida. Escenarios en Madrid. (fuente: Elaboración propia a partir de "Paisajes apropiados" disponible en viveroiniciativasciudadanas.net)



“Hoy la arquitectura es para arquitectos”. Julio Cano Lasso

1.3 EL ARQUITECTO EN LA SOCIEDAD RED

La arquitectura es algo que debería importar a todos, pues no hay quien se libre de ella” Stepienybarno

_el arquitecto-guardián

Parece sin embargo que durante los últimos años la distancia que separa arquitecto y sociedad es cada vez más grande. Muchos de nosotros sufrimos, o hemos sufrido las consecuencias de lo impuesto por el arquitecto que ha construido el hogar que habitamos. El arquitecto, creyéndose en muchas ocasiones en la posesión única de la verdad en la arquitectura, no ha dejado a su usuario final el lugar que le corresponde, dando como resultado una cada vez menor comunicación entre sociedad y arquitectura.

EL GUARDIAN DEL MENSAJE

El arquitecto, desde su irrupción como figura profesional a principios del siglo XV, ha vivido el proceso de materialización de la obra como un periodo de pérdida o contaminación de la idea original. Así, se ha convertido en el celoso guardián de la pureza del mensaje que reside en el lenguaje formal del edificio, que según él el resto de la sociedad no puede entender pero sí disfrutar. El arquitecto se cree así un agente incomprendido por el resto de la sociedad. 13

Creemos que *nuestra disciplina se ha visto encerrada en un proceso de ensimismamiento y abstracción demasiado complejo y ajeno muchas veces a los problemas del día a día; La arquitectura es sin embargo una materia que no puede perder el contacto, ni el interés de una sociedad conformada por gente corriente, problemas cotidianos y una realidad cambiante. Cuando la arquitectura recupere este contacto dejará de ser una disciplina encerrada en sí misma para convertirse en una vivencia apasionada, atenta al presente, sin miedo a la complejidad. Y los arquitectos, abiertos al diálogo y al humor, podrían volver a ocupar una posición indispensable en esta conversación que es la ciudad.* 14



Creo en la necesidad de acercarnos a posiciones más atentas a los deseos y necesidades reales y cotidianas de cada ciudadano desde un lenguaje más comprensible y cercano capaz de acercar posiciones y canalizar las reivindicaciones vecinales en propuestas técnicas concretas.

fig 25. El dios arquitecto. (fuente: Elaboración propia a partir de retablo medieval. Recuperado de : <http://www.epsilon.es/>)

13.- GALÁN, j.m en et al. Arquitecturas Colectivas. Camiones, contenedores, colectivos. Recetas Urbanas. Vibok Works, editado por Paula Álvarez. España, diciembre 2010. ISBN 9788461360260

14.- StepienyBarno. Tendiendo puentes entre arquitectura y sociedad. *La ciudad viva* [www.laciudadviva.org] Disponible en> <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=10859>

EL LENGUAJE DE LOS ARQUITECTOS

Los arquitectos hemos jugado un papel determinante en la construcción de nuestras ciudades, pero la comunicación de lo que hemos hecho, no ha sido la más adecuada. El esfuerzo por llegar a la sociedad que disfruta o sufre nuestra arquitectura ha sido escaso.

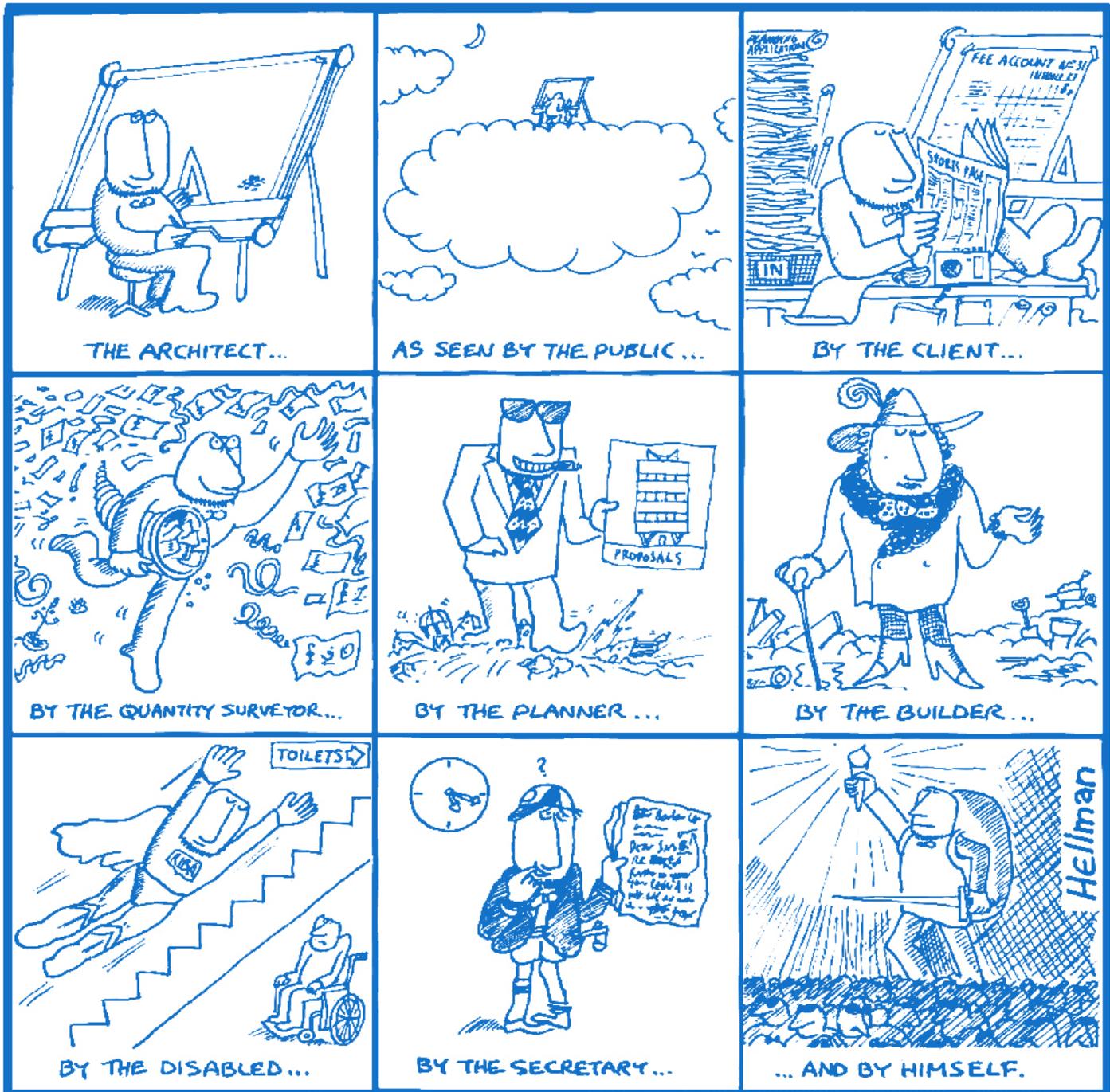
¿Por qué cuando hablan ciertos arquitectos no se les entiende prácticamente nada de lo que quieren decir? ¿Y qué pasa cuando una persona ajena a la arquitectura oye hablar a los arquitectos “de sus cosas”?

También es interesante saber como nos ven desde fuera; en ese sentido, Emilio Luque comenta, “la formación de los arquitectos les lleva a querer seducir, convencer, o epatar con otros arquitectos. Hablan y escriben rematadamente mal, entre otras cosas porque saben que frente a un A0 siempre pueden señalar un detalle constructivo, un alzado, una de esas encantadoras cartografías que sustituyen a menudo una investigación genuina, y recibir el asentimiento de otro arquitecto que murmura “ya veo, ya veo”. **Pues no, los ciudadanos no vemos.** Necesitamos otros lenguajes para ser convencidos, para articular de forma más compleja e interesante los problemas en los que interviene, casi siempre con terrible buena voluntad, el arquitecto.”

Cuando el arquitecto se enfrenta a un público no docto en la disciplina ¿en que idioma les habla? Creemos que por desgracia se tiene cierta tendencia a hablar “en arquitecto”, como bien se insiste desde Arquitextonica. Sin embargo, los arquitectos tenemos que volver a aprender a hablar “en humano”, para que aquellos que “no ven”, puedan, por lo menos, entendernos.

15

15.- StepienyBarno. El lenguaje de los arquitectos. *La ciudad viva* [www.laciudadviva.org] Disponible en > <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=17076>



el arquitecto holometábolo

EL ARQUITECTO CULPABLE

La casa, la ciudad, la plaza, son obra del arquitecto, pero son ante todo el hogar de sus habitantes. Son el escenario donde se escribe su memoria, su identidad, sus deseos. Sin embargo, **aunque la actividad del arquitecto es breve en comparación con la vida de su obra, sus decisiones se prolongan mucho más allá de su tarea.** Si añadimos a esto además el hecho de que, hasta hoy, nuestra disciplina ha entendido el proceso de diseño como la “entrega” de un diseño final del proyectista al usuario, nos encontramos ante una situación en que el agente más importante a la hora de hacer ciudad, el ciudadano, es completamente apartado de la toma de decisiones que le afectan.

Así pues **no parece lógico continuar con determinados modelos en que el ciudadano aparece como receptáculo pasivo de soluciones “prefabricadas”.** Creemos fundamental integrar al habitante en el proceso de diseño y gestión para así **convertir sus demandas y reclamaciones en propuestas específicas y ajustadas a sus necesidades.**

Herencia de los modelos de éxito de internet, proponemos un modelo en que los habitantes vuelven a ser protagonistas de la identidad, de la gestión y de la transformación de la ciudad. Se trata de un modelo en que se disuelve la figura del arquitecto como autor ‘único de la obra para aproximarnos hacia “modelos” más abiertos en que prima el proceso frente al objeto. Pero entonces...¿Supone esto la disolución total de la figura del arquitecto? ¿Se agrava así la condición de crisis de nuestra disciplina?

EL ARQUITECTO HOLOMETÁBOLO

A lo largo de la historia, la nuestra ha sido una disciplina que ha sufrido una constante evolución y cambio, una incesante redefinición de sus funciones y competencias en la sociedad. Y es que **si aceptamos que la arquitectura es el testigo de nuestro tiempo, un retrato de nuestra sociedad, es innegable que evolucionará y crecerá como un reflejo de la misma.**



fig. 27: El arquitecto holometábolo. (fuente: elaboración propia)

¿Supone esto una pérdida de nuestras competencias profesionales? ¿Debemos desechar todo aquello que hemos aprendido para reformular nuestra identidad?

Creo que la respuesta a esto, a riesgo de parecer un tanto pretencioso, es bien sencilla y puede ser respondida con una pregunta: **¿Dejó el arquitecto -humanista de ser arquitecto constructor? ¿Dejó el arquitecto-ingeniero de ser arquitecto-constructor o arquitecto-humanista? ¿Dejará entonces el arquitecto facilitador de ser ingeniero, humanista o constructor ?**

Este nuevo salto en la arquitectura supondrá un enriquecimiento de nuestra práctica, una capa más de complejidad que agregar a este intrincado sistema de relaciones que es la arquitectura. **Nuestra disciplina amplía así su campo y complejidad para adaptarse a un contexto diferente y cambiante.**

Creemos que la arquitectura no puede ser únicamente "(...)el juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz" aunque sea algo que, desde luego, no podemos olvidar. **Si no hay quien habite, se relacione y participe activamente de esos "volúmenes" no hay arquitectura.**



"si estás de acuerdo con que una arquitectura es el reflejo de una sociedad, también debes reconocer que es el reflejo de un momento, de una cultura; no se entiende por qué, mientras todo ha cambiado (los comportamientos de la gente, de la sociedad, los instrumentos disponibles), uno en cambio permanece inmóvil" Renzo Piano

_el arquitecto-facilitador

Así, durante los últimos años estamos asistiendo a una profunda pero necesaria transformación de nuestra práctica donde el arquitecto no aparece ya como aquel que únicamente “entrega” un objeto definido al ciudadano o “usuario” que la consume. Frente a la entrega de un diseño acabado, el arquitecto aparece hoy como un agente capaz de promover procesos de creación colectiva que integran al ciudadano en la fase de diseño, devolviendo a este el papel que le corresponde a la hora de hacer ciudad.

Es aquel técnico encargado de establecer los procesos y herramientas necesarias capaces de definir colectivamente el marco de intervención y horizonte de posibilidades que nos aproxime a la intervención final, así como de definir las dinámicas que garanticen autonomía en la continuidad de esos procesos. El arquitecto ahora además de construir un espacio físico, lo dota de vida construyendo una comunidad (de uso) en torno a este (de la mano de otros muchos profesionales) . **Este profesional define el marco (herramientas), orienta el proceso en un equipo interdisciplinar, establece canales de interlocución entre agentes y genera autonomía.**

Así, el arquitecto **ya no es sólo quien construye y ordena nuestras ciudades y edificios, si no que además es quien establece las herramientas que garantizan su posterior autonomía, organización y vida en torno a los mismos.**

Salvando importantes matices y considerando la multiplicidad de perfiles que encontramos en esta nueva manera de entender la actividad del arquitecto, me atrevo a señalar al arquitecto facilitador como aquella figura que, todavía en constante redefinición, se mueve impulsado por unos aparatos o sistemas anatómicos que bien podían ser los siguientes:

ARQUITECTURA PROCESUAL. PLACEMAKING

APARATO ANALÍTICO-PERCEPTUAL -1

Es capaz de entender y analizar el contexto urbano y su problemática según distintas escalas, emitiendo un diagnóstico base desde el que empezar a actuar. Mira, escucha y pregunta a los ciudadanos .

ARQUITECTURA DE INTERMEDIACIÓN -2

El arquitecto como mediador entre los distintos agentes que intervienen en el territorio. Facilita y garantiza la comunicación entre los distintos actores implicados en la transformación y gestión de la ciudad y fija los canales de interlocución necesarios para una mayor corresponsabilidad entre estos.

ARQUITECTURA COGNITIVA - 3

El arquitecto construye la ciudad también desde factores inmateriales, entendiendo que hacer ciudad es también construir una comunidad. Así el arquitecto aparece como un agente capaz de definir medidas de estimulación y uso del espacio construido en un proceso de "domesticación urbana" en que se fijan colectivamente las estrategias para garantizar su posterior vitalidad y autonomía.

ARQUITECTURA DIGITAL - 4

Hibridación físico-digital. Las tecnologías de comunicación nos ofrecen nuevas posibilidades a la hora de establecer los canales necesarios para el desarrollo de nuevas dinámicas de comunicación, organización y relación entre vecinos y de estos con la administración. Se trasladan las ventajas de los modelos de la red a un entorno local concreto. Redes Hiperlocales.

ARQUITECTURA PRESENCIAL - 5

Es quizá la arquitectura entendida a la manera más tradicional. La arquitectura como hardware, como elemento presencial y tangible que da respuesta a un problema técnico de diseño. La arquitectura no es sin embargo aquí entendida únicamente a escala edilicia. El arquitecto como aquel agente capaz de dar respuesta técnica a problemas de diseño desde la escala del objeto hasta la del territorio, pasando por el edificio o la ciudad.

fig. 28: El arquitecto facilitador. Estudio anatómico: sistemas. (fuente: elaboración propia)

EL ARQUITECTO FACILITADOR



HERR. CÁLCULO Y DISEÑO

Conoce y domina las herramientas precisas para el análisis, diseño y cálculo de sistemas complejos. Es hábil en la representación y se caracteriza por un alto sentido de la estética.



CONSTRUCCIÓN

Conoce los distintos sistemas constructivos, materiales y técnicas precisas para dar respuesta a las exigencias del proyecto.



TICS

Herramientas capaces de establecer y potenciar nuevas dinámicas de comunicación y gestión desde el ámbito digital para el presencial entre los distintos agentes que intervienen.



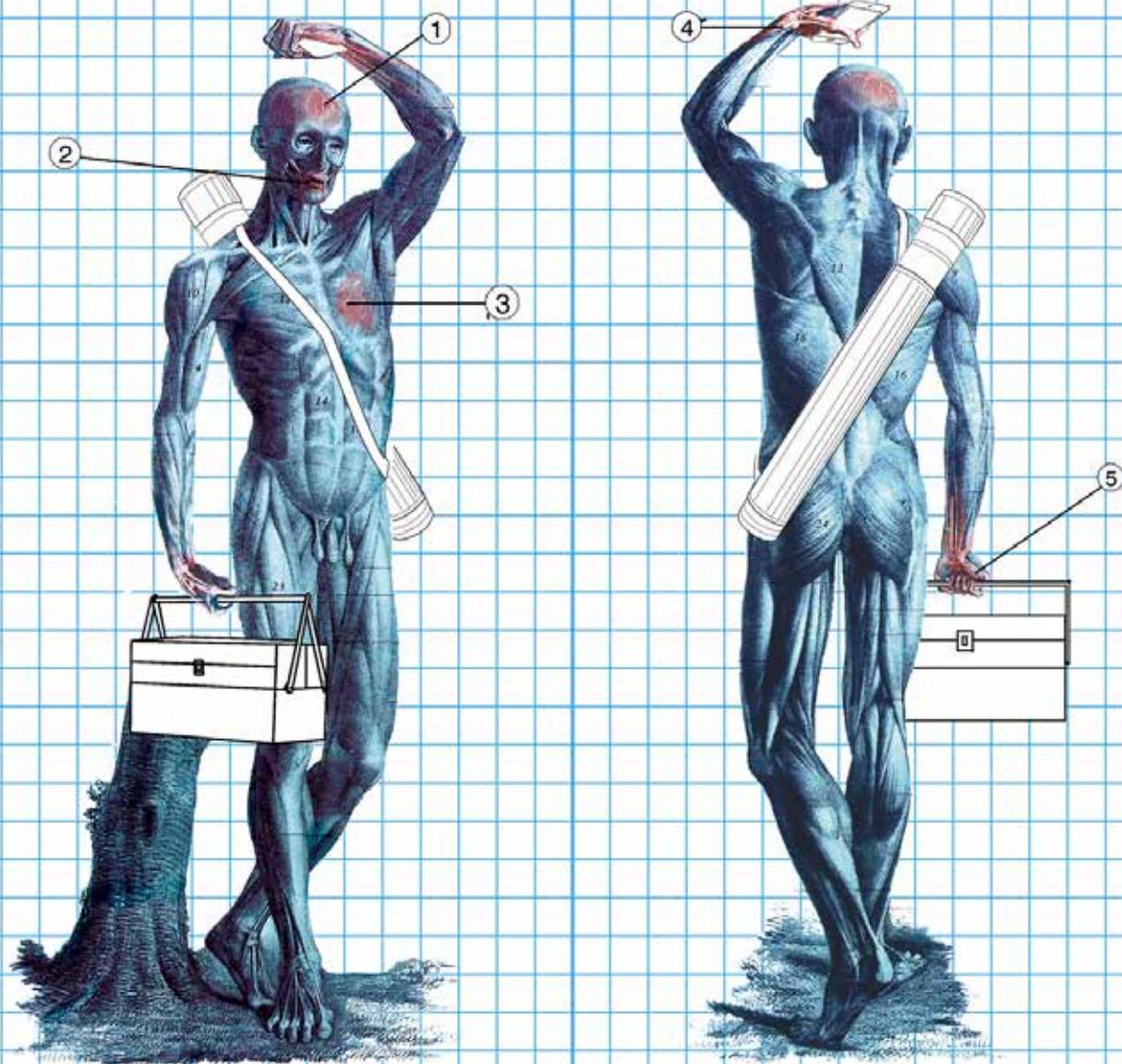
CAPACIDAD COMUNICATIVA

Es capaz de traducir las reivindicaciones vecinales en propuestas concretas. Establece el diálogo y traduce el mensaje entre las partes para fomentar la participación.



CAJA DE HERRAMIENTAS

La arquitectura también como bricolaje, como respuesta a los problemas a escala más doméstica. El arquitecto no solo diseña. También actúa.



1. APARATO ANALÍTICO 2. ARQUITECTURA DE MEDIACIÓN 3. ARQUITECTURA COGNITIVA 4. ARQUITECTURA PRESENCIAL 5. ARQUITECTURA DIGITAL

2._la ciudad interfaz

ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

2.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Ante la complejidad que plantea el emplazamiento estudiado, así como el contexto delicado y cambiante en que nos movemos, se pretende llegar a una propuesta capaz de responder de modo responsable y coherente a una **problemática** tan amplia. Esta problemática sin embargo, tal y como adelantábamos al inicio de este libro, pese a responder a un lugar concreto, Parque Alcosa, responde a una problemática plural, que se extiende a muchas de las ciudades que hoy habitamos.

- PRECARIEDAD ECONÓMICA. CRISIS INTERNACIONAL.
- FUERTE SENTIMIENTO DE COMUNIDAD AFECTADO.
- PROBLEMAS DE RELACIÓN CON LA ADMINISTRACIÓN.
- REIVINDICACIÓN DE USO DEL ESPACIO PÚBLICO.
- EDIFICIOS Y ESPACIOS INFRAUTILIZADOS. AUTOGESTIÓN RECLAMADA.
- INTENSA ACTIVIDAD CULTURAL. FUERTE TRADICIÓN DE ASOCIACIONISMO.
- PROGRESIVA PÉRDIDA VITALIDAD EN EL BARRIO.

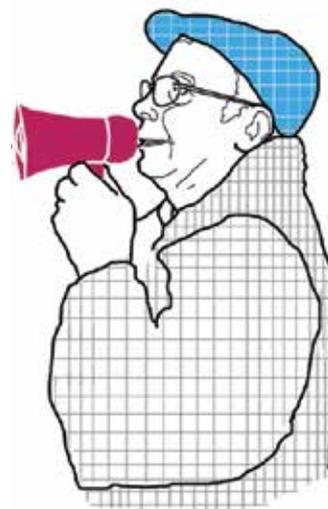


fig. 29: (fuente: elaboración propia)

El barrio ya ha emitido su petición reivindicándolo como de tantas formas es posible. ¡La reivindicación es clara! ¡Los vecinos reclaman espacios para ellos y por ellos!

Los ciudadanos cuentan con un enorme potencial creativo, gran desarrollo cultural y un fuerte sentimiento de comunidad que debe seguir creciendo y enriqueciéndose. **La ciudad está construída, mejorable desde luego, pero lo que quieren es poder utilizarla.**

_el discurso en torno a la densidad

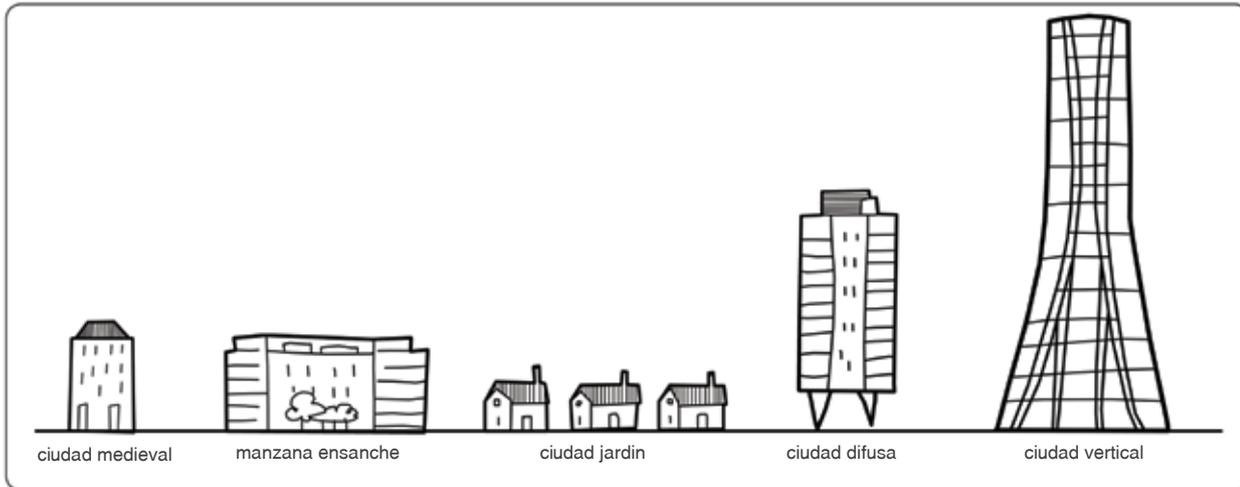


fig. 30: Ciudad y densidad. Transformaciones en torno al concepto de densidad (fuente: elaboración propia)

El debate en torno al problema de la densidad en las ciudades viene de bien lejos. A lo largo de la historia del urbanismo hemos asistido varias veces a transformaciones radicales en la morfología urbana de nuestras ciudades como consecuencia del debate en torno a la necesidad de alcanzar un grado de compacidad óptimo que garantice una planificación ordenada y equilibrada en usos y funciones. Así, manejamos hoy la siguiente expresión:

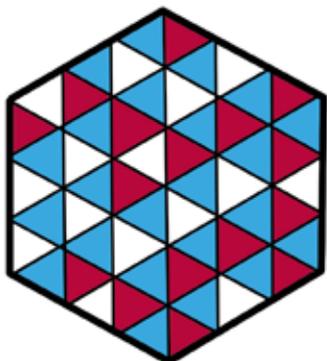
$$d = m^2t / m^2s$$

¿En el contexto actual tiene sentido entender la densificación en base a esta expresión? ¿Será rentable invertir en construir más m^2t ? ¿Garantizará la compra de esas nuevas viviendas o el uso de nuevos equipamientos? ¿Responde a la problemática del barrio? **¿Y si densificar no implica necesariamente construir?**

¿Debemos entender nuestra práctica desde la perspectiva de una necesaria intervención construida sobre la ciudad heredada? Es necesario ser responsable y coherente con el contexto actual que vivimos. **¿Qué es entonces hoy densificar?**

DENSIDAD

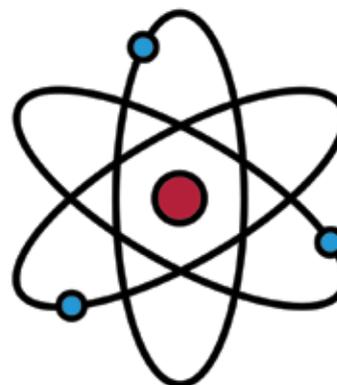
No podemos seguir entendiendo el concepto de densificar nuestras ciudades como algo única y necesariamente asociado a la idea de construir m²t. ¿Entonces qué es densificar? Entiendo la densidad como suma de dos conceptos:



Definición física de la densidad como magnitud escalar referida a la cantidad de masa contenida en un determinado volumen de una sustancia. La densidad media es la razón entre la masa de un cuerpo y el volumen que ocupa.

$$d = m / V$$

Aquí densificar implica que, a mismo volumen edificado, se incrementa la masa número de ciudadanos que viven y hacen suyo este volumen.



Densidad en la teoría subatómica, que considera las partículas algo inestable, mero movimiento (...). Por eso, las partículas apenas pueden ser entendidas incorporadas en un sistema interconectado. **La relación entre las partículas es la única razón de ser de un átomo** 16

Nos referimos aquí a la **densidad como dinamismo, movimiento, interconexión e interacción, como presencia y finalmente como vitalidad en el barrio.**

Para densificar no tengo entonces que recurrir a ganar m²t / m²s. La ciudad interfaz es por tanto una capa de complejidad agregada a la ciudad tradicional. No se trata de otro estrato construido. Es apenas un marco, un conjunto de herramientas para mejorar la ciudad heredada.

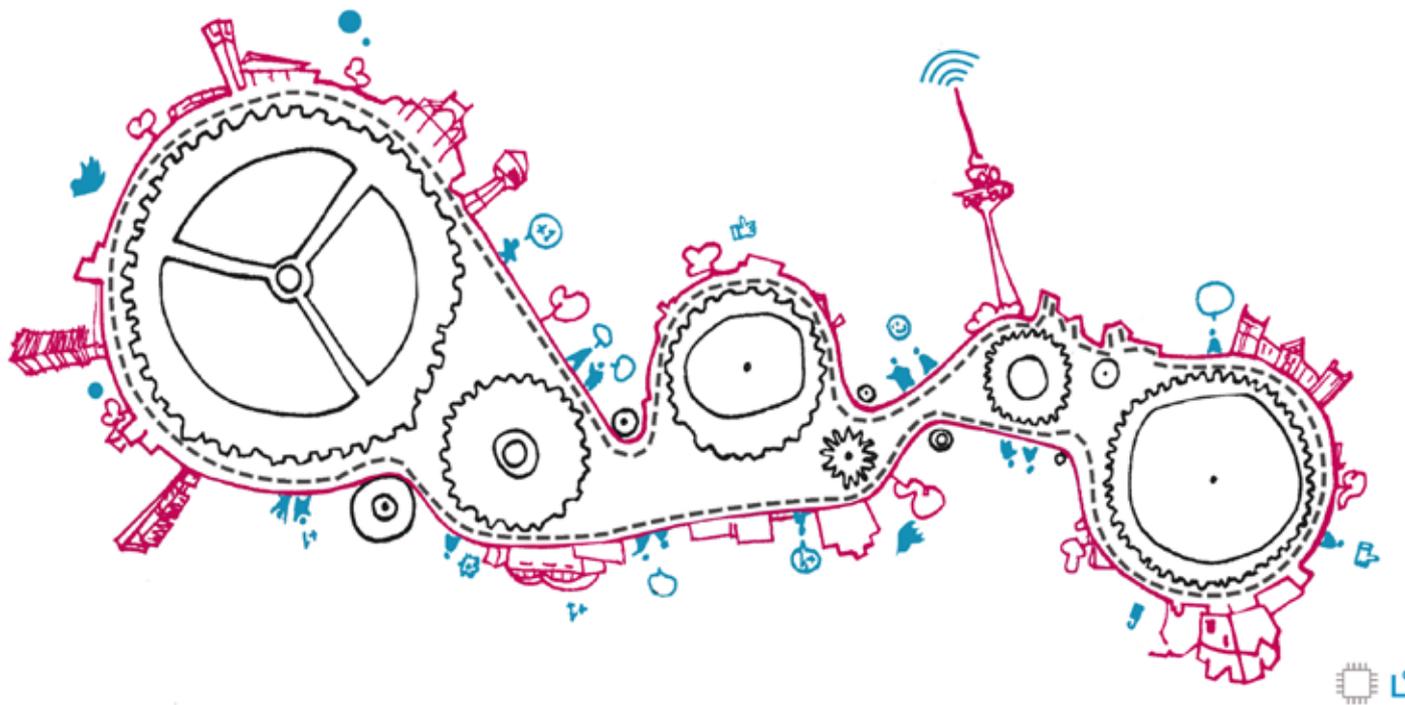


fig. 31: Ciudad engranada. (fuente: elaboración propia. Publicada originalmente en: openmadrid.org)

la ciudad interfaz. introducción

EL ESPACIO PÚBLICO COMO LUGAR DE CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA

¿Por qué intervenir en el espacio público? Debemos entender que **el espacio público es el lugar en que se se “teje” la ciudad, pues es aquí donde se va configurando la cultura de la comunidad que la habita, de sus ciudadanos.** El espacio público lo conforman aquellos lugares de encuentro, en los que se establece una forma de relación ciudadana y en los que se va configurando la cultura propia de esa comunidad. *El espacio público crea ciudad, la cohesiona y, a la vez, redefine continuamente la esencia y carácter de la misma.* 17

Construir la ciudad desde factores inmateriales - entendidos éstos como los componentes que representan la base cultural y social sobre la que se asienta el hecho urbano - es uno de los aspectos pendientes del urbanismo real. El espacio público es , ante todo, la expresión de los valores que sustentan la ciudad. 18

Parece por tanto fundamental desarrollar las herramientas necesarias para recuperar estas dinámicas de construcción cultural que nacen desde la ciudadanía.

LA CIUDAD INTERFAZ

Así, la Ciudad-interfaz aparece como un modelo de ciudad sensible, activa e inclusiva capaz de promover nuevas dinámicas de comunicación entre los vecinos y agentes que intervienen, permitiendo a la ciudadanía adquirir un protagonismo real en la transformación de su ciudad mediante una gestión más abierta.

La ciudad interfaz se presenta por tanto como una capa de complejidad agregada a la ciudad tradicional. No se trata de otro estrato construido. Es apenas un marco, un conjunto de herramientas para mejorar la ciudad heredada.

El ciudadano dispone de las herramientas que le permiten **editar, gestionar y transformar su entorno más próximo**, recuperando el protagonismo de la identidad y transformación de su ciudad. El espacio público recupera su carácter como lugar de construcción de cultura y ciudadanía.

17- DI SIENA, Domenico. El espacio público como lugar de construcción de ciudadanía. *Urbanohumano* [www.urbanohumano.org] Disponible en> <http://urbanohumano.org/castellano/espacio-publico-como-lugar-de-construccion-de-ciudadania/>

18- IRIBAS, j.m. Elogio del encuentro. *Arquitectura Viva*. 2011, nº 136 , pg 19.

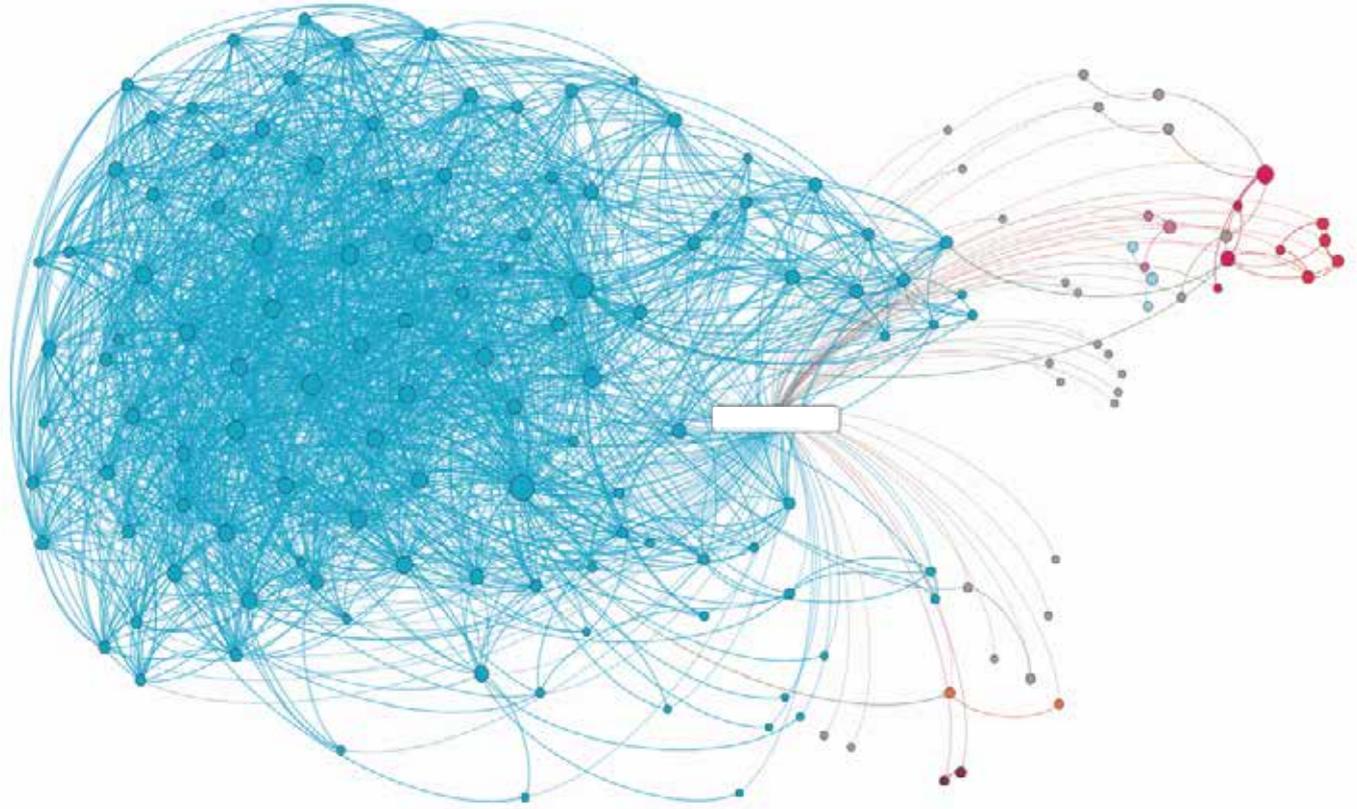


fig. 32: Mapa de relaciones en linked-in. (fuente: . linkedin)

por qué las tecnologías?

A lo largo de la historia de Parque Alcosa hemos sido testigos de cómo sus vecinos han formado parte fundamental de los procesos de transformación y definición de su ciudad. Estos han ido construyendo con no pocas dificultades una identidad colectiva única, llegando incluso a ser **parte determinante en la construcción física del barrio**.

Sin embargo debido a la compleja situación económica actual, los encuentros con la administración y los nuevos modelos de vida más dispersos hoy asistimos a cómo muchos de estos procesos empiezan a perder fuerza a gran velocidad.

LAS TIC COMO CATALIZADOR

La integración de tecnologías digitales en el espacio físico puede **favorecer e intensificar este tipo de dinámicas**, empezando por la comunicación entre vecinos. Esto ayuda a definir una estructura de gestión urbana donde grupos de control independientes viven en un entorno de libertad y autodeterminación, lo que mejora la cohesión y la calidad de vida de los colectivos locales.

Citando a Domenico di Siena en relación a un modelo de ciudad Open Source diríamos que **la Ciudad Interfaz adopta un sistema de gestión y selección, parecido al que se utiliza en el ámbito del desarrollo del software libre. En lugar de tener un organismo que “transforma” desde arriba, la Ciudad Interfaz incluye en su estructura de gobierno procesos y dinámicas que nacen desde abajo y otorga libertad a la ciudadanía para actuar en red y en procesos de creación colectiva**; potencia y apoya las actividades, proyectos e iniciativas que considera más positivas y útiles para la ciudad y devuelve el protagonismo a los ciudadanos, dándoles la posibilidad de dar identidad al espacio en el que viven de forma directa. Identifico las siguientes funciones básicas en este marco o infraestructura ligera que configura la ciudad interfaz:

COMUNICAR

ciudadano - técnico - administración

Horizontaliza, simplifica, elimina trabas burocráticas y hace transparente el proceso de comunicación entre agentes relacionados con la gestión del espacio público. Su total transparencia y visibilidad configuran así un sistema de presión en red que garantiza una mayor efectividad a la hora de resolver problemas desde la administración, o departamento técnico, además de ofrecer la posibilidad de hacer propuestas. **El espacio público virtual configura un lugar de debate sobre aquello que nos afecta.**

ciudadano - ciudadano

Comunicación entre vecinos: Grupos de afinidad e interés en el entorno, autoorganización y comunidades. Así las tic configuran una herramienta para potenciar la creación de comunidades y contacto con personas afines pero con carácter local, en mi mismo barrio o ciudad.



WHATIF?

Whatif es una herramienta digital orientada a promover procesos de participación ciudadana y creatividad colectiva. Facilita las tareas de consulta de una gran variedad de datos.

Es una aplicación web y móvil adaptada a la publicación de mensajes geolocalizados: los usuarios notifican problemas o propuestas y las clasifican por categorías y ubicación, de modo que puedan ser consultadas, valoradas y compartidas en tiempo real.



GNAMMO

Se trata de una plataforma que pone en contacto a vecinos de un mismo barrio, calle e incluso del mismo edificio para organizar cenas, almuerzos y eventos directamente en su casa y poner a prueba sus habilidades culinarias.

En torno al tema de la cocina se genera toda una comunidad donde conocer gente mientras disfrutas de la mejor comida.

COMPARTIR

La dimensión virtual configura una plataforma donde desarrollar y compartir la información relativa a nuestro entorno local desde una dimensión global (glocal) . Cualquier persona u organización puede usar esos datos para construir nuevas fórmulas de consulta y visualización, simplificar, diversificar e incluso enriquecer la información inicial relativa a nuestro entorno. Todos podemos actuar como “periodistas ciudadanos” enriqueciendo la memoria e identidad colectiva de nuestra ciudad o barrio.



HYPERCITIES

Se trata de un mapa colaborativo en el que se busca hacer una cartografía histórica de las ciudades.

Funciona como una red social donde los usuarios suben información relativa a una ciudad (fotos, textos, mapas...) y el sistema lo ordena cronológicamente por capas históricas.

EDITAR

Finalmente, cuando la información relativa a la gestión y funcionamiento de nuestra ciudad es abierta (open data) y el ciudadano cuenta con los medios y libertad para transformar el entorno próximo de su ciudad, esta pasa a ser una ciudad editable o “Ciudad Open Source” donde sus ciudadanos son sus protagonistas.

OFICINA DE GESTIÓN DE MUROS

oficina de gestión de muros

Oficina de Gestión de Muros que mediante procesos negociados para la inclusión de graffitis en medianeras urbanas, consiguen mesas de discusión en tre administraciones locales, comunidades de vecinos, agentes del barrio, artistas urbanos y financiadores públicos o privados. El resultado no sólo se muestra en la intervención de la medianera en sí, sino que también desarrollan políticas de aprendizaje sobre arte urbano



EL CAMPO DE CEBADA

Este solar público, temporalmente sin uso, es cedido por la administración a la asociación de vecinos de La Latina, quienes desde hace dos años lo auto gestionan.

Cebada es pionero en espacio público autogestionado desde el diálogo y corresponsabilidad entre técnicos, administración y ciudadanía. Es un espacio “editado” por sus vecinos, que lo transforman cada día para adaptarlo a las distintas actividades y talleres que allí se desarrollan.

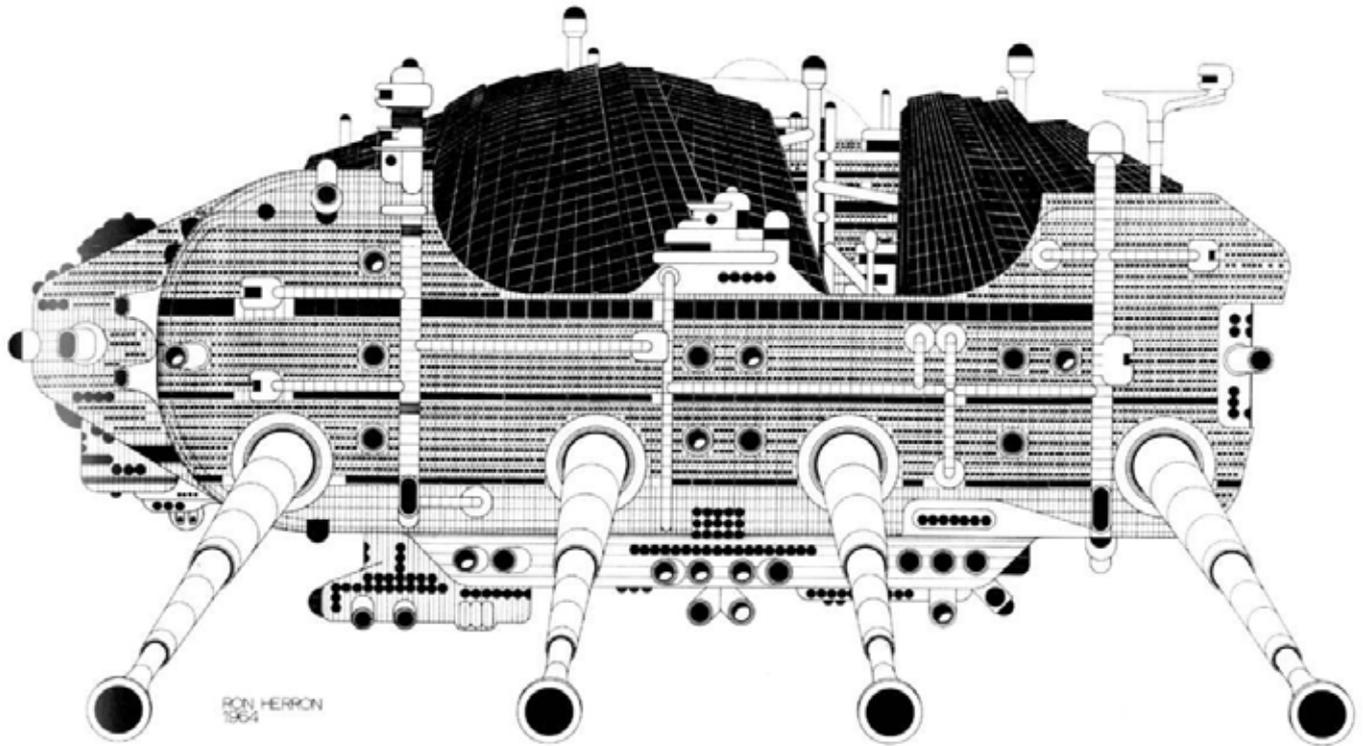


fig. 33: Ron Herron. *The Walking City*. Recuperado de > www.archigram.net/

sentient city vs smart city

Parece inevitable caer aquí en la discusión acerca de las posibles consecuencias que podría traer esta implementación de ciudad y tecnologías. ¿ Pero cómo estamos entendiendo esta hibridación físico - digital de La Ciudad Interfaz ? Es necesario destacar aquí que no entendemos esta ciudad como un modelo que pueda acercarnos hacia el modelo de Smart City como esa ciudad automatizada e hiperequipada con las últimas tecnologías de interés para las grandes empresas energéticas. Algunas de las empresas más punteras en innovación tecnológica discuten acerca de la importancia de su papel en el futuro de las ciudades a través de sistemas de gestión inteligente, captadores energéticos, redes inteligentes...etc. **¿ Pero dónde quedan aquí las personas?**

Se trata de nuevo de un modelo de ciudad basado en la creación de necesidades, productos y servicios eficientes que nos obligan al consumo. **Frente a este modelo de ciudad-tecnológica en que el ciudadano continúa apareciendo como consumidor de productos apostamos por un modelo en que la tecnología aparece como herramienta para gestión de la información y producción del conocimiento que permite a cada ciudadano la posibilidad de gestionar y transformar su entorno más próximo, encontrando en las relaciones entre vecinos, las sinergias necesarias para el desarrollo de procesos de auto-organización. Frente a la Smart City apostamos por la Ciudad Sensible:**

“Es absolutamente necesario que paremos de utilizar la tecnología solo para incrementar el consumo (Smart City). Utilicémosla para facilitar procesos de aprendizaje y de auto-organización (Sentient City).

Nos encontramos frente a un posible cambio de paradigma. Nos podemos acercar a un modelo de “p2p urbansim” que pone en el centro de toda la actividad a los ciudadanos. Es decir que en lugar de seguir invirtiendo en grandes infraestructuras, podríamos pasar a invertir en plataformas y proyectos capaces de amplificar el potencial de cada ciudadano para que vuelva a ser protagonista de la gestión de su propio hábitat desde lo más cotidiano.” 19

19- DI SIENA, Domenico. Sentient city: de la ciudad creativa a la ciudad del conocimiento. *Urbanohumano* [www.urbahohumano.org] Disponible en> <http://urbanohumano.org/castellano/sentient-city-de-la-ciudad-creativa-a-la-ciudad-del-conocimiento/>

la interfaz. ¿ qué es una interfaz?

¿QUÉ ES UNA INTERFAZ?

(Del ingl. interface, superficie de contacto). 1. f. Inform. Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes.

1. Zona de comunicación o acción de un sistema sobre otro.
2. Dispositivo que conecta dos aparatos o circuitos.
3. Dispositivo capaz de transformar las señales emitidas por un aparato en señales comprensibles por otro.

Entonces la interfaz puede ser entendida como una “superficie de contacto. Conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo, comunicación entre distintos niveles” o como propone Shimon Basar una “*simple y eficaz mediadora entre dos dominios relacionados pero no conectados entre sí.*”²⁰ Así, entendemos la propuesta como un sistema complejo de relaciones capaz de establecer esa “**zona de comunicación y acción**” entre **múltiples sistemas**:

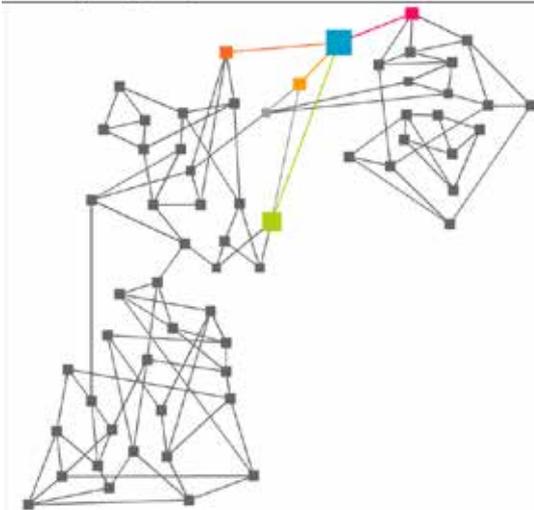


fig 34. Diagrama de grafos (fuente: visualcomplexity.com)

Interfaz entre actores: Establecer contacto y diálogo entre los distintos actores que intervienen en el espacio público.

Interfaz entre vecinos: Interfaz social. generar interacción. La ciudad como escenario de encuentro entre ciudadanos y comunidades afines.

Interfaz físico-digital: Vínculo de la ciudad presencial con la digital. La información de interés relativa al espacio presencial es incorporada mediante la infraestructura digital.

20.- BASAR, Shumon; MIESSEN, Markus. ¿Alguien dijo participar? Un atlas de prácticas espaciales. Editado por Shumon Basar y Markus Miessen. Diseñado por Åbäke. 1a ed. Barcelona: Dpr-Barcelona, septiembre 2009. ISBN 978-84-613-0827-9

_actores (que queremos) en (esta) ciudad



fig 35. Esquema horizontal de funcionamiento en el espacio público actual (fuente: elaboración propia)

La Ciudad Interfaz sigue un esquema horizontal donde la capacidad de decisión y producción de espacio público recae en el conjunto de sus ciudadanos que, junto a técnicos y administración definen el horizonte de posibilidades y necesidades colectivas del barrio.



OPEN DATA



GLOCAL



COMUNICATIVO



HÍBRIDO



DOMÉSTICO.
SEGURO



EDITABLE

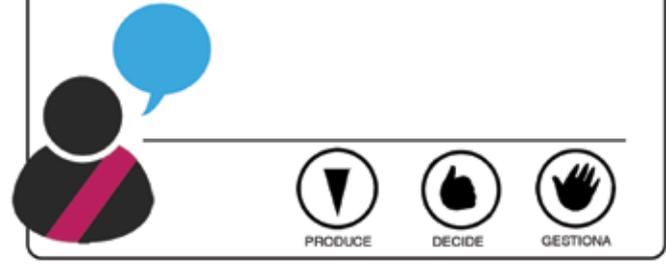
CIUDADANO

El ciudadano aparece como un actor prosumer, capaz de transformar su entorno inmediato. Los ciudadanos recuperan el protagonismo en la construcción de la ciudad y .



ADMINISTRACIÓN

La administración aparece como un ente dialogante que “administra” los recursos necesarios para facilitar y garantizar que las reivindicaciones de sus vecinos se interpretan y canalizan para llegar a concretarse en propuestas concretas.



TÉCNICO

Establece los procesos y herramientas necesarias capaces de definir colectivamente el marco de intervención y horizonte de posibilidades que nos aproxime a la intervención final, así como de definir las dinámicas que garanticen autonomía en la continuidad de esos procesos. El arquitecto ahora además de construir un espacio físico, lo dota de vida construyendo una comunidad (de uso) en torno a éste. **Este profesional define el marco (herramientas), orienta el proceso en un equipo interdisciplinar, establece canales de interlocución entre agentes y genera autonomía.**



EMPRESA PRIVADA

La empresa privada aparece como un agente más que se compromete con la salud del espacio público, pues de la buena salud del mismo puede producirse un beneficio mutuo como consecuencia de una serie de sinergias.

Se busca el equilibrio entre público y privado que hace de la inversión del privado en lo público un motor económico para lo privado, siempre respetando los horizontes.



la interfaz: el sistema operativo urbano

La interfaz se concreta así como una infraestructura híbrida (software + hardware) que podemos entender como un **sistema operativo urbano en código abierto** para la **gestión de la información relativa a actividades, usos, iniciativas, espacios o identidad digital de los vecinos de mi barrio o ciudad**. Tiene dos objetivos fundamentales:

+Potenciar Ambient Awareness. Fomentar la interacción entre vecinos del barrio en el espacio público. Generar comunidad local.

+Establecer las herramientas para una gestión más eficiente, horizontal y abierta del espacio público y los recursos. Configurar los canales necesarios para una mejor comunicación entre agentes que garantiza un funcionamiento óptimo del espacio público.

ELEMENTOS DE CITY MAKER

Estudiamos a continuación los componentes básicos del sistema:

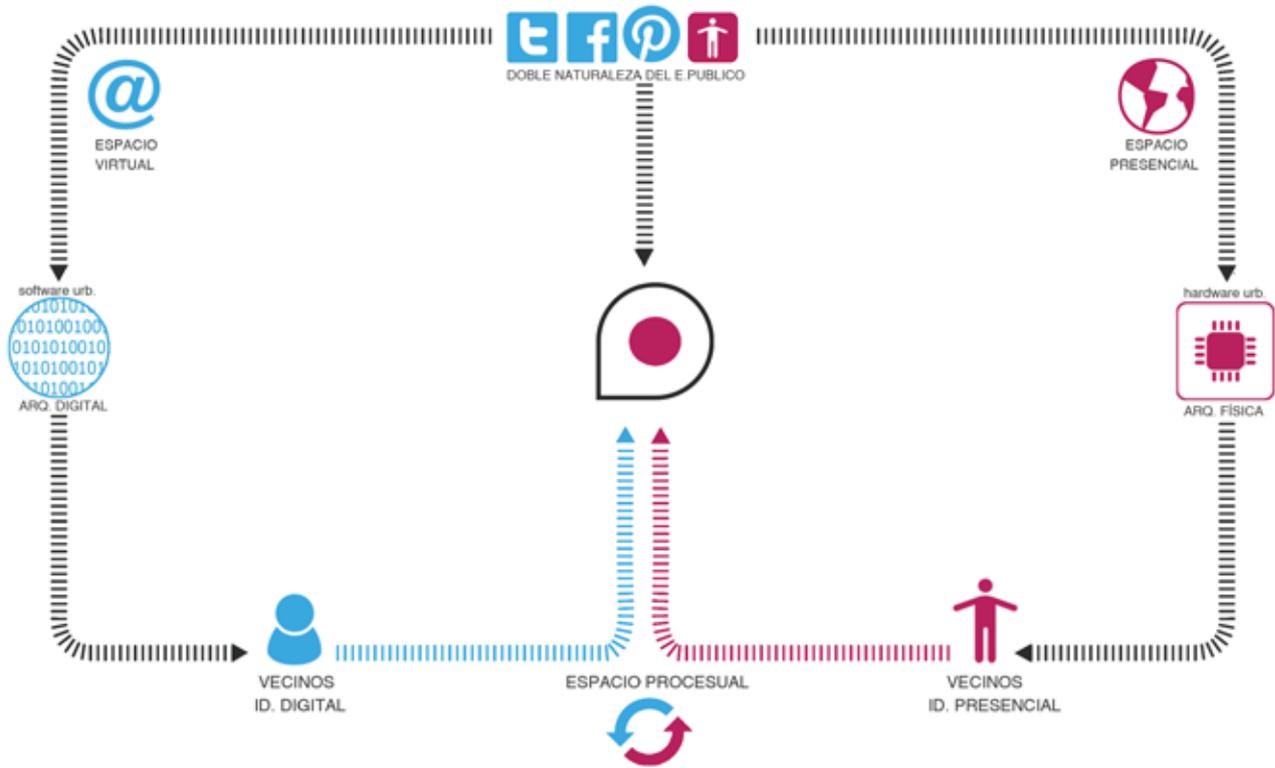


fig 36. Sistema operativo urbano. Elementos (fuente: elaboración propia)

ARQUITECTURA FÍSICA. Hardware urbano > para la implementación, transformación y domesticación del entorno físico. El espacio público como “Salón urbano”.

ARQUITECTURA DIGITAL. Software urbano > para gestión de la información, medios, actividades, recursos, comunidades y espacios en el barrio. “Ágora digital”

ARQUITECTURA PROCESUAL. Herramienta para la pedagogía urbana> Estrategia de implantación durante la cual tiene lugar la definición y formalización colectiva de la propuesta con implicación de los distintos agentes en el proceso. Es durante este proceso cuando tiene lugar : la construcción de comunidad, reconstrucción de la memoria histórica del lugar, implantación de canales para corresponsabilidad, familiarización con las herramientas y testeo de soluciones.

arquitectura física

La arquitectura física o hardware urbano comprende el conjunto de componentes y herramientas que posibilitan la ocupación temporal del espacio público para realizar cualquier tipo de actividad o evento. Entendemos este hardware como **herramienta para una “domesticación del espacio público”**.

A continuación algunas ideas en torno al concepto de “domesticación del espacio público”:

(...) uno de los significados de domesticar es el de crear lazos que más tarde pueden crear necesidades. Pero no es solo eso, sino que **nos juntamos para crear lazos entre individuos que a su vez crean lazos con lugares**. La ciudad como extensión de la vivienda, y la concepción de un habitar continuo y fraccionado que tenemos hoy hace que compartamos en el espacio público lo que antes hacíamos en espacios privados. **La ciudad es hoy más que nunca una burbuja de significados continuos basados en acciones efímeras**. Esas acciones domésticas y muchas veces fugaces, crean significados permanentes que han alterado el significado de lo doméstico, lo íntimo y lo susceptible de ser compartido. 21

(...) la relación clara entre “**apropiación**” y “**domesticación**”, **términos muy similares pero con significados diferentes... y es en esa sutil diferencia de reciprocidad e implicación emocional que marca el término “domesticación”**, donde se percibe el nuevo enfoque que está surgiendo en nuestra relación con las ciudades: primero nos la apropiamos, pero luego de una interacción prolongada, pasa a ser parte nuestra y con ello, el deseo de cuidarla y de vivirla con sencillez y empatía. Ethel Baraona en La Ciudad Viva

El espacio público es así entendido como un gran “salón urbano” hacia el que se extiende el ámbito doméstico hasta ahora encerrado en el espacio privado. **Es momento de celebrar la calle.**

21- GIL-FOURNIER, Mauro. Procesos de domesticación urbana. *La ciudad viva* [www.laciudadviva.org] Disponible en > <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=11892>

22- BARAONA, Ethel. 2011 Comentario del 17 de noviembre a - Procesos de domesticación urbana [en *La ciudad viva*. Disponible en > <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=11892>

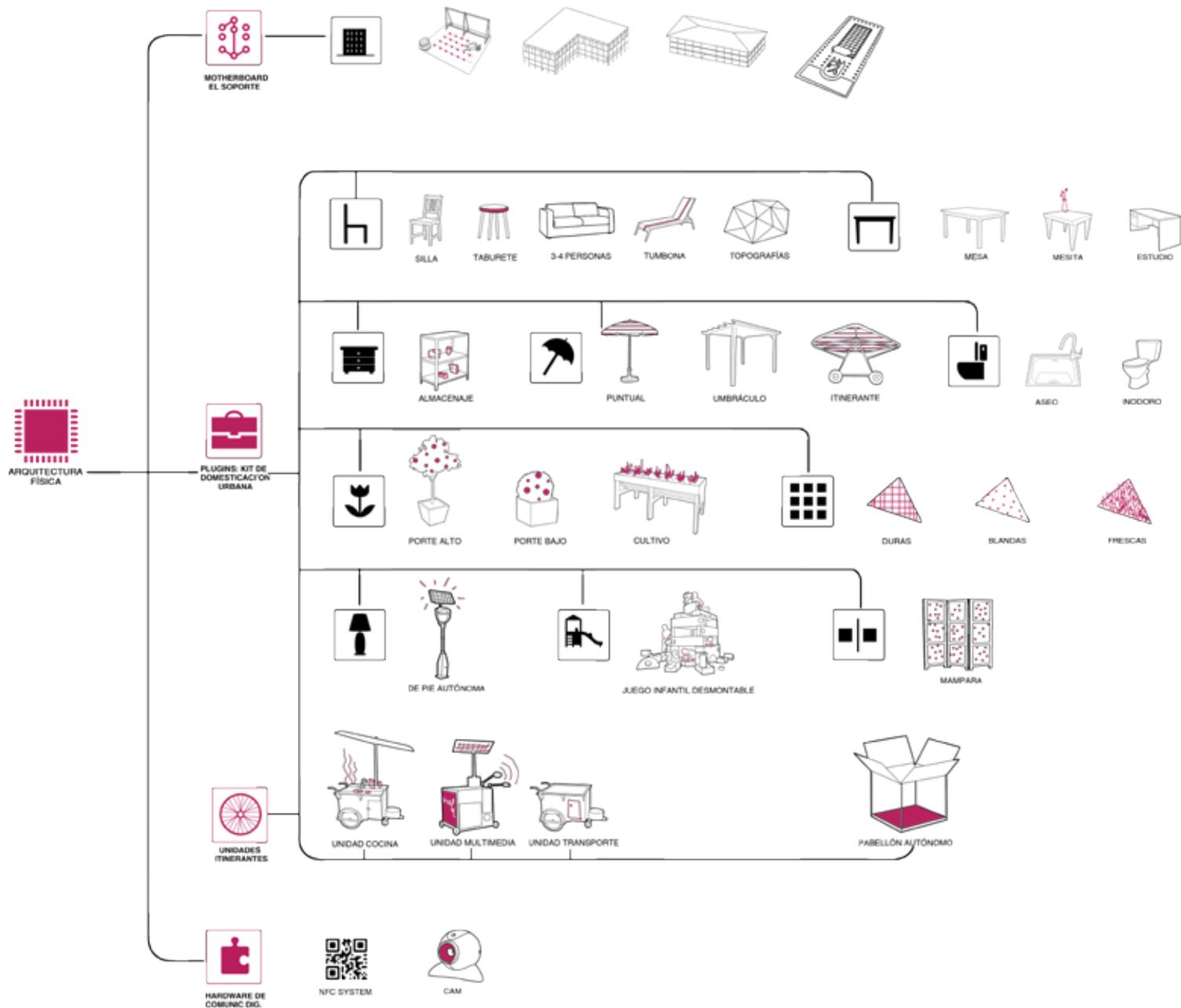
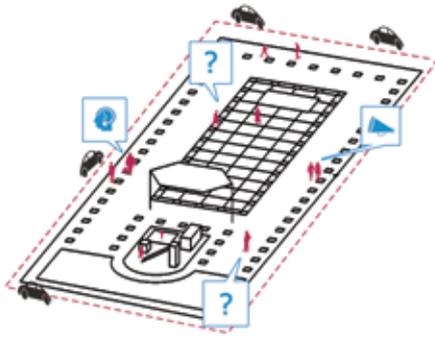


fig 37. Hardware urbano. Elementos (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com)

Así el hardware urbano se compone de:

(para ver todos los elementos y desarrollo técnico del hardware urbano ir a "desarrollo: Hardware urbano").



el soporte: escenarios urbanos

El soporte es la ciudad heredada. Todos aquellos espacios, rincones y plazas que constituyen el entorno doméstico de los vecinos y cuya cesión y libre uso estos reivindican.

Algunos de estos espacios se encuentran hoy cerrados o con un mantenimiento escaso. Son espacios que sin embargo y con una intervención básica pueden acoger la demanda realizada por los ciudadanos, sin necesidad de nuevas y costosas construcciones.



kit básico

Conjunto de dispositivos que posibilitan una rápida y sencilla ocupación temporal del espacio público para vivirlo como extensión de nuestro espacio doméstico.

Se trata del mobiliario básico que permita una estancia cómoda en el "salón urbano": silla, mesa plegable, etc. Debe ser>

- Ligero, portátil, flexible , económico

De dominio público o aportación privada. Su uso se gestionará desde la aplicación inventario. Este inventario crecerá con la aportación de sus vecinos y otros agentes.

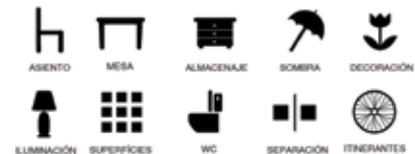
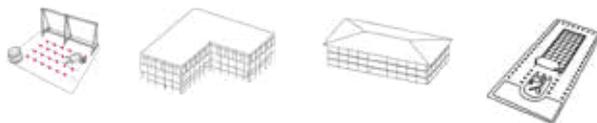


fig 38. Elementos del hardware urbano. (fuente: elaboración propia.)
INTRODUCCIÓN DIAGNÓSTICO PROPUESTA IMPLANTACIÓN

HARDWARE SOFTWARE BIBLIOGRAFÍA



itinerantes

Conjunto de dispositivos autónomos cuya función es equipar un espacio soporte concreto para hacerlo capaz de adoptar cualquier función.

Estos dispositivos permiten dotar cualquier espacio exterior de una serie de equipamientos para responder a las distintas necesidades requeridas por los vecinos para cada actividad.

Deben ser:

- Autónomo
- Flexible, modificable
- Ligero, portátil

Estos dispositivos forman parte del inventario público y se acompañan de unas sencillas **instrucciones de montaje** que permiten a los vecinos construir sus unidades itinerantes.



UNIDAD COCINA



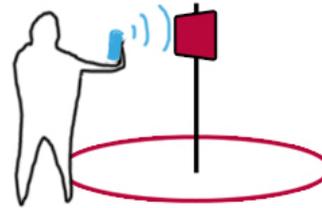
UNIDAD MULTIMEDIA



UNIDAD TRANSPORT



PABELLÓN AUTÓNOMO



nfc

Near Field Communication. Tecnología de comunicación inalámbrica, de corto alcance y alta frecuencia que permite el intercambio de datos entre dispositivos.

Se trata de una serie de dispositivos que permiten vincular la información y datos relativos a un espacio presencial concreto. Otras aplicaciones son el reconocimiento de perfil o check in, intercambio de datos, etc.

Esta tecnología permitiría por ejemplo hacer check in al llegar a un evento, solicitar un mueble del inventario, realizar un intercambio con moneda social, reservar in situ un espacio, etc.



NFC SYSTEM



CAM

_arquitectura digital

La arquitectura digital comprende el conjunto de componentes que posibilitan la gestión de la información, medios, actividades, recursos, comunidades y espacios en el barrio, constituyéndose como un “Ágora digital” al servicio de la ciudad presencial.

Se configura como una **Red Social Hiperlocal**. Esto es una red social global con base o bases locales , donde cada actividad se ve referenciada al espacio físico concreto y a unas personas o entidades reales. Sus principales funciones son:

-  **CONECTAR** : vecinos, administración, técnicos, empresas, universidades, etc.
-  **GESTIONAR**: recursos, datos, espacios, objetos, servicios.
-  **INFORMAR**: historia, intereses, eventos, datos, problemas, propuestas, etc.
-  **ORGANIZAR**: actividades, eventos, talleres, etc.

COMUNIDADES VIRTUALES - COMUNIDADES REALES

Las relaciones virtuales contribuyen al aumento de la interacción entre los seres humanos, comprendiendo en esto los encuentros “en persona”. Además, las comunidades virtuales con base local (ciudades, zonas urbanas y regiones) son las que están llamadas a conocer un mayor desarrollo en el futuro. Pierre Levy

La creación de redes hiperlocales invierte el proceso por el cual, en origen, internet supuso una cierta desterritorialización del espacio público. Con el nacimiento de comunidades virtuales muchas veces sin base local y de usuarios muy distanciados geográficamente , se ha ido produciendo una transferencia de ciertas funciones de la ciudad presencial a la virtual.

En la ciudad interfaz la capa digital aparece como infraestructura de la ciudad presencial para fortalecer estas dinámicas de comunicación en el espacio físico. Así damos la vuelta al problema .

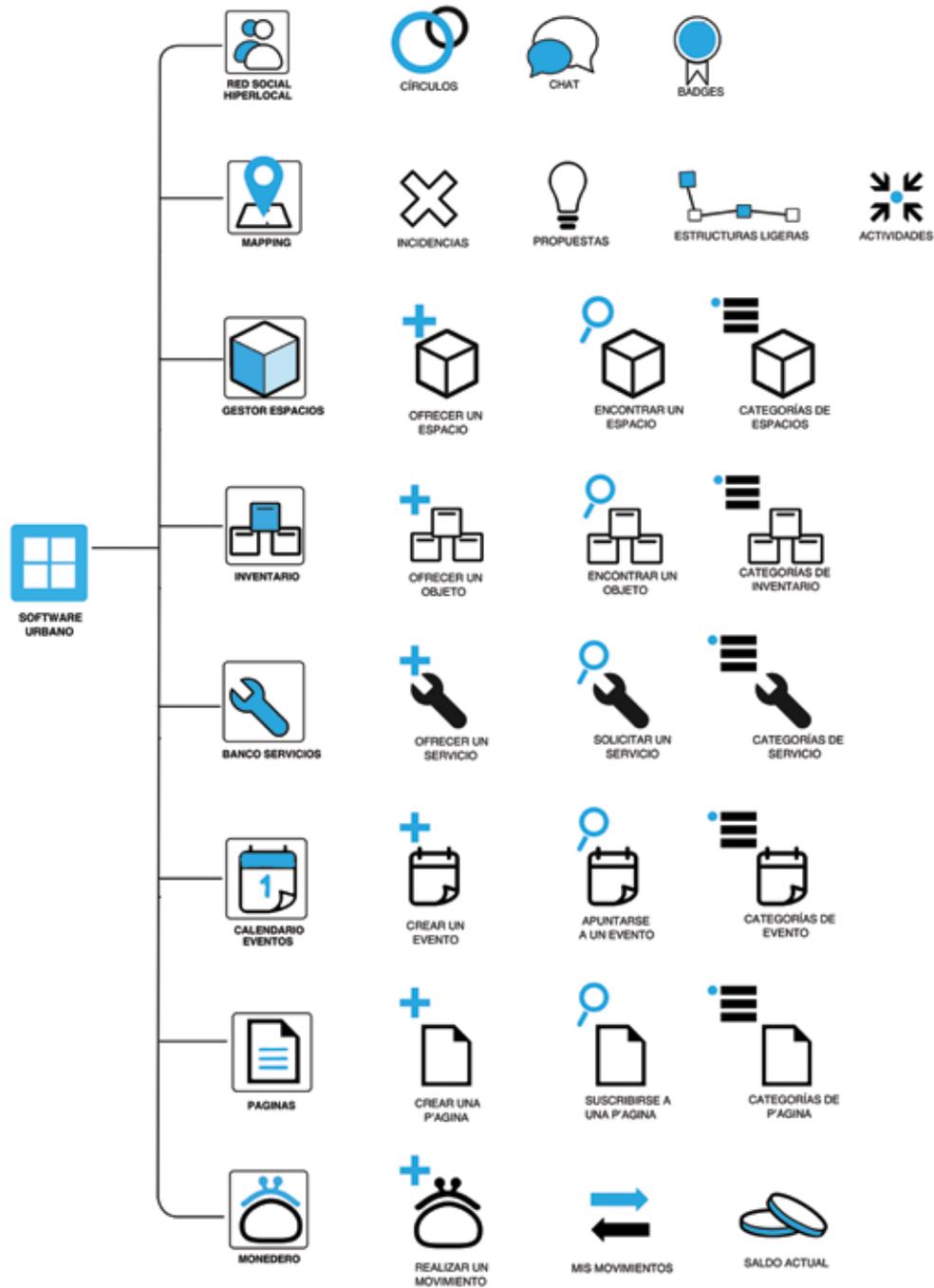


fig 39. Software urbano. Elementos (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com)

Así el software urbano se compone de las siguientes aplicaciones:

(para ver todos los elementos y desarrollo técnico del software urbano ver la versión completa en la red: www.offlinecity.wordpress.com)

RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

Jonathan Reyes 176p cerrar sesión mis espacios

+ AÑADE UN ESPACIO

🔍 BUSCA TU ESPACIO

Ateneo Localizar en el mapa

Categoría

🏠 🌳 🏠🌳

Superficie

25-40 m² Flexible

Fecha de uso

desde... hasta...

Servicios

electricidad itinerante

agua internet

suelo blando suelo duro

Resultado de búsqueda de **Ateneo** Búsqueda por: puntos Resultados 1 de 9

ESPACIO N°5. EDIFICIO COMERCIAL 'ATENEO' 72%

11 35 m²

Localización Calle Segorbe 8 46910 Ver en el mapa

Descripción

Espacio amplio con luz naural y artificial. 6 Enchufes disponibles. Posibilidad de unir con espacio n°4 gracias a los paneles de la pared. El lugar suele ser ruidoso...

75 PUNTOS +info

GALERÍA

RESUMEN

Espacio: ESPACIO N°5. EDIFICIO COMERCIAL 'ATENEO'

Fechas: 8 Diciembre - 10 Diciembre

Puntos: 75

TOTAL RESERVA 150 PUNTOS RESERVA

fig 40. Interfaz digital del software urbano. Aplicación Gestor de espacios. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com)

RED SOCIAL



Se trata de una red social a nivel hiperlocal que tiene por objetivo poner en contacto y facilitar la comunicación entre personas de un mismo entorno local, para promover nuevas dinámicas de comunicación vecinales.

MAPA



Sistema de georeferenciación de información local. En este mapa integrado en la red los vecinos pueden informarse en tiempo real acerca de eventos, lugares o comunicar algún problema o propuesta georeferenciada a la administración. Además pueden visualizar o agregar estructuras ligeras de la zona (marcar rutas en bici...)

GESTOR ESPACIOS



Herramienta para la gestión de espacios disponibles en el barrio. Esta herramienta permite la solicitud o cesión de uso temporal de espacios vacíos en el barrio que han sido previamente incorporados a la base de datos según sus características.

INVENTARIO



Herramienta que posibilita el intercambio de objetos entre vecinos. Esta herramienta favorece la posibilidad de aprovechar recursos dentro del barrio solicitando o cediendo el uso de objetos registrados por los ciudadanos dentro del directorio o inventario.

SERVICIOS



Herramienta para el intercambio de servicios entre vecinos. Esta herramienta permite generar una red de apoyo comunitario donde los vecinos se prestan servicios entre ellos. El sistema permite registrar una petición u oferta según distintas categorías y características.

CALENDARIO



Herramienta para la organización y difusión de actividades y eventos a nivel local. Esta aplicación nos permite la solicitud y vinculación de espacios, objetos y servicios a un evento concreto para así contar de modo sencillo y accesible con todos los medios necesarios para su celebración.

PÁGINAS



Herramientas para la construcción de la identidad colectiva. El sistema permite a los ciudadanos y comunidades crear páginas sobre temas relacionados con el barrio y su actividad cultural.

MONEDERO



El monedero es el núcleo de funcionamiento del sistema de intercambio de objetos, servicios y espacios. Establece una moneda virtual complementaria a la tradicional, que busca recompensar el compromiso de los vecinos con su comunidad en forma de "puntos" con los que realizar estos intercambios. Cuanto mayor es la implicación de cada vecino con su comunidad, mayor es su capital social.

fig 41. Aplicaciones del software urbano. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com)

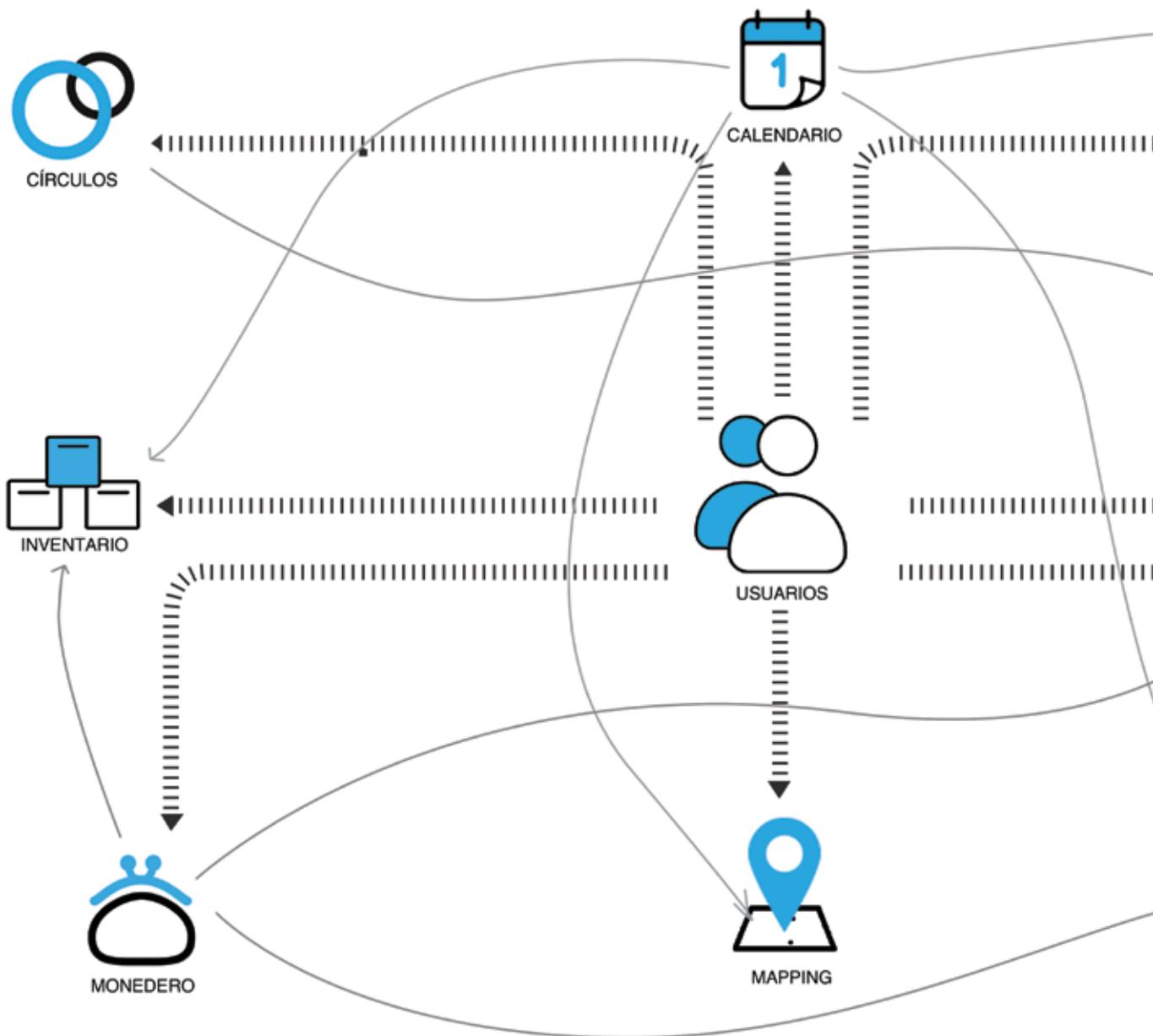


fig 42. Modelo entidad - relación del software urbano y sus elementos. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com)



MODELO DE ENTIDAD-RELACIÓN DEL SISTEMA

A continuación se representan las entidades relevantes del sistema de información así como sus interrelaciones y propiedades.

DISEÑO DE LA APLICACIÓN CONCRETA

El ciberespacio es muy amplio, cada vez más estamos todos familiarizados con las distintas plataformas y canales que nos ofrece. Aunque abordamos aquí el proceso de diseño de una plataforma virtual a nivel hiperlocal, **en la realidad de desarrollo del proceso resultaría más práctico y sencillo utilizar herramientas que , aunque no tan integradas y coordinadas como la aquí detallada, ya existen en la realidad cotidiana de muchos de nosotros.**

Creemos que la referenciación de las distintas plataformas ya existentes a una página web común sería suficiente, siempre y cuando se acomplañe del proceso de implantación más adelante detallado, así como de las plataformas necesarias en cada caso.

En este proyecto se aborda sin embargo el diseño y funcionamiento de un sistema integrado con las distintas aplicaciones necesarias para un funcionamiento óptimo del gestor digital del barrio.

Aunque el sistema de software urbano está compuesto por una serie de aplicaciones diversas entre sí, todas estas funcionan como un conjunto único e indisoluble.

Así según el modelo de entidad - relación del sistema vemos como la app CALENDARIO aparece estrechamente vinculada a las app Espacios, Servicios e Inventario. Esto es debido a que para la organización y comunicación de un evento es posible (como se detalla más adelante) reservar un espacio, solicitar ayuda a un vecino para la organización o solicitar algún objeto del inventario o bien requerir a los asistentes que hagan su aportación. (para ver todos los elementos y desarrollo técnico del software urbano ver la versión completa en la red: www.offlinecity.wordpress.com)

LA MONEDA SOCIAL COMO ARTICULADOR

En todo este sistema aparece como articulador de las distintas partes la app MONEDERO, pues esta gracias al sistema de puntos o moneda social establecida permite valorar la implicación de un ciudadano con su comunidad recompensandola con puntos que despues pueden ser utilizados para el intercambio de productos, espacios o servicios. (Para saber más ve a la página ... BADGES Y MONEDA SOCIAL). El sistema puede, sin embargo, funcionar perfectamente sin aplicar este criterio.

_arquitectura procesual

El proceso como estrategia de implantación se convierte en una parte fundamental del proyecto en tanto que **supone la fase durante la cual se produce la definición y formalización colectiva de la intervención final, con la implicación de los distintos agentes en el proceso**. Sin embargo **es preciso destacar aquí que quizás la formalización del proyecto, el proyecto en sí, es más bien el proceso y no el objeto, pues es durante el proceso cuando tiene lugar:**

-  CONSTRUCCIÓN O FORTALECIMIENTO DE COMUNIDADES
-  RECONSTRUCCIÓN DE LA MEMORIA HISTÓRICA DEL LUGAR
-  IMPLANTACIÓN DE CANALES PARA CORRESPONSABILIDAD ENTRE AGENTES
-  FAMILIARIZACIÓN CON LAS HERRAMIENTAS FÍSICAS Y DIGITALES
-  TESTEO DE SOLUCIONES. DEFINICIÓN COLECTIVA DE LA INTERVENCIÓN
-  AUTONOMÍA DEL PROCESO DESDE LA COMUNIDAD

Durante este proceso el arquitecto (o grupo interdisciplinar) facilitador pone al servicio de los vecinos las herramientas físicas y digitales siguiendo unas fases concretas (más adelante detalladas) según las cuales se van alcanzando cada uno de los momentos arriba enunciados hasta que el proceso adquiere **y garantiza posterior autonomía y continuidad de la actividad en el barrio**.

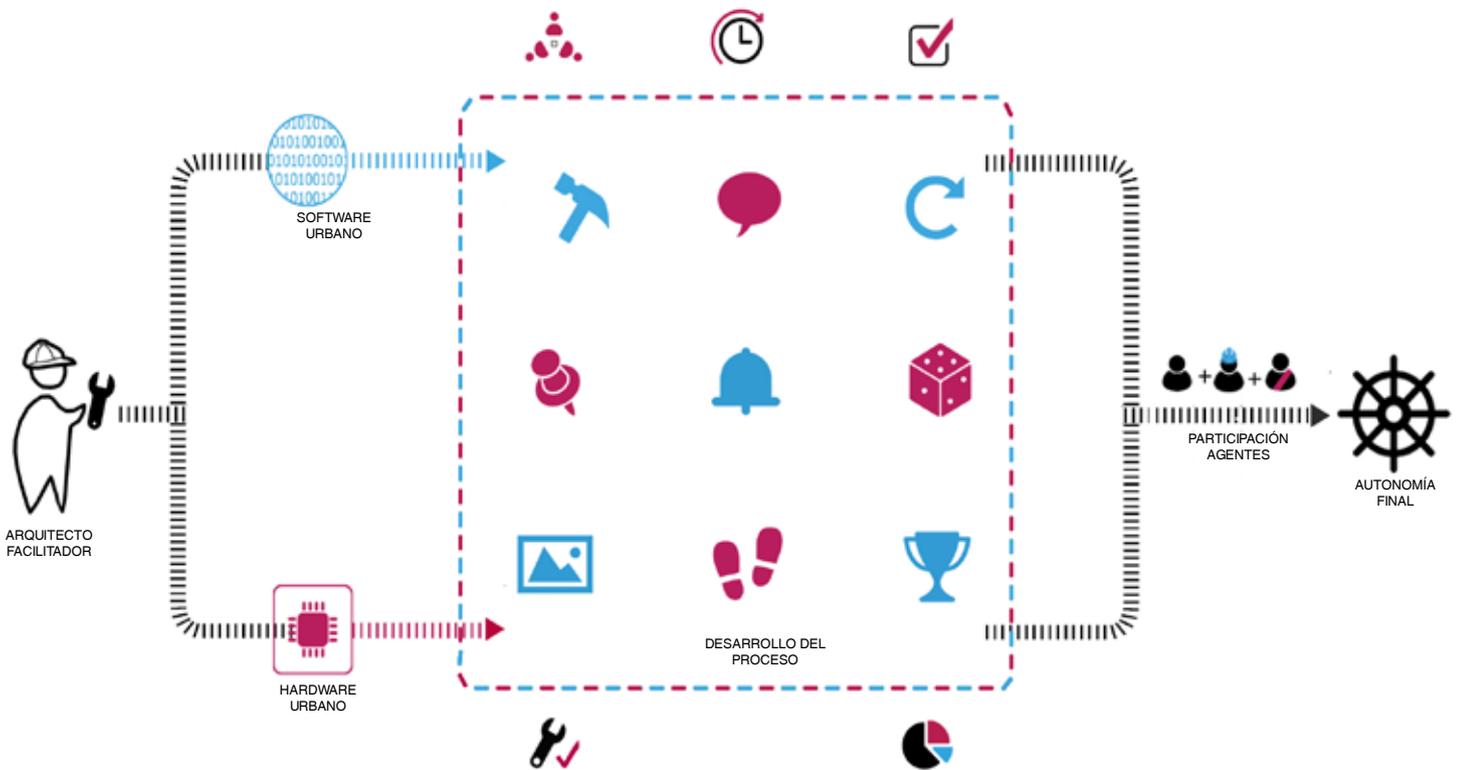


fig 43. Arquitectura procesual. Elementos (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com)



NOTA: con el objeto de no romper el hilo del discurso la memoria continúa con el desarrollo del proceso. El hardware y software urbano son detallados una vez finalizado el proceso, en los **apartados 3.2 y 3.3**.

DESARROLLO DE LOS SISTEMAS

3.1_el proceso de implantación

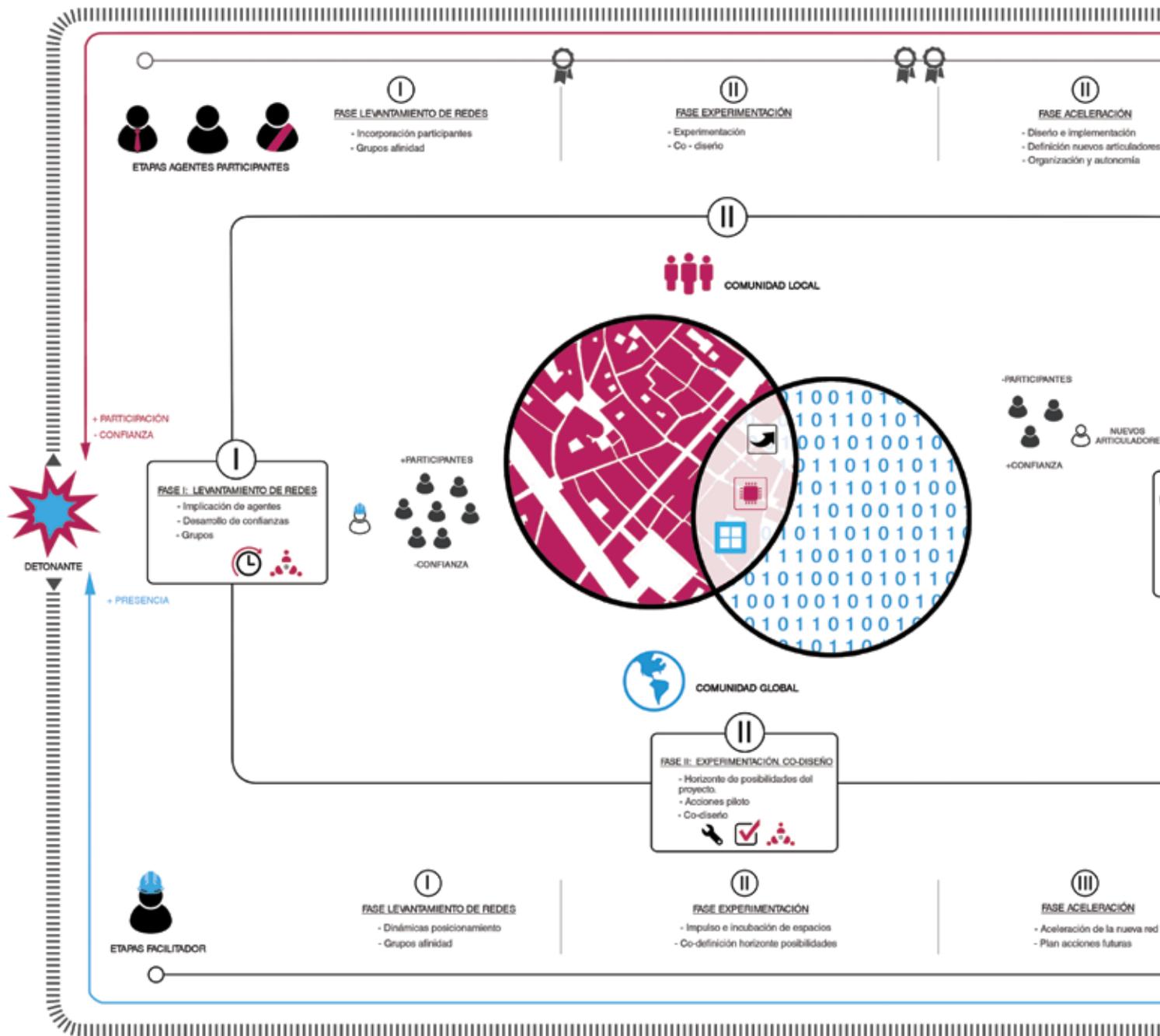


fig 44. Procesograma. (fuente: elaboración propia . Iconos extraídos de nounproject.com)

PROCESOGRAMA: ESTRUCTURA, Y ELEMENTOS DE UN PROCESO DE REACTIVACIÓN URBANA

Estudiamos a continuación la estructura, elementos y dinámicas que intervienen en un proceso de reactivación urbana, para después aplicarlo a nuestro entorno concreto. 23

LÍNEA DE TIEMPO

Es el periodo de tiempo durante el cual se desarrollan las distintas fases del proceso. Desde el momento cero hasta el desarrollo de autonomía de la comunidad y los distintos agentes.

ESPACIO CONCRETO + ESPACIO VIRTUAL (GLOCAL)

Esta red tiene un funcionamiento GLOCAL, donde las tecnologías sociales GLOBALES aparecen como filtro y amplificador para conectar redes y comunidades LOCALES. Además la comunidad local aparece así conectada con un mundo global que facilita e impulsa su crecimiento y visibilidad y apoyo de iniciativas. .proyectos



LOCAL: Entorno físico de convivencia vecinal. Nuestra ciudad, nuestro barrio, nuestra calle. Es el lugar de encuentro de la comunidad local.



GLOBAL: Entorno virtual, institucional y administración que interconecta distintos contextos para enriquecer el proceso.

AGENTES

Agentes implicados en el proceso. diferenciamos dos tipos de agentes:



equipo facilitador



agentes implicados

HERRAMIENTAS



Herramientas del sistema operativo urbano. Hardware y Software urbano.

DINAMICAS



Acciones llevadas a cabo durante las distintas fases del proceso en los distintos espacios (presencial y digital) donde mediante el uso de las herramientas se implica a los distintos agentes para tejer comunidad y recuperar los espacios reivindicados del barrio.

LOGROS DURANTE EL PROCESO



Construcción de comunidad



Reconstrucción de la memoria histórica



Implantación de canales para corresponsabilidad agentes



Familiarización con las herramientas



Testeo soluciones



Emancipación de la comunidad. Autonomía

BADGES. HABILIDADES



Badges para reconocimiento público de las labores del ciudadano con su ciudad. Habilidades urbanas desarrolladas por los distintos agentes durante el proceso. La implicación del ciudadano con su entorno y comunidad se ve reconocida y recompensada en forma de moneda social y badges.

*- Para el desarrollo de este procesograma se aplicarán algunos de los conceptos y dinámicas detallados por el Sistema Tejeredes para el desarrollo de redes y comunidades de trabajo. > Ver bibliografía.

FASES DEL PROCESO

Son las distintas etapas del proceso en las cuales se alcanzan los logros según los que se teje comunidad, se fijan los canales de corresponsabilidad y se define la propuesta de modo colectivo en función de un horizonte de posibilidades. A nivel general distinguimos tres:

FASE 1. LEVANTAMIENTO DE REDES. Fase de implicación de los distintos actores. Se utilizarán las herramientas y dinámicas precisas para cautivar y filtrar a los participantes según sus intereses y potencial. Vínculo con el lugar y primeras confianzas sociales.



FACILITADOR. El facilitador inicia dinámicas de posicionamiento para establecer grupos de afinidad y fortalecer el vínculo con el lugar.



AGENTES . Incorporación de los agentes. Grupos afinidad.

FASE 2. EXPERIMENTACIÓN y CODISEÑO. Promover acciones piloto que empiecen a perfilar la identidad de la red y el posible uso y carácter de los distintos espacios en relación a la identidad de la comunidad. Horizonte de posibilidades. Desarrollar y asesorar a la comunidad en su proceso de incubación y definición de espacios y posibles soluciones.



FACILITADOR. Impulso e incubación de espacios Co-definición de horizonte de posibilidades. Acciones piloto



AGENTES . Experimentación. Co-diseño

FASE 3. ACELERACIÓN y AUTONOMÍA. Desarrollar desde la comunidad un plan de acciones en torno a los distintos espacios en función de los intereses comunitarios. Generar capital social. Definición de nuevos articuladores. Acelerar e independizar la red en una nueva organización.



FACILITADOR. Aceleración de la nueva red.



AGENTES. Definición de nuevos articuladores
Plan de acciones futuras.

A medida que avanzan las distintas fases tiene lugar un aumento de confianza en la comunidad, así como un mayor grado de autonomía entre los agentes y menor presencia del facilitador, pues este deja de ser necesario en la medida en que se desarrolla autonomía y surgen nuevos articuladores locales.

Estudiamos a continuación cada uno de los elementos que intervienen en el proceso de reactivación para un caso concreto de estudio :

1.- EL ESPACIO PRESENCIAL CONCRETO

- identificación de oportunidades
- lugares de intervención



2.- EL ESPACIO GLOBAL



3.- AGENTES EN EL PROCESO



4.- HERRAMIENTAS. HARDWARE Y SOFTWARE



5.- DINÁMICAS



6.- HABILIDADES



7.- FASES DEL PROCESO

- conocer
- recordar
- imaginar
- transformar
- celebrar



_1. espacio presencial concreto



“ESCENARIOS URBANOS”

En el barrio cada rincón importa, cada rincón “huele a vida porque vosotros y vosotras así lo habéis querido”. Así este espacio presencial es el configurado por el conjunto de todos los lugares y rincones del barrio, la atmósfera generada por las condiciones de su conjunto.

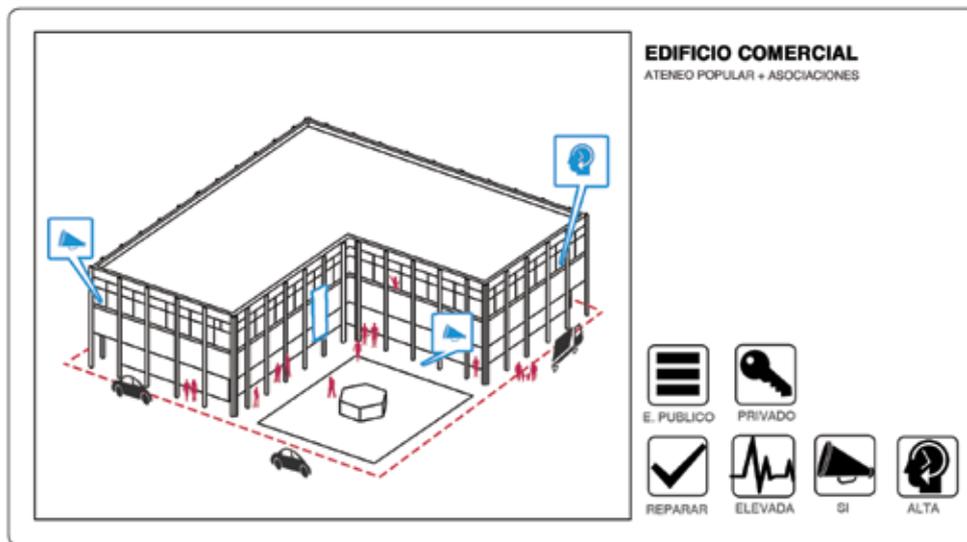
Sin embargo, aunque no podemos olvidar la imagen de conjunto, es patente que existen una serie de espacios vehementemente reivindicados por los vecinos de Parque Alcosa y que parecen fundamentales en la memoria histórica de todos y cada uno de sus ciudadanos. Más adelante se especifican estos espacios, que configuran los “escenarios urbanos” en que tendrá lugar el proceso de reactivación.

TOMA LA PLAZA

De entre todos estos escenarios destaca especialmente la Plaza Poeta Miguel Hernández. Esta es sin duda la Plaza, el corazón. Uno de los órganos vitales desde donde se ha impulsado el crecimiento del barrio. La plaza ha sido escenario de múltiples reivindicaciones, encuentros y debates que han convertido Parque Alcosa en lo que hoy es.

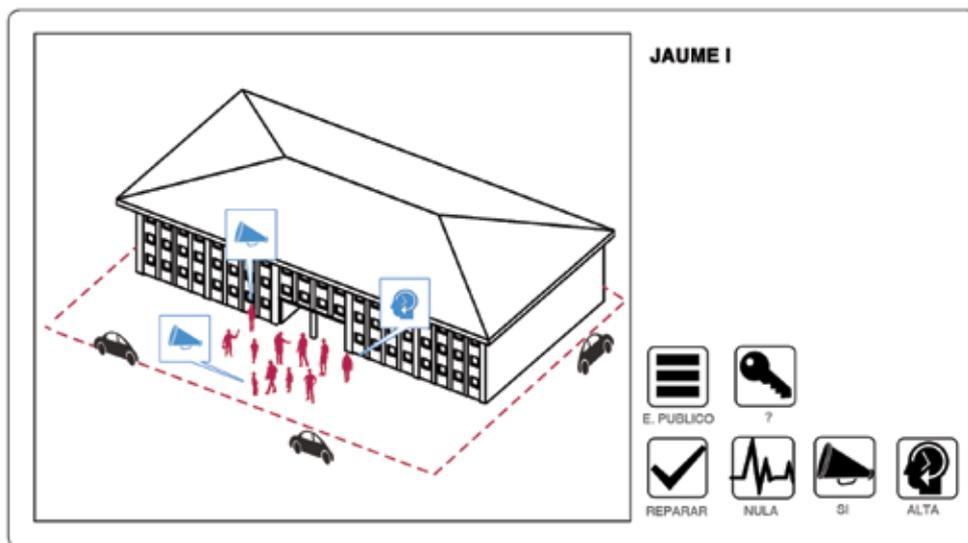
Así creemos que la plaza debe seguir escribiendo su historia como centro del parque y por tanto toda la intervención tendrá su reflejo y repercusión sobre la misma.

#01 ESPACIOS INTERIORES Y EDIFICIOS INFRAUTILIZADOS



El edificio comercial alberga desde los orígenes del barrio el núcleo de su actividad comercial, así como espacios para las distintas asociaciones de Parque Alcosa. **Muy querido por sus vecinos, hoy se encuentra en una situación de descuido que, sumado a los impagos de los alquileres condena al edificio a una cada vez mayor abandono.**

Los vecinos de Orba reivindican un “centro social aci” en el que continuar construyendo la cultura de su barrio.

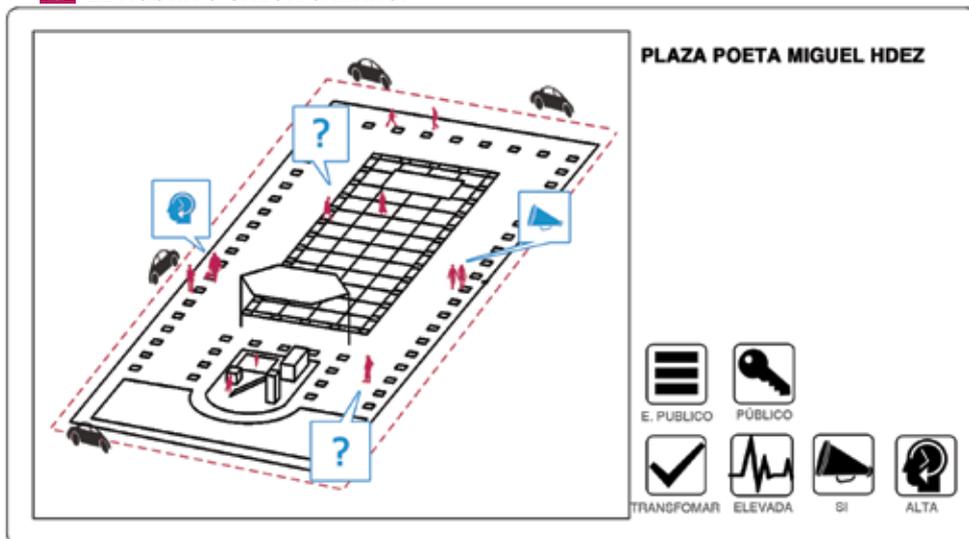


“Silencio en las aulas” nos habla de como esta conquista alcanzada tras numerosas reivindicaciones realizadas por los vecinos **se convierte hoy en un edificio callado, mudo y condenado a la ruina.**

Las distintas asociaciones requieren la cesión de uso de las instalaciones de Jaume I que, todavía en buen estado material y estructural, **ofrecería múltiples espacios al servicio de los vecinos para cubrir las todavía notables deficiencias que sufre Parque Alcosa en cuanto a espacios culturales y de ocio se refiere.**



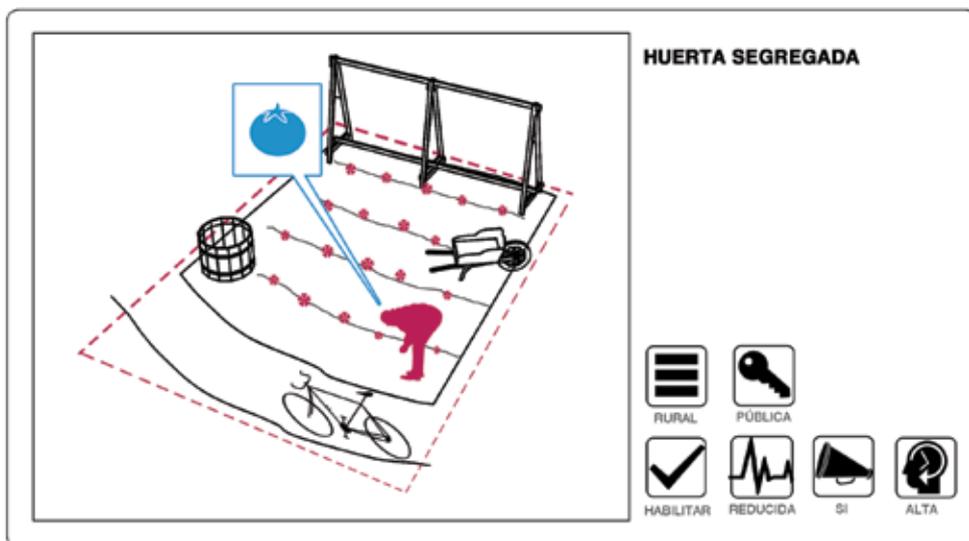
#02 EL ÁGORA O SALÓN URBANO.



Esta plaza configura sin duda **el centro neurálgico del barrio**. Lugar en torno al cual ha girado la construcción y crecimiento del barrio impulsado por sus vecinos y administración.

En torno a Poeta M.Hdez se teje todavía hoy la cultura y reivindicaciones que caracterizan el movimiento de Parque Alcosa. La plaza ha sufrido **notables transformaciones a lo largo de su historia que, sin embargo, no acaban de responder a las necesidades y peticiones que realizan sus vecinos.**

#03 ESPACIO RURURBANO

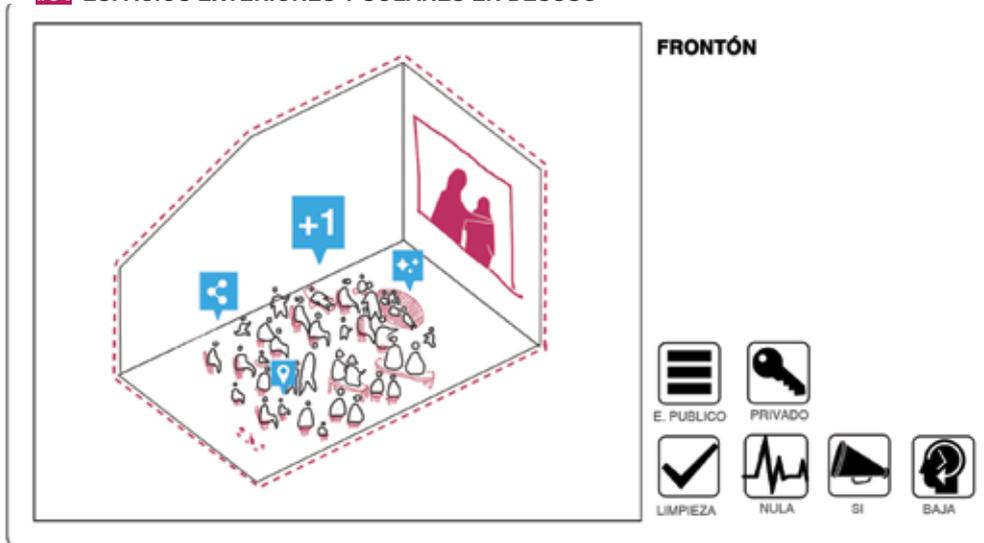


La huerta ha sido el ecosistema en que han nacido y crecido muchas de las historias de Parque Alcosa. Hoy, esta pequeña franja segregada tras las obras de la CV-400 ha sido reivindicada y ocupada por algunos de sus vecinos.

Este gesto de valoración del paisaje y regreso a lo rural desde lo urbano debe ser aprendido y potenciado por nosotros los planificadores para responder así a las necesidades del paisaje y sus vecinos.

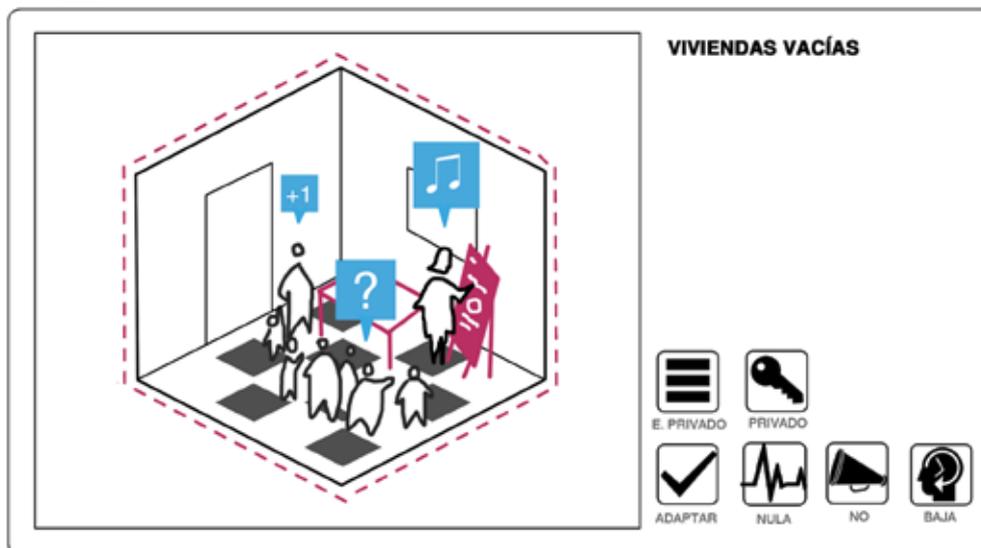


#04 ESPACIOS EXTERIORES Y SOLARES EN DESUSO



Son aquellos espacios que, como el frontón o muchos de los entrejardines son de propiedad pública y sin embargo permanecen cerrados o con un lamentable estado de mantenimiento.

#05 ESPACIOS INTERIORES EN DESUSO



Muchas de las viviendas embargadas o en situación de venta y alquiler del barrio no han encontrado demanda y difícilmente la encontrarán durante los próximos años.

Se propone la cesión de algunos de estos espacios como espacios para el desarrollo de actividades culturales y de ocio para el barrio.

Creemos además conveniente dar una mayor visibilidad a las viviendas en venta o alquiler, que pueden ser también gestionadas desde el gestor de espacios.





fig 45. Mundo en red. (fuente: elaboración propia . Iconos extraídos de nounproject.com)

2. lo global. escala glocal



Durante el proceso las tecnologías y dinámicas empleadas aparecen como un filtro y amplificador que conecta las redes y comunidades LOCALES con una escala mayor, la escala GLOBAL, dando al lugar una dimensión GLOCAL. De este modo **la comunidad se enriquece del conocimiento y experiencias de otras comunidades y colectivos, además de ganar visibilidad y apoyo por parte de otras comunidades para las iniciativas locales.**

En su conexión con la escala global se establece durante el transcurso del proceso un **vínculo con una serie de instituciones, personas y comunidades que pertenecen a círculos externos a la comunidad local, pero cuya actividad se encuentra en estrecho contacto con esta**. Estos nuevos agentes **enriquecen el proceso de construcción de ciudad** en función de su perfil, habilidades y características según cada etapa del proceso.

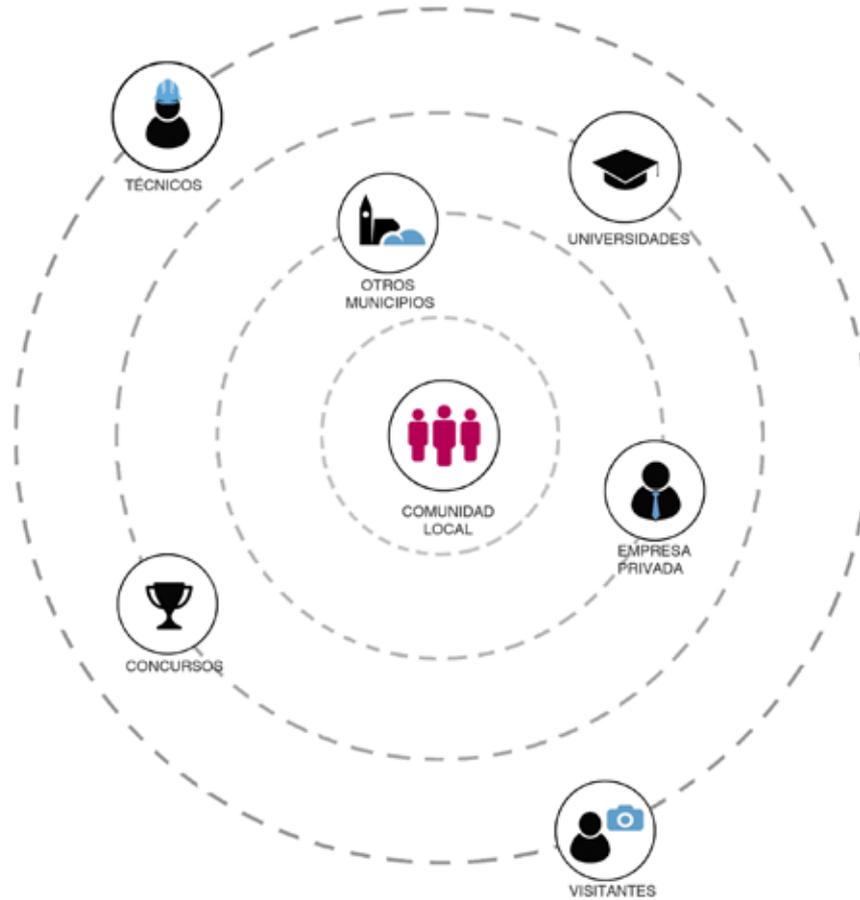


fig 46. Agentes glocales. (fuente: elaboración propia . Iconos extraídos de nounproject.com)

Así, durante el proceso se busca implicar a universidades, empresa privada, todo tipo de profesionales vinculados. otros municipios con problemas semejantes o turismo.

3. agentes en el proceso

Conocida la escala global del proceso concreto de Alfajar, procedemos a analizar los distintos agentes implicados:

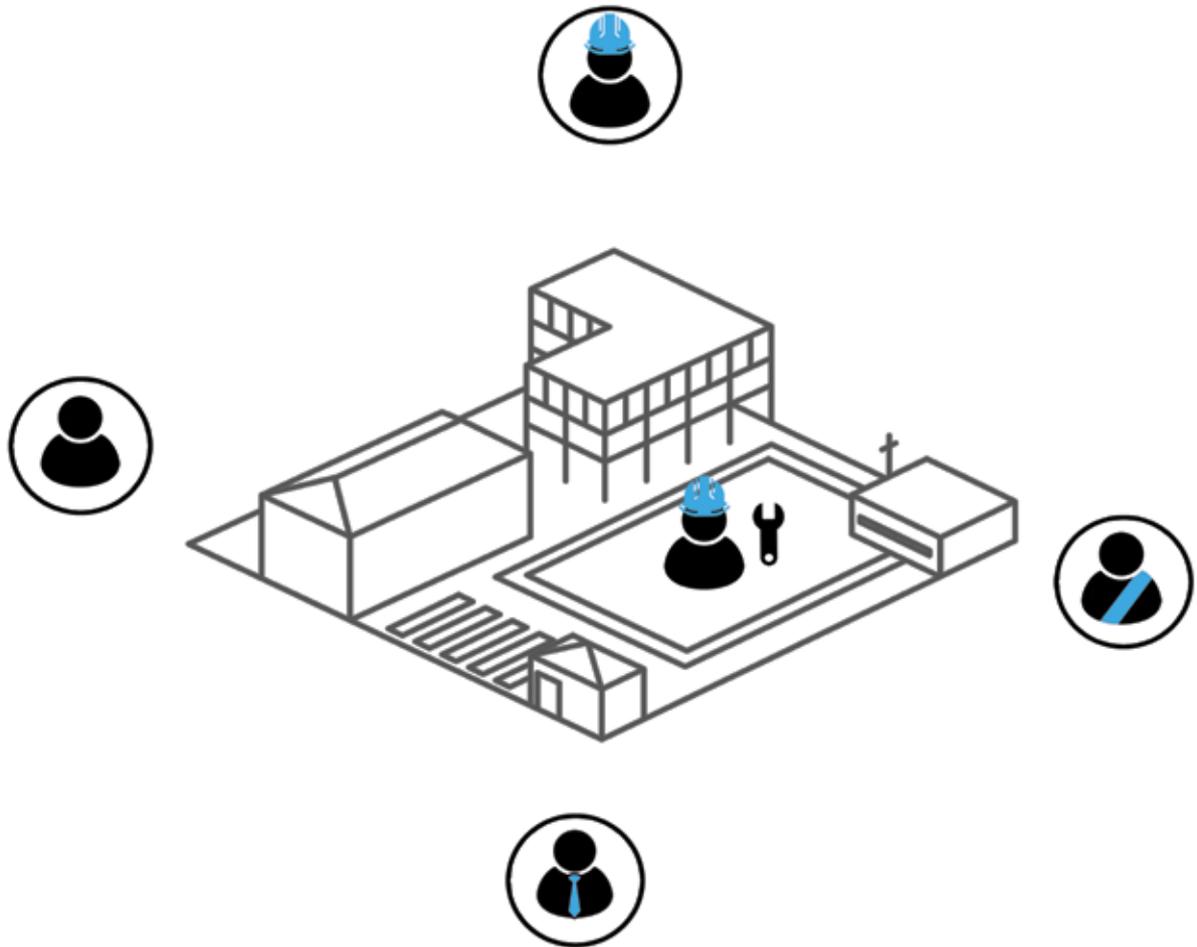


fig 47. Ciudad y agentes implicados. (fuente: elaboración propia . Iconos extraídos de nounproject.com)



ARQUITECTO FACILITADOR

El arquitecto facilitador aparece como un articulador de nodos entre los distintos agentes, que dispone para ello las herramientas físicas y digitales a su servicio. El arquitecto se apoya para esto en un equipo interdisciplinar.



EQUIPO INTERDISCIPLINAR



TÉCNICOS

Los técnicos son aquellos profesionales en uno o varios campos relacionados con la ciudad y sus comunidades que colaboran en el asesoramiento, debate o diseño para mejorar algún aspecto de la ciudad, siempre de la mano de los ciudadanos a lo largo del proceso. Integra universidades, profesionales, concursos, teóricos, talleres...



UNIVERSIDAD

CONCURSO

TALLERES

DEBATES



CIUDADANÍA

Este colectivo integra al ciudadano tanto local, como de otros municipios, a diferentes asociaciones o incluso al turista o visitante puntual.



LOCAL

ASOCIACIÓN

VISITANTE

OTRO MUNICIPIO



EMPRESA PRIVADA

La empresa privada que, comprometida con el bienestar de la ciudad, contribuye a las distintas iniciativas locales....Es importante encontrar un correcto equilibrio en la balanza entre los intereses públicos y privados en torno al espacio público. El espacio privado no es entendido como opuesto al público, si no como dos mundos que pueden beneficiarse el uno del otro desde una buena gestión.



LOCAL

PATROCINIO



ADMINISTRACIÓN

La administración local como ente co - responsable y comprometido con el proyecto.



4. herramientas

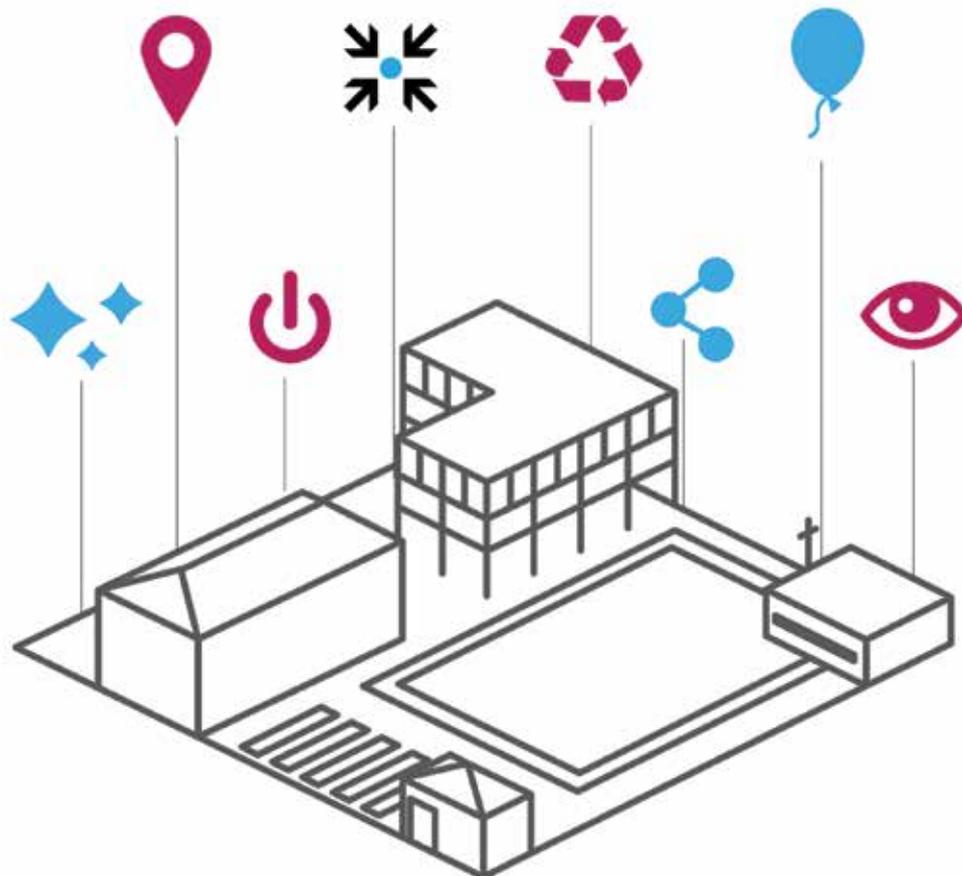


Conformadas por el hardware y software urbano, ya estudiados. (Para ver en detalle el desarrollo de ambos sistemas puedes descargar la versión completa en la red: www.offlinecity.wordpress.com. memoria técnica apartado DESARROLLO: HARDWARE URBANO y SOFTWARE URBANO)



_5. dinámicas de activación en el proceso

Son una serie de acciones que tienen lugar durante las distintas fases del proceso en los distintos espacios donde mediante el uso de las herramientas se implica a los distintos agentes con objeto de tejer comunidad y producir una domesticación del espacio público. Estas dinámicas (página siguiente) persiguen una serie de objetivos como pueden ser visibilizar un problema u oportunidad, activar una zona, dignificar un espacio, etc.



OBJETIVOS DE LAS DINÁMICAS:

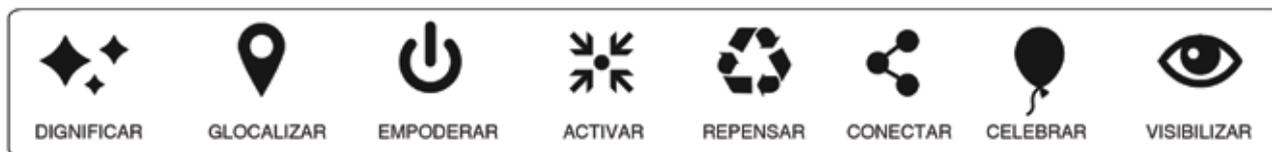


fig 48. Dinámicas de activación y objetivos. (fuente: elaboración propia . Iconos extraídos de nounproject.com)

WORKSHOPS



Desarrollo de propuestas e ideas en torno a las distintas temáticas de cada una de las fases del proceso. Asesorado por técnicos y locales según cada caso.

DEBATES



Se debatirán temas de interés común a los distintos agentes. En los debates intervendrá un técnico especialista en el tema, ciudadanía y administración

TRANSFORMACIÓN



Dinámicas de transformación física de los espacios presenciales para su testeo y mejora.

MAPPING



Actividades para mapeado participativo del barrio. Cartografías locales colaborativas

EVENTO - PERFORMING



-Actividades relacionadas con los intereses de los vecinos que tendrán lugar en cada uno de los espacios estudiados para ser activados.

GAMIFICACIÓN



La mecánica del juego aplicada a la ciudad. Se trata de acciones que utilizan el juego para promover una mayor identificación con el lugar en el que vivimos y favorecer la interacción entre vecinos

EXPOSICIÓN



Los trabajos e información generada durante el proceso forman parte de la cultura del barrio. Las exposiciones de esta obra implican al ciudadano como parte de su construcción.

DERIVA



- Derivas urbanas en que se experimenta la ciudad como un recorrido en el que descubrir la peculiaridad de cada uno de sus rincones.

COMPETICIÓN



Celebración de concursos y competiciones en la definición del barrio.

6. badges

Reconocimiento público de las labores del ciudadano con su ciudad. Habilidades urbanas desarrolladas por los distintos agentes durante el proceso. La implicación del ciudadano con su entorno y comunidad se ve reconocida y recompensada por la comunidad en forma de moneda social y badges. Este reconocimiento no es algo que deba hacerse de forma explícita, en la realidad se traduce como un sentimiento implícito a lo largo de l proceso, durante el cual se van desarrollando una serie de habilidades que a continuación se especifican.

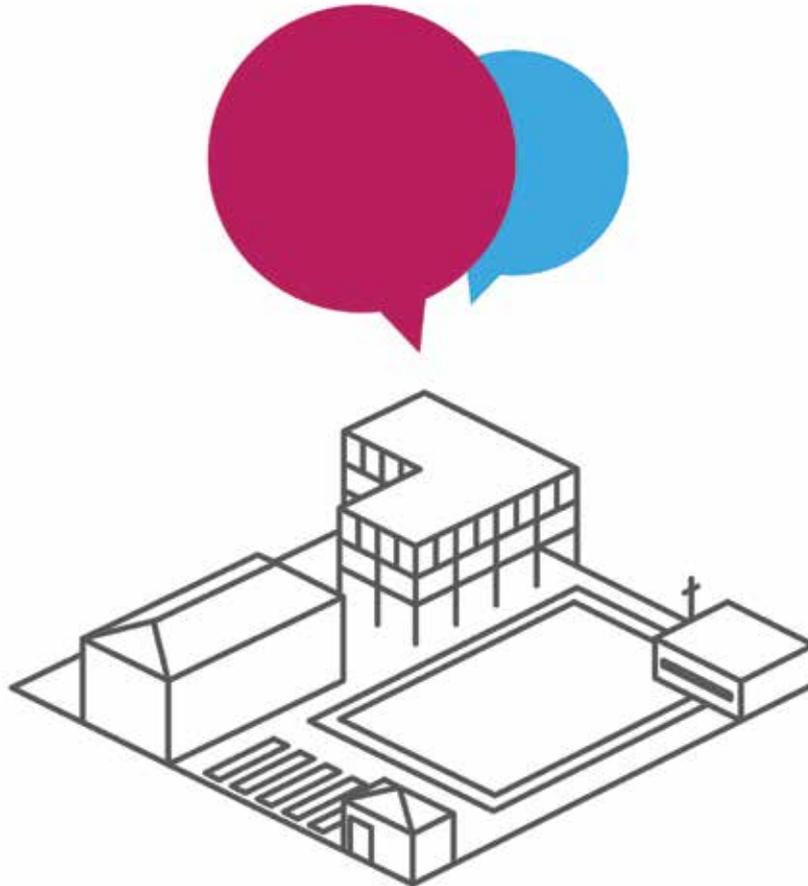


fig 49. Ciudad hablada. (fuente: elaboración propia.)

Así, a lo largo del proceso y futura actividad del barrio se desarrolla una “pedagogía urbana” donde el ciudadano se sensibiliza y compromete con su entorno próximo a medida que se va implicando en el proceso. No entendemos aquí este proceso como un aprendizaje, si no como un proceso educomunicativo donde los distintos agentes aprenden pero también enseñan y por tanto básicamente se comunican.

Entiendo que la ciudad es un fenómeno demasiado complejo y heterogéneo como para tratar de “enseñar” o “imponer” algo a la ciudadanía esperando su simple aceptación. **Los técnicos debemos primero aprender, conocer el lugar, para también enseñar lo que sabemos durante este proceso educomunicativo y ayudar a que esta comunicación multidireccional se establezca también entre el resto de agentes.**

A continuación se especifican algunas de las habilidades que entiendo se desarrollan durante el proceso de domesticación urbana, así como algunas de las acciones (actitud) que favorece este aprendizaje:

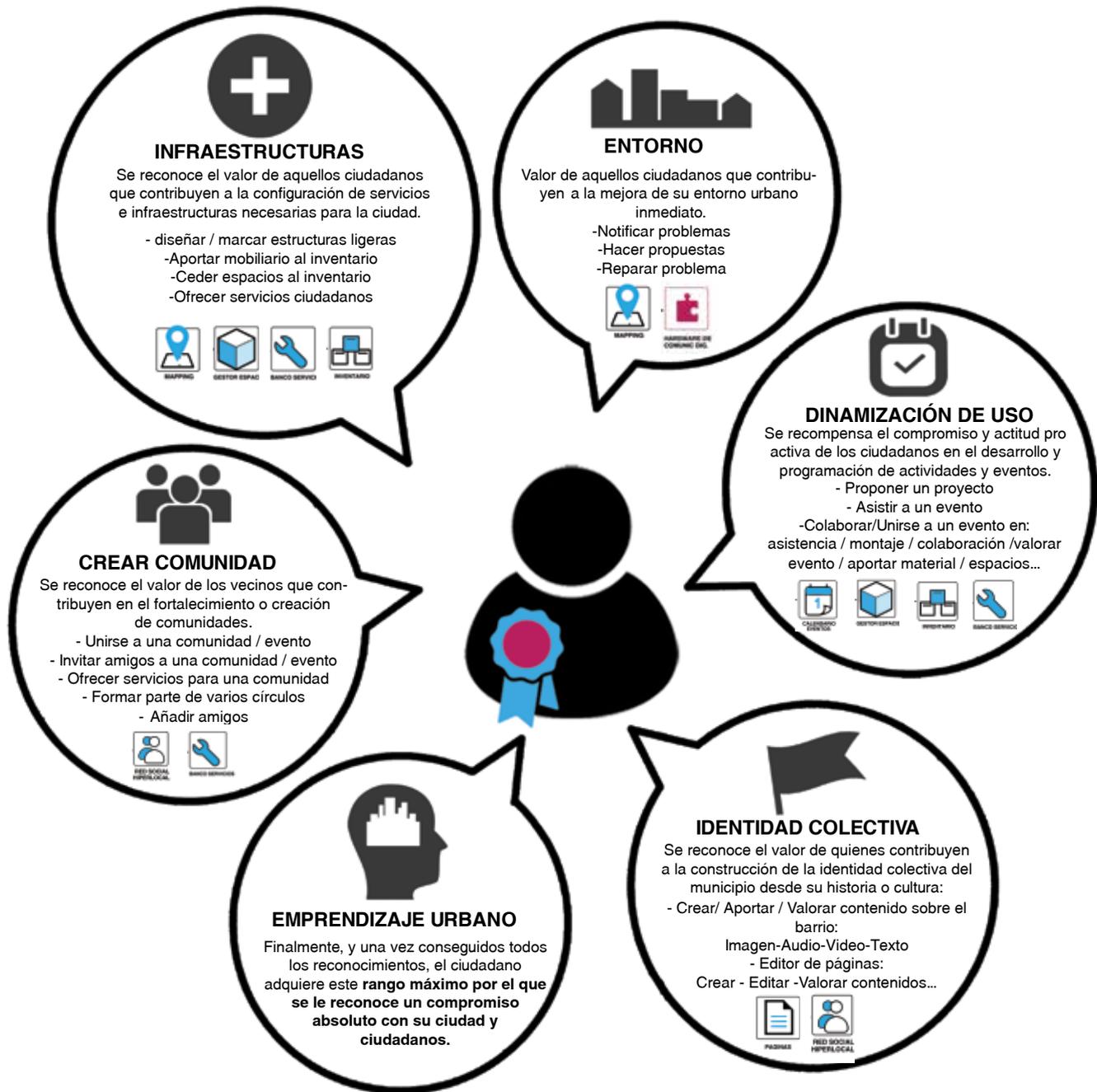


fig 50. Habilidades urbanas. (fuente: elaboración propia.)

BADGES Y MONEDA SOCIAL

Estas habilidades no solo tienen un reconocimiento en forma de badge o insignia sino que, además de la recompensa emocional que supone implicarse en mejorar tu entorno, existe un reconocimiento en forma de puntos o moneda virtual, ya antes mencionada. Esta moneda virtual posibilita el intercambio de servicios, objetos y espacios de modo complementario a la moneda tradicional, y fomentan la verdadera riqueza de las comunidades, reconstruyendo sus valores y creando autoestima entre sus usuarios. (según CES) .

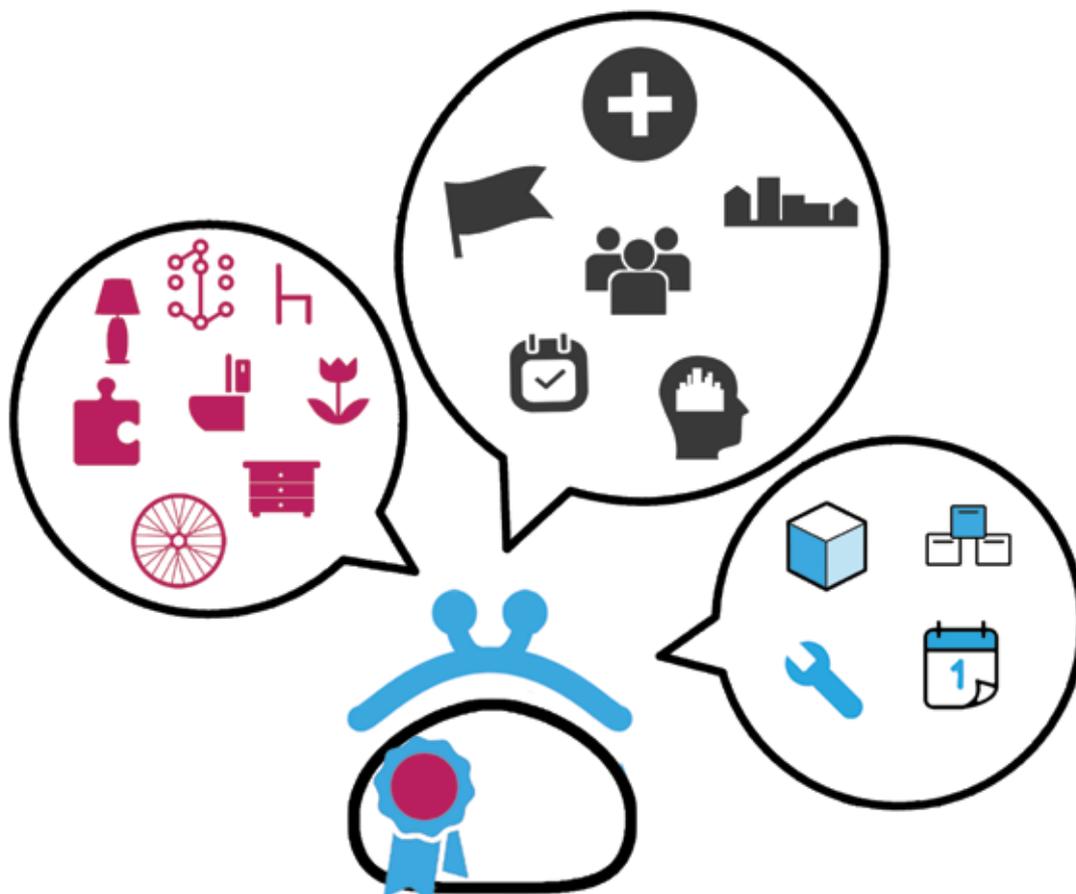


fig 51. El monedero como vínculo entre lo físico, la gestión y la comunidad (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com . Licencias CC)

Así el monedero y la moneda virtual se perfilan como un vínculo entre las distintas partes que intervienen en el proceso. **Valorando la implicación del ciudadano, que ahora puede desde lo virtual gestionar estos servicios y bienes a la vez que se teje comunidad.**

¿QUÉ ES LA MONEDA VIRTUAL?

El monedero es el núcleo de funcionamiento del sistema de intercambio de objetos, servicios y espacios. Establece una moneda virtual complementaria a la tradicional, que busca recompensar el compromiso de los vecinos con su comunidad en forma de “puntos” con los que realizar estos intercambios. **Cuanto mayor es la implicación y compromiso de cada vecino con su comunidad, mayor es su capital social. Esta moneda, además de posibilitar intercambios en la comunidad, fomenta la construcción de redes comunitarias.**

El sistema cuenta con un conversor que permite la conversión entre monedas locales de distintos municipios o barrios, para así fomentar también el intercambio entre comunidades.

¿ES UNA AMENAZA PARA LA ECONOMÍA TRADICIONAL?

Citando a CES (Community Exchange System) : Sin duda, **no!** Nuestra motivación es noble. Nuestro objetivo es crear una sociedad más igual donde la riqueza es distribuida según la contribución, no según la habilidad de hacer dinero. En otros países donde estos sistemas han tenido éxito, el estado tampoco ha ignorado que se ahorra gastos sociales, o había un acuerdo para proporcionar servicios al estado. Nuestro enfoque es que, cuando el sistema se vuelve grande, el estado debería ser usuario del mismo y participar de la manera normal.

El sistema posibilita además un funcionamiento con moneda mixta: circulante + virtual

¿CUÁLES SON SUS VENTAJAS?

Este sistema se alinea con el pensamiento New Economics. Este trata sobre **reconstruir la sociedad con políticas económicas sostenibles, alternativas y prácticas.** Los sistemas complementarios de intercambio entran en esta categoría porque son instrumentos que:

- Movilizan la riqueza real de una comunidad. El conocimiento y habilidades propias de cada individuo
- Fomentan la autosuficiencia y la autoestima
- Crean control económico local. Se reduce la fuga de riqueza de la comunidad.
- Construyen redes de apoyo comunitario.
- Fomentan la justicia social y la equidad. El valor se consigue con el tiempo y compromiso.
- Construyen sentimiento comunitario. Regenera la confianza entre los miembros de la comunidad.
- Mantiene la riqueza donde es creada sin escapar a centros de poder.
- Devuelven el poder económico a la gente.

¿CÓMO FUNCIONA?

funcionamiento del monedero

El sistema recopila y distribuye según categorías los bienes y servicios ofrecidos y demandados por los vecinos, asignando un valor en puntos a cada registro según una serie de variables equitativas (tiempo empleado, número de cosas). No hay negociación pues el receptor no está en ninguna manera obligado con el proveedor.

Cuando un vecino requiere algo anunciado simplemente debe aceptar la transacción y el sistema abona el número de puntos establecido al ofertante. (Ver funcionamiento monedero en memoria arquitectura digital...) [Una app nos permite realizar estas transacciones en directo desde el móvil o bien mediante talonario desde casa.](#)

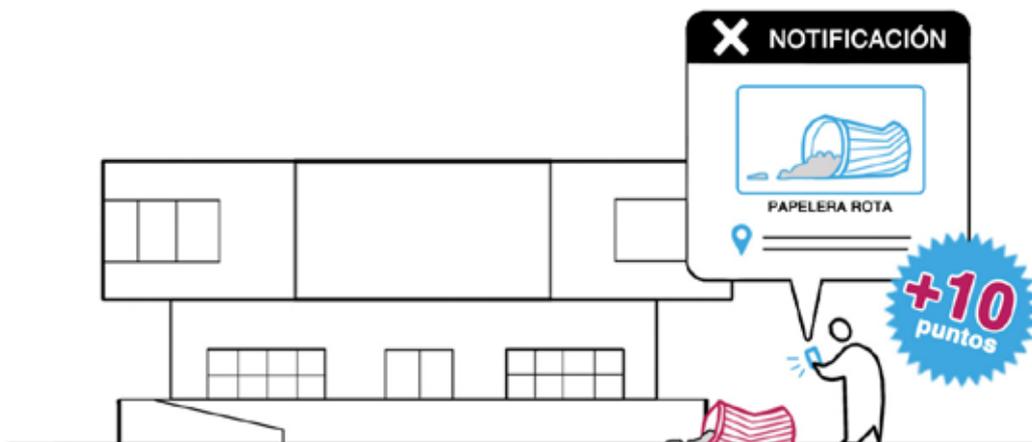


fig 52. Vecino notificando un problema con el mobiliario desde el software urbano. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com

badges y puntos

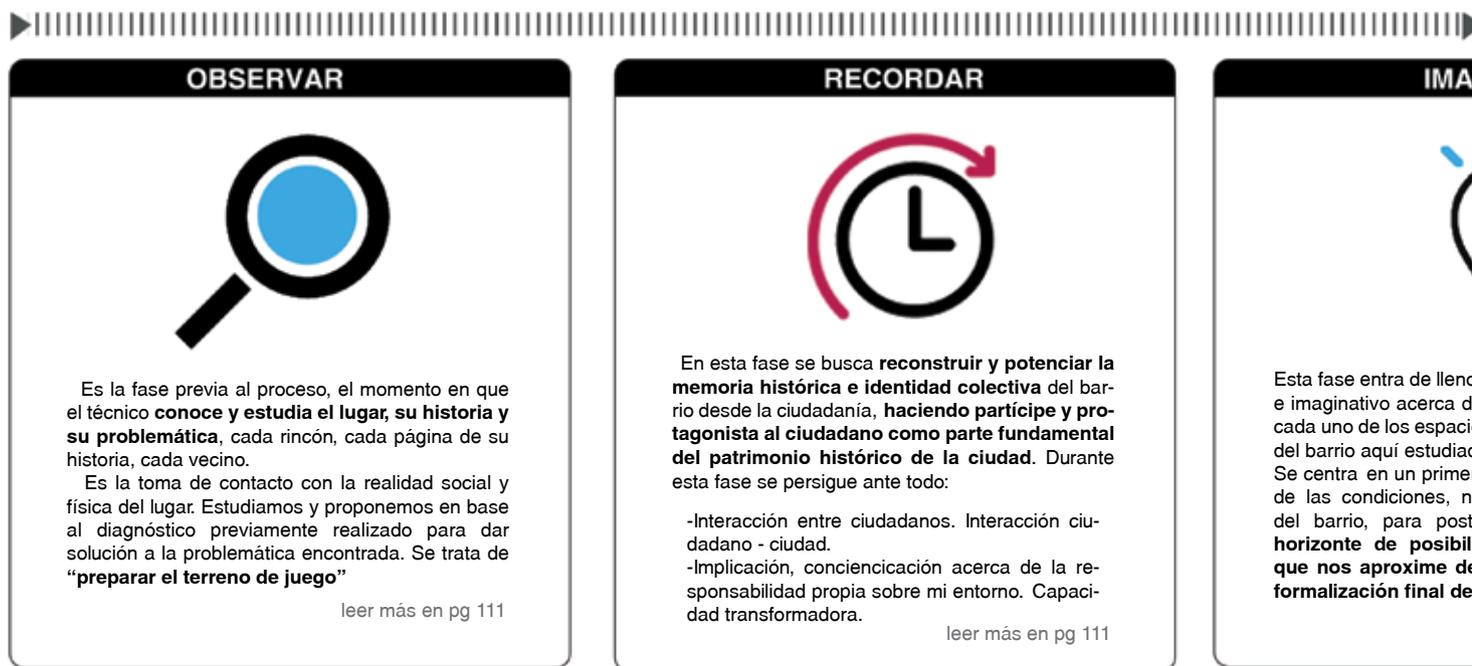
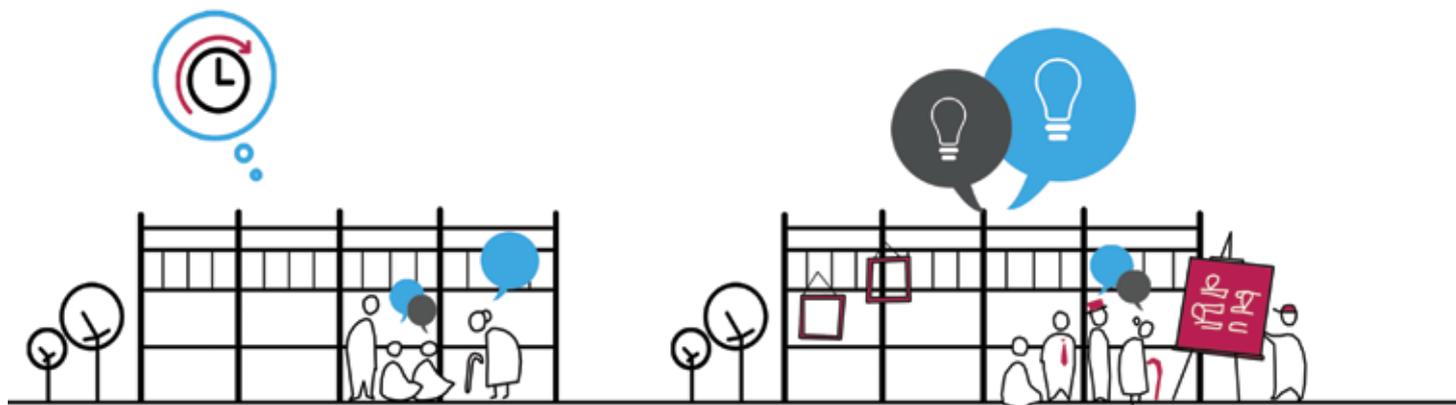
El sistema es capaz de reconocer y recompensar ciertos comportamientos entre los vecinos con puntos que pueden ser después utilizados para el intercambio. [Es aquí donde se materializa la relación entre los badges y el monedero.](#) **Del mismo modo en que ciertos comportamientos y compromisos con el barrio nos permiten obtener un badge, son también bonificados mediante puntos a través del sistema.**

Por ejemplo, si yo notifico mediante el Mapa un problema de mobiliario estropeado en mi calle, el sistema me recompensa con x puntos mi aportación a la comunidad. Del mismo modo, si asisto, colaboro o ayudo en ciertas labores de un evento organizado por un vecino, el sistema me recompensará en función del servicio realizado. Del mismo modo, aquel que ha organizado el evento ha participado en la creación de comunidad y dinamización del programa del barrio, por lo que también se verá recompensado.

Así, cuanto mayor es la implicación y compromiso con mi entorno, mayor es el reconocimiento que obtengo.

II 7. fases del proceso

A continuación se especifican las distintas fases que tienen lugar durante el proceso de implantación de las herramientas y definición colectiva de la propuesta, desde el momento cero hasta que se alcanza la autonomía.



_ y ...¿qué pasa cuando acaba el proceso?

El proceso finaliza con el desarrollo de confianzas suficientes en la comunidad y un correcto grado de corresponsabilidad entre los distintos agentes, que dan lugar al surgimiento de nuevos articuladores internos de la red, lo que provoca la cada vez menor necesidad de facilitadores externos. Se produce una “**emancipación**” de la comunidad.

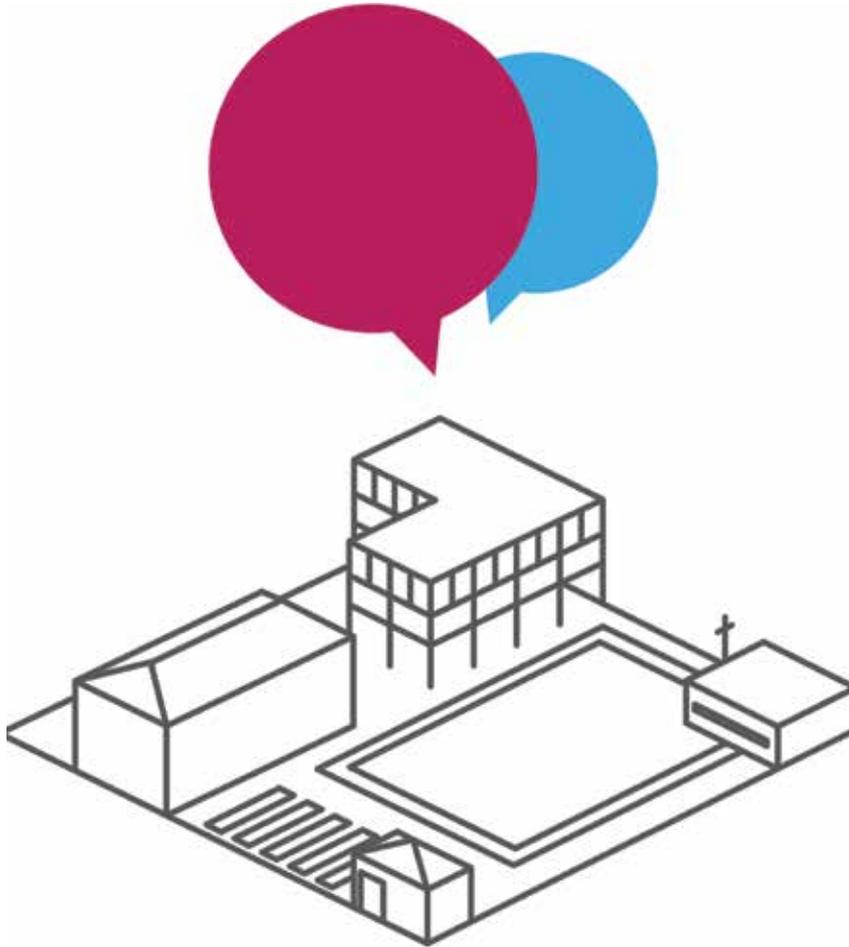


fig 54. Ciudad hablada. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com. Licencias CC)

El proceso sin embargo no solo no termina aquí, si no que no ha hecho más que empezar. Con la autonomía de la comunidad y su familiarización con las distintas herramientas se garantiza una continuidad de las distintas dinámicas realizadas durante el proceso.

AUTONOMÍA



Al finalizar el proceso se consiguen tres grandes logros:

- 1.- Una **maqueta a escala 1:1** instalada en el barrio conformada por varios dispositivos con los que los ciudadanos pueden interactuar y ajustar a sus necesidades y expectativas + un **diseño colaborativo** basado en las diferentes ideas y experiencias recogidas durante el proceso.
- 2.- Una **herramienta que nos permite continuar de modo autónomo y sencillo con la gestión** de información, actividades y espacios en el barrio. Y que garantiza la continuidad autónoma de las dinámicas establecidas.
- 3.- Ante todo hemos generado comunidad glocal, redes a nivel hiper-local y canales de corresponsabilidad que garantizan la **continuidad de estas dinámicas en un plan de acciones futuras.**

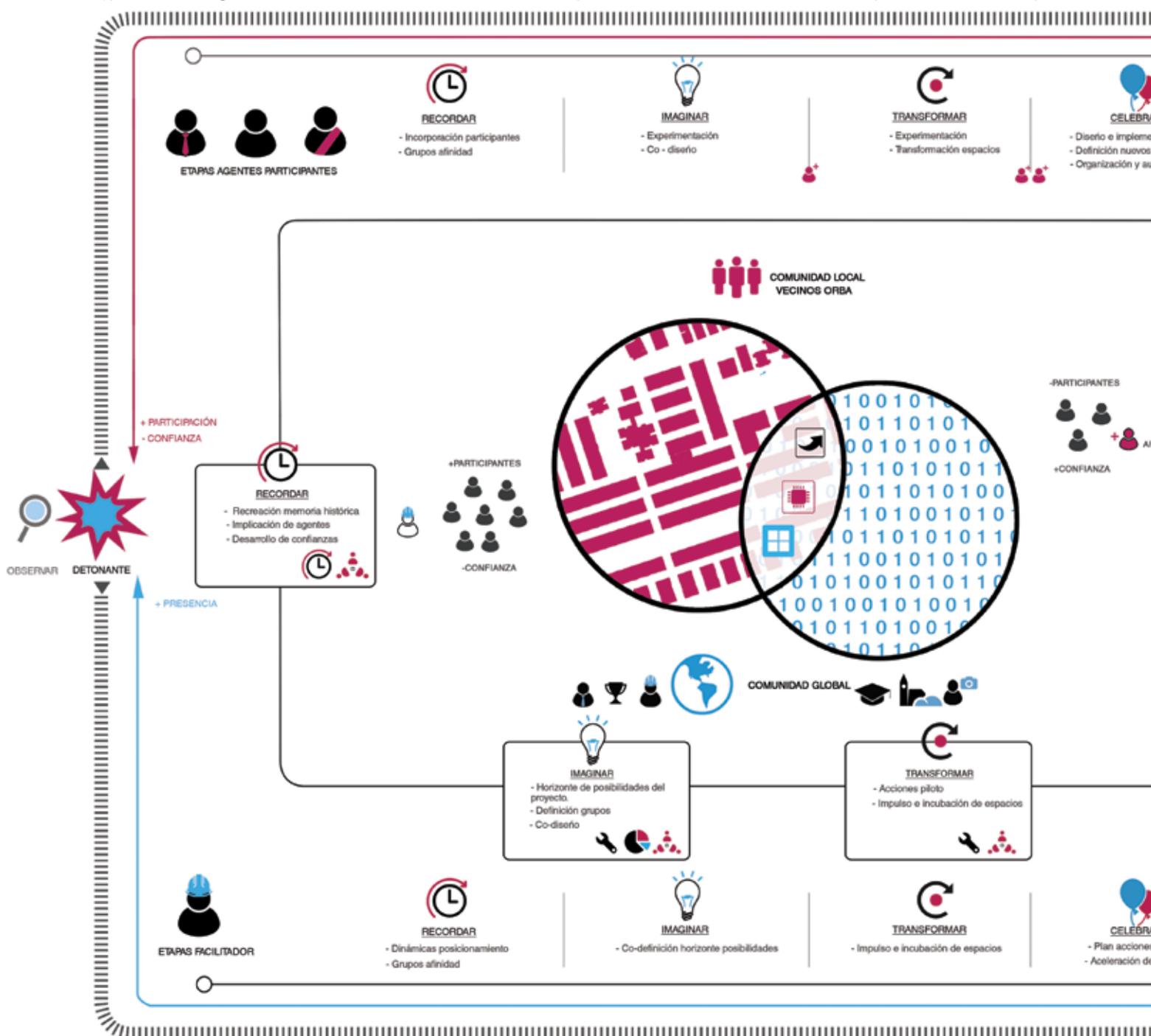
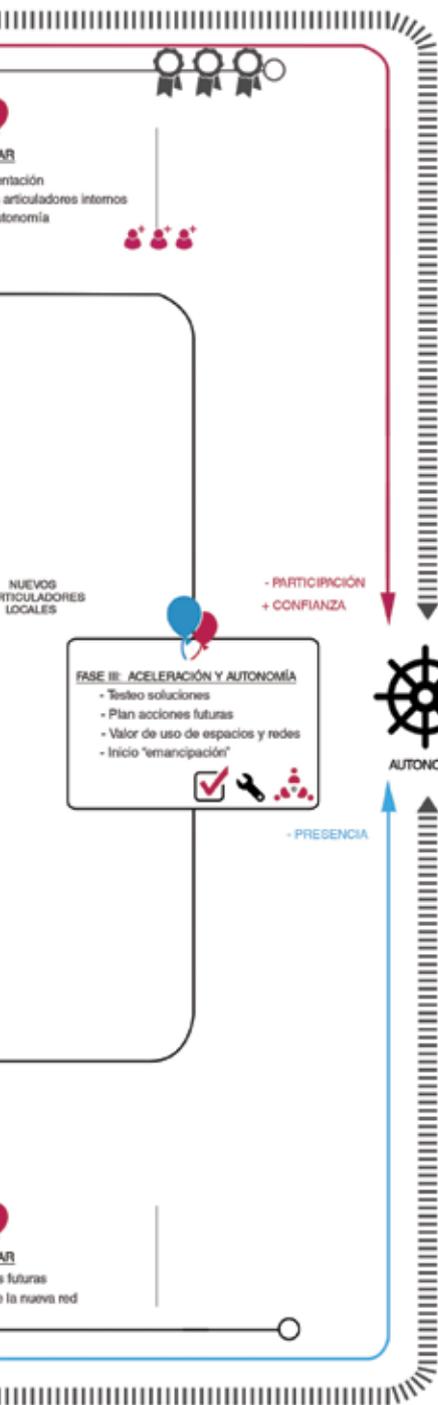


fig 55. Procesograma concreto; estructura y elementos del proceso de regeneración urbana del caso concreto de estudio. (fuente: elaboración propia. Iconos

h. PROCESOGRAMA PARQUE ALCOSA: ESTRUCTURA Y ELEMENTOS DEL PROCESO



EL LUGAR									
		HUERTA SEGREGADA	EDIFICIO COMERCIAL	JAUME I					
AGENTES									
		CIUDADANO	LOCAL	ASOCIACIÓN	VISITANTE	OTRO MUNICIPIO	ARTICULADORES LOCALES	LOCAL	
		FACILITADOR	TECNICO	UNIVERSIDAD	CONCURSO	TALLERES	DEBATES		
		EMPRESA PRIVADA	LOCAL	PATROCINIO					
HARDWARE									
		PREEXISTENCIAS	SOCIAL	KIT DOMESTICACIÓN URBANA	ASIENTO	MESA	ALMACENAJE	SOMBRA	DECORACIÓN
		ILUMINACIÓN	SUPERFICIES	WC	SEPARACIÓN	ITINERANTES			
SOFTWARE									
		RED SOCIAL	MAPA	ESPACIOS	INVENTARIO	BANCO SERVICIOS	CALENDARIO	PÁGINAS	MONEDERO
DINÁMICAS									
		EXPOSICIÓN	DERIVA	COMPETICIÓN	DEBATE	TALLER	GAMIFICACIÓN	EVENTO	MAPEADO
BADGES									
		INFRAESTRUCTURAS	ENTORNO	DINAMIZACIÓN USO	IDENTIDAD COLECTIVA	CREADOR COMUNIDAD	EMPRENDIZAJE URBANO		
FASES									
		OBSERVAR	DETONANTE	RECORDAR	IMAGINAR	TRANSFORMAR	CELEBRAR	AUTONOMÍA	

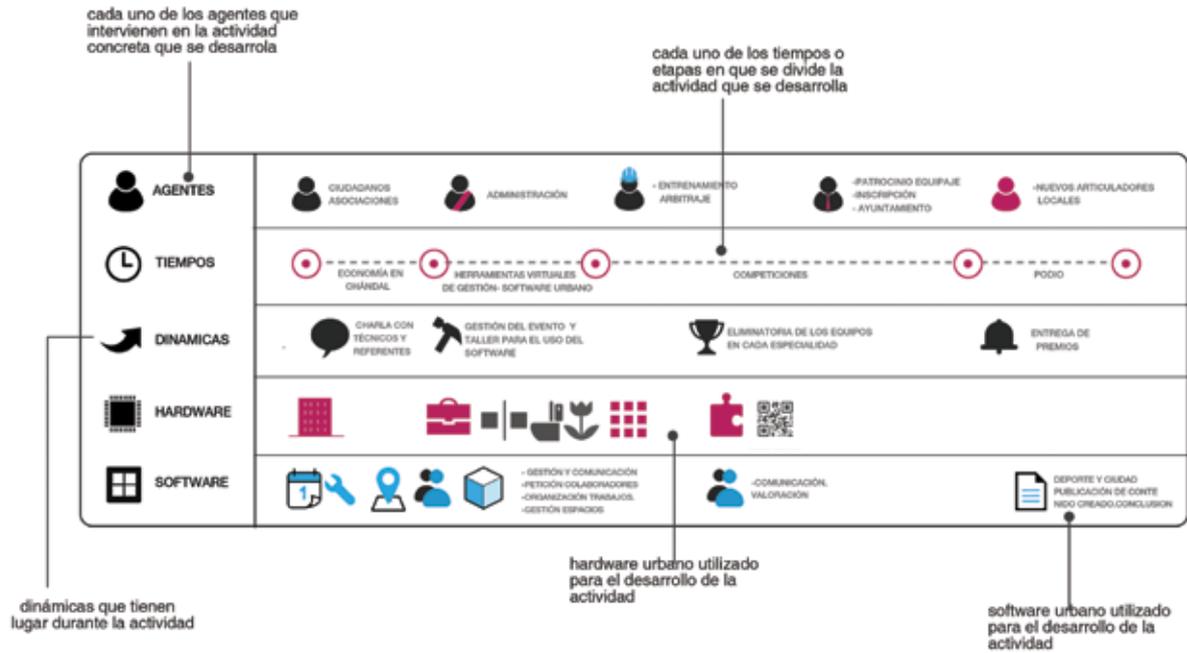
3.1.2. simulación. desarrollo de las fases del proceso

A continuación tiene lugar una simulación y explicación detallada de cada de una de las distintas fases del proceso por el cual va produciéndose la implantación de las distintas herramientas de gestión y domesticación del espacio público en Parque Alcosa, así como formalización colectiva de la propuesta y la implantación de los canales de corresponsabilidad entre los distintos agentes.

La simulación de desarrollo del proceso simula el modo en que según las fases concretadas va produciéndose una implantación del sistema de gestión y domesticación del espacio público hasta una absoluta autonomía, así como la formación de comunidades y canales de co-responsabilidad entre los distintos agentes.

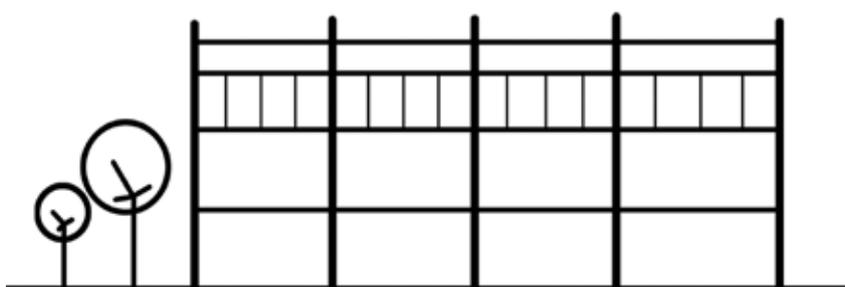
En esta simulación se plantean una serie de dinámicas y actividades durante las cuales se van alcanzado los logros prefijados para cada fase. A continuación se explica cada una de estas actividades, acompañando la redacción de cada actividad de una **ficha** en la que se especifican los elementos que intervienen, así como de un plano esquemático del barrio en que se marca el lugar o lugares concretos en que se desarrolla la actividad.

INSTRUCCIONES DE USO. INTERPRETACIÓN DE LAS FICHAS DEL PROCESO



plano en que se especifican los espacios en que se desarrolla la actividad en cuestión.

Cuanto más hemos avanzado en el desarrollo del proceso mayor es el grado de utilización del software y hardware urbano y menor la presencia del arquitecto facilitador.



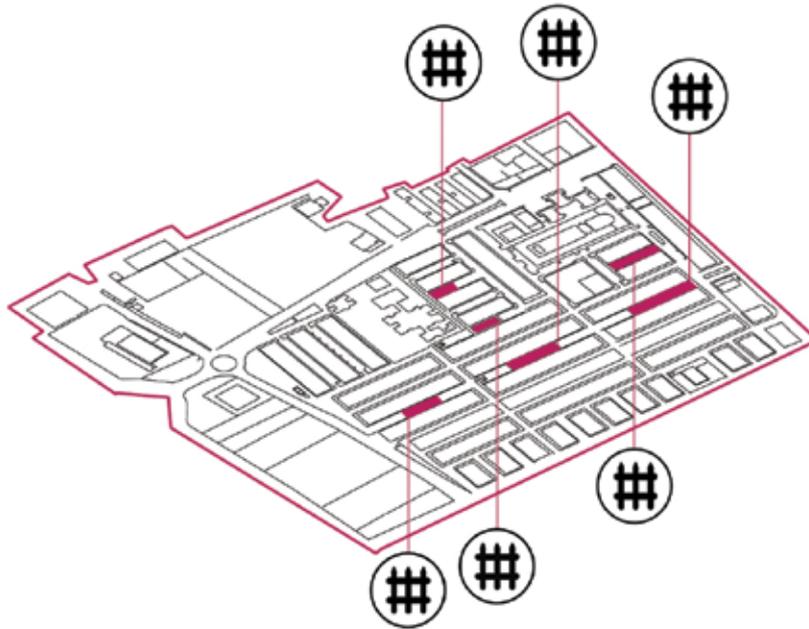


_observar

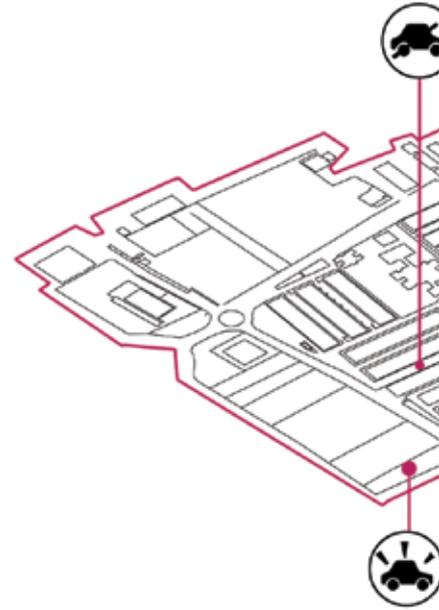
En esta fase se lanza una mirada concreta, detallada y cuidadosa sobre el lugar. **Es la fase previa al proceso, el momento en que el técnico conoce y estudia cada rincón y su historia.** Se produce así una toma de contacto con la realidad social y física del lugar. Estudiamos y proponemos en base al diagnóstico previamente realizado para dar solución a la problemática encontrada (ver apartado DIAGNÓSTICO, página 15). **Se trata de “preparar el terreno de juego”.**

- Identificación y eliminación de obstáculos
- Identificación de oportunidades
- Intervención básica de recuperación.
- Aspectos a potenciar.

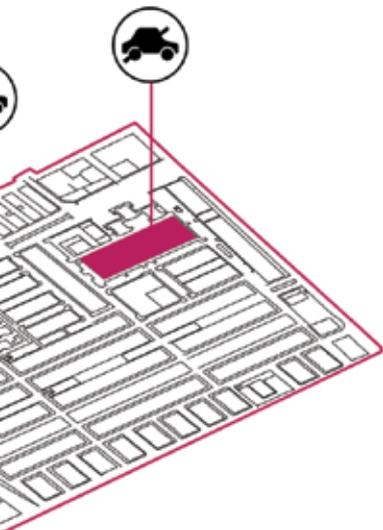
La rehabilitación básica de los distintos espacios más significativos del barrio sigue las siguientes etapas:



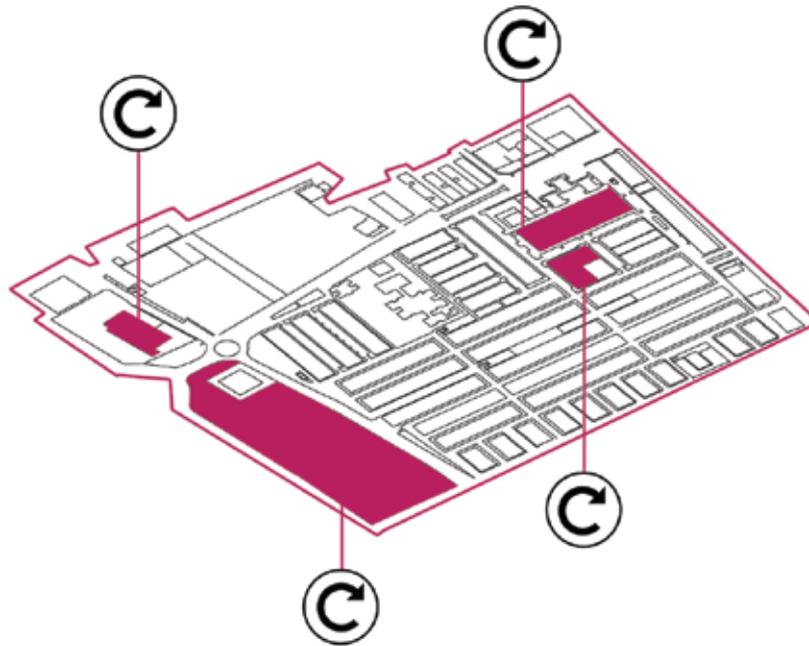
01. identificación y eliminación de obstáculos



02. reubicación de aparatos



rcamientos



03. identificación de oportunidades y labores básicas de reprogramación y recuperación.

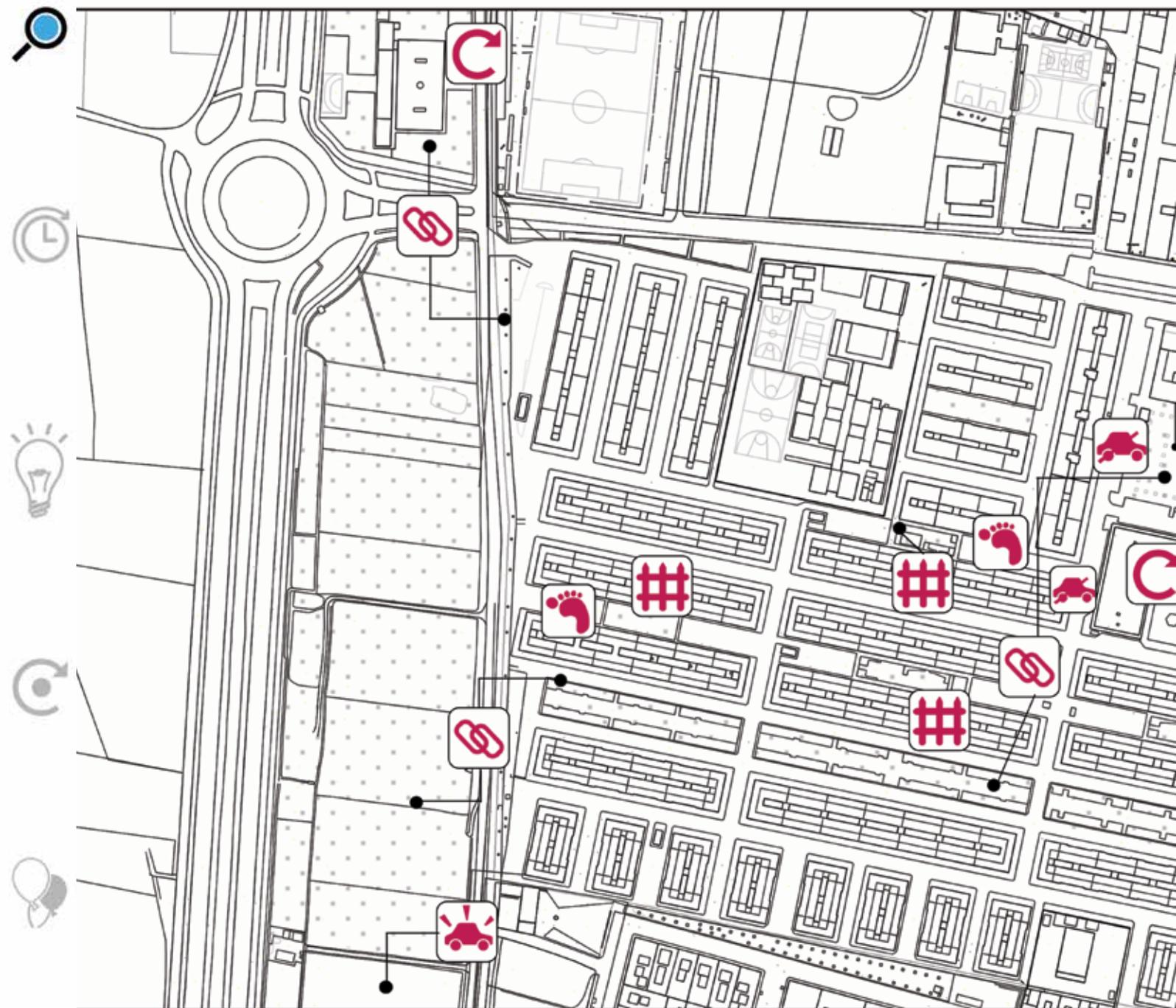
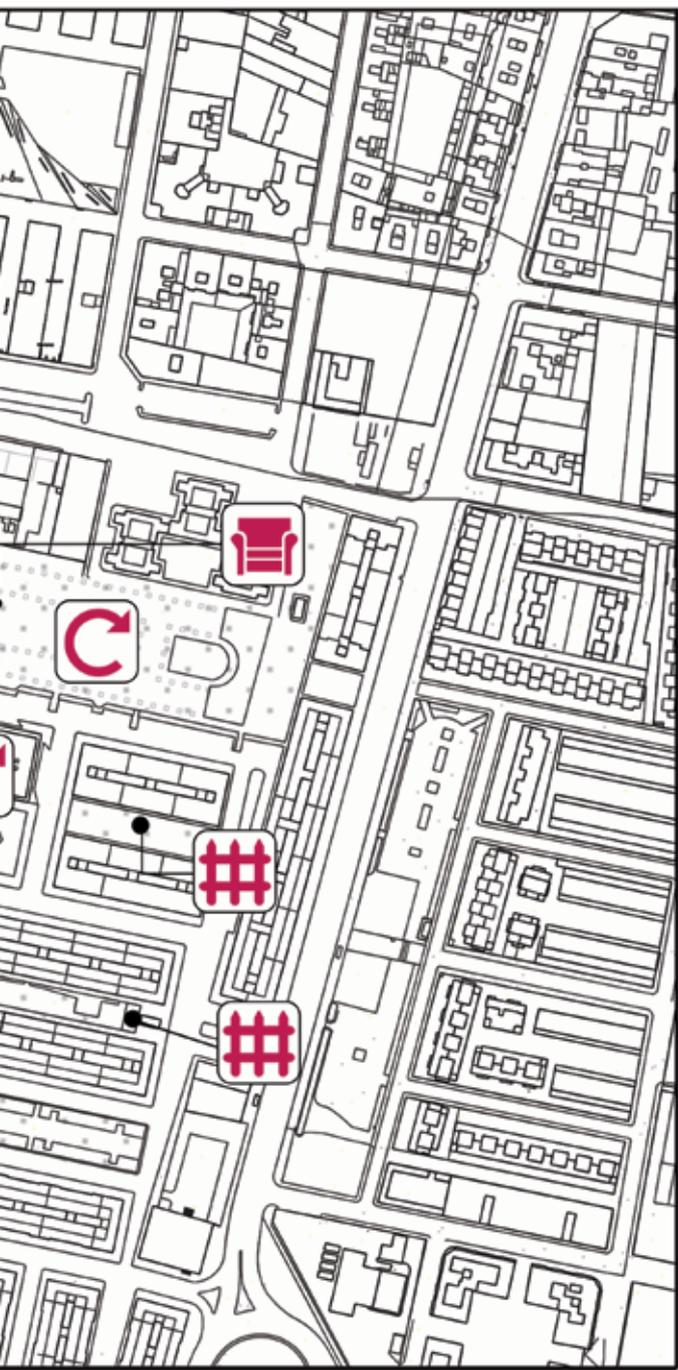


fig 56. El caso de estudio: problemas, obstáculos y oportunidades. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com. Licencias CC)



identificación de obstáculos

Recorriendo el barrio encontramos con sorpresa como muchos de los espacios y zonas verdes mejor cuidadas y dotadas del barrio se encuentran cerradas bajo reja cumpliendo un horario estricto de uso. ¿Debe tener el espacio público un horario de uso?

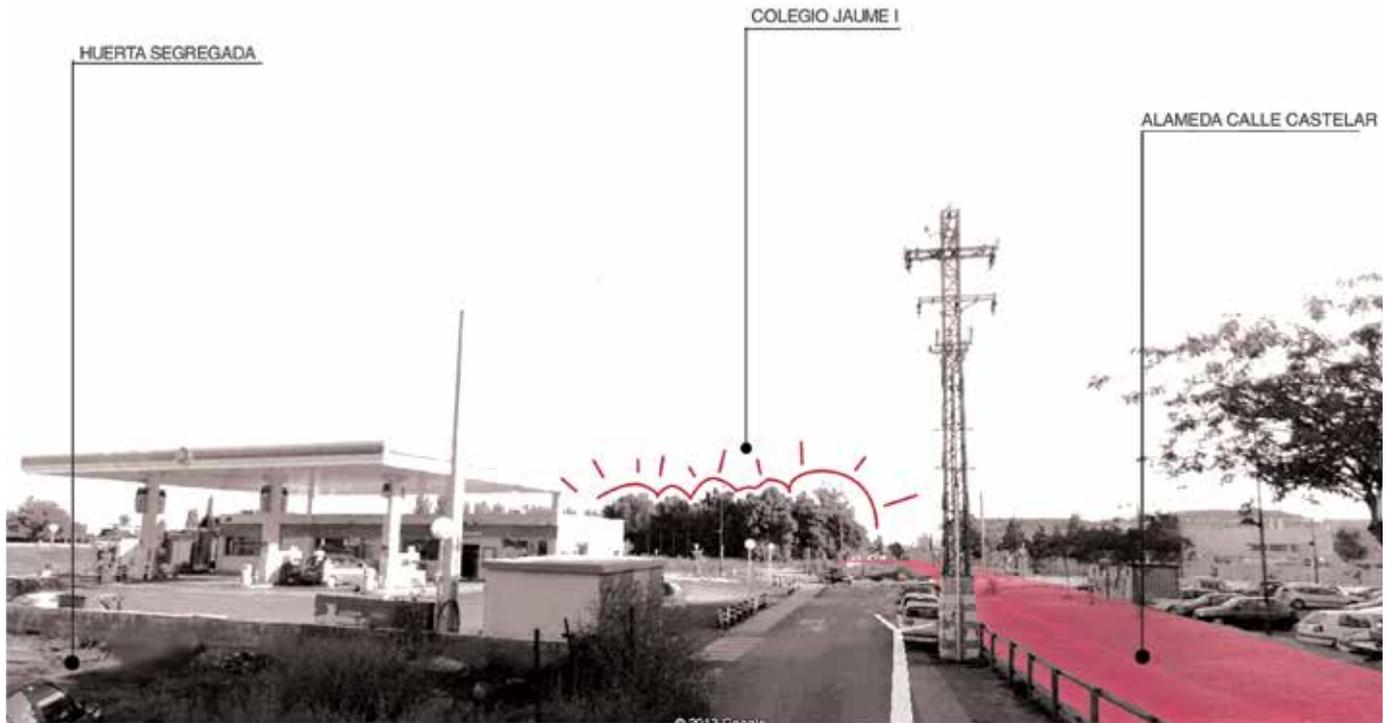
Estos y otros aspectos son los que estudiamos a continuación con objeto de identificar y resolver los principales problemas y obstáculos presentes.

El desarrollo técnico de este apartado se especifica para el caso de la Plaza Poeta Miguel Hernández en el apartado DESARROLLO: HARDWARE URBANO.

-  **BARRERA A ELIMINAR**
-  **REPENSAR MOBILIARIO URBANO.**
-  **ZONA APARCAMIENTO A ELIMINAR**
-  **NUEVA BOLSA APARCAMIENTO**
-  **REFORZAR VÍNCULO ENTRE ZONAS**
-  **ELEMENTO A RECUPERAR**
-  **AMPLIAR ZONA ESPARCIMIENTO**



REFUERZO DE VÍNCULO



INTERVENCIONES SUPERFICIALES

Existe una importante desarticulación espacial y visual entre algunos de los espacios más representativos en la memoria histórica del barrio.

Como estrategia de visibilización de estos espacios se recurrirá al marcado de recorridos mediante materiales y acciones muy simples como pintura, hitos visuales, marcas en el suelo, etc. Estas intervenciones consiguen generar conexiones visuales entre los distintos espacios.





ELIMINACIÓN DE OBSTÁCULOS

HUERTA SEGREGADA

ESPACIO PÚBLICO ENREJADO

OBSTÁCULO. APERTURA DE 9 A 20

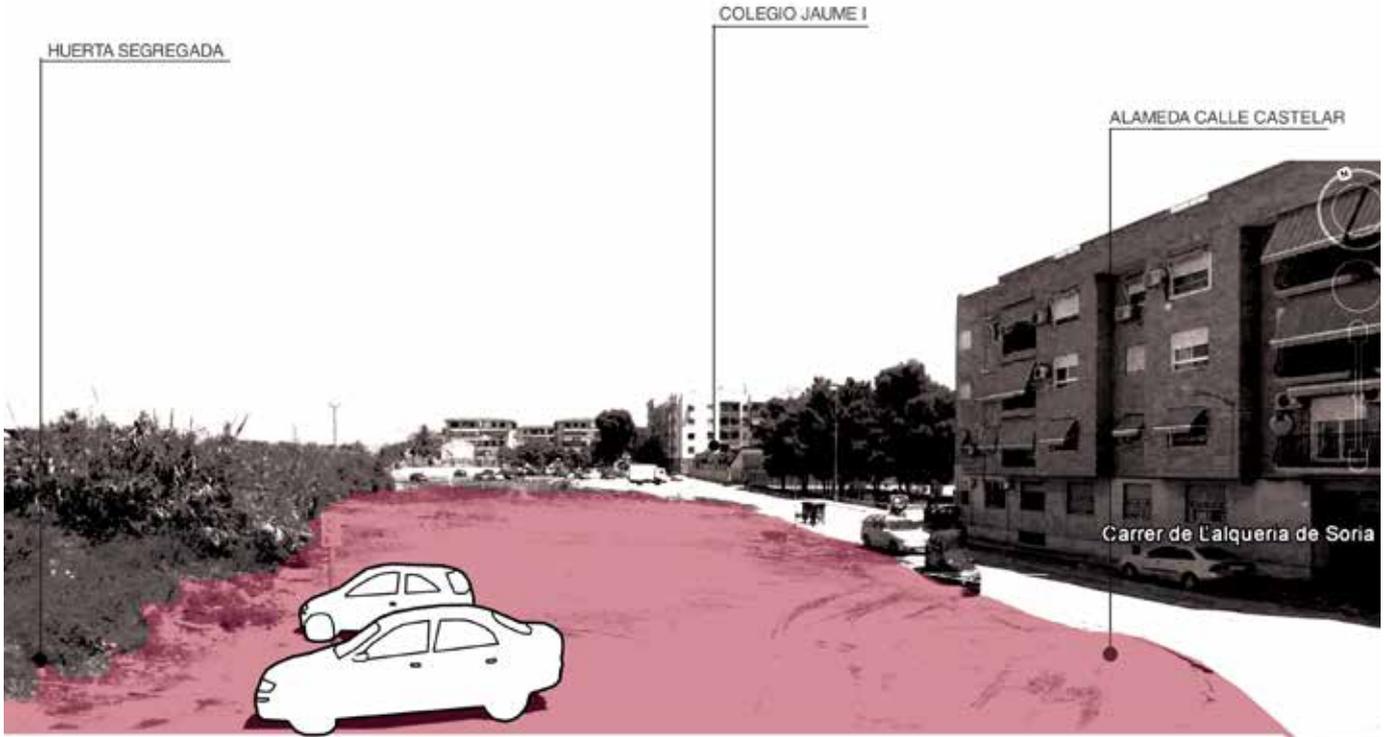


ELIMINACIÓN OBSTÁCULOS

El espacio público no puede tener límites ni horario. Esta acción pasa por eliminar toda barrera u obstáculo que ponga límites de uso al espacio público en el barrio.



NUEVA BOLSA DE APARCAMIENTO



REDISTRIBUCIÓN DE PLAZAS

La configuración urbana del barrio y la actual dependencia del vehículo dan una notable prioridad a este frente al peatón en el espacio público.

Nos oponemos aquí a las intervenciones que apuestan por la total peatonalización del barrio, o la eliminación del aparcamiento en la gran mayoría de sus zonas. Frente a esto apostamos por una convivencia en la circulación donde sí se da prioridad al peatón en las zonas más relevantes mediante homogeneidad en el pavimento, áreas de velocidad máx. 30km/h y eliminación de sólo algunas plazas de aparcamiento en la plaza Poeta Miguel Hernández para reubicarlas en el solar junto a la Calle de L'alqueria de Soria, tangente al barrio.



ÁREAS ESPARCIMIENTO



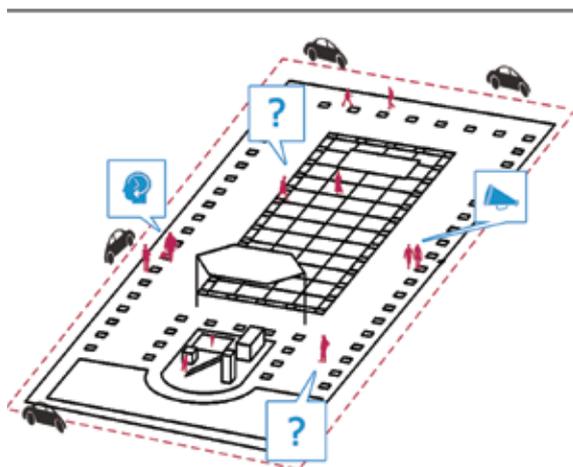
PRIORIDAD DEL PEATÓN

Mediante acciones muy simples como dar homogeneidad y continuidad al pavimento en los espacios más significativos, marcar áreas de estancia equipadas para el ciudadano, limitar la velocidad de circulación rodada o reducir la presencia de aparcamiento en la Plaza se mejora la calidad de espacios como la Plaza Miguel Hdez.



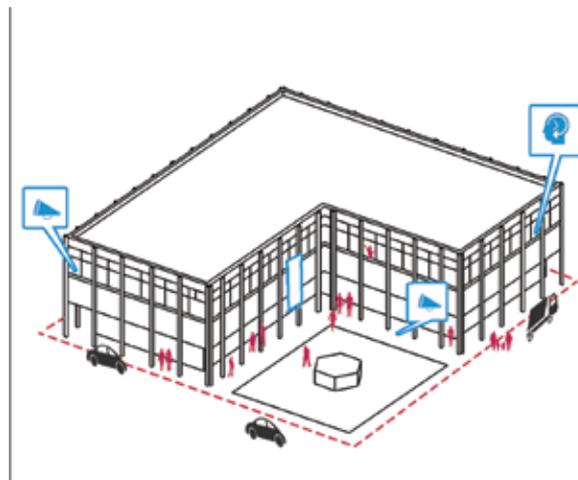
_ identificación de oportunidades. los escenarios urbanos

A continuación se especifican las labores básicas a realizar en cada uno de los escenarios urbanos definidos para habilitarlos como espacios disponibles para el vecindario:



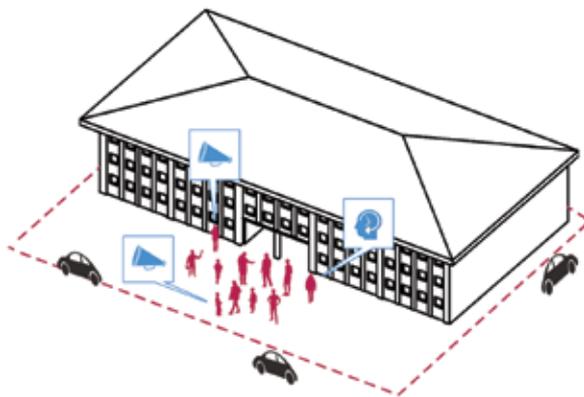
#01 EL ÁGORA O SALÓN URBANO. LA PLAZA*

- Obras básicas para mejorar la accesibilidad, aspecto y relación de la plaza con sus edificios circundantes.
- Reparación de daños materiales en la plaza.
- Eliminación de las causas lesivas.
- Labores de limpieza y mantenimiento.



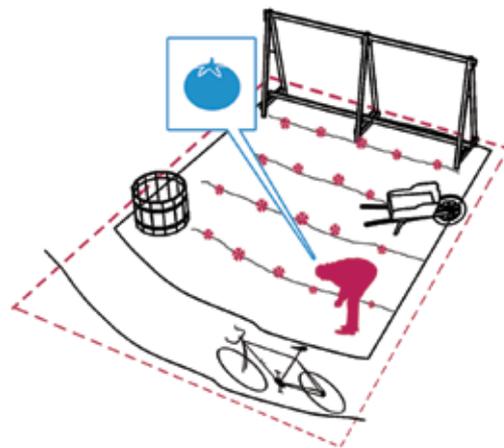
#02 EDIFICIO COMERCIAL. EL ATENEO

- Obras básicas para mejorar la accesibilidad, aspecto y funcionamiento interno del edificio.
- Reparación de daños materiales. Consolidación estructural.



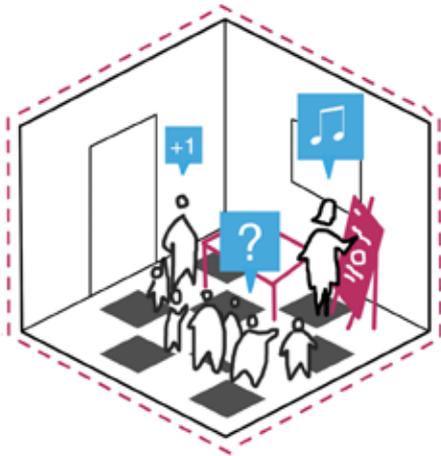
#03 COLEGIO JAUME I

-Obras básicas de limpieza y mantenimiento. Reposición de materiales dañados.



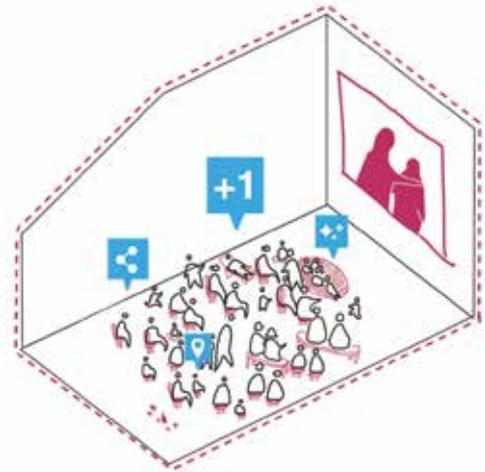
#04 HUERTA SEGREGADA

- Eliminación de barreras y obstáculos
- Limpieza, desbrozado y eliminación de piedras.
- Laboreo en profundidad.
- Equilibrado y nivelado del terreno. Aportación de materia orgánica.
- Parcelación y distribución.



#04 ESPACIOS INTERIORES EN DESUSO
 ESPACIOS EN VIVIENDA VACÍA / LOCALES VACÍOS

-Aquellos espacios interiores que sean ofertados deberán reunir unas condiciones básicas de uso.



#05 ESPACIOS EXTERIORES EN DESUSO
 EL FRONTÓN / ENTREJARDINES

- Limpieza, eliminación de escombros o basura.
- Labores básicas de pintura y reparación de posibles superficies dañadas.

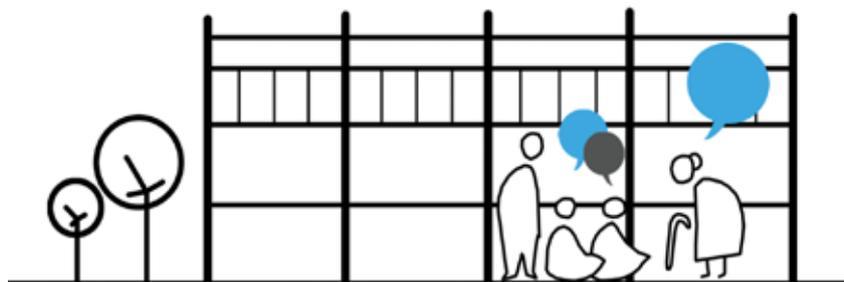


fig 57. El caso

_recordar

En esta fase se busca reconstruir y potenciar la memoria histórica e identidad colectiva del barrio desde la ciudadanía, **haciendo partícipe y protagonista al ciudadano como parte fundamental del patrimonio histórico de la ciudad.**

Esta fase sigue una estrategia de reconstrucción histórica donde **la información relativa a la historia del barrio es incorporada al espacio físico utilizando diversas herramientas como una capa más de información de la ciudad** mediante múltiples plataformas , soportes y canales (visual, auditivo, táctil, en la calle,...) para hacer la experiencia lo más completa posible.

Se persiguen dos objetivos básicos:

- **Interacción del usuario con el entorno:** Nuevas herramientas para amplificar la experiencia de mi barrio desde lo glocal. Conozco la historia no desde casa, si no desde el propio lugar en que sucedió. El ciudadano decide qué recorrido efectuar y hasta dónde profundizar. Las plataformas permiten además al usuario agregar contenido propio a la narración.

-Todos los ciudadanos sienten que forman parte de la construcción pasada pero también futura del barrio. **Implicación, concienciación acerca de la responsabilidad propia sobre mi entorno. Capacidad transformadora.**



LOS ARQUITECTOS DE MI CIUDAD

¿QUÉ?

La propuesta persigue **recrear la memoria histórica del barrio haciendo énfasis en la importancia de sus ciudadanos para hacer ciudad y no únicamente en el entorno construido. El ciudadano es así entendido como el más valioso patrimonio histórico de su ciudad.** Es su constructor, promotor, dinamizador y arquitecto, pues sin ciudadanos no hay ciudad.



Se contribuye a fortalecer la identidad colectiva del barrio haciendo protagonistas a algunos de sus vecinos, quienes se ven así más implicados emocionalmente con su entorno. Se rememoran algunas de las conquistas alcanzadas por los vecinos para el barrio, incidiendo en la **capacidad transformadora de todos ellos.**

¿CÓMO?



Se materializa como una instalación urbana compuesta por una serie de imágenes de los vecinos en cartón rígido y otros soportes que son colocadas en los puntos más significativos del barrio, ocupando aquellos espacios cotidianos de la ciudad que suelen frecuentar estos vecinos.

Estas representaciones, en muy distintas escalas, son producidas durante un taller previo en que los propios ciudadanos participan con la ayuda de varios técnicos. *

PARTES. DESARROLLO



0_ Conocer. Durante la fase previa a esta el técnico entra en contacto con cada historia del barrio para conocer a sus protagonistas. Es el momento en que conoce cada historia, entrevista a sus protagonistas y consigue su implicación para el proyecto.

1_ Taller de montaje y colocación de la instalación. Fotomatón portátil y reproducción de las imágenes en distintos formatos: camisetas, siluetas de cartón, lonas para edificios, chapas, globos, etc.

2_ Invasión! Las distintas reproducciones son repartidas por todo el barrio y durante varios días los vecinos son la cara de la ciudad.

3_ ¿Quién es quién? Durante esta fase empieza un juego en Poeta M Hdez en que con ayuda de unas fichas cada grupo de vecinos debe encontrar las caras impresas en todo el barrio. El evento finaliza con paella colectiva y escuchamos a los protagonistas de la instalación. La información producida se volcará como documentación histórica en la web.

*. Para esta intervención ha sido tomado como referente el proyecto de PKMN. Cáceres crea Cáceres. Cáceres. Más información disponible en Web: <<http://cacerescreacaceres.blogspot.com.es>>

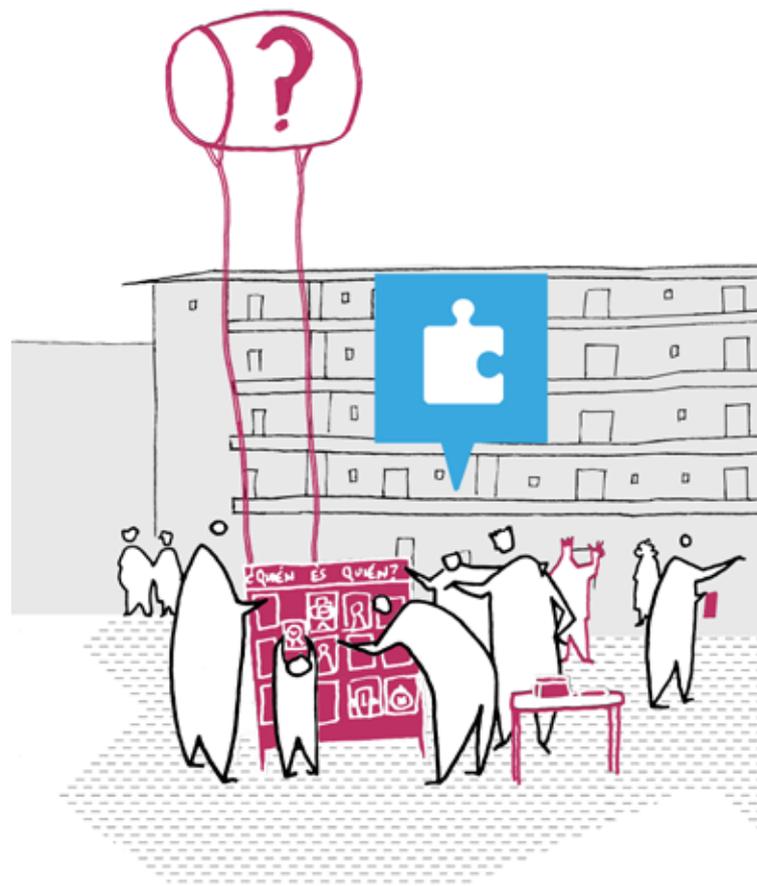
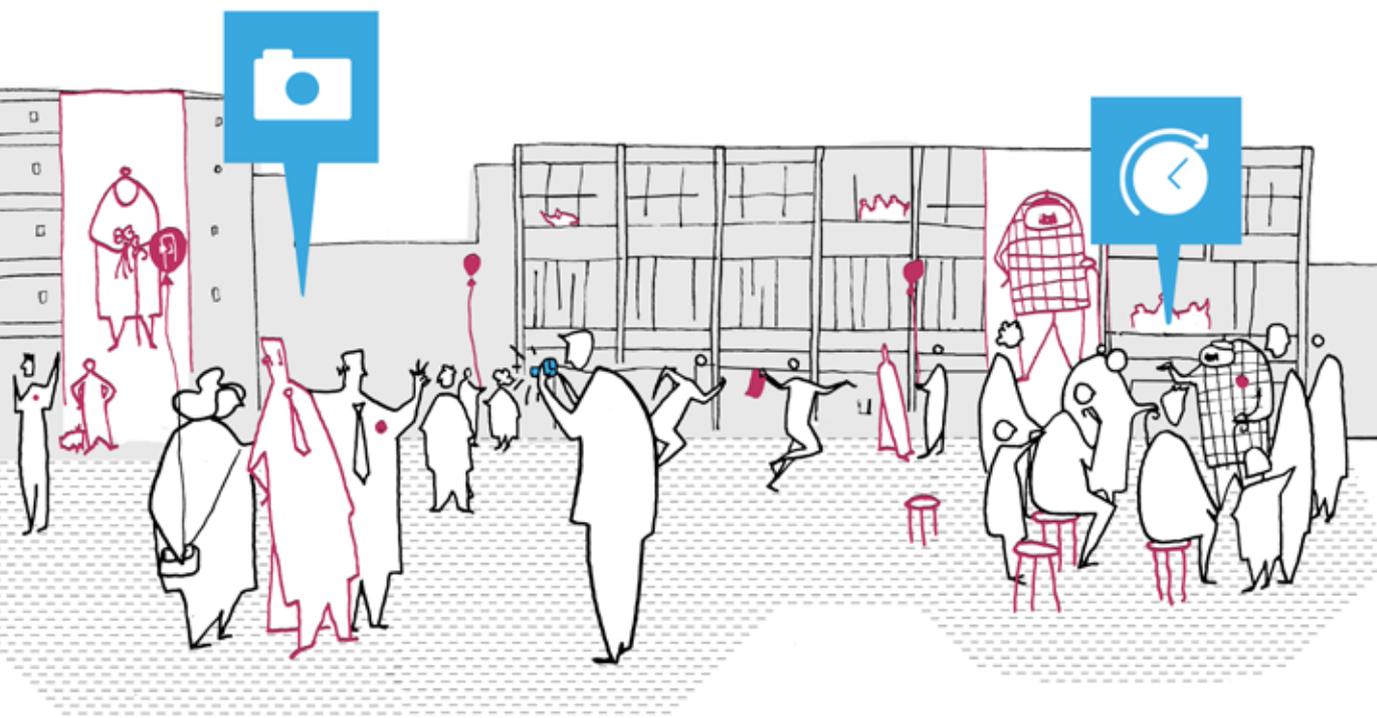


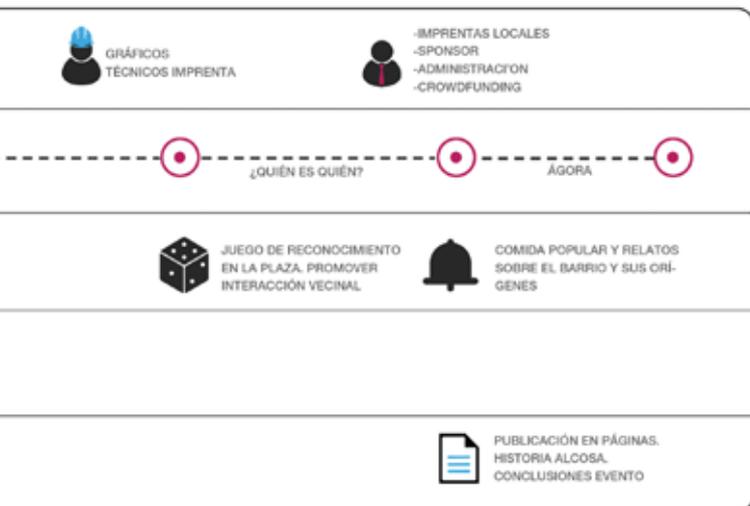
fig 57. Los arquitectos de mi ciudad. (fuente: elaboración propia. Iconos

 AGENTES	 CIUDADANOS ASOCIACIONES	 ADMINISTRACIÓN
 TIEMPOS	 TALLER MONTAJE	
 DINAMICAS	 MONTAJE Y COLOCACIÓN DE LA INSTALACIÓN	
 HARDWARE	 EDIFICIOS Y ESPACIO PÚBLICO EN EL BARRIO.	
 SOFTWARE	 NOTIFICACIÓN DEL EVENTO A VECINOS. ORGANIZAR ASISTENCIA	

Elementos y agentes para el desarrollo de la actividad



extraídos de nounproject.com. Licencias CC)



TACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA

VIAJE URBANO EN EL TIEMPO

¿QUÉ?

Esta iniciativa tiene como objetivo la puesta en valor de la identidad, cultura y patrimonio histórico de Barri Orba a partir de la reconstrucción de su memoria colectiva.

¿CÓMO?

Se concreta como una **deriva** a lo largo de una serie de intervenciones que incorporan la información relativa a la historia del barrio como una capa más de información de la ciudad mediante múltiples plataformas, soportes y canales (visual, auditivo, táctil)

La calle se convierte en una gran **enciclopedia urbana** multimedia que recoge la historia e información relativa a si misma.

-interacción del ciudadano con su ciudad ya que, no conoce la historia desde casa, si no desde el propio lugar en que sucedió.

- Filosofía Opensource: los ciudadanos pueden crear sus propios contenidos, lo que enriquece el sistema y favorece la interacción entre vecinos en la narración y creación de contenidos comunes. Se usan distintas plataformas que hacen la experiencia lo más completa posible.



AUGMENTED REALITY

analógico: Reproducción con imágenes impresas de momentos históricos del barrio en el lugar en que sucedieron.

digital: La app de android nos permite visualizar con qr elementos del mundo real combinados con elementos virtuales de momentos pasados ubicados en un lugar concreto.



AUGMENTED AURALITY

analógico: Cajas con contenido audiovisual camufladas en el mobiliario urbano que contienen grabaciones o imágenes históricas del lugar.

digital: App de Android que permite ubicar un sonido en el territorio de modo que cuando paso por este lugar con el gps activado puedo escucharlo con mi móvil. Mapa auditivo del barrio.



MAPA COLABORATIVO

analógico: Pequeñas marcas y señales impresas que, en base a una serie de categorías, establecen unos recorridos o marcas históricas en el barrio.

digital: Cartografía colaborativa en la que los vecinos pueden georeferenciar información relativa al barrio usando el software urbano.

PARTES. DESARROLLO

1_ Conocer. Trivial historia: Se pone a prueba el conocimiento de los vecinos acerca de la historia de su barrio, buscando generar debate entre los más mayores y los más jóvenes.

2_ Taller. Se desarrollan con los vecinos los distintos dispositivos arriba explicados, además de conocer el uso y creación de contenido para las distintas plataformas.

3_ Deriva. Una vez colocados los dispositivos se realizará una deriva urbana colectiva donde vamos descubriendo la historia del barrio. Contamos con la presencia de alumnos universitarios, etc.

4_ Ágora. El evento acaba con un encuentro el Poeta Mguel Hdez donde debatimos las conclusiones de la jornada y escuchamos el relato de los más mayores. Toda la información generada se incorpora al sistema web.

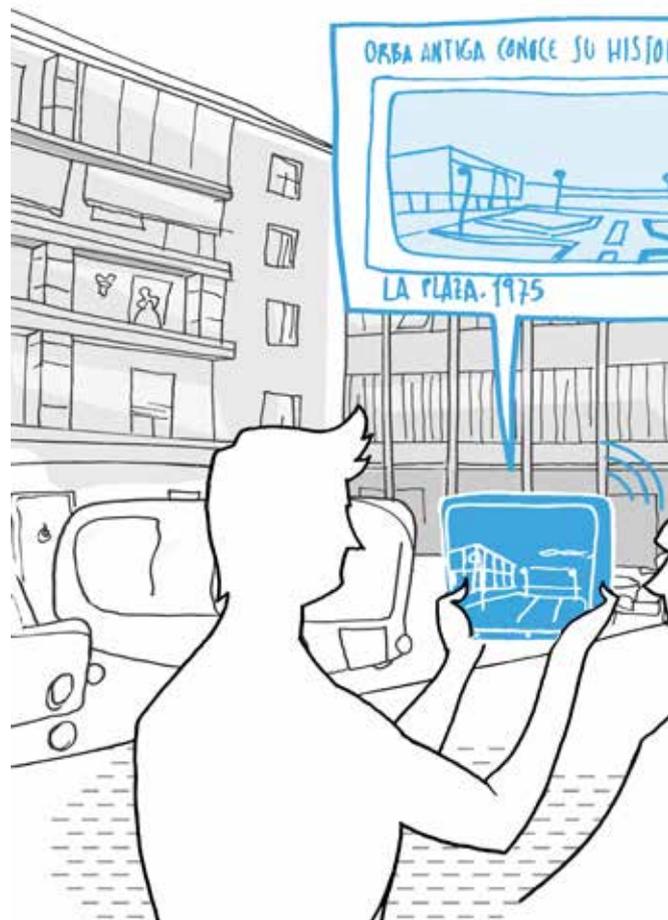
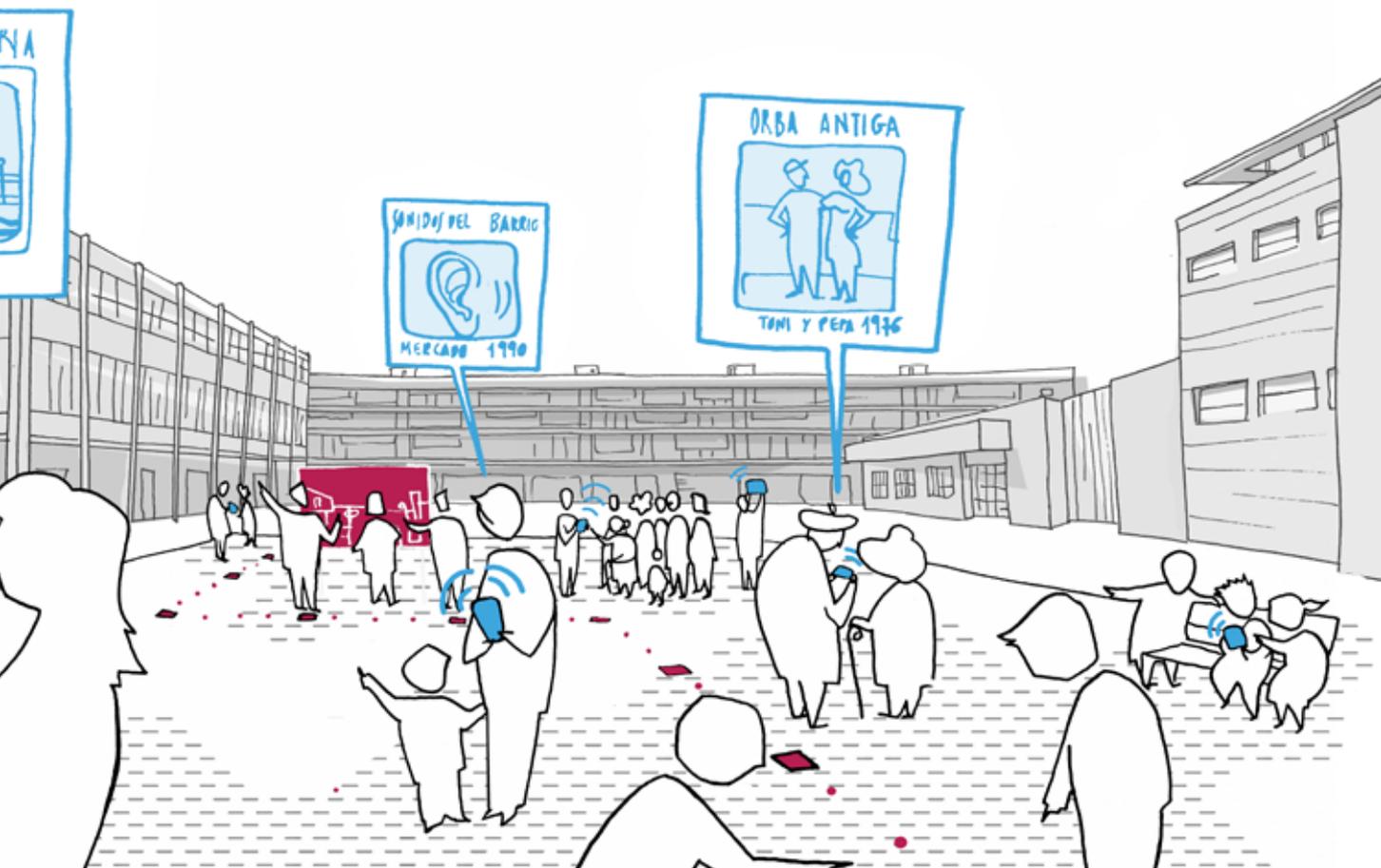
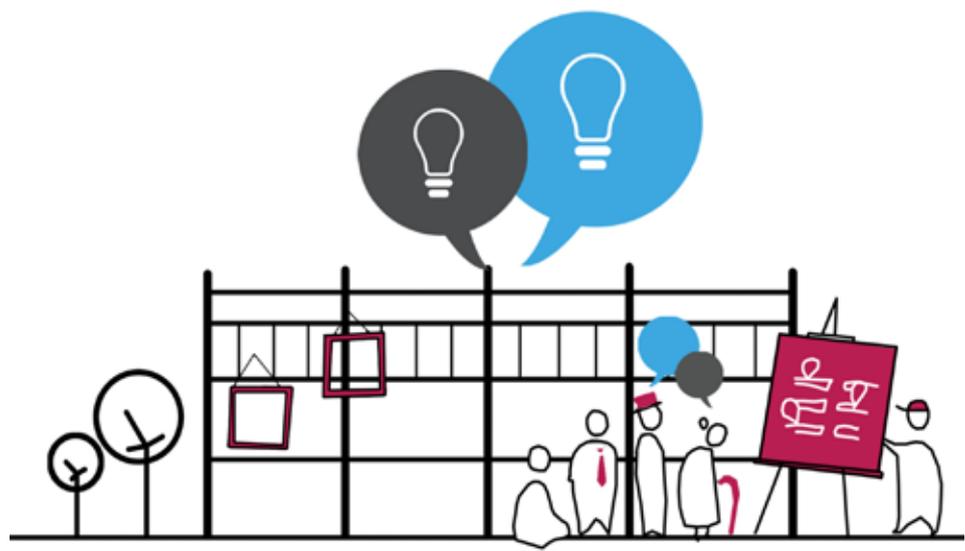


fig 58. Viaje urbano en el tiempo. (fuente: elaboración propia.)









_imaginar

Esta fase entra de lleno con un carácter propositivo e imaginativo acerca del posible futuro cercano de cada uno de los espacios propuestos y en definitiva del barrio aquí estudiado.

Se centra en un primer debate para la comprensión de las condiciones, normativa y particularidades del barrio, para posteriormente **establecer un horizonte de posibilidades y deseos futuros que nos aproxime de modo colectivo hacia la formalización final de la propuesta.**

CONOCER

Durante esta primera etapa se busca conocer, entender y asumir la realidad actual de uso, funcionamiento y posibilidades para cada uno de los espacios. **Se trata de que la información de uso de los distintos espacios sea transparente y conocida por todos a nivel cotidiano de uso.**

IMAGINAR

Es el momento de proponer, soñar y definir juntos el futuro del barrio. **Se establecen los canales y espacios necesarios para llevar a cabo diseños colaborativos, capaces de conjugar la experiencia y el saber técnico con la experiencia y el saber cotidiano de los habitantes, capaces, por tanto, de traducir las reivindicaciones ciudadanas en propuestas ciudadanas.** (Paisaje Transversal en Naquerant Espais)

El facilitador inicia dinámicas de posicionamiento para **establecer grupos de afinidad** y fortalecer el vínculo con el lugar. **Empiezan a perfilarse grupos y posibles nuevos articuladores internos.**



DESMONTANDO MI BARRIO

¿QUÉ?

Durante esta primera etapa se busca conocer, entender y asumir la realidad actual de uso, funcionamiento y posibilidades para cada uno de los espacios, así como **facilitar los canales precisos para que la información de uso de los mismos sea transparente y conocida por todos a nivel cotidiano de uso.**

Se persigue establecer así de modo colectivo una especie de **recetario de uso y funcionamiento para los distintos espacios del barrio** de modo que se compatibilice lo abierto y horizontal con lo legal y seguro. Saber qué tipo de uso puede ser llevado a cabo en cada espacio, qué limitaciones o posibilidades ofrece, si está dirigido hacia algún colectivo en particular son aspectos a entender y debatir durante este momento del proceso.

Se persigue además conocer los problemas a resolver en el barrio, así como **familiarizar a los vecinos y administración con diversas herramientas que posibiliten una más fácil comunicación y resolución de problemas y propuestas relativas a estos espacios.**



¿CÓMO?

Dinámicas en las que de modo sencillo, atractivo y de la mano de técnicos y administración **se involucra al ciudadano para que éste se familiarice con aspectos relativos al uso, legalidad, financiación, o normativa de cada uno de los distintos espacios disponibles en el barrio.** Estas dinámicas pretenden **fomentar un mayor conocimiento del ciudadano de estos aspectos para una mayor capacidad de autogestión y mejor funcionamiento del barrio.**

PARTES. DESARROLLO

1_Debate. Ciudad y conocimiento: Charla de técnicos y administración.

2_Taller. Lego City: Se pone a prueba el conocimiento de los vecinos acerca de determinados aspectos técnicos fundamentales para el uso de los espacios. Para esto se desarrolla una dinámica de juego en la que, con una maqueta gigante por piezas y una serie de preguntas, **los vecinos debaten y conocen las características de cada espacio. Durante el juego se desarrolla un documento colectivo en que se van especificando estos aspectos. Éste se volcará en la red.**

3_Mapeado urbano. Arregla mi calle: Se desarrollará además una cartografía colaborativa en la que se especificará de modo colectivo aquellos problemas o lugares a mejorar, así como propuestas iniciales en el barrio. Esta se desarrolla sobre soporte físico a la vez que se va produciendo durante el taller una familiarización con las herramientas de mapeado urbano de la arquitectura digital.

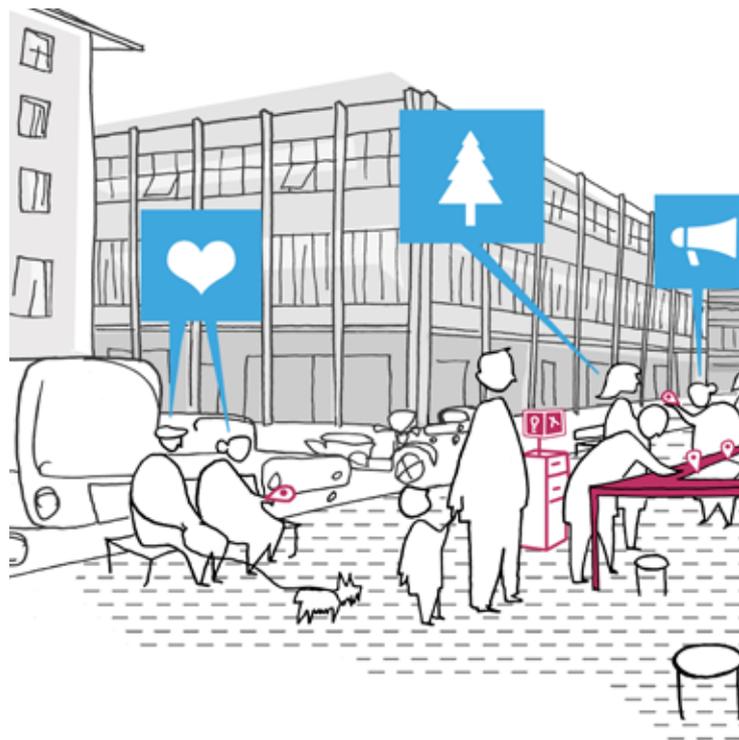
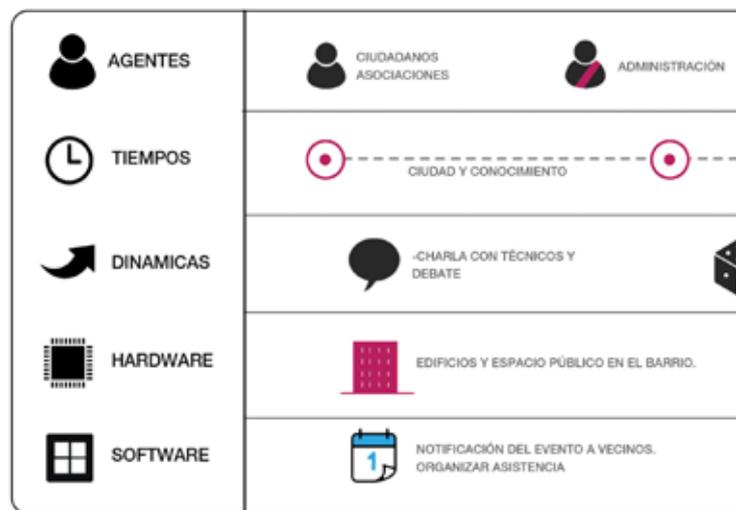
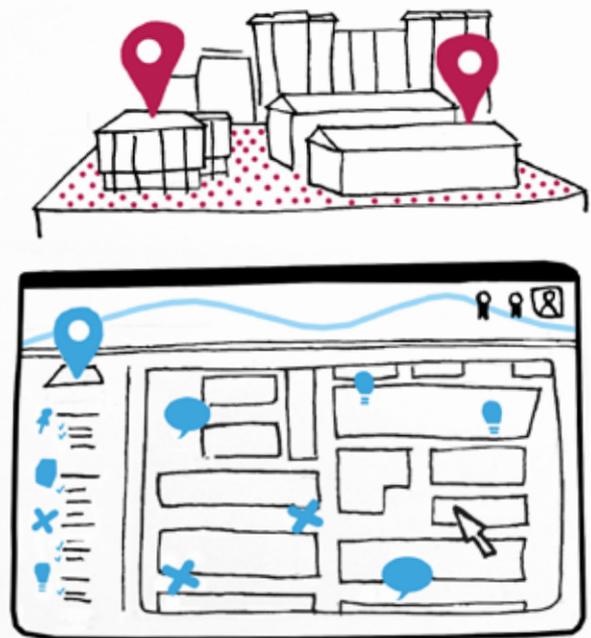
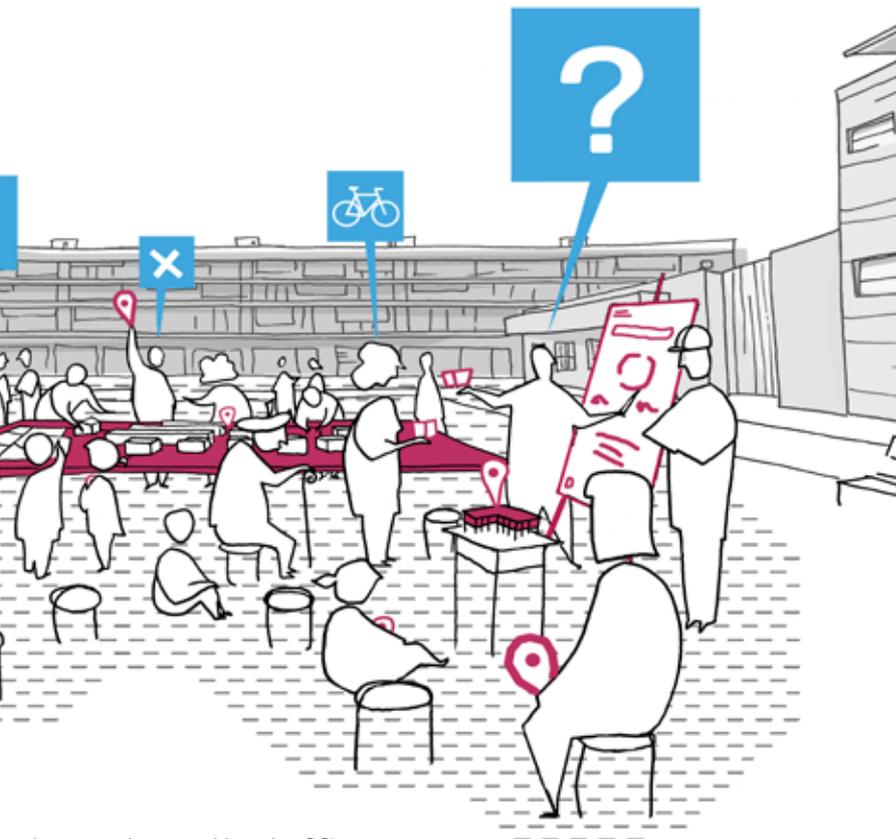


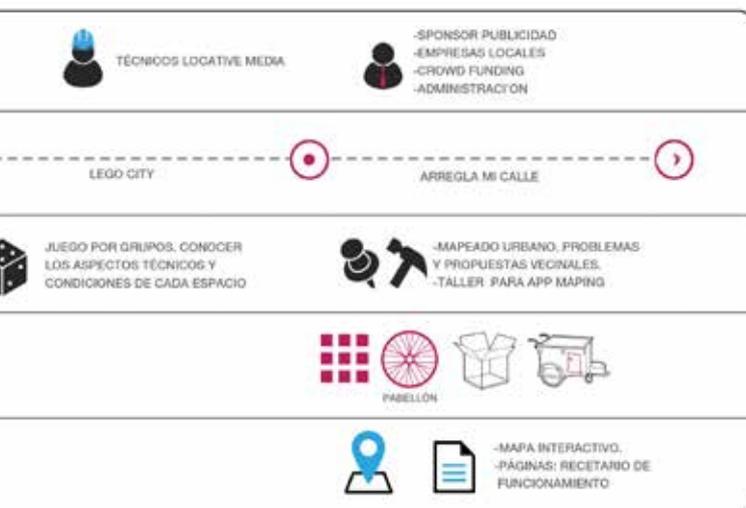
fig 59. Desmontando mi barrio. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de...





Utilizamos una maqueta a gran escala del barrio para marcar los principales problemas y propuestas que detectan los vecinos. A la vez vamos familiarizándonos con la app Mapa.

os de nounproject.com. Licencias CC)



INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA



IMAGINA TU BARRIO

ORBA 2.0

¿QUÉ?

Es el momento de definir juntos el futuro del barrio. Durante esta etapa se utilizarán las distintas herramientas detalladas para entrar en aspectos propositivos, cuestiones de diseño, uso, transformación y gestión de los distintos espacios del barrio. Se establece así un **horizonte de posibilidades y deseos futuros que nos aproxime de modo colectivo hacia la formalización final de la propuesta.**

¿CÓMO?

Se establecen una serie de dinámicas y canales que posibilitan la organización y gestión de las distintas actividades propuestas. A lo largo del taller se promueven dinámicas para tratar de definir las preferencias y gustos de los distintos colectivos, y **traducir sus reivindicaciones en propuestas concretas.**

Como resultado **se concreta de modo colectivo** un horario, calendario eventos, uso espacios, y primeros articuladores internos de la comunidad. Durante todo este proceso **se va produciendo una familiarización con las herramientas digitales que posibilitarán una futura autonomía.**

Se forman las primeras comunidades virtuales y primeros articuladores. Gestión del próximo evento desde la red.



PARTES. DESARROLLO

1_Dibuja tu ciudad: Durante este taller los más pequeños imaginan la ciudad del futuro recurriendo al dibujo y otras dinámicas de juego en los mismos lugares que quieren transformar. De modo complementario el resto de vecinos proponen distintos usos y necesidades de diseño de cada uno de los espacios a tratar con la supervisión y apoyo de técnicos. Se expone el trabajo de universidades y concursos sobre los espacios.

0_Conexiones. Articulado con esta fase de co-diseño y con objeto de enriquecer las propuestas se implica a diversos agentes externos. Así se realizan varias videoconferencias de técnicos y proyectos similares previos, además de integrar las propuestas realizadas para cada espacio desde las universidades.

2_Calendario. Se establece un calendario y horario básico de actividades como plan general de acciones futuras a desarrollar durante las siguientes fases del proceso.



*- Para esta intervención ha sido tomado como referente el proyecto de PAISAJE TRANSVERSAL. Naquerant Espais. Más información disponible en Web: < <http://naquerantespais.blogspot.com/es/> >

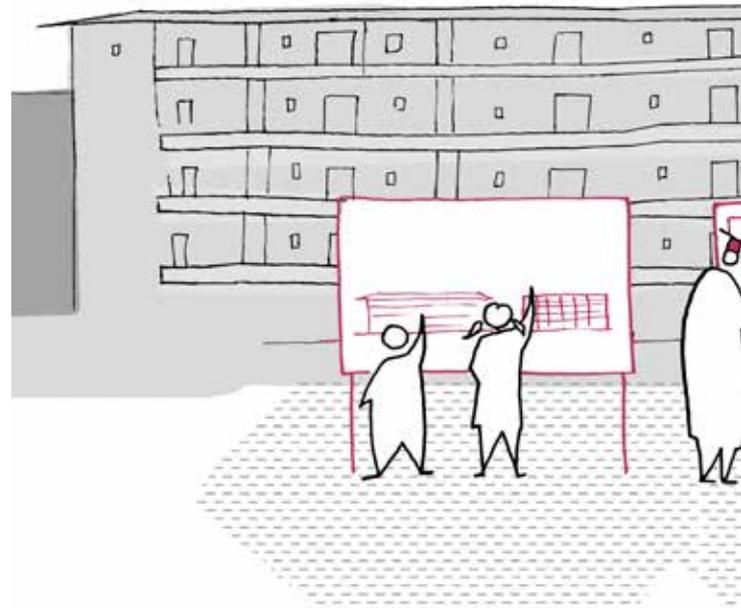
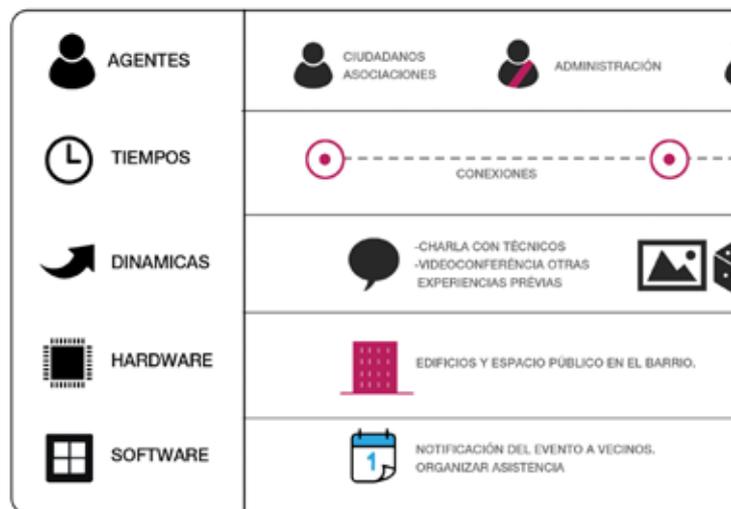


fig 60. Imagina tu barrio. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nou...)





inproject.com. Licencias CC)

<ul style="list-style-type: none"> -TÉCNICOS LOCALIVE MEDIA -UNIVERSIDADES -EXPERIENCIAS PREVIAS 	<ul style="list-style-type: none"> -SPONSOR PUBLICIDAD -EMPRESAS LOCALES -CROWD FUNDING -ADMINISTRACION 	<ul style="list-style-type: none"> - SURGEN NUEVOS ARTICULADORES LOCALES
DIBUJA TU CIUDAD	CALENDARIO	
<ul style="list-style-type: none"> -VOTACIÓN PROPUESTAS DISEÑO UNIVERSIDAD Y CONCURSOS. -PROPUESTAS DE USO Y DISEÑO. NIÑOS Y ADULTOS 	<ul style="list-style-type: none"> -ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE ESPACIOS -CALENDARIO DE USO 	
	FABELLÓN	
		<ul style="list-style-type: none"> -RED SOCIAL. PRIMERAS COMUNIDADES -CALENDARIO. ORGANIZACIÓN FUTURA -PÁGINAS. DOCUMENTO BÁSICO



INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

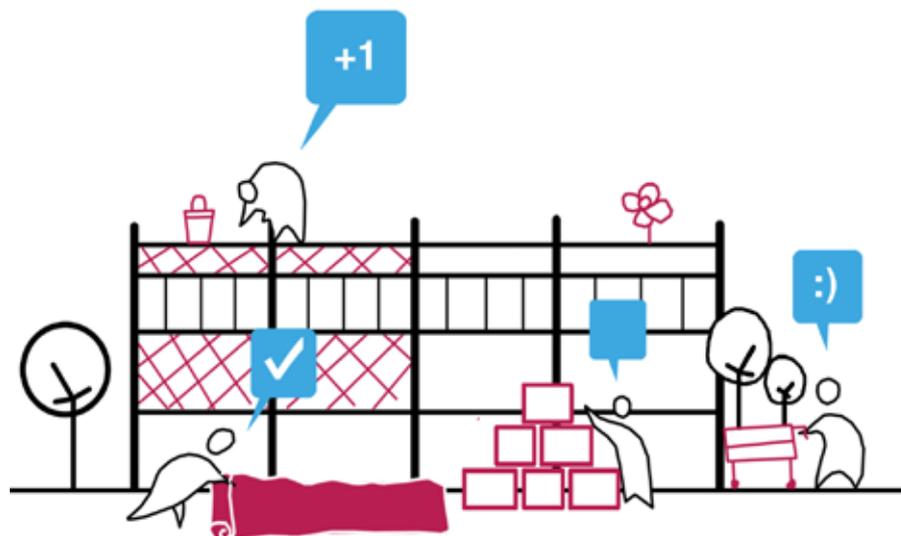
PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA





_transformar

Es el momento de pasar a la **acción**. Es durante esta fase cuando tiene lugar la transformación física del barrio en base al proceso de **diseño colectivo desarrollado durante la fase anterior**. Los ciudadanos son implicados en la toma de decisiones, pero también en la transformación directa del barrio.

Durante esta etapa se produce la fase de experimentación y co-diseño . Se promueven **acciones piloto que empiezan a perfilar la identidad de la red y el posible uso y carácter de los distintos espacios en relación a la identidad de la comunidad**, a la vez que se va produciendo la transformación del barrio, ejecución de los diseños y **testeo de soluciones** mediante dispositivos con los que los ciudadanos pueden interactuar y comprobar si se ajustan a sus necesidades y expectativas.

-**Horizonte de posibilidades**. Desarrollar y asesorar a la comunidad en su proceso de incubación y definición de espacios y posibles soluciones. **Impulso e incubación de espacios**.

-**Co-definición de horizonte de posibilidades**. Se asignan tareas a los nuevos articuladores



EL SALÓN URBANO: PINTA TU CALLE

¿QUÉ?

Se busca **dignificar y visibilizar muchos de los espacios olvidados de Barrio Orba dotándolos de vida y color desde el arte**. Muros y pavimentos del barrio adquirirán un nuevo y vivo carácter como soporte para un concurso de graffitis que servirá, no solo para dar un nuevo aspecto al barrio, sino que además **delimitará aquellas zonas y espacios integrados en la propuesta**.

¿CÓMO?

Previo estudio se seleccionan una serie de muros y pavimentos degradados y significativos del barrio. Se convoca un concurso colaborativo de propuestas para nuevos talentos en el graffiti y pintura urbana a excepción de varios espacios reservados para un concurso de artistas profesionales.

PARTES. DESARROLLO

Mapping: Selección de espacios para el concurso

Charlas: La calle, el museo urbano. Debatimos en torno a la importancia que tiene el espacio público como lugar de creación de cultura.

Concurso, exposición y selección de propuestas: Durante la etapa "imaginar" los vecinos podrán presentar sus propuestas y votar entre las distintas propuestas presentadas por los artistas, usando para ello la plataforma web.

Taller y ejecución. Pinta tu calle: El técnico o artista y su equipo aparecerán como directores y ejecutores de la obra, aunque **se exige garantizar la participación de los vecinos en al menos un 15% de su ejecución**. Para la organización de los trabajos recurrimos a la aplicación "servicios" del software urbano.

muebla el salón. Evento de inauguración y presentación de las obras.

Durante el desarrollo del taller se va introduciendo poco a poco el uso de las herramientas digitales y presenciales pertinentes para favorecer una progresiva familiarización.

*- Para esta intervención ha sido tomado como referente el proyecto POLINIZA. Más información disponible en Web: < <http://www.upv.es/poliniza/> >

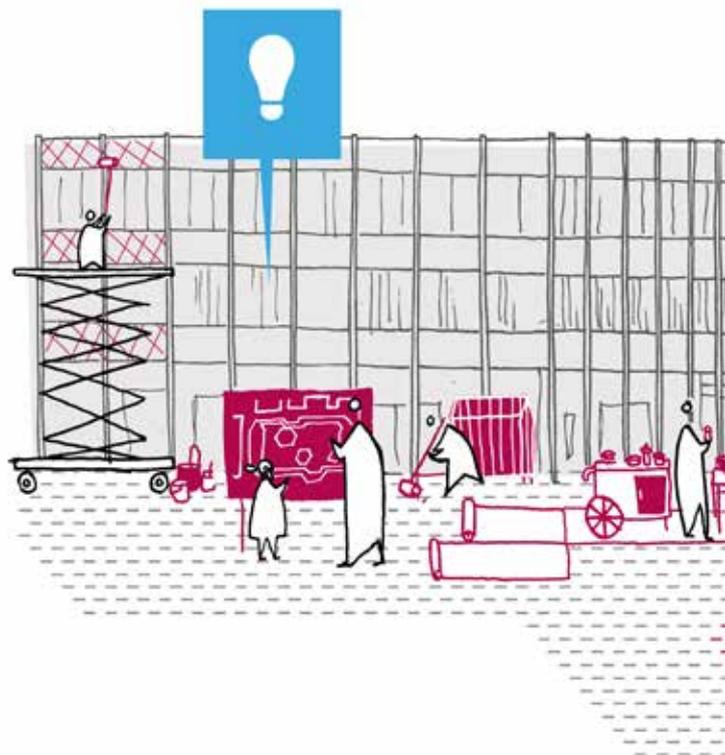
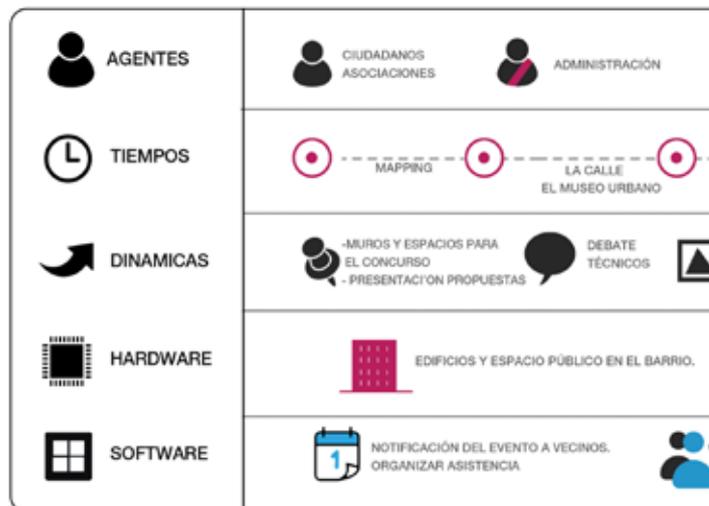
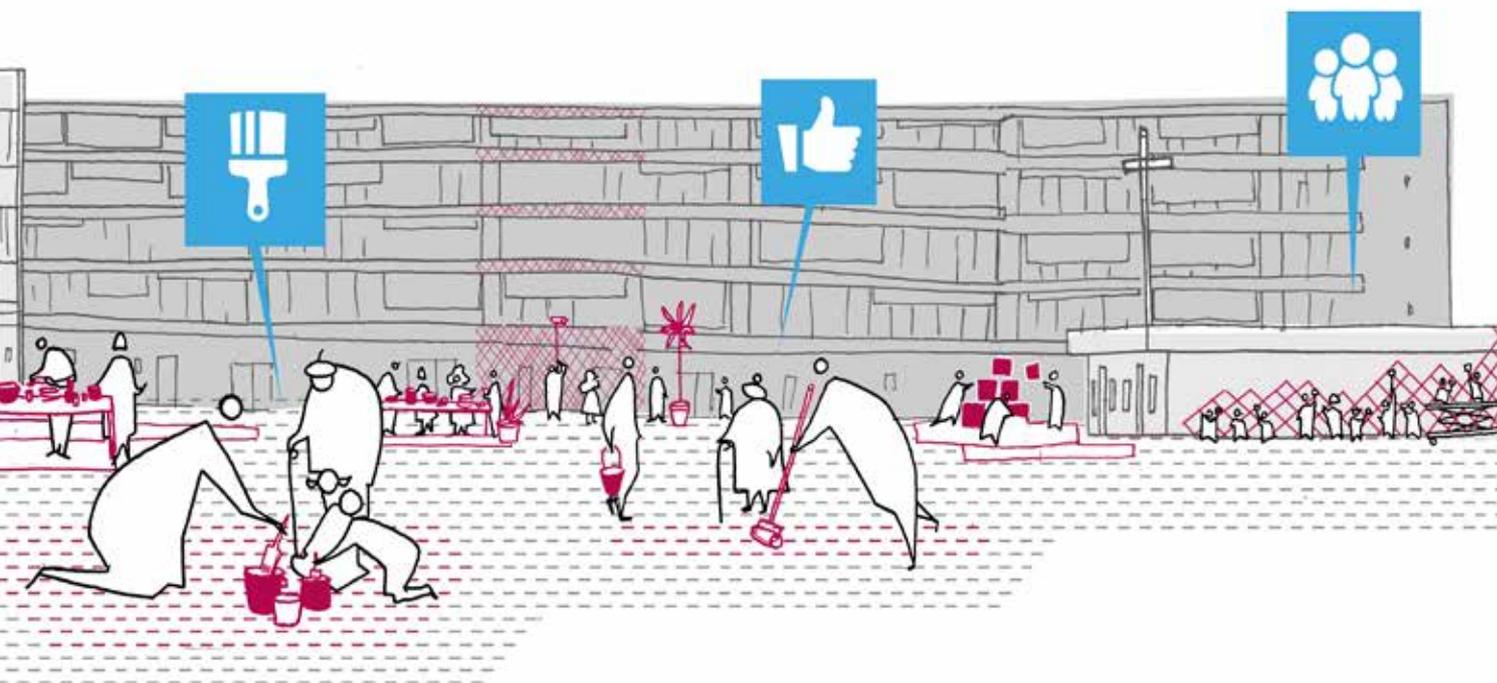


fig 61. Salón urbano. Pinta tu calle. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de: <http://www.iconfinder.com/>)





áiados de nounproject.com. Licencias CC)





RUIDO EN EL ATENEO

¿QUÉ?

Busca recuperar uno de los espacios más significativos en la vida cotidiana de los vecinos de Parque Alcosa. Un espacio cada vez más olvidado y degradado por la falta de financiación que sin embargo ha sido crucial en la construcción y desarrollo cultural del barrio. **Esta propuesta busca recuperar El Ateneo como un lugar de encuentro, construcción cultural y ocio para el barrio.**



¿CÓMO?

Buscando convertir la propuesta en una experiencia lo más rica posible se implica a varias universidades que tratarán sobre el tema durante el curso. Además se convocará un concurso a nivel nacional para definir una propuesta de rehabilitación lowcost donde se implique a los ciudadanos en el propio proceso de construcción del nuevo Ateneo en al menos uno de los espacios. Se valorará:

- Originalidad de la propuesta — versatilidad - posibilidad de ejecución — tiempo de ejecución — coste de ejecución —
- Posibilidad de integrar participación ciudadana o talleres para la realización de alguna de las partes.

Durante la etapa imaginar se integrarán las reivindicaciones y necesidades de los vecinos como propuestas concretas para el proyecto.



PARTES. DESARROLLO

A continuación se especifican distintas partes suponiendo hipótesis de propuesta vencedora de concurso>

0 Charlas y videoconferencia: Nuevas formas de arquitectura. Arquitectura Low Cost y referentes de éxito.

1 Concurso, exposición y selección de propuestas: Durante la etapa de imaginación los vecinos expondrán sus necesidades y reivindicaciones para ser integradas en la propuesta. Conoceremos las propuestas de universidad y profesionales para ser valoradas.

2 Ejecución y participación. Labores básicas acondicionamiento: El proyecto se ejecuta en su primera fase hasta acabados, solución estructural y partición interior a falta de labores de decoración y amueblado interior.

3 Talleres. Amuebla el Ateneo: El técnico y su equipo aparecerán como directores y ejecutores de la obra, aunque se garantiza la intervención de los vecinos.



TAPE SPACE

Como una especie de dibujo por puntos a escala arquitectónica el espacio del ateneo aparece lleno de puntos que los vecinos, por grupos según el color de su cinta, deben completar uniendo con cinta adhesiva puntos del espacio en un tiempo límite. Gana el grupo que acabe primero su dibujo.



ARQUIGAMI

Uno de los espacios del Ateneo se reservará para ser amueblado con los muebles producidos durante el taller de origami que tendrá lugar en el mismo espacio.

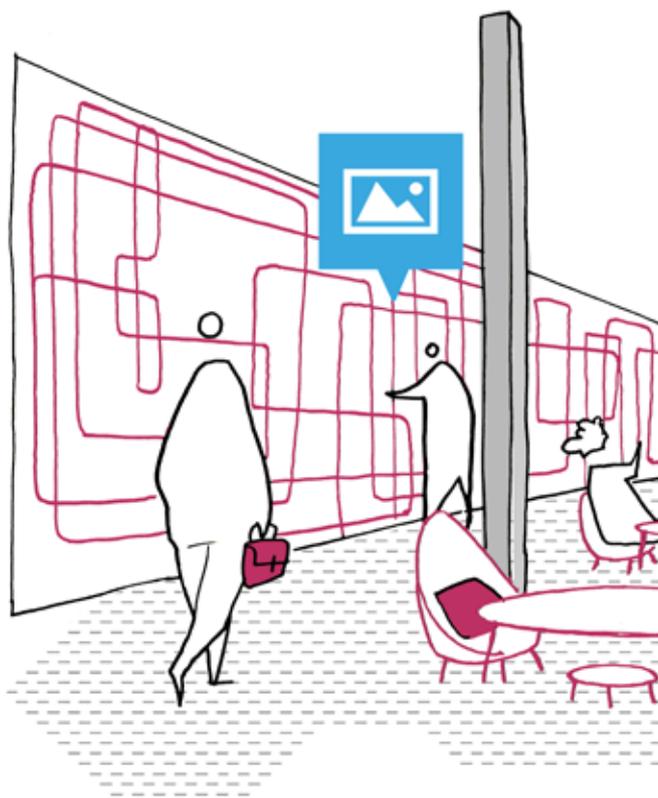
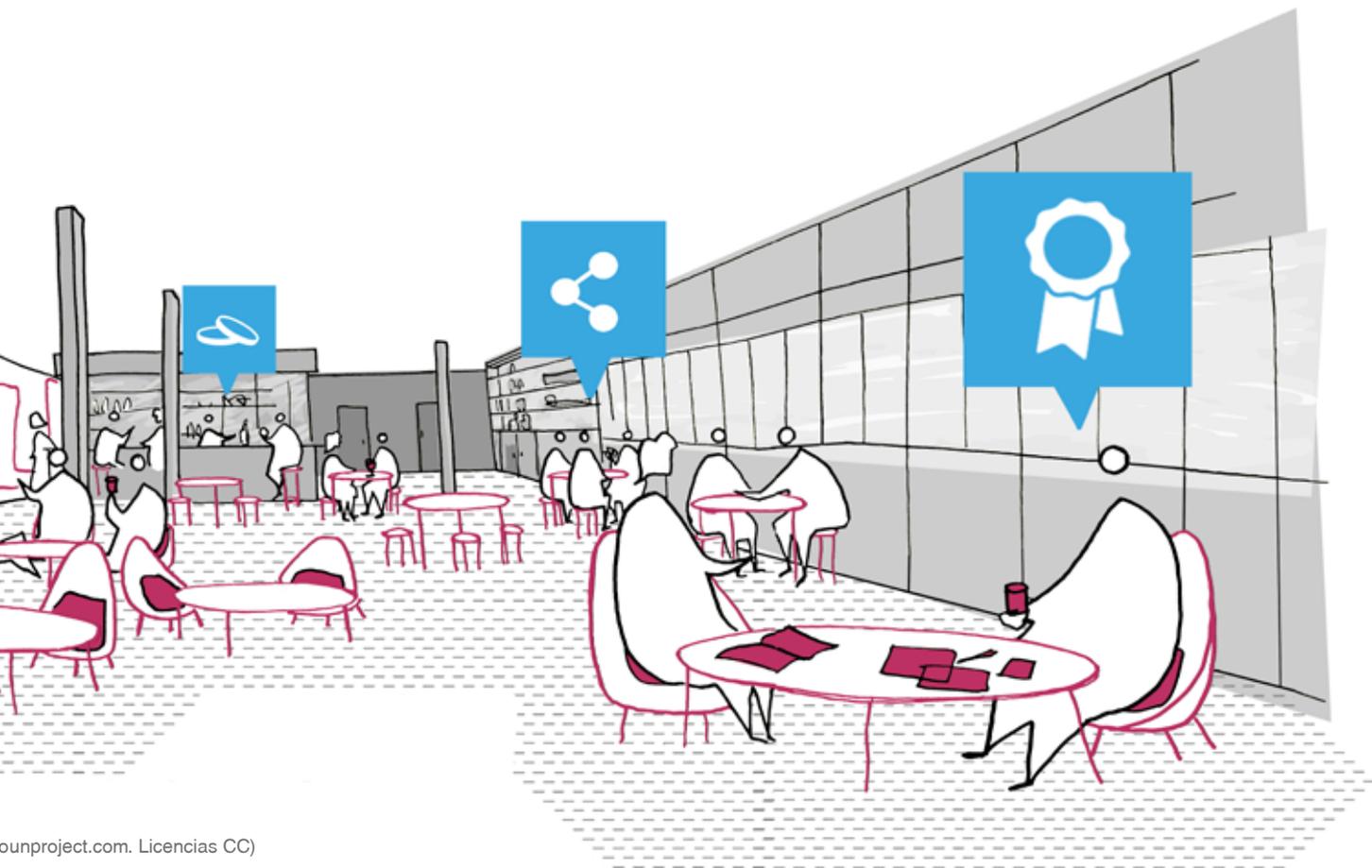


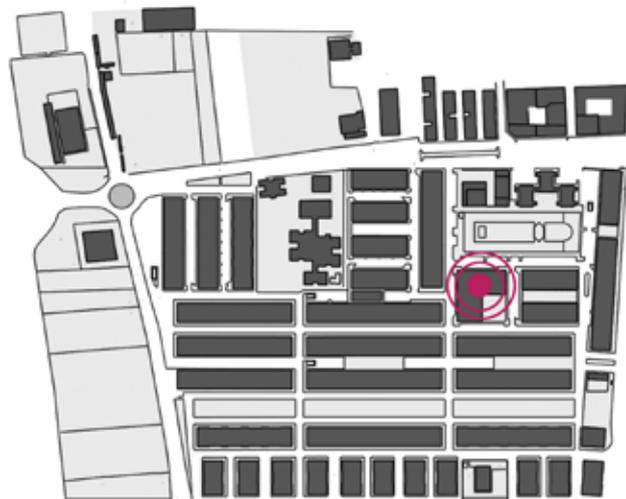
fig 62. Ruido en el ateneo. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de n



 AGENTES	 CIUDADANOS ASOCIACIONES	 ADMINISTRACIÓN
 TIEMPOS	 LOW COST ARCH	 PROPUESTA
 DINAMICAS	 CHARLA CON TÉCNICOS Y REFERENTES	 EXPOSICIÓN Y VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LOS TRABAJOS UNIVERSITARIOS
 HARDWARE	 EDIFICIOS Y ESPACIO PÚBLICO EN EL BARRIO.	
 SOFTWARE	 NOTIFICACIÓN DEL EVENTO A VECINOS. ORGANIZAR ASISTENCIA	



ounproject.com. Licencias CC)



INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA

RUIDO EN LA HUERTA

¿QUÉ?

Esta propuesta tiene por objetivo **recuperar el vínculo tradicional del municipio con el paisaje de la huerta y la cultura rural que ha caracterizado la vida en Alfajar desde sus orígenes.**

Para ello se busca regenerar el espacio de huerta segregado por la CV-440 a su paso por Afafar.

Más allá de generar únicamente un espacio de cultivo para los vecinos se busca construir un **entorno de aprendizaje de costumbres tradicionales mediante talleres y cursos, un vínculo con el paisaje de la huerta, un punto de encuentro para los vecinos.** Así la propuesta no se cierra como un huerto de cultivo, si no como un huerto de ocio para los vecinos

¿CÓMO?

Se convoca un concurso para definir la propuesta de diseño y distribución básica de los huertos que implique a los ciudadanos en el propio proceso de construcción de los huertos de ocio. La propuesta deberá contar al menos con los siguientes espacios:

Parcelas de cultivo para particulares, colegio y asociaciones + Zona de esparcimiento y encuentro + Espacio para talleres y cursos al aire libre

Durante la etapa imaginar se integrarán las reivindicaciones y necesidades de los vecinos como propuestas concretas para el proyecto.

Se integrarán además las propuestas realizadas desde los alumnos de la universidad

PARTES. DESARROLLO

● **0 Charlas y videoconferencia:** La huerta en nuestra historia. Experiencias previas.

🏆 **1 Concurso, exposición y selección de propuestas:** Durante la etapa "imaginar" los vecinos exponen sus necesidades y reivindicaciones para ser integradas en la propuesta. Conoceremos las propuestas de universidad y profesionales en concurso para ser valoradas.

2 **Ejecución. Labores básicas acondicionamiento**

🌳 **3 Día del árbol: Inauguración del huerto.** El evento arranca con una primera plantación de varias especies .

🔧 **4 Talleres. Amuebla el Huerto:** Se promoverán actividades que promuevan convivencia y buen ambiente entre los usuarios, haciéndolos partícipes de la construcción y definición de su entorno. En estos talleres intervendrán varios profesionales del sector, expertos locales y universidad.



MOBILIARIO CON PALETS Y CONSTRUCCIÓN DE COMPOSTERA Los alumnos de la universidad desarrollan durante el curso una serie de propuestas de diseño para mobiliario lowcost que después serán construidos durante el taller en los huertos



CONSTRUCCIÓN CON CAÑA

Los alumnos de la optativa desarrollan durante el curso un proyecto de estructura con cañas que llevarán a cabo en los huertos con la participación de los vecinos

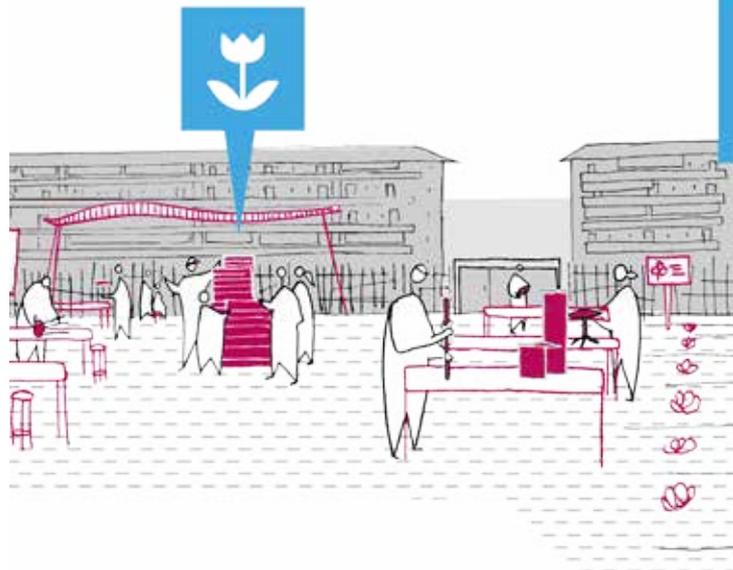
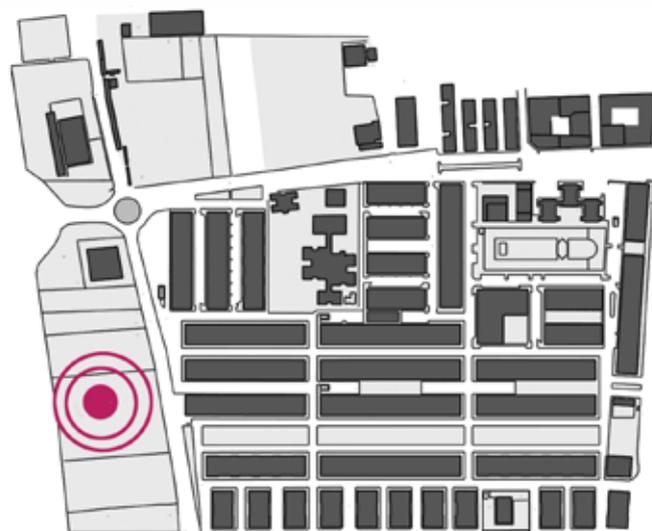
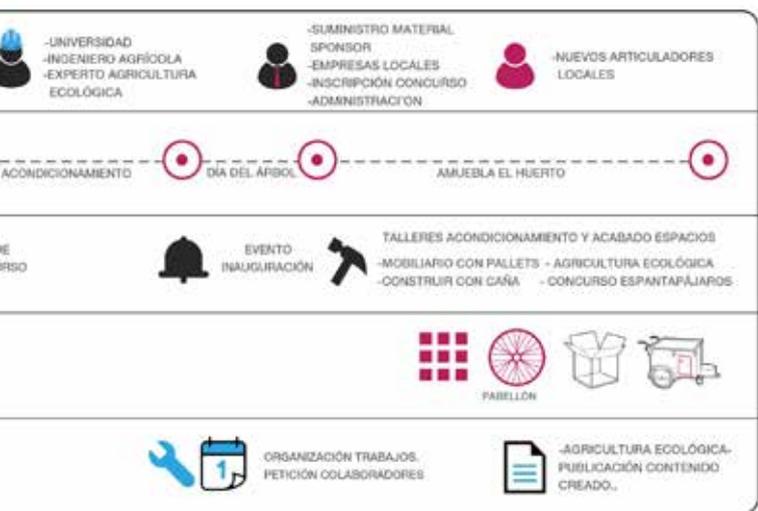


fig 62. Ruido en la huerta. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de un banco de imágenes)





project.com. Licencias CC)



INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA

RUIDO EN LAS AULAS

¿QUÉ?

El edificio que albergó el Colegio Jaime I fue el fruto de constantes reivindicaciones y propuestas de los vecinos de Barrio Orba, una conquista que sin embargo hoy permanece como un edificio callado, vacío y condenado a la ruina.

El objetivo de esta propuesta es **recuperar las instalaciones de Jaime I como un espacio cultural y de creación para los vecinos** de Barrio Orba.

Este edificio albergaría aquellos usos que el Ateneo no puede albergar. Albergar espacios para talleres, conferencias, deportes, aulas de música o teatro entre otras serían algunas de sus principales funciones.

Con el objeto de conseguir una mayor mezcla de uso y fondos para financiar la obra se reservan espacios para oficinas y coworking, buscando atraer a nuevos vecinos.

¿CÓMO?

Buscando convertir la propuesta en una experiencia lo más rica posible se implica a varias **universidades** que tratarán sobre el tema durante el curso. Además se convocará un **concurso** a nivel nacional para definir una propuesta de **rehabilitación lowcost** donde se **implique a los ciudadanos en el propio proceso de recuperación** de Jaime I en al menos uno de los espacios. Se diseñarán además los espacios para oficinas antes mencionados.

Durante la etapa imaginar se integrarán las reivindicaciones y necesidades de los vecinos como propuestas concretas para el proyecto.

PARTES. DESARROLLO

A continuación se especifican distintas partes suponiendo hipótesis de propuesta vencedora de concurso>

0. Charlas y videoconferencia: Nuevas formas de arquitectura. Arquitectura Low Cost y referentes de éxito.

1. Concurso, exposición y selección de propuestas: Durante la etapa "imaginar" los vecinos exponen sus necesidades y reivindicaciones para ser integradas en la propuesta. Conoceremos las propuestas de universidad y profesionales en concurso para ser valoradas.

2. Ejecución. Labores básicas acondicionamiento

3. Talleres. Amuebla Jaime I: El técnico y su equipo aparecerán como directores y ejecutores de la obra, aunque se garantiza la intervención de los vecinos.



EL MURO

Uno de los muros internos del colegio es cubierto con pintura negra conformando una gran pizarra en que hacer propuestas.



CAMITECHO

Construimos un espacio exterior a la sombra mediante una gran pérgola formada por camisetas aportadas por cada uno de los vecinos del barrio.

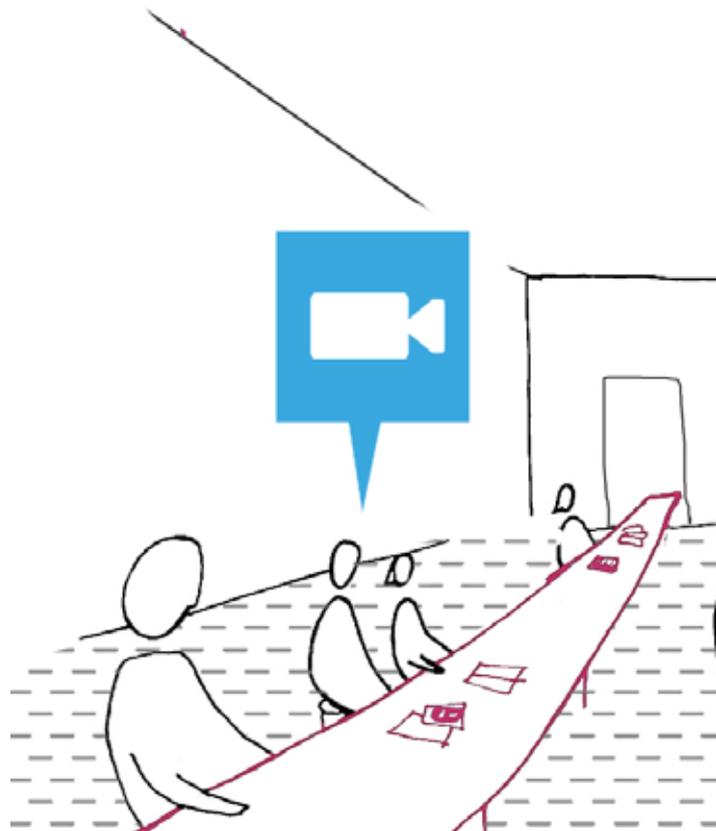


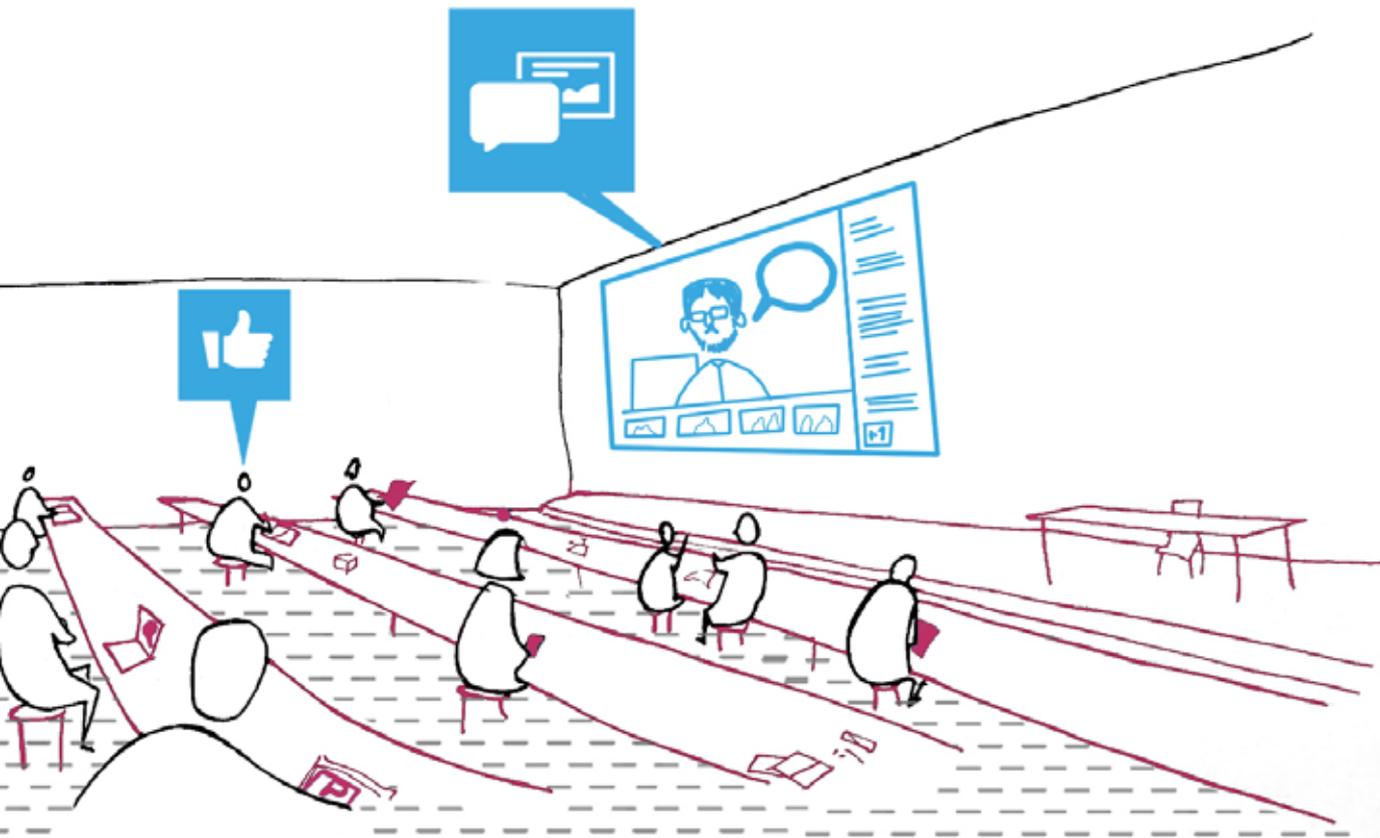
fig 63. Ruido en las aulas. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nou

AGENTES	CIUDADANOS ASOCIACIONES	ADMINISTRACIÓN
TIEMPOS	LOW COST ARCH	PROPUESTA
DINAMICAS	CHARLA CON TÉCNICOS Y REFERENTES	EXPOSICIÓN Y VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL CONCURSO Y TRABAJO UNIVERSITARIO
HARDWARE	EDIFICIOS Y ESPACIO PÚBLICO EN EL BARRIO.	
SOFTWARE	NOTIFICACIÓN DEL EVENTO A VECINOS. ORGANIZAR ASISTENCIA	VOZ

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA



inproject.com. Licencias CC)



INTRODUCCIÓN DIAGNÓSTICO PROPUESTA IMPLANTACIÓN HARDWARE SOFTWARE BIBLIOGRAFÍA

PEDALES: INFRAESTRUCTURAS LIGERAS

¿QUÉ?

Esta iniciativa persigue crear **conciencia y comunidad** en torno a la bicicleta como medio de transporte respetuoso, ecológico y económico en un municipio que cuenta con un entorno paisajístico privilegiado del que disfrutar, así como una situación de proximidad con la ciudad que lo hacen óptimo para su uso.

Se pretende además **generar autonomía en la definición de infraestructuras ligeras para la comunidad**, de modo que compartiendo rutas locales y seguras conocidas pueda llegar a generarse una red de transporte alternativa al coche.

¿CÓMO?

Se realizará un taller en que estudiamos las posibilidades de la bici en el municipio y alrededores, donde además **aprenderemos a utilizar la aplicación Mapa del software urbano** (para conocerla en detalle ir a DESARROLLO: SOFTWARE URBANO) para compartir rutas locales. Esta ruta virtual se complementará con unas marcas muy sencillas realizadas durante el taller que se dispondrán a lo largo de toda la ruta marcada. De este modo **habremos construido un carril bici sin apenas coste económico ni medioambiental**. La acción finaliza con una **bicifestación** en que recorreremos junto a los vecinos el itinerario marcado subidos en bici.

PARTES. DESARROLLO

● **Charlas y videoconferencias:** La bicicleta en la ciudad. Pasado, presente y futuro. Videoc.: Experiencias previas: En bici por Madrid, Valencia en bici...

➔ **Taller. Infraestructuras ligeras:** Estudiamos las infraestructuras ligeras como alternativa a las grandes y costosas infraestructuras tradicionales.



MAPEADO URBANO

Aprendemos a utilizar la aplicación para crear, compartir o seguir rutas.

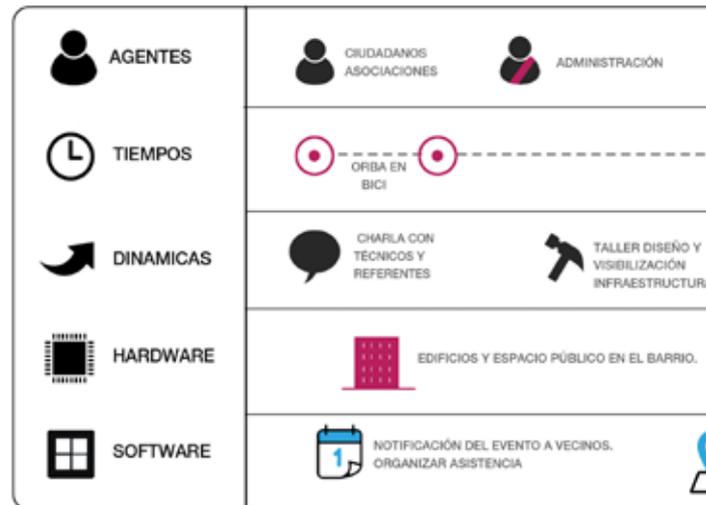
MARCAS

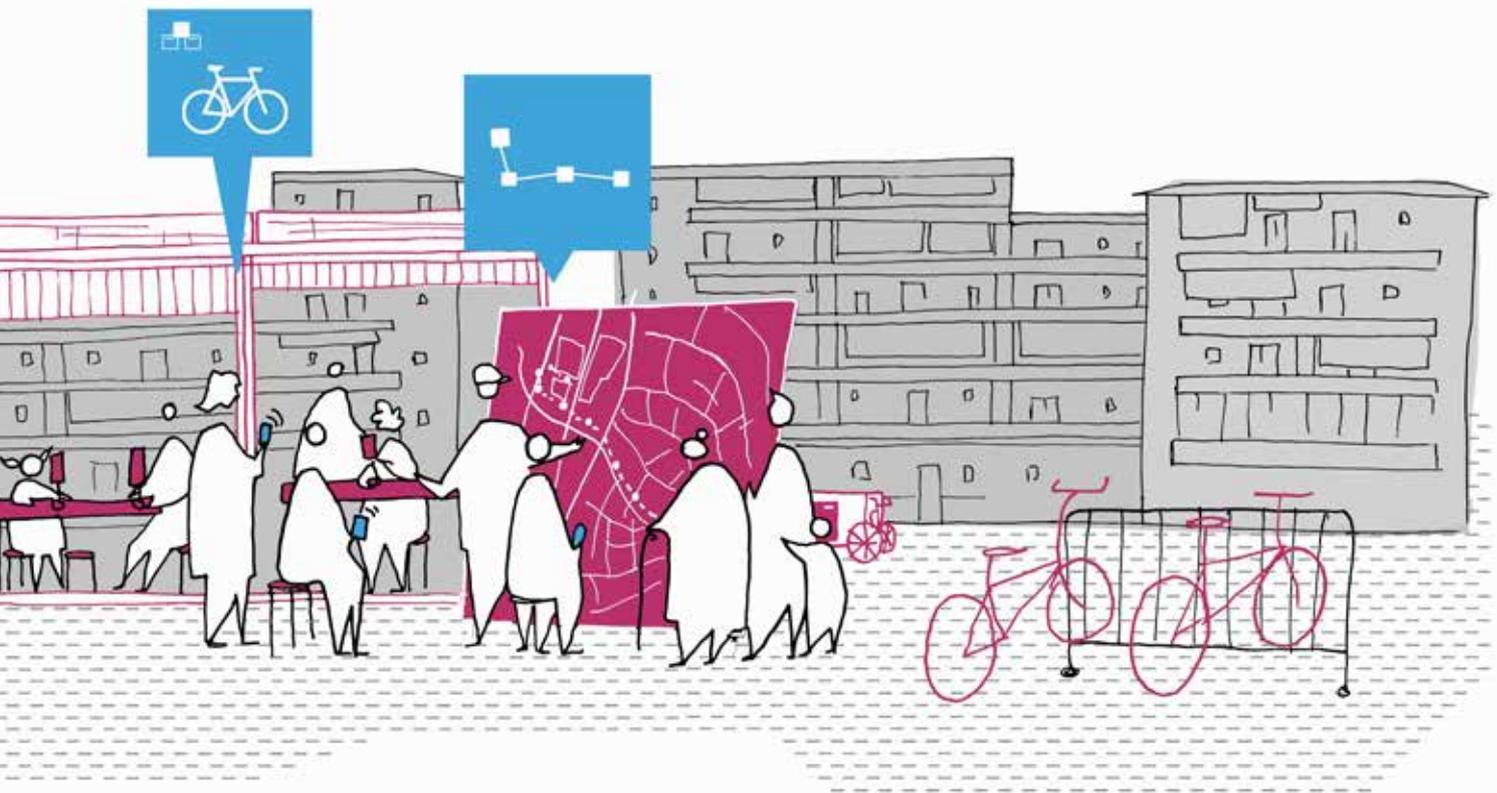
Diseñamos e imprimimos las marcas para marcar la ruta y hacerla así visible también desde lo físico

📍 **Evento. Bicifestación:** Salimos de Poeta Miguel Hernández siguiendo la ruta marcada hasta l'Albufera. ¡Tráete tu bici!



fig 64. Taller infraestructuras ligeras. Pedales. (fuente: elaboración propia. l...





Imágenes extraídas de nounproject.com. Licencias CC)



INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

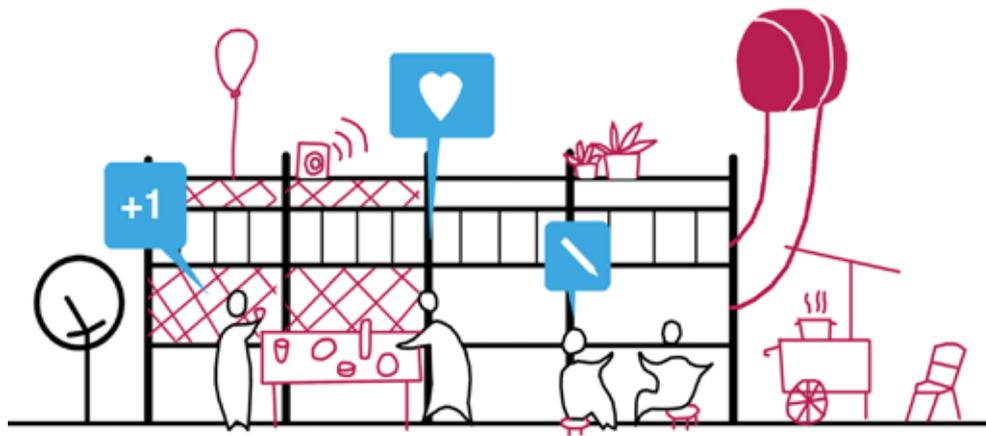
PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA





_celebrar

Es el momento en que se alcanza una **completa domesticación urbana**. Vivir, celebrar, comunicar, festejar la calle como un rincón más de nuestro espacio doméstico y cotidiano del que nos responsabilizamos y con el que nos sentimos implicados.

En esta fase **el espacio público recupera así su carácter como lugar de construcción de ciudadanía** gracias a la calidad de las relaciones sociales que facilita, por su capacidad de mezclar grupos y comportamientos, de estimular la identificación simbólica, la expresión, producción e integración cultural. **La calle es el lugar en el que se teje la cultura de la ciudad.**

Se persigue, más allá de celebrar un evento aislado, generar conciencia ciudadana en torno a la posibilidad de recuperar el espacio público como un entorno doméstico para los distintos colectivos donde celebrar este tipo de acciones y muchas otras a nivel cotidiano.

Se produce la aceleración de la comunidad:

ACELERACIÓN

- Desarrollar desde la comunidad un **plan de acciones** en torno a los distintos espacios en función de los intereses comunitarios.
- Formalización de **nuevos articuladores** internos a la comunidad.
- Aceleración e independización de la red en una nueva organización.

JUEGA TU CALLE

¿QUÉ?

Esta acción está dedicada tanto a los más pequeños del barrio como fuera de él. **Se centra en la importancia de la calle como un lugar de crecimiento y socialización para los más jóvenes, reivindicando un espacio público seguro y domesticable desde la infancia.**

Ésta **se concreta como un encuentro para el intercambio entre niños de juguetes que no quieren usar a cambio de otros de sus vecinos que puedan interesarle.** Cada niño deberá traer un juguete y podrá llevarse a cambio aquél que más le guste.

La instalación contará con zonas de intercambio y áreas de juego en la Plaza Poeta Miguel Hernández.

¿CÓMO?

La acción se divide en dos partes distintas pero complementarias. Un acto en el espacio físico y su continuidad a través de una infraestructura digital:

EL EVENTO

Mediante el **Hardware Urbano** diseñado se preparará una instalación que contará con **varias zonas de intercambio y áreas de juego** en la Plaza Poeta Miguel Hernández donde padres y niños podrán disfrutar de una jornada en que **la plaza se convierte en un salón urbano para el juego y donde tejer comunidad.**

LA APLICACIÓN Y EL TALLER

La acción cuenta con una fase que tiene su desarrollo en paralelo al evento y continuidad después del mismo: es el **uso de la aplicación "Inventario" para el intercambio de juguetes**, además de cualquier otro objeto. Durante el taller traduciremos algunos de los intercambios realizados en el evento y aprenderemos a utilizar la aplicación.

PARTES. DESARROLLO

● **Charlas y videoconferencias:** Charla y Videoconferencias: La ciudad de los niños. Videoconferencia: Experiencias previas.

● **Evento. Juega tu calle:** Momento para jugar e intercambiar juguetes.

● **Taller. Herramientas virtuales de intercambio, el inventario:** Aprendemos a utilizar esta aplicación integrada en el software urbano.

*- Para esta intervención ha sido tomado como referente el proyecto ECOSISTEMA URBANO. La noche de los niños. Madrid, septiembre 2010. Más información disponible en Web: <<http://ecosistemaurbano.org/ecosistema-urbano/la-noche-de-los-ninos>>

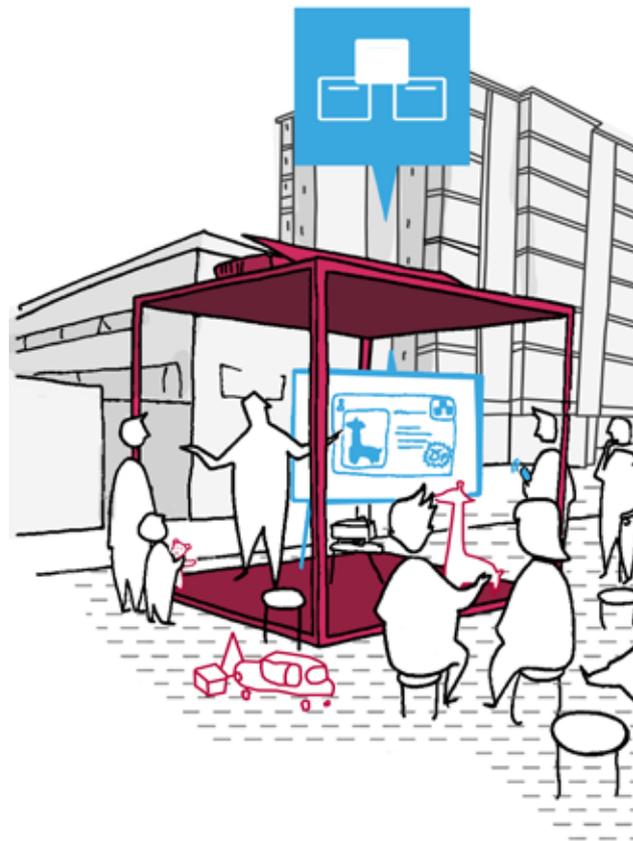
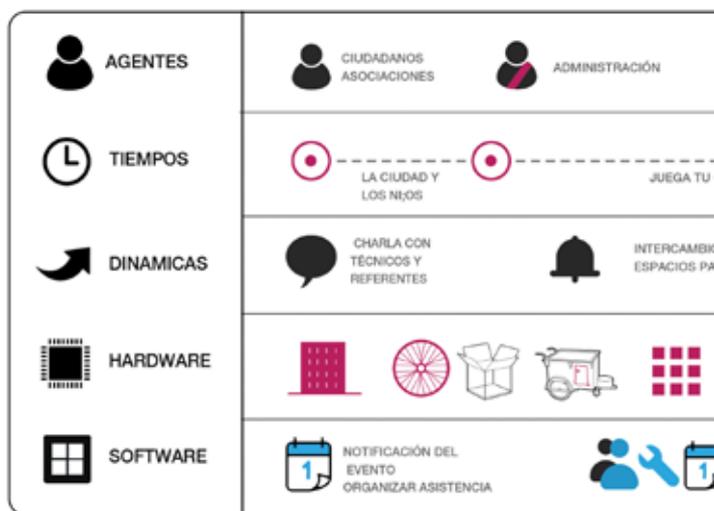
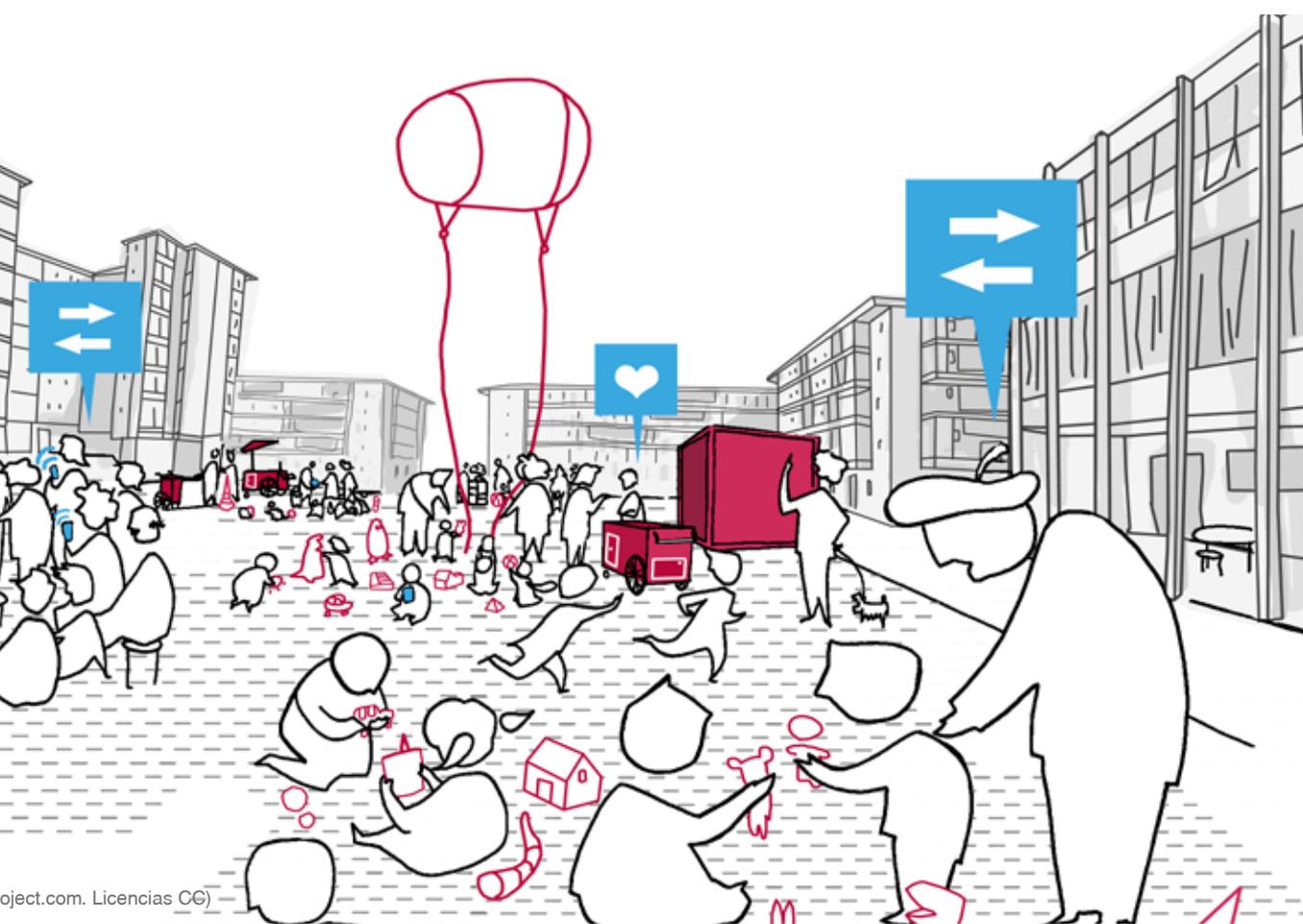
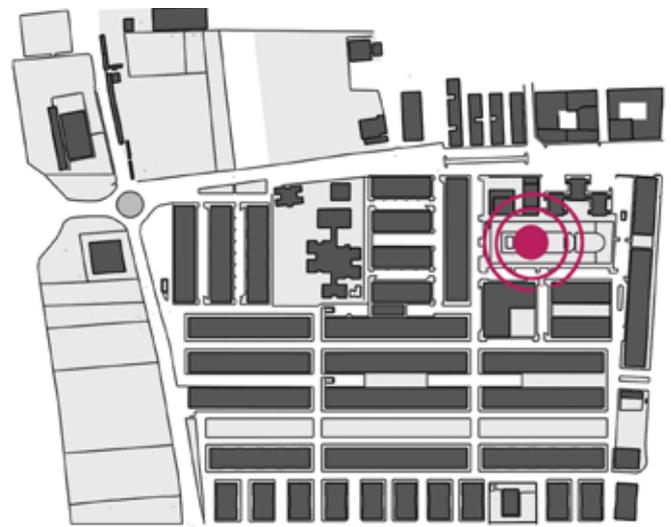
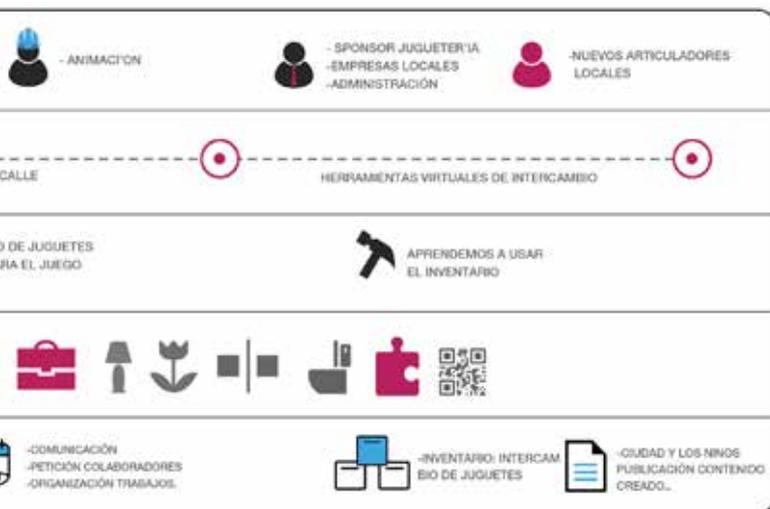


fig 65. Juega tu calle. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject)





project.com. Licencias CC)



INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA



COCINA URBANA

¿QUÉ?

La comida es uno de los principales aspectos definitorios de la cultura de un lugar. **Su gastronomía es un lenguaje, un ritual social que pertenece y define a cada civilización.** El espacio público, como lugar donde se construye nuestra cultura, debe acoger ésta como una expresión cultural más.

La comida popular es además una oportunidad para que los vecinos se relacionen y se vinculen con el espacio público y realidad urbana que comparten a través de una actividad tan cotidiana y necesaria como la de juntarnos para comer. **Se produce un proceso de domesticación urbana a través de la comida popular.**

Al igual que con el resto de acciones, **se persigue, más allá de celebrar un evento aislado, generar conciencia ciudadana y comunidad en torno a la posibilidad de recuperar el espacio público como un entorno doméstico donde celebrar este tipo de acciones a nivel cotidiano.**



¿CÓMO?

La acción se concreta como un concurso gastronómico en que compiten entre sí los vecinos, así como equipos no locales, contando con un jurado para la valoración. Todo el pueblo está invitado al evento, aunque es requisito indispensable participar con alguno de los equipos para asistir a la comida.



PARTES. DESARROLLO



Taller. Herramientas virtuales de gestión. Software urbano: Esta acción comienza en una fase previa con la propia organización del evento utilizando el software y hardware urbano para ello. Controlar los asistentes, solicitar colaboración de los vecinos, solicitar la aportación temporal de mobiliario (que cada uno traiga su silla) son algunas de las labores previas a realizar con los asistentes.

Charla y experiencias previas: La comida como expresión cultural. Conocemos vía videoconferencia algunas experiencias previas.

Competición y Valoraciones: ¡Es el momento de cocinar! Durante esta etapa los equipos cuentan con el hardware urbano para desarrollar sus platos. Valoración del jurado.



Comida: Es el momento en que el jurado y todos los asistentes degustan los platos contando con la música de las agrupaciones musicales del barrio y discomóvil.

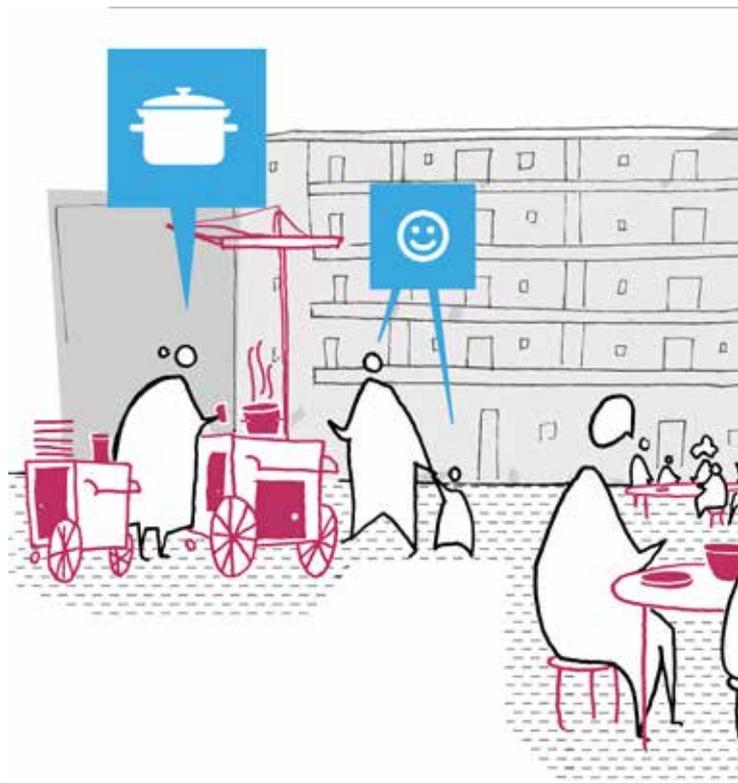
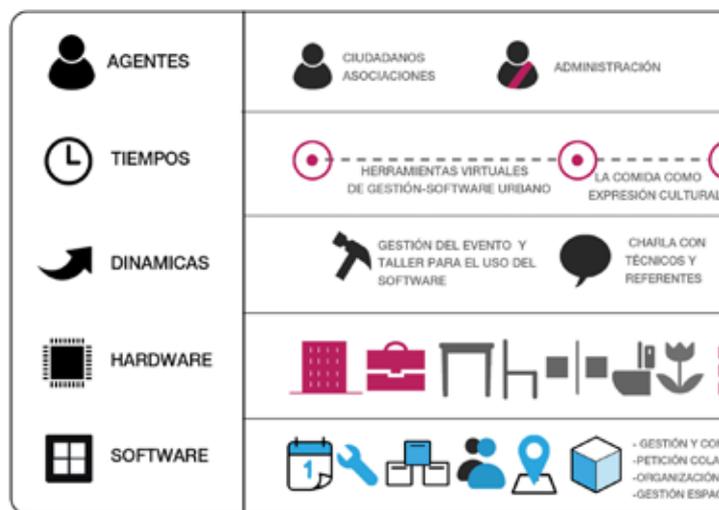
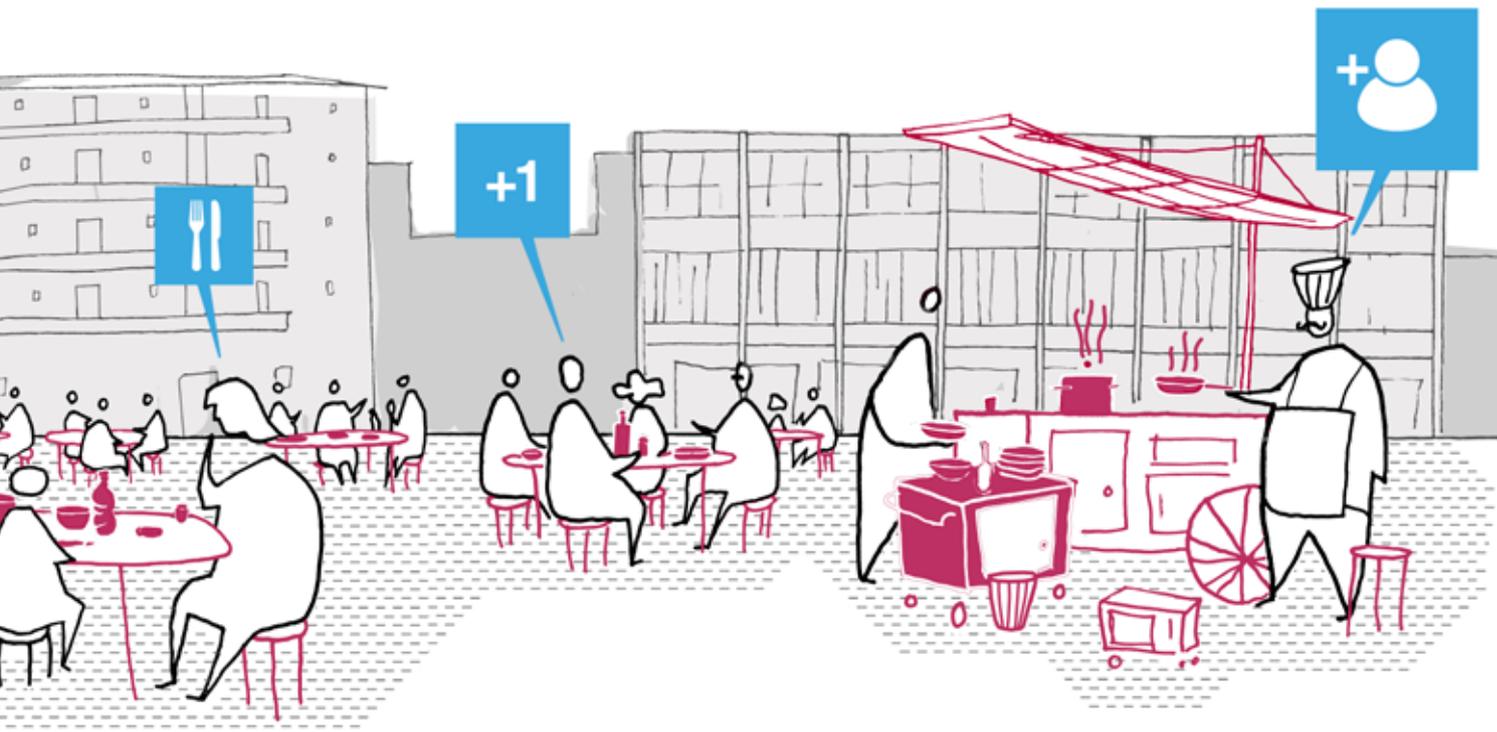
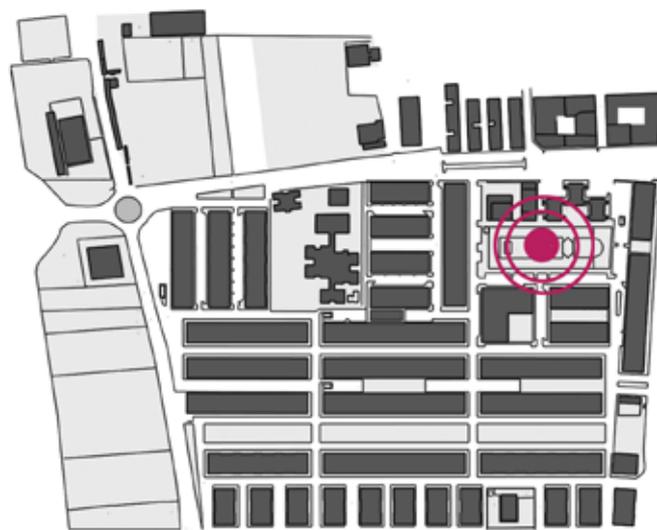


fig 66. Cocina urbana. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de uo...)





project.com. Licencias CC)



INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA



ORBIMPIADAS

¿QUÉ?

El deporte, más allá de ser una práctica sobre la educación física debe leerse como una construcción social desde lo colectivo, desde el equipo y la cooperación. Esto tiene además su lectura y consecuencias en la percepción de la ciudad en torno al deporte como actividad integradora. Hay numerosos estudios sobre las **posibilidades del deporte como dinamizador social y del espacio público**, como generador de redes y capital social. (Texto en <http://viveroiniciativasciudadanas.net>)

Esta acción incide en la importancia del deporte como tejedor de comunidad y su capacidad como dinamizador de la comunidad.



¿CÓMO?

La acción se concreta como un evento deportivo multidisciplinario en que participan equipos locales y supramunicipales de distintas categorías y edades.

Los distintos eventos tendrán lugar en varios espacios deportivos, así como **en los espacios públicos más significativos del barrio**. Pretende escapar así de ser un evento encerrado en pabellones y completamente aislado para salir a calle y convertirse en un escenario de encuentro e intercambio. **El espacio público es domesticado esta vez por el deporte.**

La organización del calendario, formación de los equipos, gestión de espacios y solicitud de colaboradores para las distintas competiciones se gestionará con la ayuda del **software urbano**.



PARTES. DESARROLLO



Charla y experiencias previas: Deporte, ciudadanía y espacio público | Economía en Chándal. Conocemos vía videoconferencia algunas experiencias previas.

Taller. Herramientas virtuales de gestión. Software urbano: Esta acción comienza en una fase previa con la propia organización del evento utilizando el software y hardware urbano para ello. Controlar los asistentes, solicitar colaboración de los vecinos, solicitar la aportación temporal de mobiliario (que cada uno traiga su silla) son algunas de las labores previas a realizar.

Competiciones: Empiezan los juegos. Los distintos equipos se clasifican en la eliminatoria hasta llegar a la final. (Ver espacios en mapa)



FUTBOL



BASKET



JUDO



VOLTA A PEU



CARRERA DE SACOS

Podio: Tiene lugar la entrega de premios coincidiendo con la COCINA URBANA (página anterior).

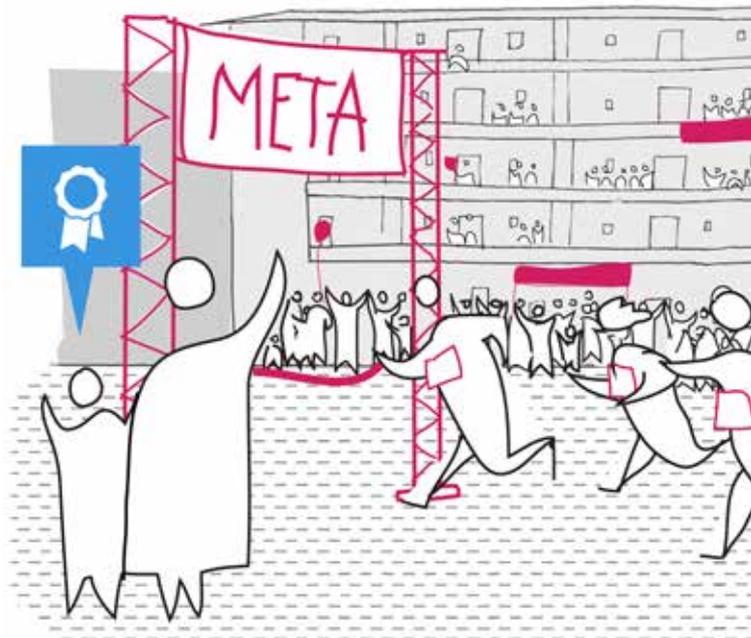
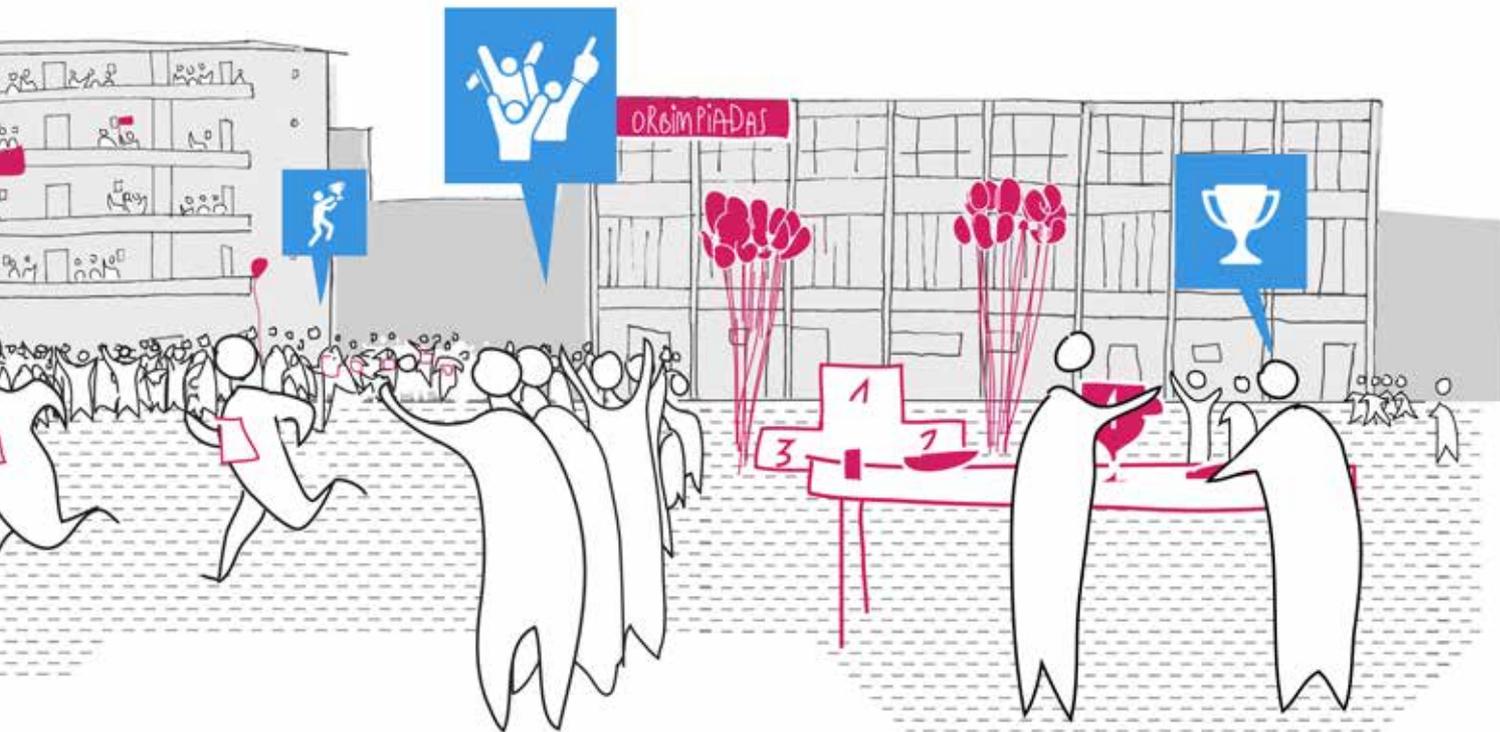
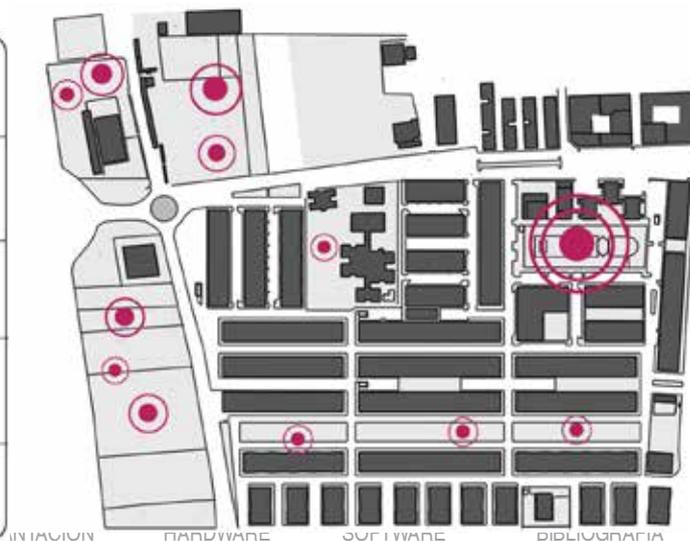


fig 67. Orbimpiadas. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject)





t.com. Licencias CC)



INICIACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOTECA

ORBA

HACE ORBA

¿QUÉ?

Barrio Orba ha contado desde sus orígenes con una intensa actividad cultural y artística desde sus múltiples asociaciones. Así, **la historia y cultura del barrio se ha construido desde muchos de sus locales y espacios. Desde esta acción se propone la visibilización y potenciación de esta intensa actividad que sale ahora a la calle, devolviendo a esta su carácter como lugar de construcción de cultura e identidad local.**

¿CÓMO?

La acción se concreta como un traslado literal de la actividad de las distintas asociaciones al espacio de la Plaza Poeta Miguel Hernandez, **habilitada para ello con el hardware urbano** diseñado. Durante unos días las asociaciones desarrollarán sus trabajos en la misma, que **se convierte así en una plataforma capaz de acoger y evidenciar las distintas expresiones culturales del barrio. La plaza, a modo de un gran espacio coworking, se convierte en “ la escuela de la calle”.**

Antes de la celebración del evento tendrá lugar un **taller en que tratamos la propia gestión y organización del mismo, de sus colaboradores y medios necesarios, etc.** Para ello nos apoyaremos en el software urbano. Incidiremos en la importancia de una buena gestión para **garantizar la continuidad de este tipo de propuestas más allá del evento.**

PARTES. DESARROLLO

Charla y experiencias previas: La escuela de la calle. Videoconferencia experiencias previas

Taller. Herramientas virtuales de gestión. Software urbano: Durante el taller ponemos en práctica una autogestión eficiente con la ayuda del software urbano. Organizamos los espacios, asignamos tareas a colaboradores, solicitamos hardware desde el inventario y comunicamos utilizando la red social.

Evento: Orba construye Orba. Las distintas asociaciones salen a la calle.



Exposición de los trabajos generados durante el evento

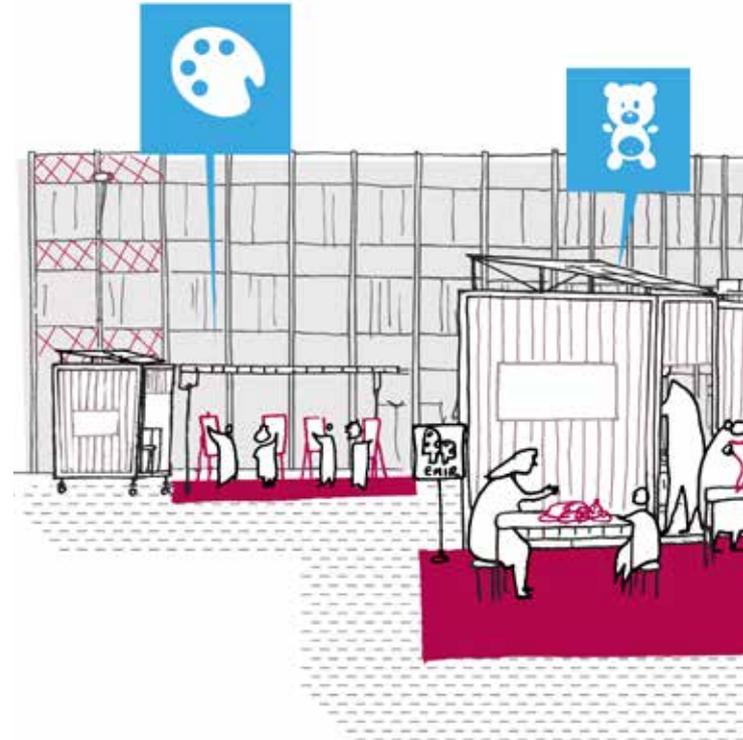
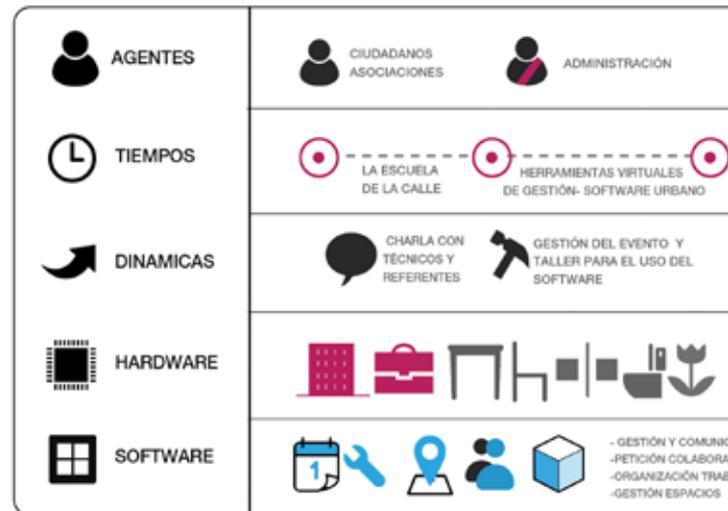
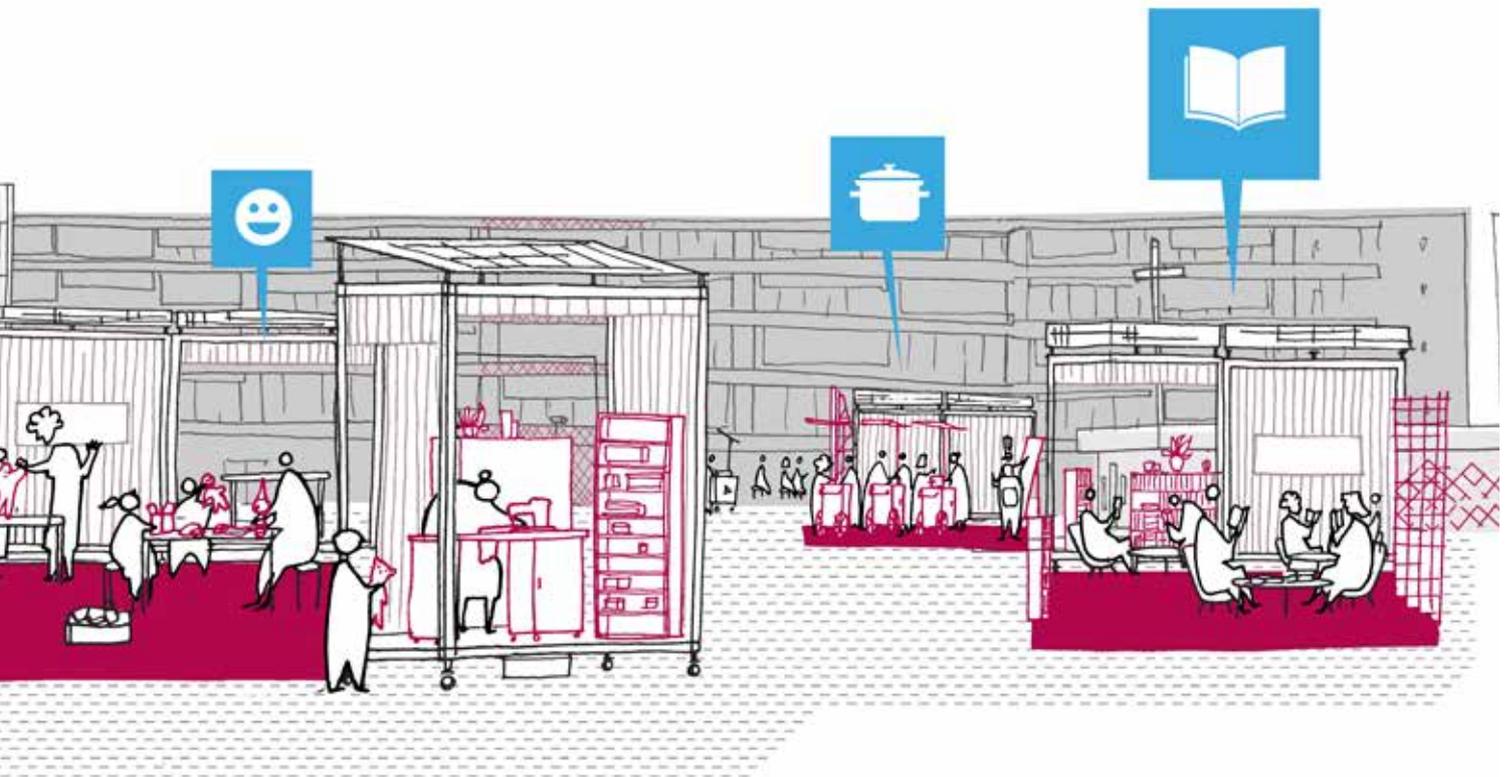
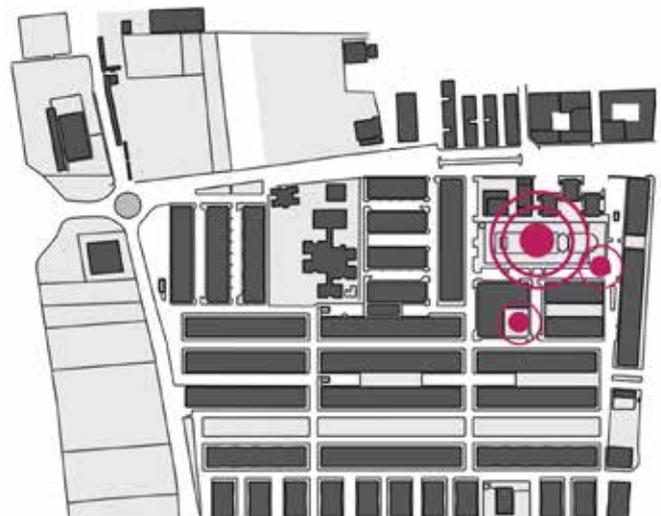
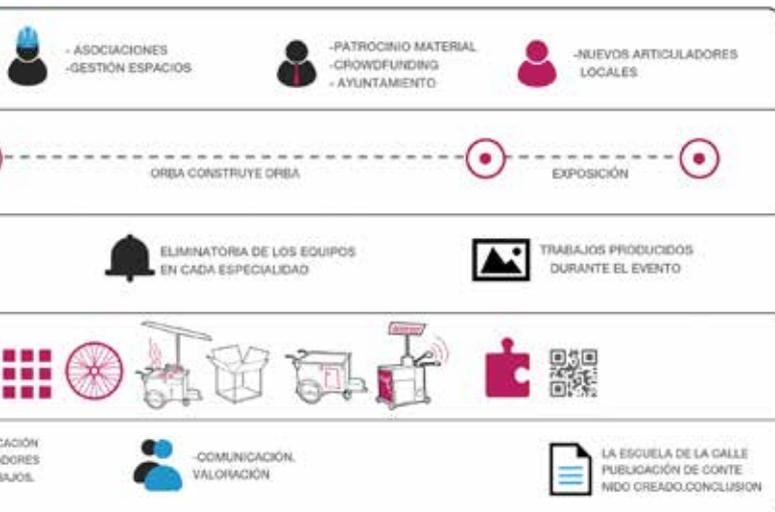


fig 68. Orba hace Orba. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject)





project.com. Licencias CC)



INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA



PASEO DE LAS ESTRELLAS

¿QUÉ?

Durante todo el proceso hemos visto como el espacio público, a través de sus ciudadanos, se ha convertido en un lugar de construcción de la memoria histórica, de expresión cultural, aprendizaje, cooperación social y relación entre iguales. En este punto, **con el proceso completado y la emancipación alcanzada, es el momento de reconocer la riqueza y capacidad transformadora de nuestros vecinos como patrimonio más rico de su ciudad.**



¿CÓMO?

La acción se concreta con tres actividades distintas **encaminadas a recordar y reconocer la labor de los verdaderos protagonistas de Parque Alcosa:**

PARTES. DESARROLLO

📍 PASEO DE LAS ESTRELLAS

Durante unas semanas la Avenida Mediterráneo se convierte en un "paseo de las estrellas" donde **cada vecino puede encontrar su nombre impreso en vinilo sobre el pavimento del paseo peatonal** que, de modo simbólico, representa su papel como protagonista en el barrio.



🖼️ RETROSPECTIVA

La plaza Poeta Miguel Hernández acogerá una **exposición en que se narran todos los logros y trabajos producidos durante el proceso de regeneración urbana del barrio.** Parte de esta exposición se trasladará y distribuirá posteriormente y con carácter permanente a los distintos espacios intervenidos en el barrio: Colegio Jaime I, huertos de ocio, Ateneo y la propia plaza.



📍 RECONOCIMIENTO PÚBLICO Y VIRTUAL

Se produce el reconocimiento público de aquellas **habilidades urbanas desarrolladas por cada uno de los vecinos en función de su implicación de uno u otro modo.** El software urbano se actualiza y **atribuye los badges a cada perfil concreto**, asignando además a cada usuario una serie de puntos iniciales. **Se activa el monedero y la moneda social** empieza a funcionar para su uso posterior desde la autonomía.

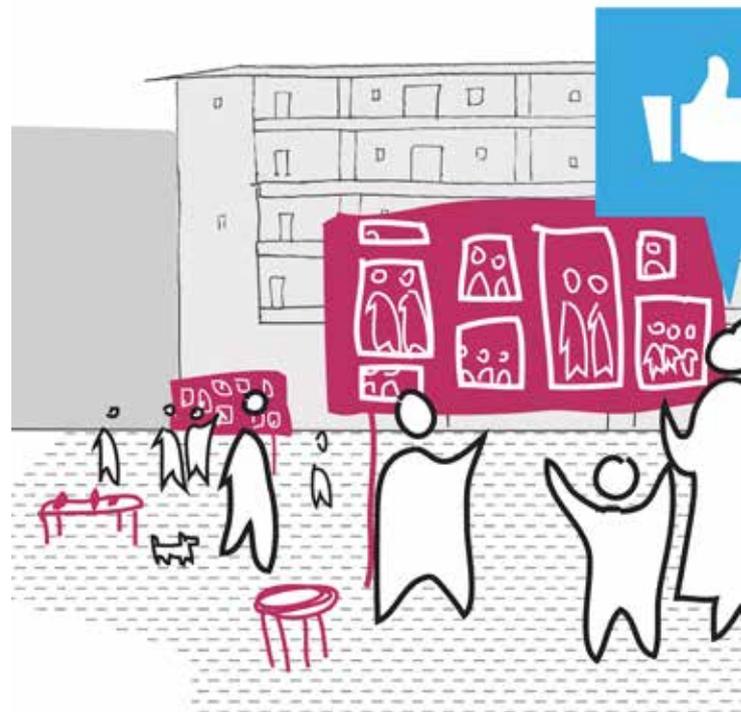
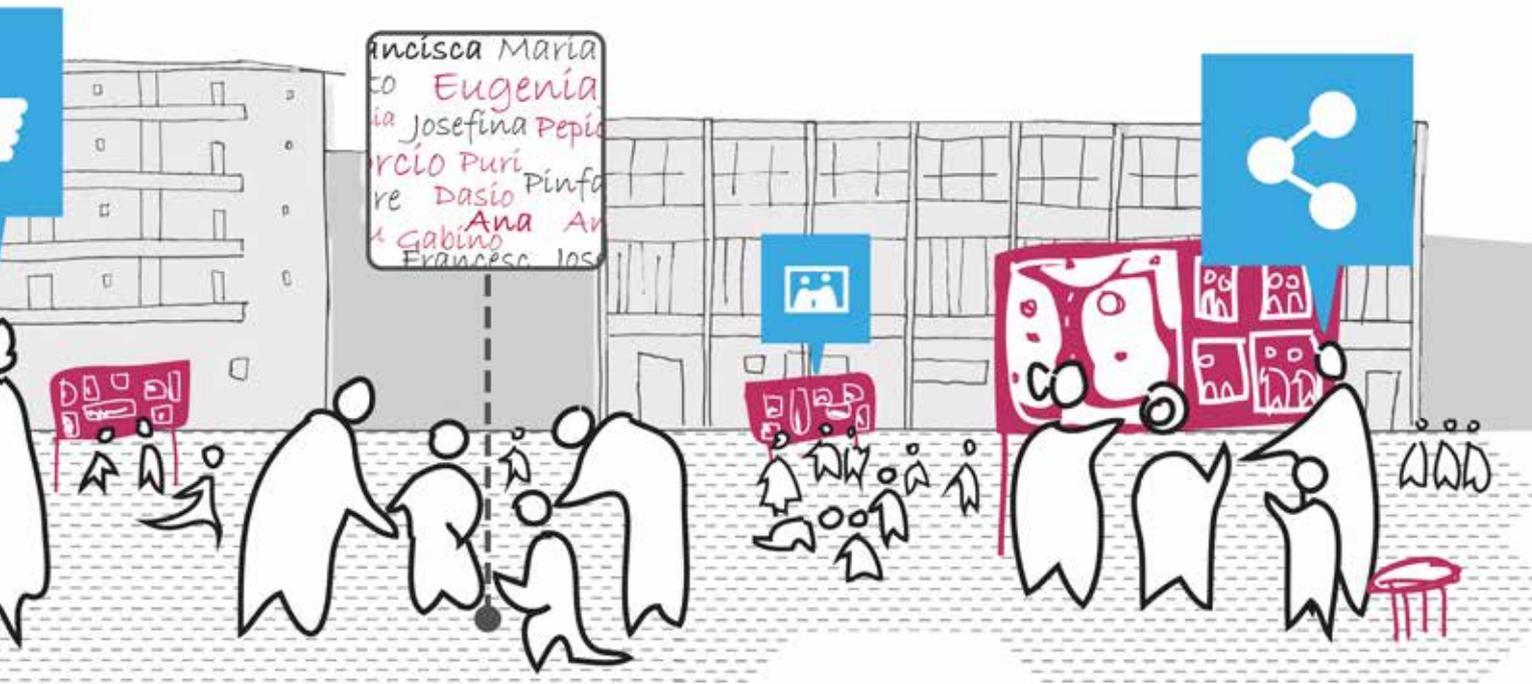


fig 69. Paseo de las estrellas. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de ...)





de nounproject.com. Licencias CC)



En este punto el proceso se ha completado, la comunidad se emancipa y alcanza un grado suficiente de autonomía. Como resultado se tiene>



1_MAQUETA A ESCALA 1:1

El hardware urbano se ve configurado como un conjunto de dispositivos con los que los ciudadanos interactúan para ajustar a sus necesidades y expectativas. **La comunidad se ha familiarizado con este hardware y tiene un absoluto control y manejo del mismo a nivel doméstico.**

fig 70. Maqueta escala 1:1. (fuente: elaboración propia.)



2_HERRAMIENTAS

Una herramienta que nos permite interactuar de forma autónoma y sencilla con la gestión de los recursos y espacios en el barrio. Y que nos permite gestionar autónoma de las dinámicas de la comunidad. Se han ido integrando y configurando las herramientas hasta un absoluto control de la comunidad.

fig 71. Herramientas de gestión de recursos (dropbox.com .)



ACTIVIDADES DE GESTIÓN

...permite continuar de modo au-
...estión de información, actividades
...ue **garantiza la continuidad au-
...establecidas**. Durante el proceso
...ontrolando cada una de estas her-
...o dominio **de la misma por parte**

...estión. (fuente: imagen extraída de



3_COMUNIDAD

Durante el proceso se ha producido el desarrollo sufi-
...iente de confianzas, redes a nivel hiperlocal y canales de
...corresponsabilidad entre ciudadanía y administración. El
**nacimiento de nuevos articuladores locales internos a
la comunidad (nuevos facilitadores) y desarrollo de un
Plan de acciones futuras garantizan la continuidad de
estas dinámicas en el futuro.**

3.1.3 diagrama de Gant

Este diagrama representa en una sola imagen los tiempos y objetivos que deben cumplirse para cada una de las actividades en cada etapa hasta completar la totalidad del proceso. (¡**ATENCIÓN!** para ver el diagrama en un tamaño adecuado ir a la lámina alojada en la contracubierta del libro)

Estudiando con atención el diagrama se observa como:



A medida que avanza el proceso se van integrando y asimilando poco a poco cada una de las herramientas presenciales o hardware urbano.



A medida que avanza el proceso se van integrando y asimilando poco a poco cada una de las herramientas digitales o software urbano.



Se profundiza y se van adquiriendo paulatinamente las distintas habilidades urbanas o “badges” hasta alcanzar el mayor grado de implicación posible.



Conforme avanza el proceso y se potencian la confianza y dinamismo en la comunidad, surgen nuevos articuladores internos a la comunidad que adquieren el rol de nuevos facilitadores.



Aunque las distintas etapas del proceso de activación se extienden a todo el barrio, toda actividad tiene su reflejo o intervención en la Plaza Poeta Miguel Hernández como centro neurálgico y ágora del barrio.

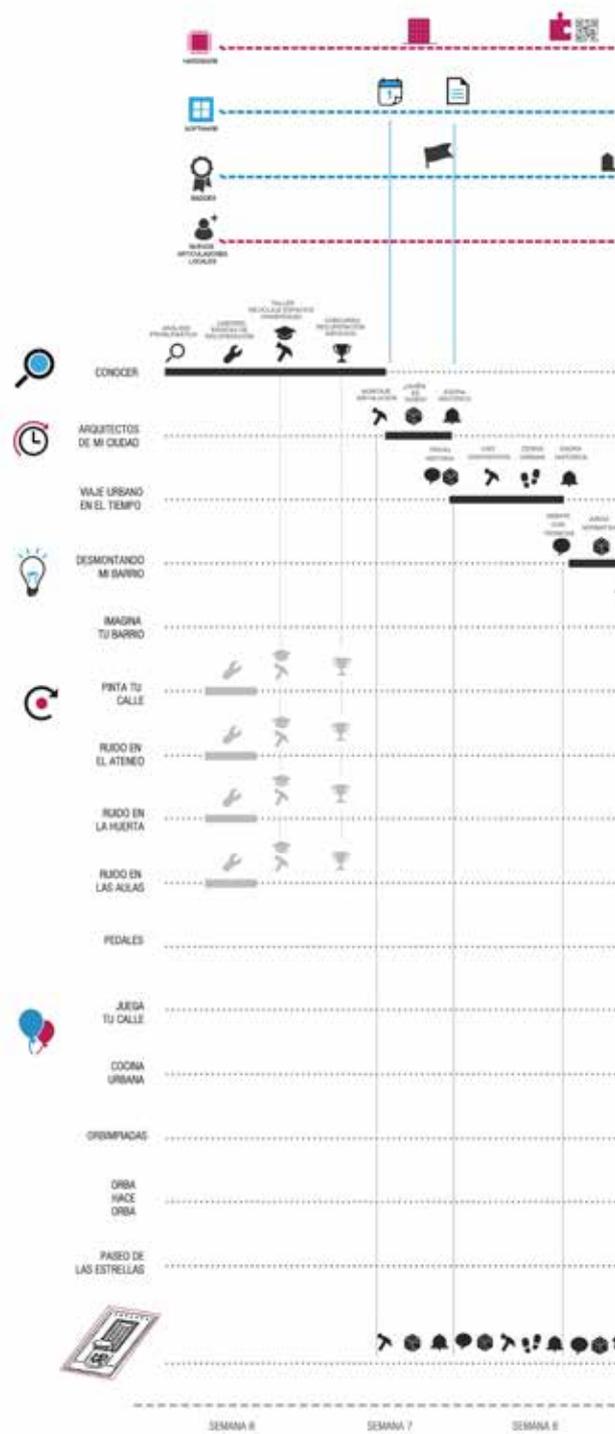
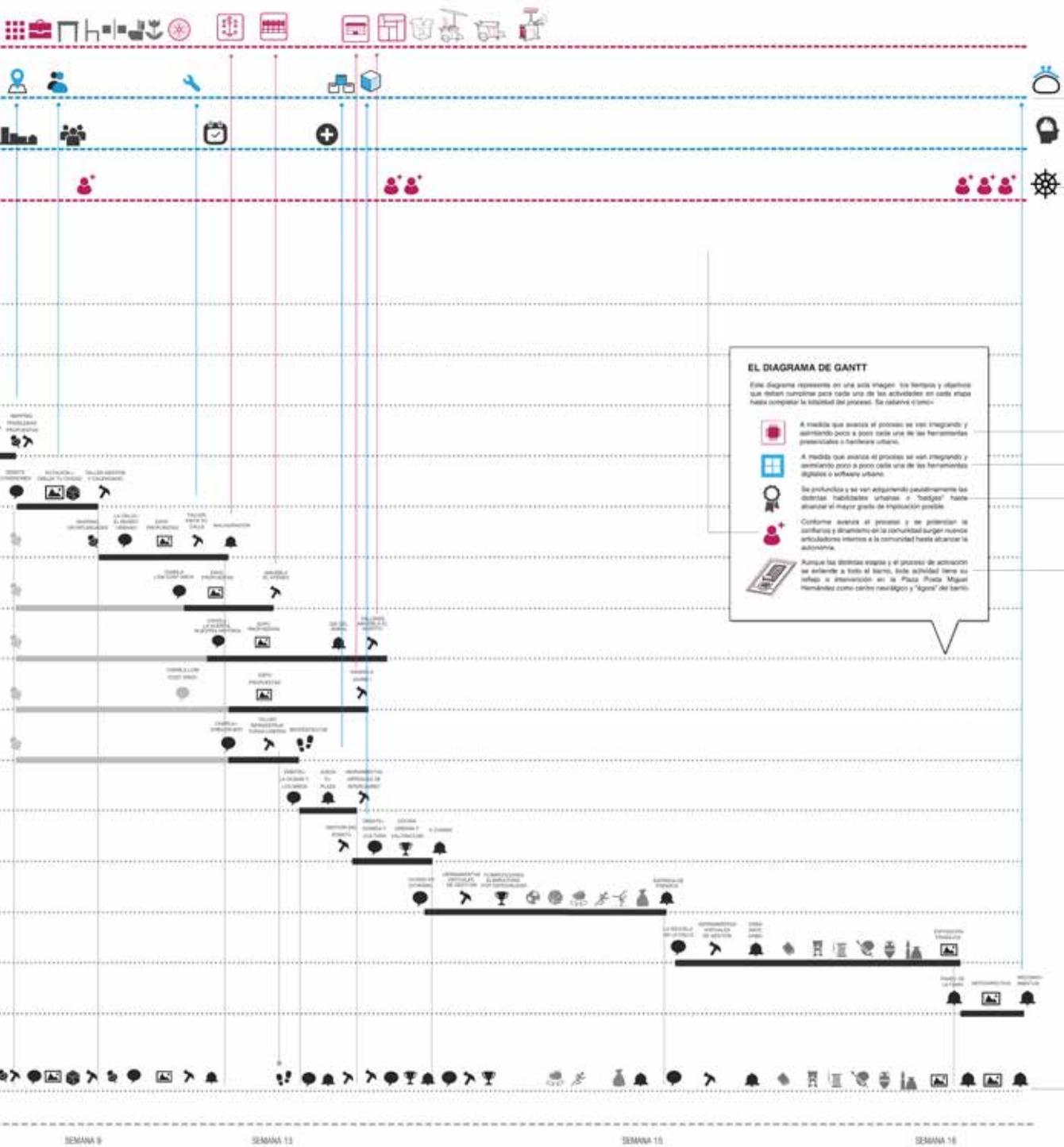


fig 73. Diagrama de Gant. Tiempos y objetivos durante el proceso (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com. Licencias CC) (para ver el diagrama en un tamaño adecuado ir a la lámina alojada en la contracubierta del libro o ver pdf en la versión completa en la red: www.offlinecity.wordpress.com)



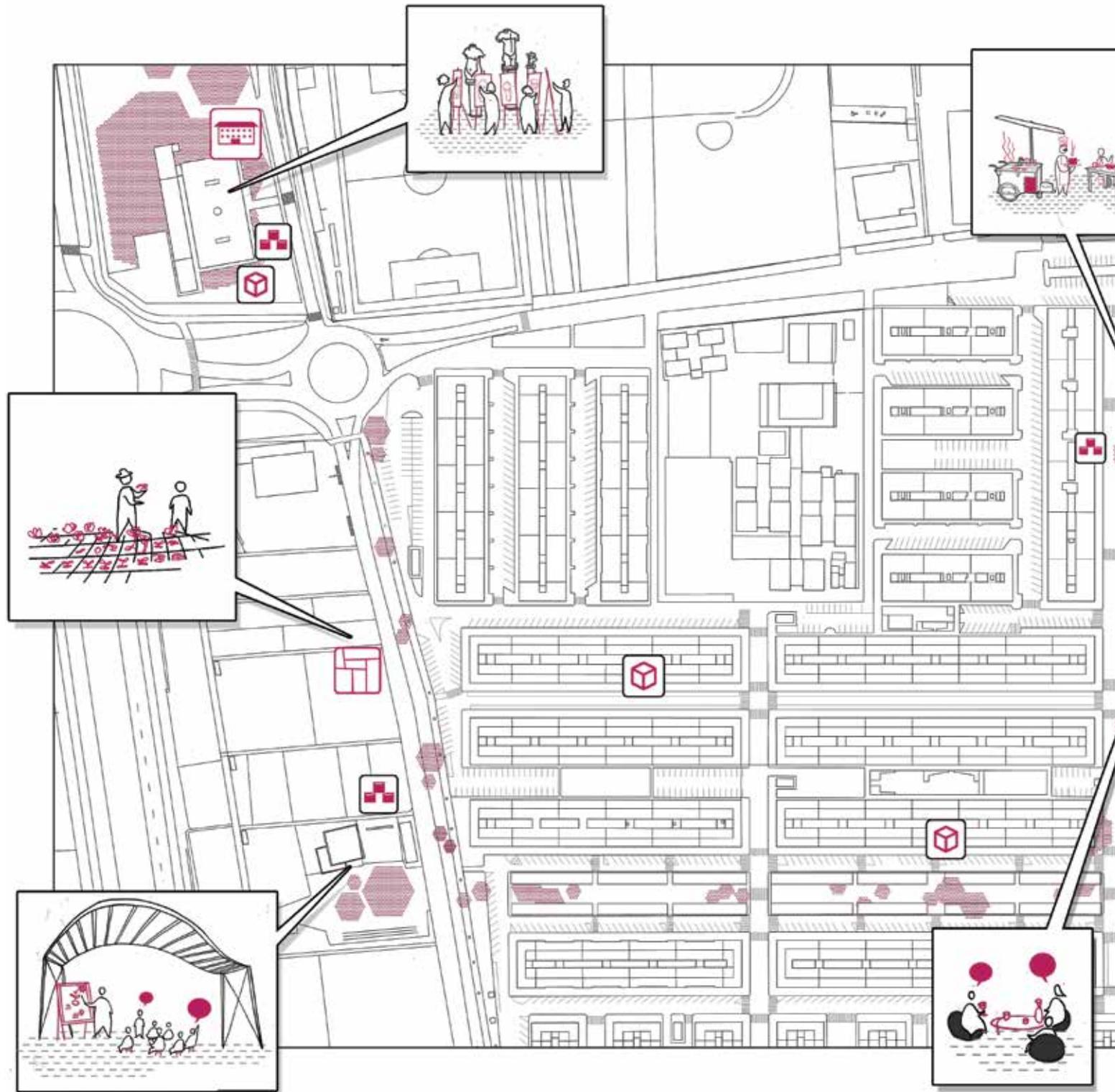
EL DIAGRAMA DE GANTT

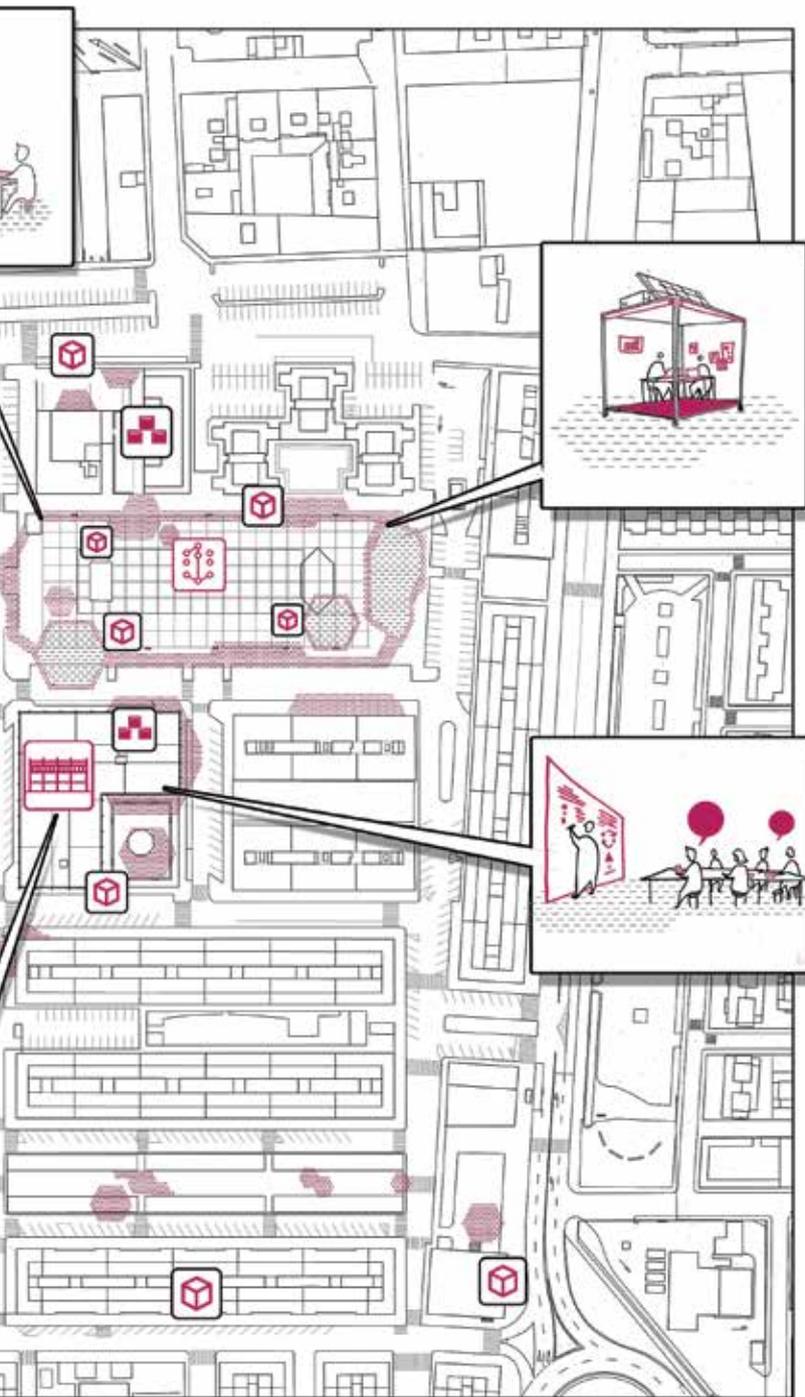
Este diagrama representa en una sola imagen los tiempos y ritmos que deben cumplirse para cada una de las actividades en cada etapa hasta completar la totalidad del proceso. Se resume a continuación:

-  A medida que avanza el proceso se van integrando y acortando poco a poco cada una de las herramientas presenciales o hardware urbano.
 -  A medida que avanza el proceso se van integrando y acortando poco a poco cada una de las herramientas digitales o software urbano.
 -  Se producen y se van adquiriendo paulatinamente las distintas habilidades urbanas o "budget" hasta alcanzar el mayor grado de integración posible.
 -  Conforme avanza el proceso y se potencian la confianza y el ánimo en la comunidad surgen nuevas actividades internas a la comunidad hasta alcanzar la autonomía.
-  Aunque los últimos etapas y el proceso de activación se entiende a todo el barrio, toda actividad tiene su propio o intervención en la Plaza Puerta Miguel Hernández como centro neurálgico y "ignora" del barrio.

_3.1.4 hipótesis de uso. escenarios urbanos

Una vez alcanzada la autonomía se ha definido colectivamente un plan de acciones futuras y uso para cada uno de los escenarios recuperados del barrio. Estos espacios serán el germen para muchos otros procesos de desarrollo cultural y crecimiento de la comunidad de Parque Alcosa. A continuación, y basándonos en las conclusiones extraídas durante el análisis, se plantea una **hipótesis de previsión de usos futuros para cada uno de los principales “escenarios urbanos”**.





 ESPACIOS PARA ALMACENAJE DEL INVENTARIO

 ESPACIOS DISPONIBLES PARA ACTIVIDADES EN EL BARRIO. GESTIÓN MEDIANTE SOFTWARE URBANO

 **PLAZA POETA MIGUEL HERNÁNDEZ**  

Espacio de debate, de construcción de ciudadanía y cultura del barrio. Esta recupera su carácter como centro neurálgico y activo del barrio. Se ve implementada con hardware y software urbano que posibilitan una mejor respuesta a todo tipo de iniciativas.

 PUNTO ENCUENTRO	 ACCESO WI FI	 DOMESTICACIÓN URBANA. PABELLONES ITINERANTES
 EXPOSICIÓN	 ESPECTÁCULOS	 INFORMACION, INTEGRACION Y AYUDA CIUDADANA
 DEBATE CIUDADANO	 EVENTOS	

 **EDIFICIO COMERCIAL. ATENEO.**  

Espacios para reunión, organización y actividades de las asociaciones del barrio. Ocio y esparcimiento en el nuevo Ateneo

 ESPACIO ASOCIACIONES	 ESPACIO EXPOSITIVO	 OCIO Y JUEGOS
--	--	---

 **JAUME I**  

Espacios para el desarrollo de cursos y talleres de las asociaciones. Espacio privado co-working.

 ESPACIO TALLERES ASOCIACIONES	 OFICINAS CO-WORKING DE ALQUILER
 CHARLAS Y CONFERENCIAS	 PISTAS DEPORTIVAS
 ESPACIO TALLERES ASOCIACIONES	 AULAS PARA CURSOS ASOCIACIONES

 **HUERTOS COMUNITARIOS**  

Vínculo del barrio con el paisaje de la huerta y la cultura rural de la zona. Entorno de encuentro y aprendizaje de costumbres tradicionales mediante talleres y cursos.

 ÁREAS DE CULTIVO	 ESPACIO PARA TALLERES
 GRADAS. ZONA PARA CHARLAS, FUNCIONES	 HUERTO Y ESPACIO PARA NIÑOS

fig 74. Hipótesis de uso en los distintos escenarios urbanos del caso de estudio. (fuente: elaboración propia.)

3.1.5 funcionamiento en autonomía. simulacro

Este “final del proceso” se configura como el inicio de numerosos proyectos, actividades, sinergias y nuevos procesos en el barrio. ¿Qué tal si vemos un ejemplo?

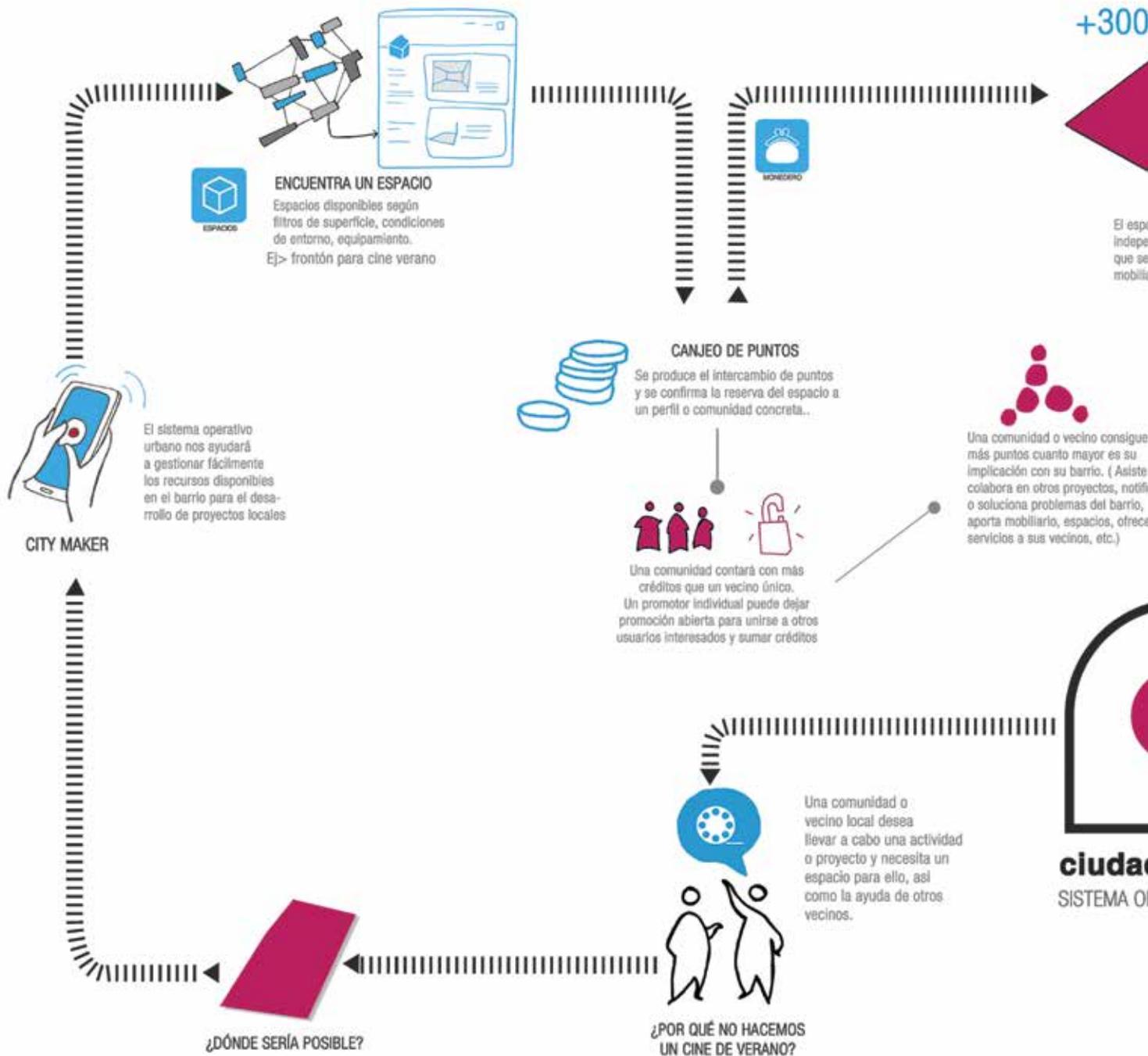
A continuación planteamos la siguiente situación hipotética :

En el barrio varios vecinos comparten un enorme gusto por el cine y gracias a las ventajas de las nuevas posibilidades de comunicación que ofrece una red social hiperlocal encuentran vecinos con gustos e intereses afines en la zona. Se forma así una comunidad de vecinos que debaten, disfrutan y crean cultura en torno al cine.

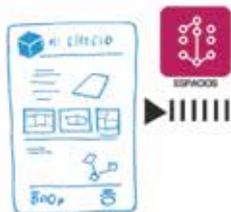
Como ahora el espacio público es Open Source deciden disfrutar todos juntos de una de sus obras del modo más sencillo posible, además de compartirla con todo aquel que quiere unirse. ¿Cómo podrían gestionar esta actividad?. ¡Veámoslo!

(Aunque se plantea el uso del sistema de puntos o monedero para incentivar la implicación de los vecinos, se entiende que su aplicación no es necesaria. El sistema de gestión bastaría para facilitar la organización y visibilización de propuestas como esta desde los vecinos.)





p



MI ESPACIO

Este espacio genera unos puntos extra independientes de los del promotor y se utilizan para solicitar ayuda o material para el evento.

Puede que necesite ayuda o material para el desarrollo de la actividad o propuesta. El software urbano me ayudará a conseguir estos recursos



SOLICITUD DE COLABORADORES

La app servicios me ayuda a solicitar la ayuda de colaboradores y participantes para desarrollar la actividad. Estos son recompensados con moneda social en función de su grado de participación (asistir, valorar, montaje, difusión...)

- 1 COLABORACIÓN**
 40 PUNTOS
- 5 MONTAJE**
 40 PUNTOS
- 2 DIFUSIÓN**
 30 PUNTOS



SOLICITUD DE MOBILIARIO

La app inventario me ayuda a gestionar el mobiliario o material necesario para el evento. Puedo recurrir al inventario público del barrio o solicitar a cada vecino que haga su aportación:



- 1 UNIDAD MULTIMEDIA**
 100 PUNTOS
- 1 SILLA/ PERSONA**
 5 PUNTOS / SILLA
- 2 MESAS**
 10 PUNTOS / MESA



Únete a nuestra comunidad "Cine Orba" o pásate por nuestra página para saber más de nuestras actividades



NOTIFICAR

Ya tengo todo lo necesario. Es el momento de publicar el evento e invitar a mis vecinos.

(PÁGINA SIGUIENTE)

d Interfaz
OPERATIVO URBANO

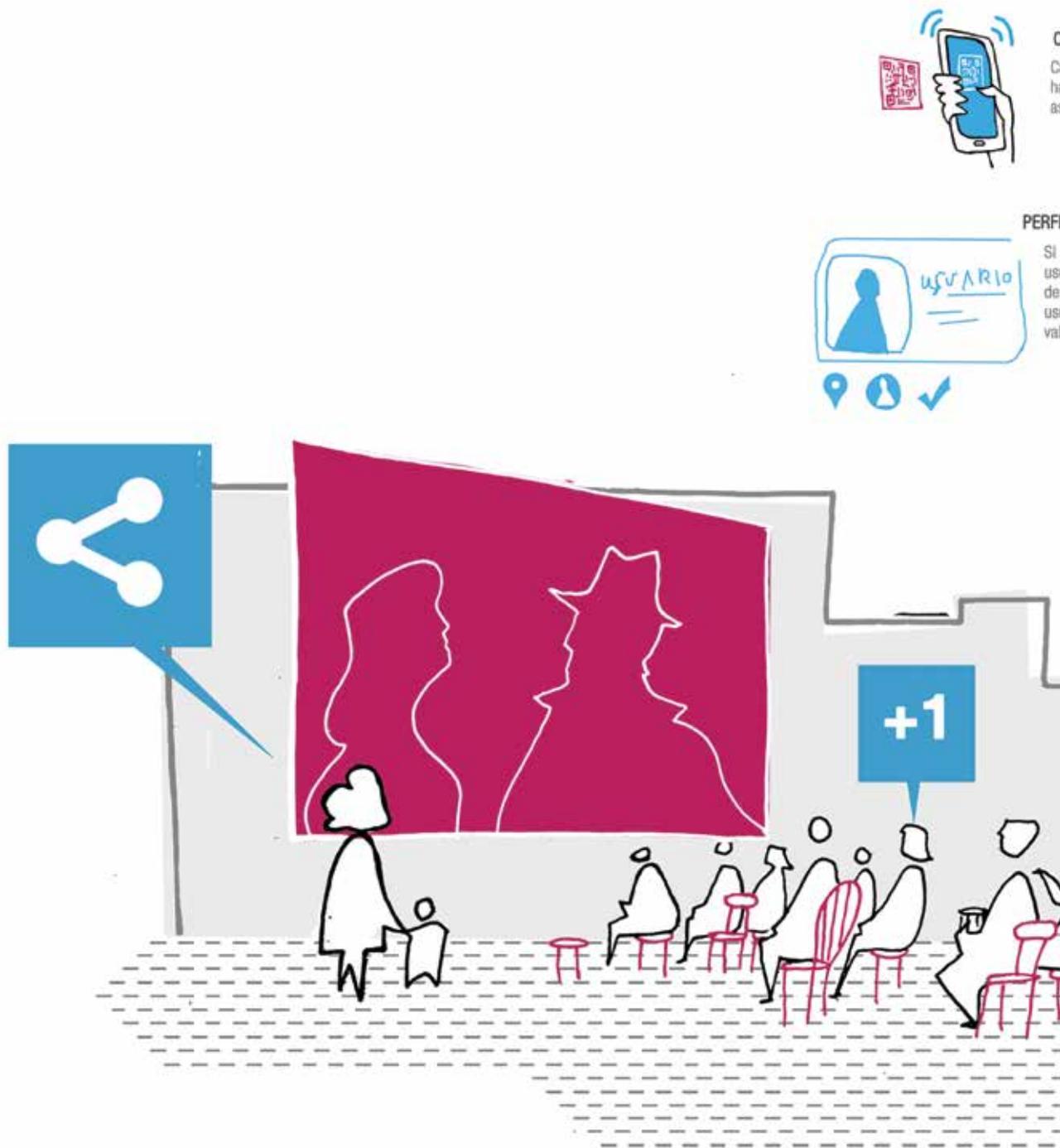


fig 75. Simulación. (fuente: elaboración propia. Iconos extraídos de nounproject.com. Licencias CC)

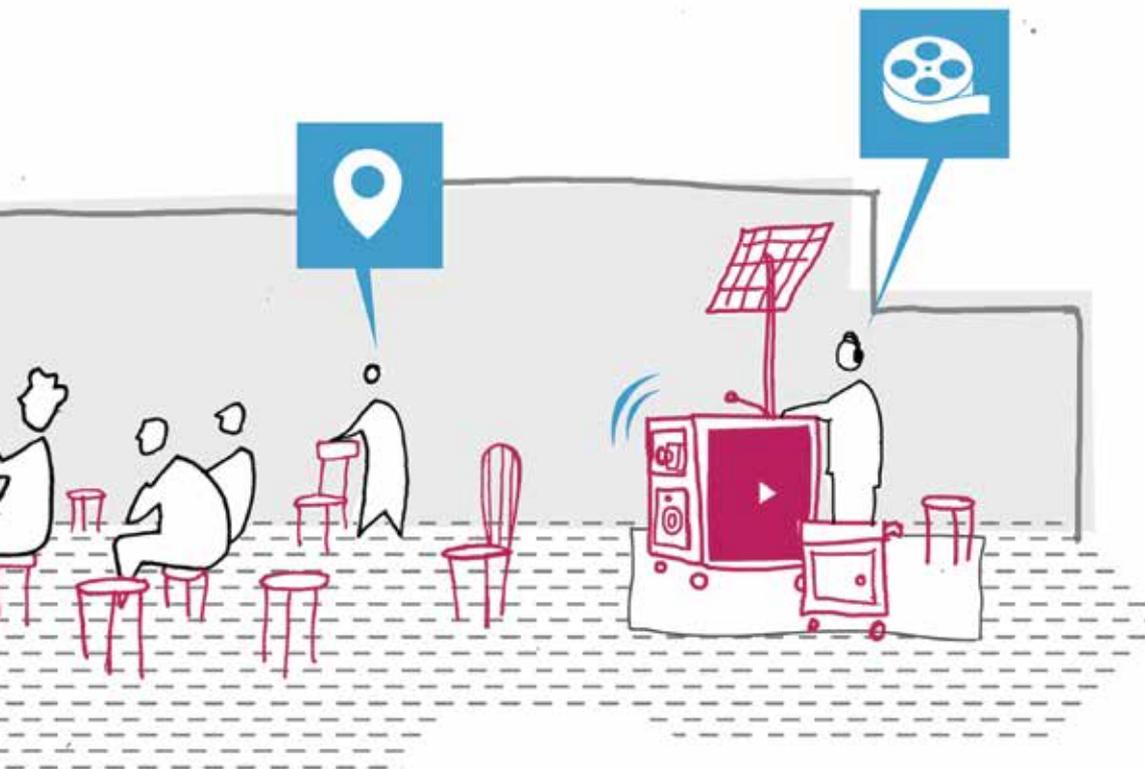
CHECK-IN

Cada usuario o colaborador hace check-in confirmando su asistencia al evento.

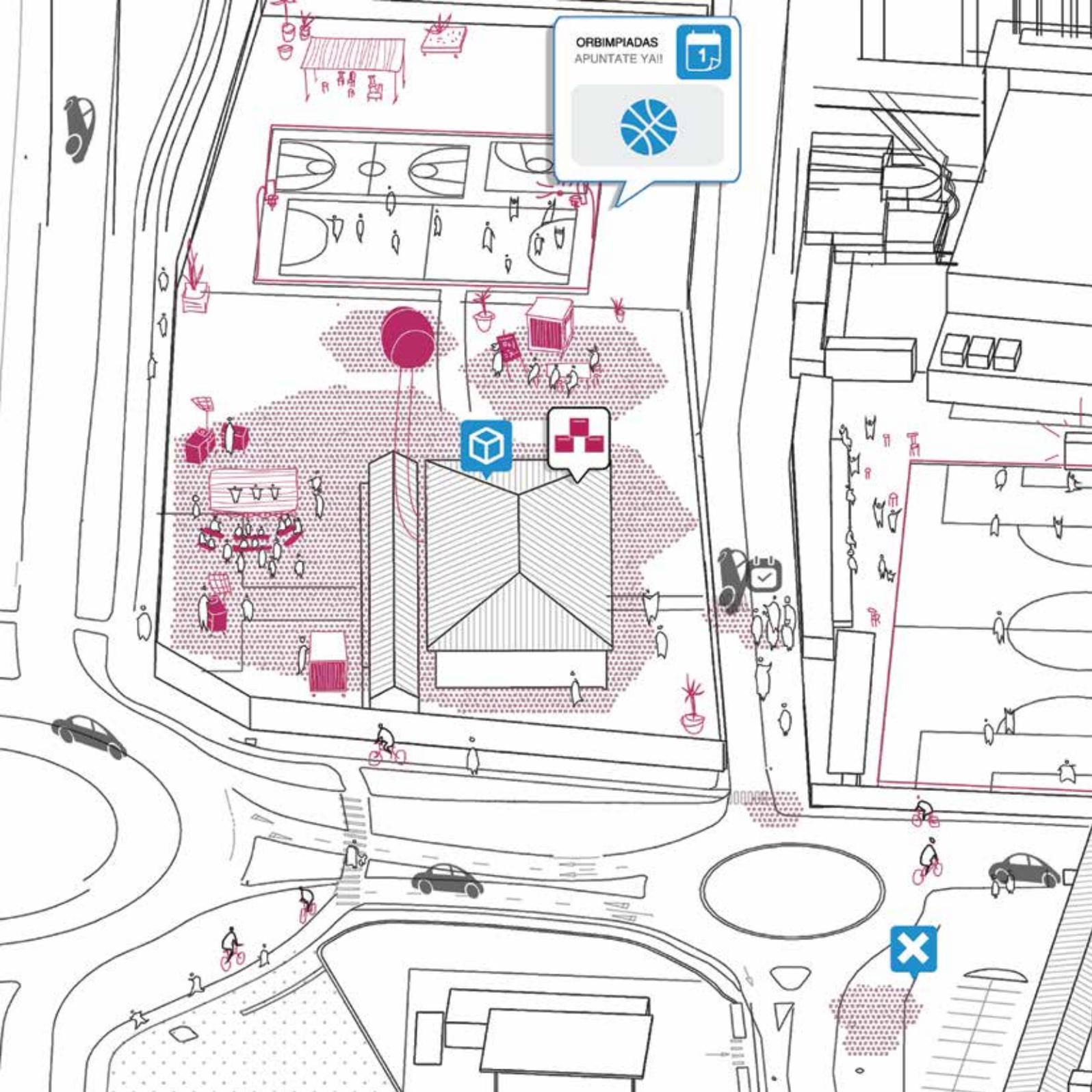


PERFIL DE USUARIO. TIEMPO REAL

Cuando activas la opción tu perfil de usuario informa en tiempo real tu ubicación, categoría de usuario y tus comentarios y sugerencias.



ORBIMPIADAS
APUNTATE YA!



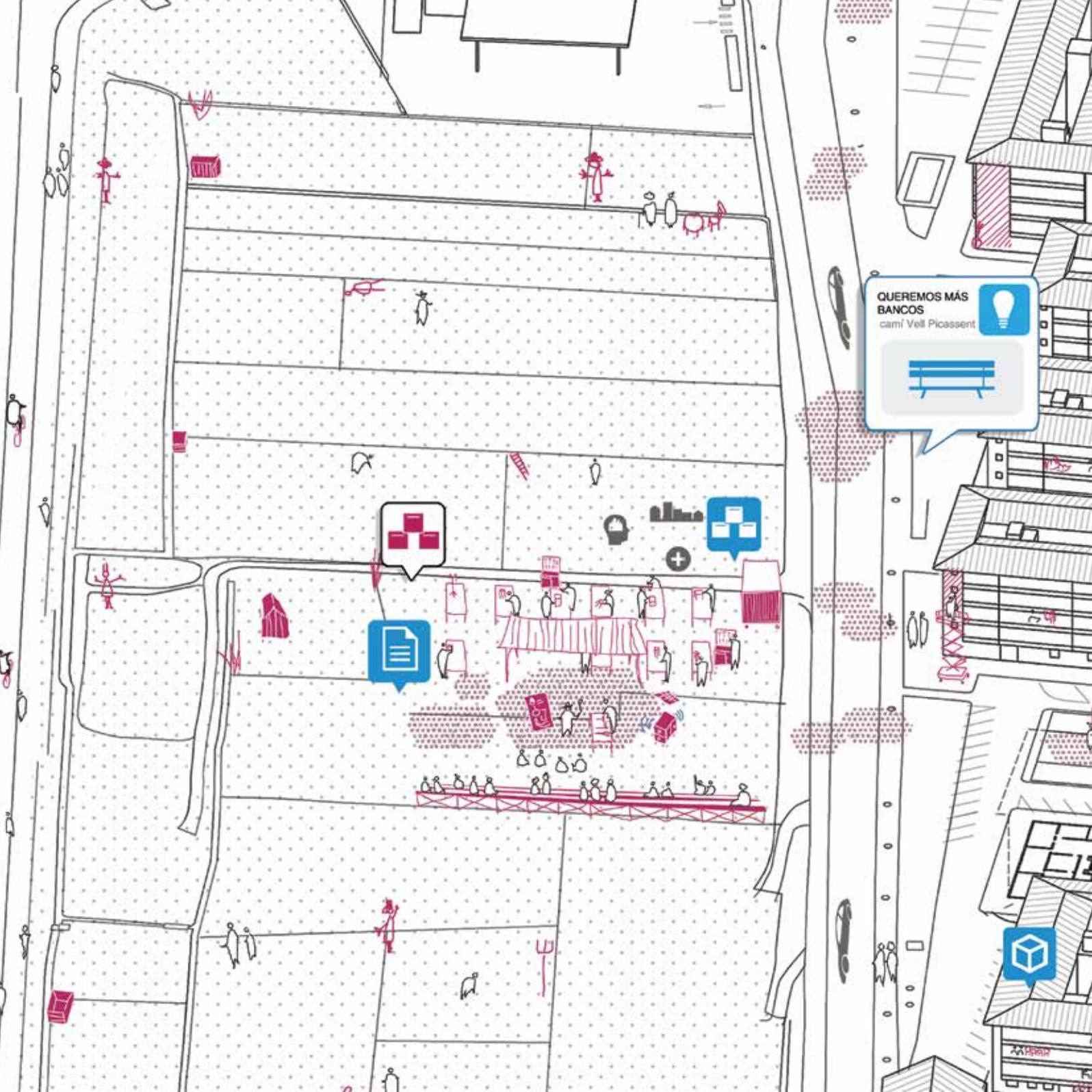


ORBIMPIADAS
APUNTATE YA!!



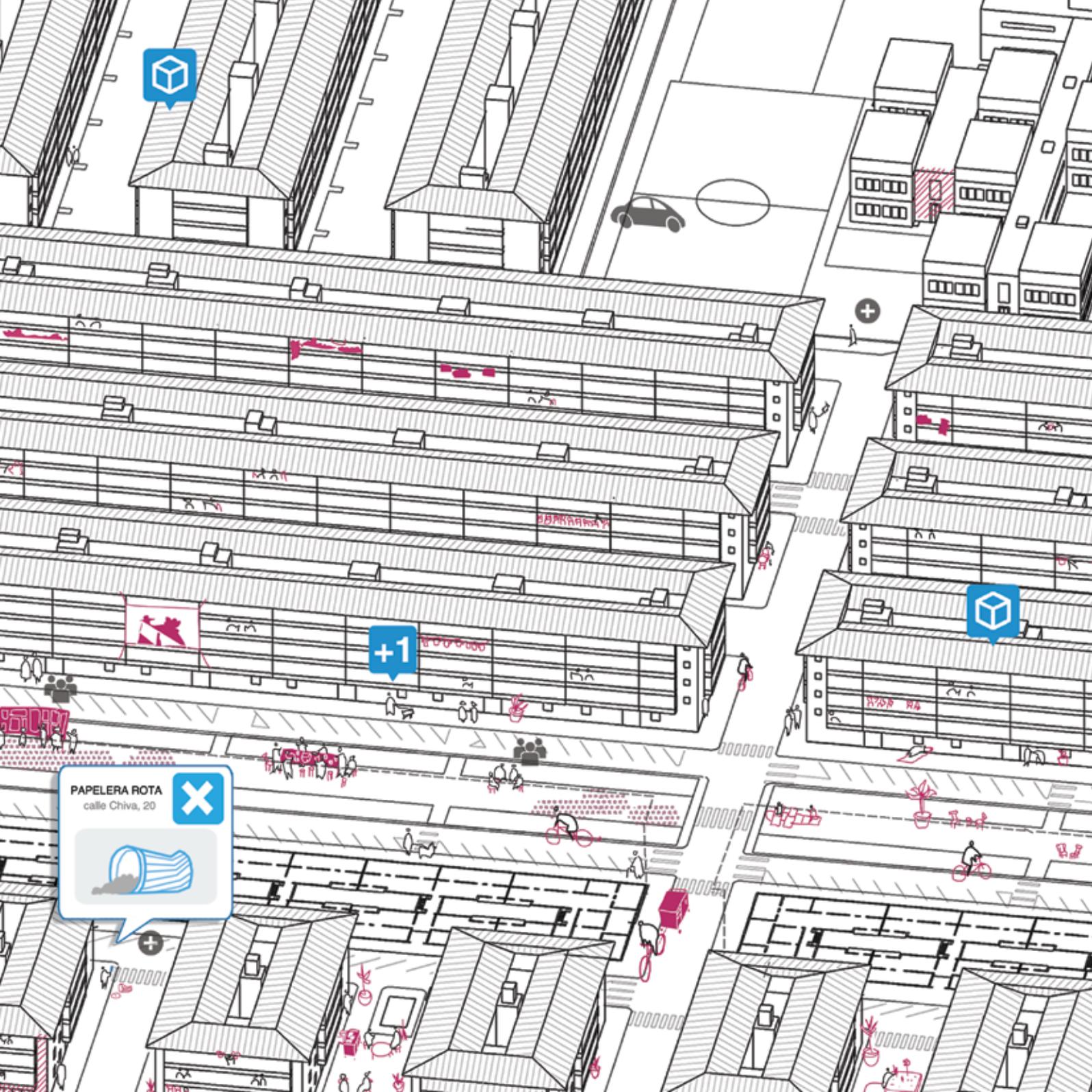
CESION LIBROS
PARA INVENTARIO
Alberto, 25 años





QUEREMOS MÁS
BANCOS
camí Vell Picassent





PAPELERA ROTA
calle Chiva, 20



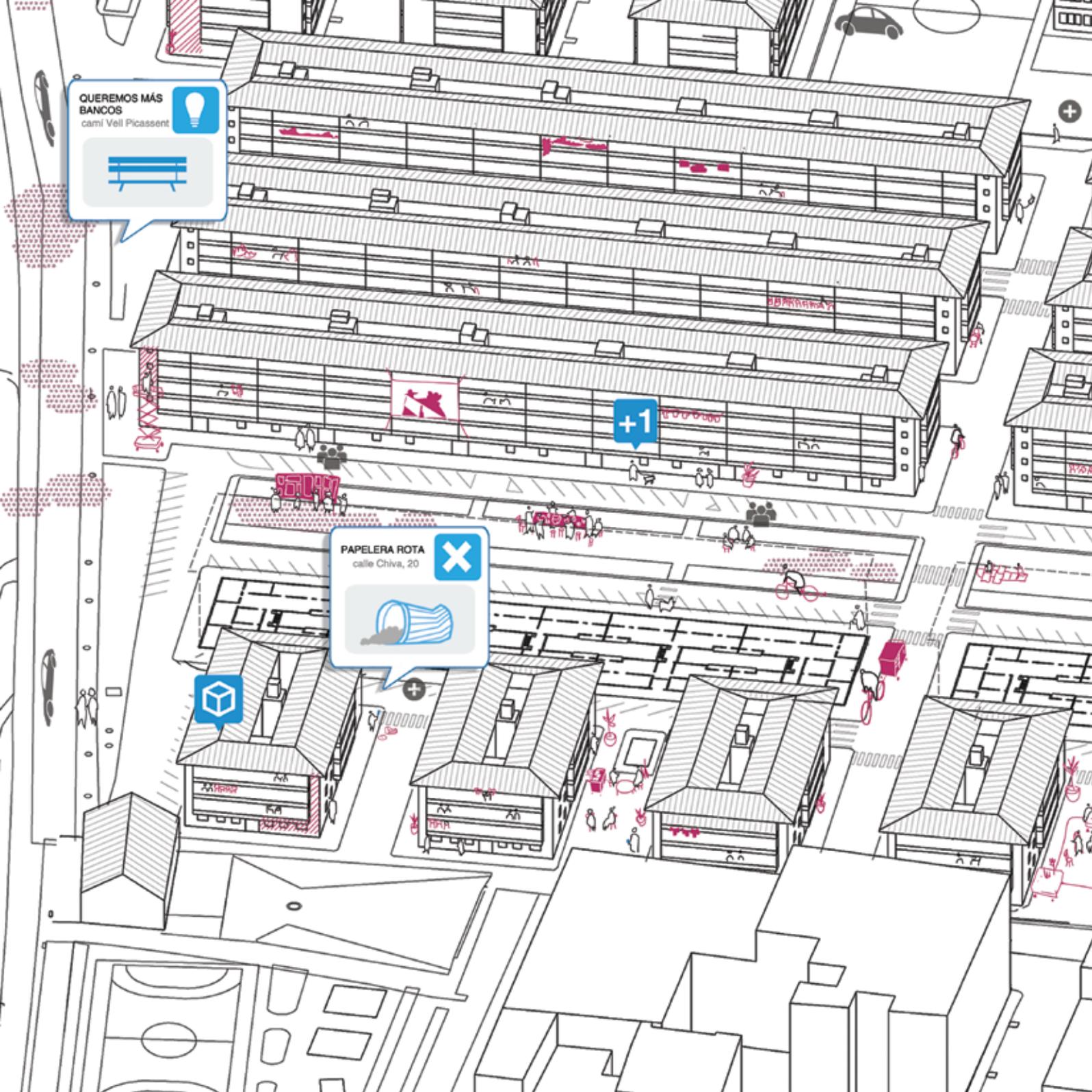
QUEREMOS MÁS
BANCOS
cami Vell Picassent



PAPELERA ROTA
calle Chiva, 20



+1



AYUDA PARA IR
A COMPRAR

Elvira, 72 años

45p



PASEO PERROS

Rafa

25p



CESION LIBROS
PARA INVENTARIO

Alberto, 25 años



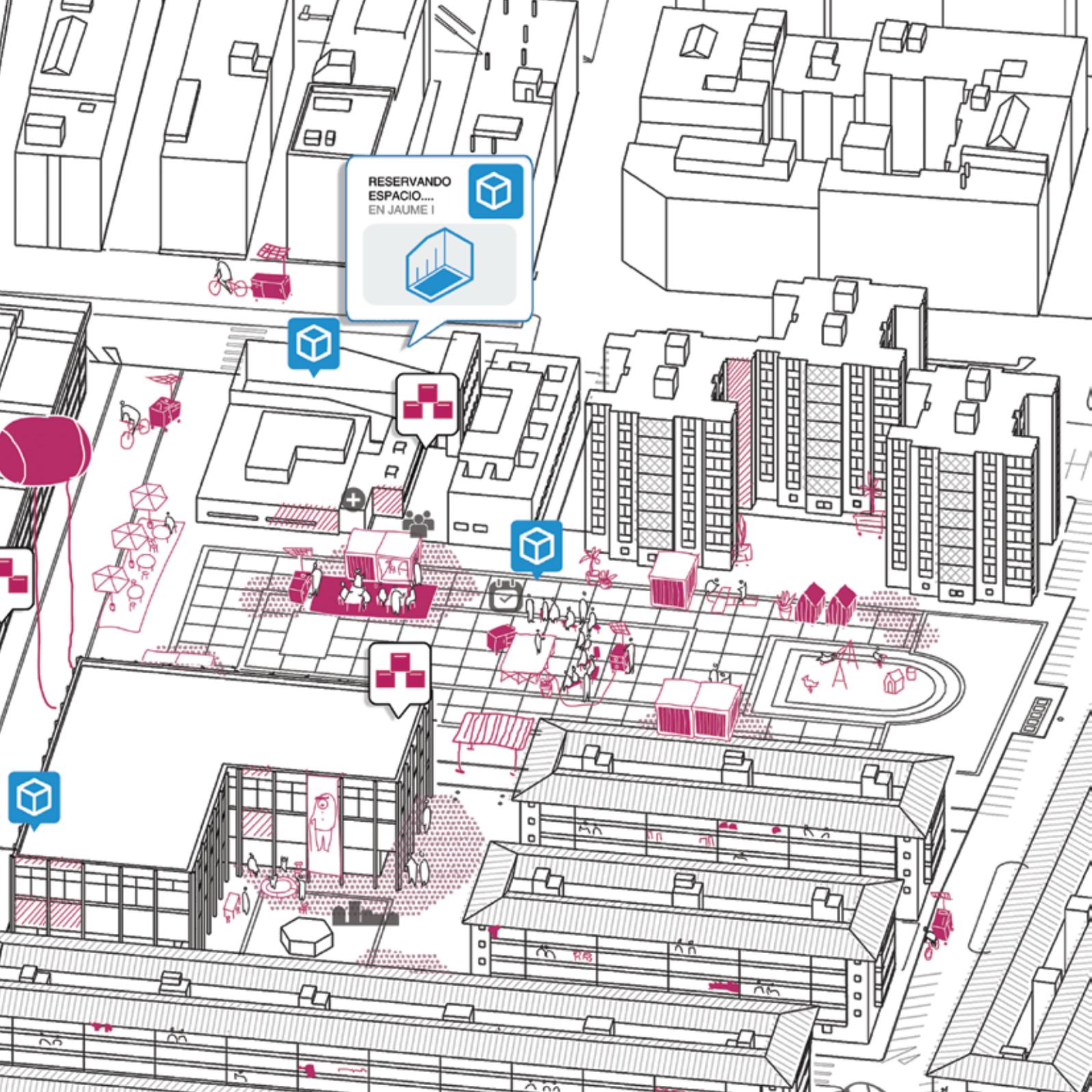
AYUDA PARA IR
A COMPRAR

Elvira, 72 años



45p





RESERVANDO
ESPACIO...
EN JAUME I



sistema operativo urbano

JONATHAN REYES GONZÁLEZ // TALLER H OCT 2013

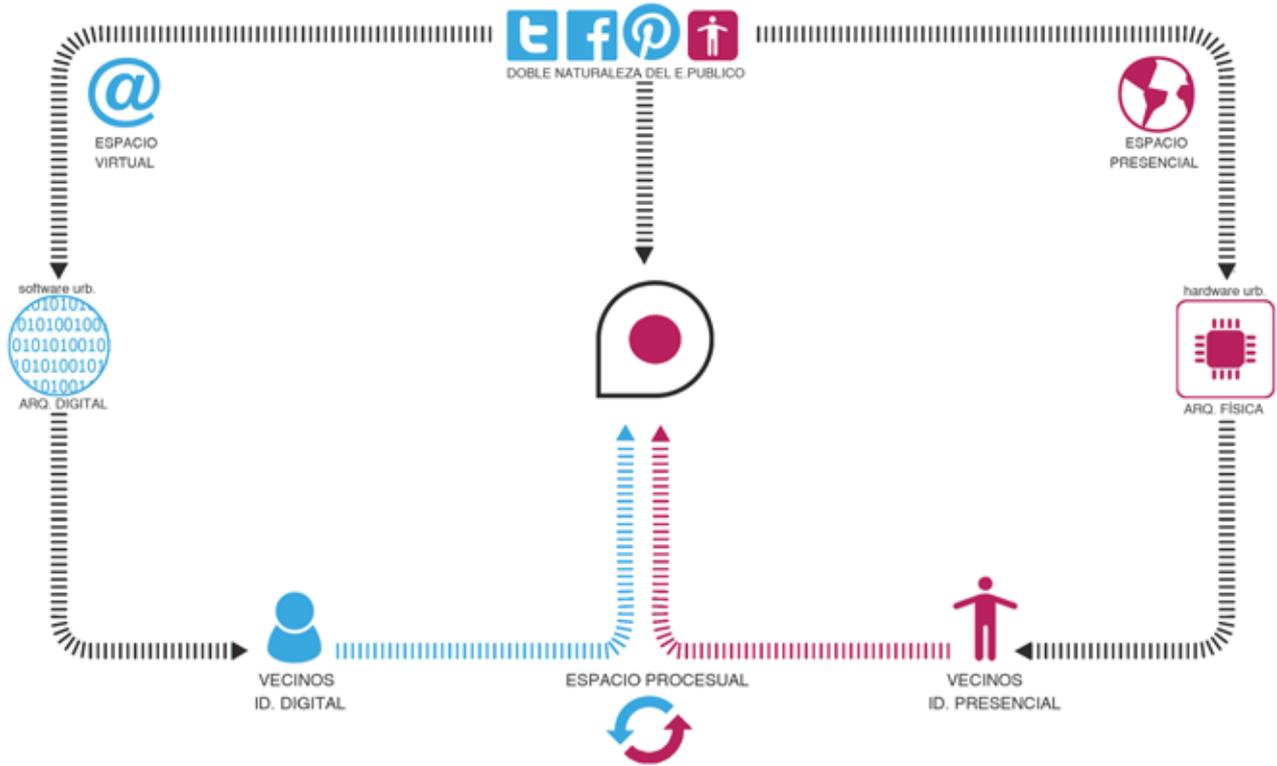
introducción

Una vez completado el proceso de implantación y asimilado el funcionamiento y marco general conceptual del proyecto es el momento de entrar en la definición concreta y pormenorizada de los elementos que componen el sistema operativo urbano.

Así, a lo largo de este capítulo procedemos a entrar en el desarrollo del hardware urbano y software urbano. Partimos recordando, a modo de breve introducción la estructura principal del Sistema Operativo Urbano.

ELEMENTOS DE CITY MAKER

Estudiamos a continuación los componentes básicos del sistema:



ARQUITECTURA FÍSICA. Hardware urbano > para la implementación, transformación y domesticación del entorno físico. El espacio público como “Salón urbano”.

ARQUITECTURA DIGITAL. Software urbano > para gestión de la información, medios, actividades, recursos, comunidades y espacios en el barrio. “Ágora digital”.

ARQUITECTURA PROCESUAL. Herramienta para la pedagogía urbana> Estrategia de implantación durante la cual tiene lugar la definición y formalización colectiva de la propuesta con implicación de los distintos agentes en el proceso. Es durante este proceso cuando tiene lugar: la construcción de comunidad, reconstrucción de la memoria histórica del lugar, implantación de canales para corresponsabilidad, familiarización con las herramientas y testeo de soluciones.

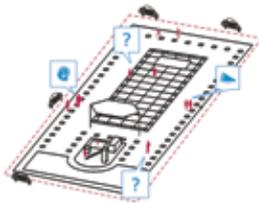


DESARROLLO DE LOS SISTEMAS >

3.2 hardware urbano

arquitectura física

Recordamos el esquema con los elementos básicos que componen el hardware urbano o arquitectura física.



el soporte



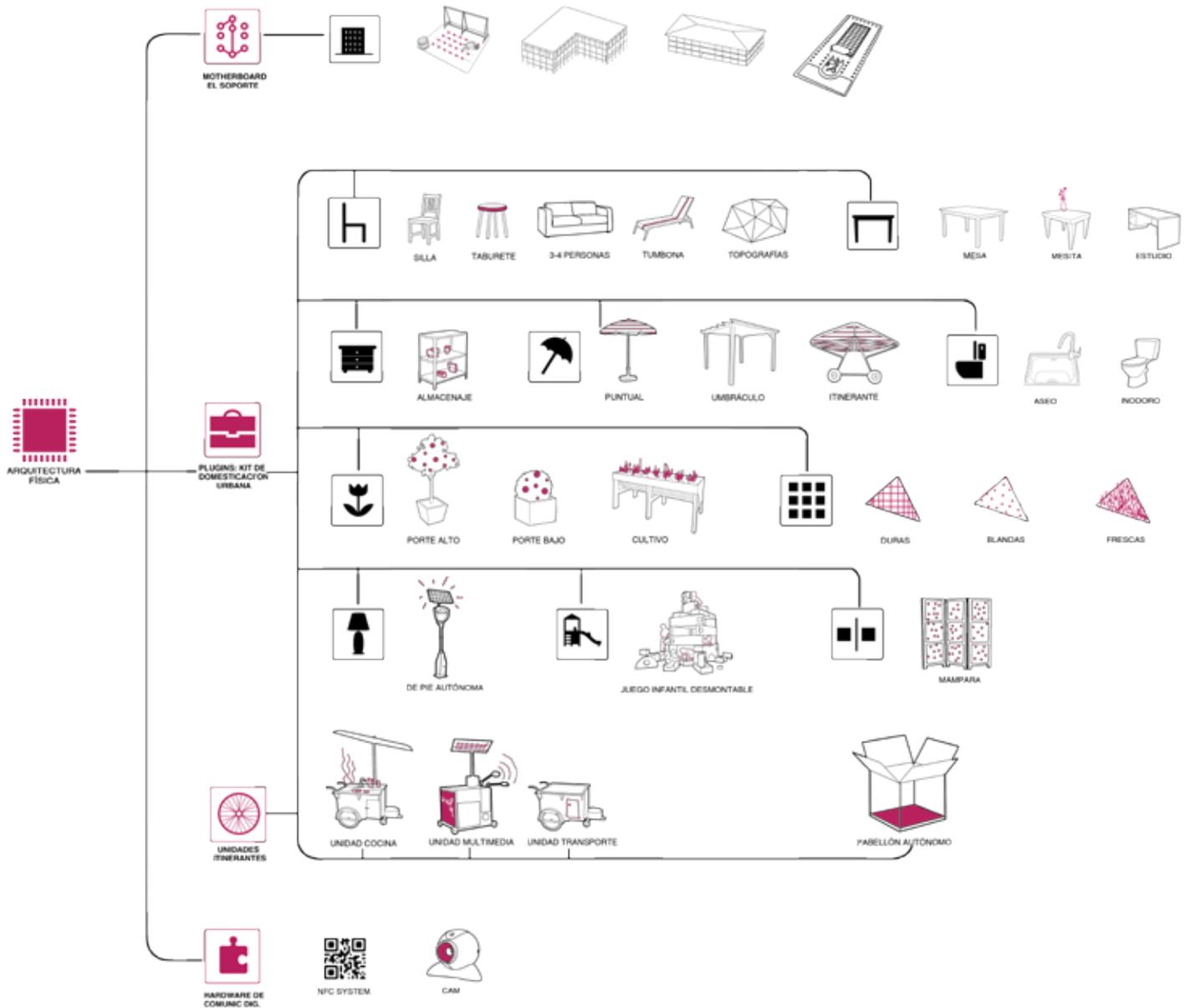
kit básico



itinerantes



nfc







— 3.2.2 el soporte

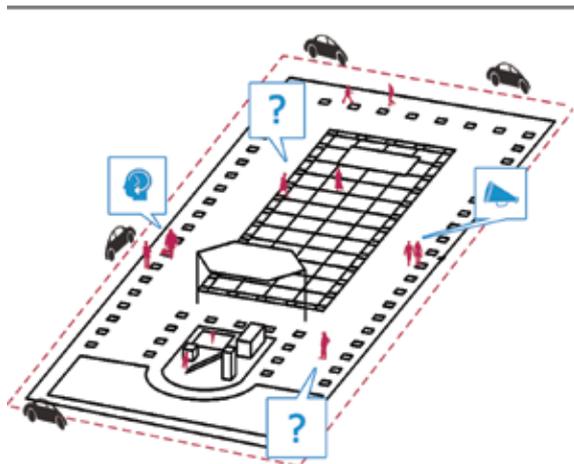
El soporte es la ciudad heredada. Todos aquellos espacios, rincones y plazas que constituyen el entorno doméstico de los vecinos y cuya cesión y libre uso estos reivindican.

Algunos de estos espacios se encuentran hoy cerrados o con un mantenimiento escaso. Son espacios que sin embargo y con una intervención básica pueden acoger la demanda realizada por los ciudadanos, sin necesidad de nuevas y costosas construcciones.



_ los escenarios urbanos

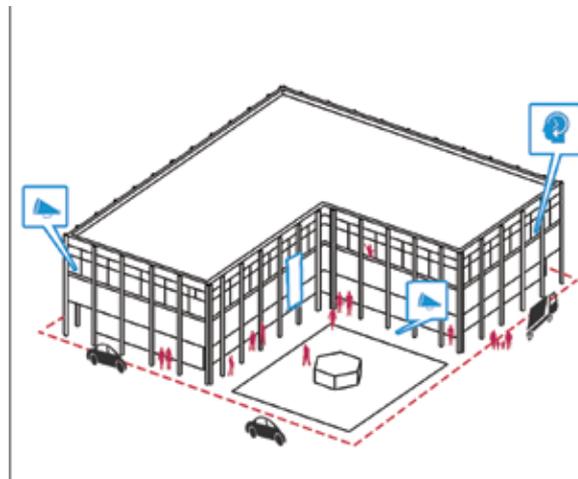
Recordamos las intervenciones básicas que se deben llevar a cabo para garantizar unas condiciones mínimas que permitan una correcta y segura utilización de los distintos espacios. De entre estos espacios estudiamos el caso concreto de Poeta Miguel Hernández.



#01 EL ÁGORA O SALÓN URBANO. LA PLAZA*

-Obras básicas para mejorar la accesibilidad, aspecto y relación de la plaza con sus edificios circundantes

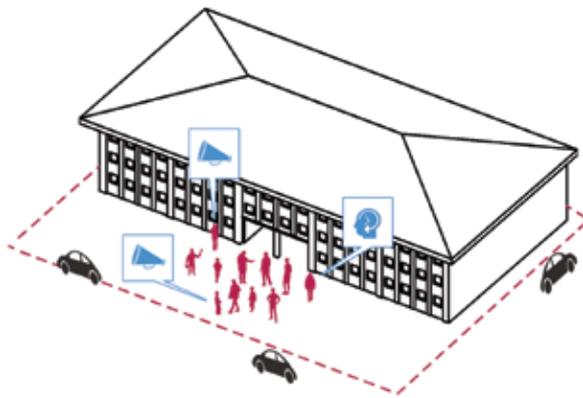
- Reparación de daños materiales en la plaza.
- Eliminación de las causas lesivas.
- Labores de limpieza y mantenimiento.



#02 EDIFICIO COMERCIAL. EL ATENEO

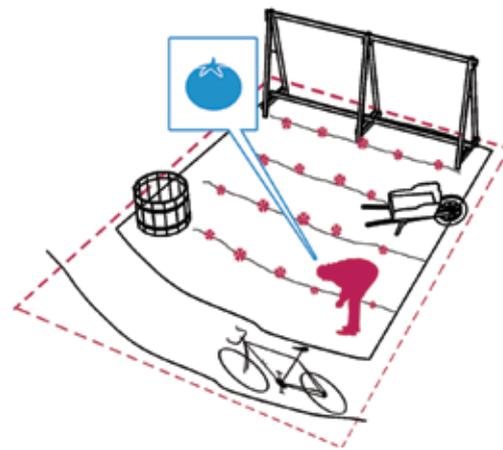
-Obras básicas para mejorar la accesibilidad, aspecto y funcionamiento interno del edificio.

- Reparación de daños materiales. Consolidación estructural.



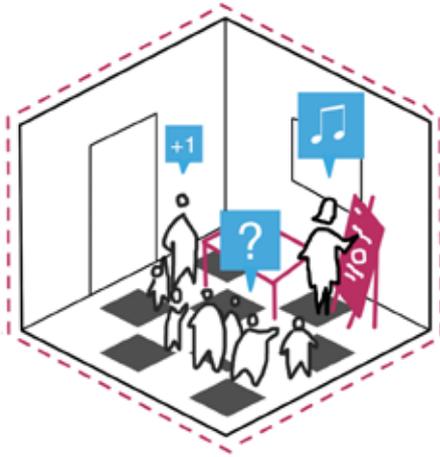
#03 COLEGIO JAUME I

-Obras básicas de limpieza y mantenimiento. Reposición de materiales dañados.



#04 HUERTA SEGREGADA

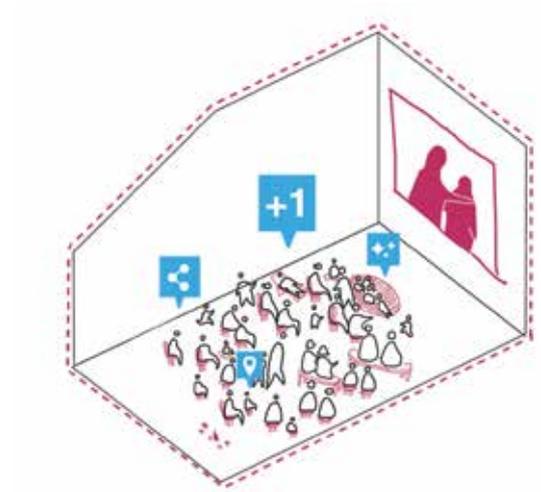
- Eliminación de barreras y obstáculos
- Limpieza, desbrozado y eliminación de piedras.
- Laboreo en profundidad.
- Equilibrado y nivelado del terreno. Aportación de materia orgánica.
- Parcelación y distribución.



#04 ESPACIOS INTERIORES EN DESUSO

EL FRONTÓN / ENTREJARDINES

-Aquellos espacios interiores que sean ofertados deberán reunir unas condiciones básicas de uso.



#05 ESPACIOS EXTERIORES EN DESUSO

EL FRONTÓN / ENTREJARDINES

-Limpieza, eliminación de escombros o basura.
-Labores básicas de pintura y reparación de posibles superficies dañadas.



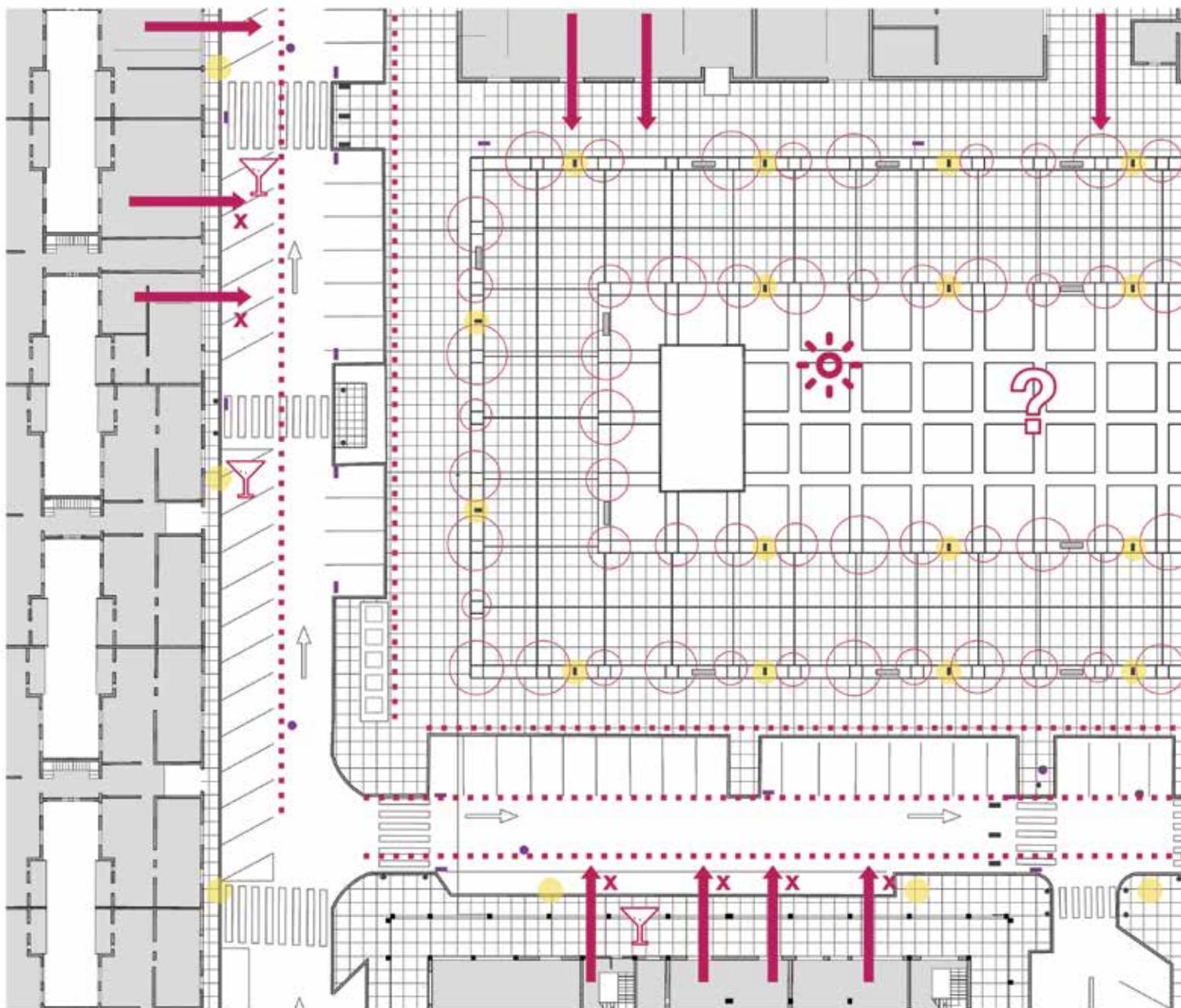


_escenarios urbanos. Caso de estudio: Plaza Poeta M. Hdez

A continuación se aborda el estudio de la problemática para el caso concreto de la plaza Poeta Miguel Hernández, centro neurálgico y uno de uno de los órganos vitales desde donde se ha impulsado el crecimiento del barrio.

Actualmente la plaza se configura como un espacio que presenta notables deficiencias en el estado de algunos de sus materiales, así como una dudosa relación con los edificios de su entorno. Esta aparece m'as bien como un enorme espacio escasamente equipado para un disfrute real de sus vecinos.

Ante esta situación y la cada vez mayor dependendencia del vehículo, el perímetro de este espacio aparece entregado al tan necesario vehículo. Devolvamos la plaza al peatón.



SITUACIÓN PROBLEMÁTICA ACTUAL:



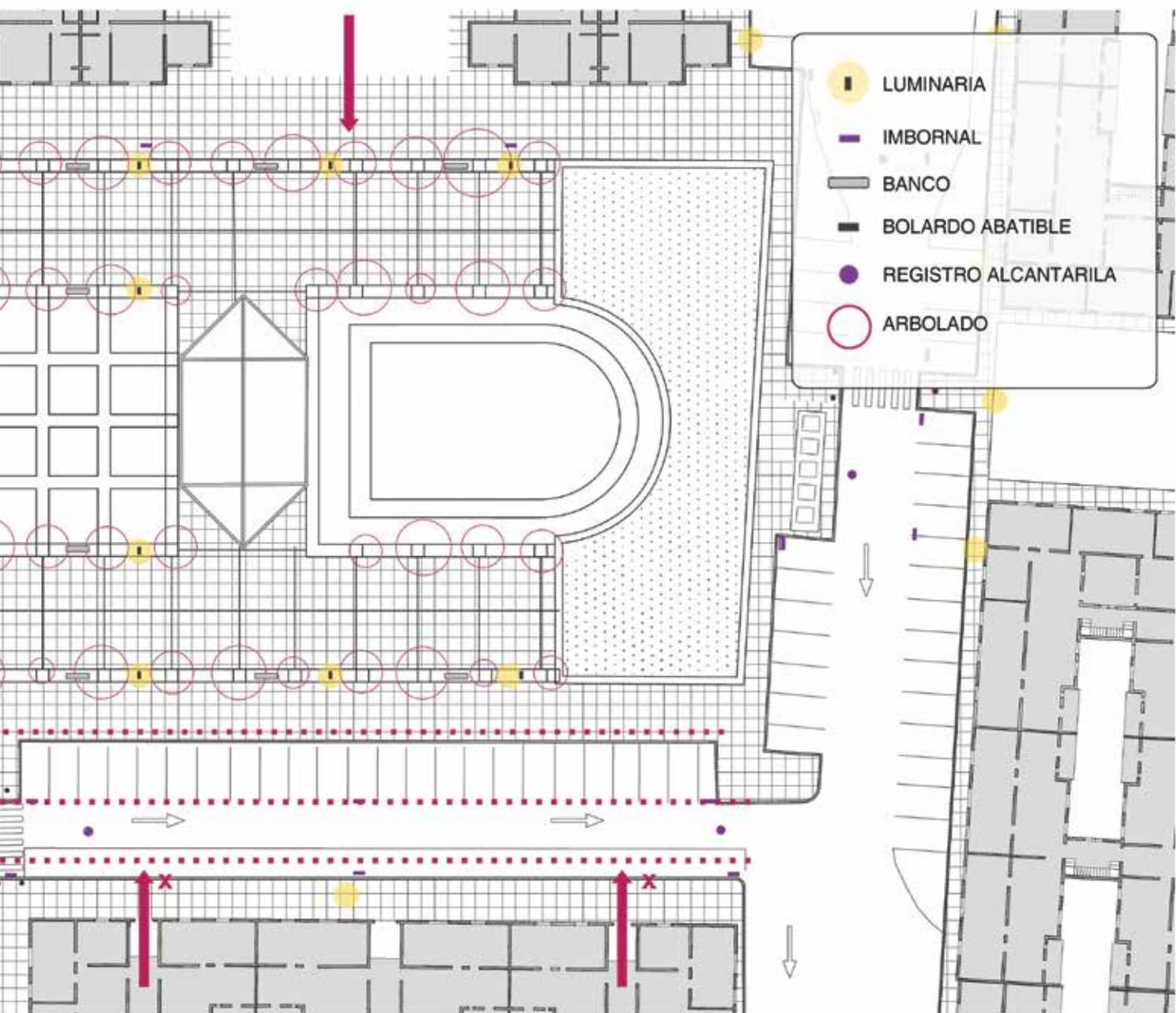
FALTA DE CONTINUIDAD PERCIBIDA ENTRE LA PLAZA Y LOS EDIFICIOS DE SU ENTEORNO



EXISTENCIA DE BARRERAS



PRIORIDAD DEL VEHÍCULO FRENTE AL PEATÓN



1/450

ÍCULO



DIFÍCIL COEXISTENCIA DE USOS



DEFICIENTE RESPUESTA AL ENTORNO



ESCASAMENTE EQUIPADO



La importancia que se ha dado en el planeamiento a una cómoda y rápida circulación rodada tiene como consecuencia una falta de continuidad percibida entre la plaza y los edificios de su entorno, a lo que se suma la barrera física y visual configurada por las baterías de vehículos aparcados.

De este modo las terrazas de los bares se ven obligadas a ocupar parte del aparcamiento, dando lugar a una difícil co-



La plaza, como la inmensa mayoría de nuestro espacio público actual, manifiesta físicamente su carácter como espacio controlado y restringido. Aspira a ser un espacio homogéneo, limpio y seguro. Elimina así cualquier posible complejidad y lugar a la creatividad o posibles configur... siendo un espacio anodino y excluyente. Es un espacio poco equipado incapaz de albergar la gran oferta cultural, de actividades....balbalbl

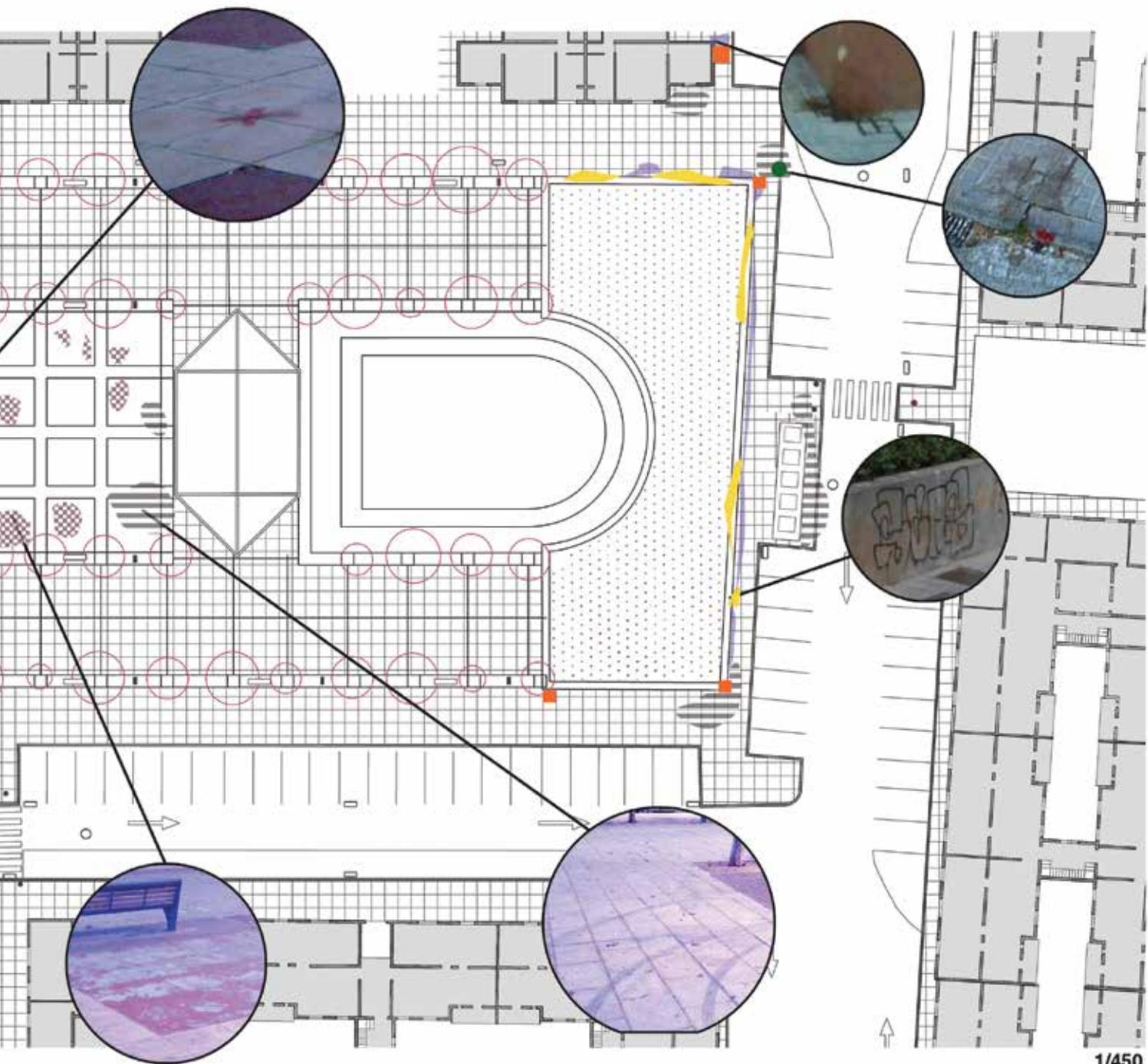


la mala planificación unida a la falta de conservación y cuidado hacia el patrimonio han llevado a una situación de degradación de lo construido que empeora la imagen del barrio. Aunque las estructuras se encuentran en buen estado, los edificios se ven condenados por su escasa calidad material y ausencia de mantenimiento.



LESIONES Y DEGRADACION MATERIAL

- 
PÁTINA. DEPÓSITO SUPERFICIAL
- 
PÉRDIDA DE MATERIAL
- 
HUMEDAD POR EFECTO CAPILAR
- 
DEGRADACION GRAFITI



CIÓN ANTRÓPICA.



DEGRADACIÓN BIOLÓGICA.
MUSGO



QUÍMICA POR ORÍN
ANIMAL



INSTALACIÓN MAL EJECUTADA

1/450

PATOLOGÍAS PRESENTES Y MEDIDAS DE REPARACIÓN

Estudiamos a continuación los daños materiales en la plaza, sus causas y las medidas a tomar para su reparación

EROSIÓN ANTRÓPICA



SUCIEDAD SUPERFICIAL. GRAFITI

Actos de vandalismo.



INTERVENCIÓN

Limpieza Química: Bajo adhesión molecular de las partículas, se recurre al uso de un disolvente diluido en agua que refuerce la acción removedora de la zona sucia, su aplicación se hará mediante proyección o/y cepillado.



PÁTINA NEGRA ARTIFICIAL

Acción del hombre
Marcas de neumático
Falta de mantenimiento.



Limpieza Natural. tratamiento con agua limpia con el menor contenido de sales aplicada por proyección pulverizada sobre el revestimiento a tratar. La proyección del agua debe ir apoyada por el cepillado suave de la superficie o, según convenga, con el aumento de la presión del líquido.



COLOCACION INADECUADA DE ELEMENTOS TECNOLÓGICOS



Resolver la instalación según lo establecido en la normativa ITC-BT-06 apartado 1.2 para redes aéreas para distribución en Baja Tensión. El cableado deberá ser protegido mediante aisladores correctamente fijados según la normativa.

Los aisladores serán de porcelana, vidrio o de otros materiales aislantes equivalentes que resistan las acciones de la intemperie, especialmente las variaciones de temperatura y la corrosión, debiendo ofrecer la misma resistencia a los esfuerzos mecánicos y poseer el nivel de aislamiento de los aisladores de porcelana o vidrio.

La fijación de los aisladores a sus soportes se efectuará mediante roscado o cementación a base de sustancias que no ataquen ninguna de las partes, y que no sufran variaciones de volumen que puedan afectar a los propios aisladores o a la seguridad de su fijación.

ESPECIFICACIONES



LAVADO A PRESIÓN

Este lavado se hace con una máquina a presión tipo karcher, combinada con un disolvente específico para remoción de pintadas o graffitis; la forma más efectiva de proceder es empapando primero toda la pintada con el líquido mencionado y dejar actuar por espacio de 5 minutos, para lavar a presión con agua combinada (80% agua 20% líquido anti-grafitis). El bicarbonato de sodio en forma de capa grasienta, aplicado directamente a la pintura da muy bien resultado en la parte del acabado; además evita el desgaste de la superficie como consecuencia de la fuerza del agua.

LIMPIADORA DE ALTA PRESION KARCHER



PROTECCIÓN Y FIJACIÓN DEL CABLEADO PREEXISTENTE

El cableado irá protegido mediante tubo corrugado y fijado al soporte mediante abrazadera metálica

Tubo curvable de plástico lubricado internamente, conguía de acero incorporada, de color gris, resistente a altas temperaturas, r presión media, muy flexible sin estrechamiento del diámetro.

- Aplicación: es apto para todo tipo de aplicaciones,
- Valores físicos: material: polipropileno, resistente a temperaturas entre -5°C y +90°C, resistencia mínima a la presión: 750N, fuerte resistencia al impacto: 2kg/300mm, no propagador de la llama, libre de halógenos, anticorrosivo.

TUBO CORRUGADO WÜRTH LIBRE HALOGENOS

PATOLOGÍAS PRESENTES Y MEDIDAS DE REPARACIÓN

Estudiamos a continuación los daños materiales en la plaza, sus causas y las medidas a tomar para su reparación

EROSIÓN FÍSICA



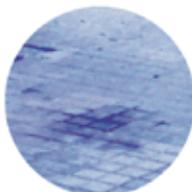
PÉRDIDA DE MATERIAL

Agentes atmosféricos
Acción del hombre
Mala elección material
Falta mantenimiento

INTERVENCIÓN



La acción pretende devolver el material a su estado original, por lo que se procede al raspado de la capa deteriorada y posterior limpieza del sustrato.



PÁTINA NEGRA. DEPÓSITO SUPERFICIAL

Agentes atmosféricos
Falta de mantenimiento



Limpieza Natural. tratamiento con agua limpia con el menor contenido de sales aplicada por proyección pulverizada sobre el revestimiento a tratar. La proyección del agua debe ir apoyada por el cepillado suave de la superficie o, según convenga, con el aumento de la presión del líquido.

EROSIÓN BIOLÓGICA



ORGANISMOS VEGETALES.

Acumulación restos orgánicos
Presencia humedad



INTERVENCIÓN

La intervención pasará por eliminar en la medida de lo posible el exceso de humedad en la zona. El agua, acompañada de la elevada porosidad material favorece la aparición de estos organismos. Será preciso dotar de mayor impermeabilidad a la zona en torno al imbornal. Intervención:

- Limpiar, desinfectar y secar el área mohosa.
- Sanear la zona mediante cepillo de hierro.
- Verificar que no se ha dañado la zona estructural en su caso.
- Aplicar material de reposición que reduzca la porosidad de la zona.

EROSIÓN QUÍMICA



ORGANISMOS ANIMALES

Erosión química por contacto con orín animal



INTERVENCIÓN

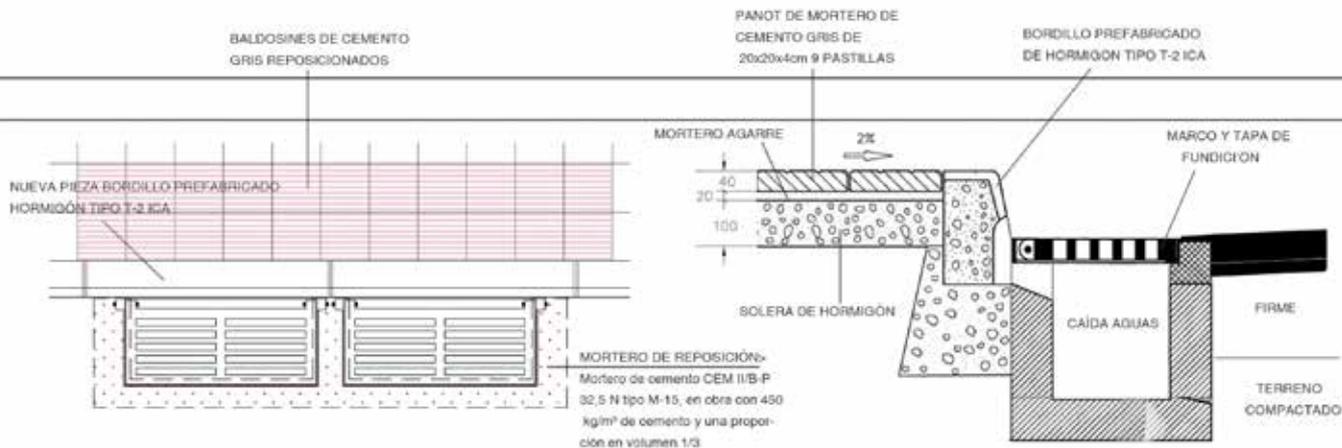
La intervención pasa tanto por reparar la zona dañada como por anular la causa, ahuyentando al animal responsable.

- Picar la zona hasta dejar al descubierto la parte que no ha sido afectada, limpiándola con cepillo de alambre o chorro de arena.
- En los casos habituales, será suficiente con reponer la zona dañada con el material más apropiado y aproximado al original. A continuación y previa limpieza en toda la zona se debe aplicar un material impermeable a este tipo de ataque en previsión de futuros problemas.

ESPECIFICACIONES

LAVADO A PRESIÓN

Este lavado se hace con una máquina de limpieza a presión tipo karcher.



PREVENCIÓN

La prevención pasará por la ahuyentación que se podrá hacer mediante: productos químicos, emisiones microondas, ultrasonidos, o protecciones mediante mallas o rejillas, además de la instalación de refuerzos superficiales.



la propuesta

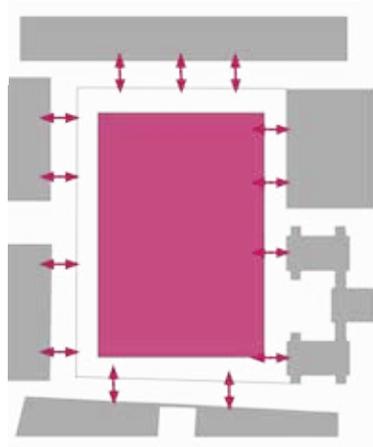
OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN

Como se ha mencionado anteriormente, esta propuesta supone una fase previa al proceso de regeneración urbana y consiste en la rehabilitación física y mejora del estado actual de la plaza.

Mediante una serie de modificaciones mínimas y estrictamente necesarias con los menores costes y repercusión material posible aspira a recuperar su carácter no sólo como lugar de encuentro y debate entre vecinos, si no también como un lugar de construcción cultural, ciudadanía e identidad del barrio.

Esta intervención inicial se completará con pequeñas acciones superficiales llevadas a cabo por los vecinos durante la fase “transformar”

A continuación se establecen los objetivos básicos que persigue la propuesta:



continuidad visual y espacial

Mejorar la relación entre la plaza y los edificios y espacios de su entorno.



continuidad visual y espacial

Mejorar la relación entre la plaza y los edificios y espacios de su entorno.



prioridad del peatón

La plaza y su perímetro se establecen como zona de velocidad reducida para circulación rodada.



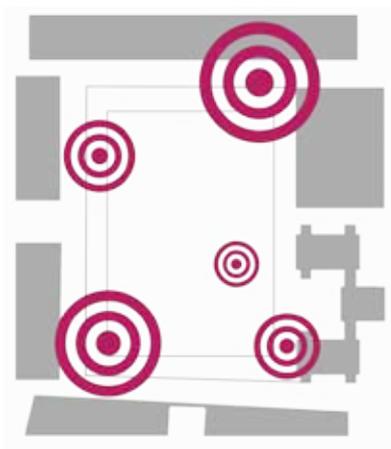
convivencia y movilidad

La prioridad del peatón no supone la eliminación del vehículo. Apostamos por una convivencia respetuosa de ambos actores que compartan un mismo espacio.



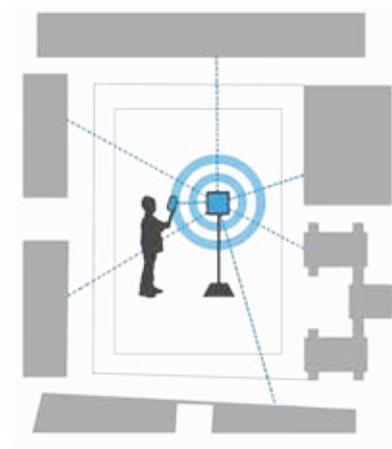
respuesta al clima

Instalaciones y elementos que permitan responder de modo flexible a los cambios climáticos.



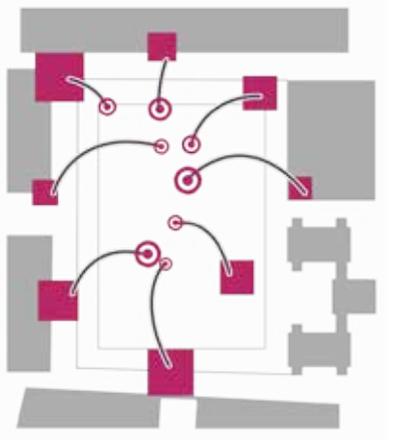
espacio atractivo y representativo

Nuevo carácter y estética representativa que hace de la plaza un lugar referente en el barrio.



interactividad digital

Las nuevas tecnologías permiten vincular a la plaza información útil relacionada con esta y sus vecinos.



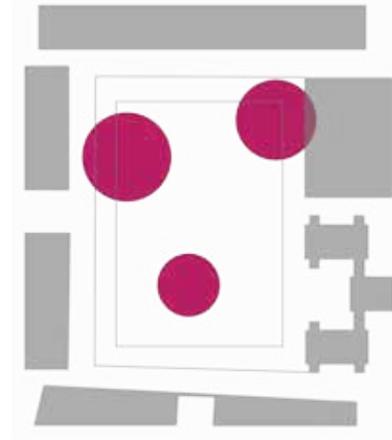
espacio equipado

La plaza es equipada con mobiliario itinerante y flexible para actividades específicas que permiten una mayor y más rica interacción con el ciudadano.



memoria histórica

Se genera un hito histórico más en la memoria de la plaza, revisando y potenciando su importancia para el barrio.



imagen/uso > atmósferas

Diferentes materiales y colores permiten generar distintas atmósferas de uso.



1.-ESTADO ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN DE LA SOLUCIÓN ADOPTADA

El ámbito correspondiente a la presente propuesta de reurbanización, comprende el área situada entre las calles Chiva - Poeta Miguel Hernández y entre las calles Algemesi y Segorbe, incluyendo en este ámbito la Plaza Música Celia Giner y Poeta Miguel Hernández. La actuación propuesta pretende unificar ambos espacios (las dos plazas), así como dar continuidad al recorrido peatonal entre ambas, mejorando además la relación de estos con los edificios de su entorno.



Actualmente las calles presentan un pavimento de hormigón continuo, con acera a ambos lados y una franja de aparcamiento junto a cada acera, dando prioridad al coche frente al peatón.



2.-DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN

Las características básicas de la solución adoptada, para los elementos de urbanización, se describen a continuación:

Se eliminará el acerado existente en la Calle Segorbe y Poeta Miguel Hernandez , así como en el perímetro de la Plaza Poeta Miguel Hernández y Música Celia Giner. El pavimento de ambas plazas se conservará y prolongará en el área en los planos marcada. Se conforma así una plataforma única mixta en que la circulación se organiza mediante cambios de color y textura en los pavimentos, colocación de mobiliario urbano, resaltes en el pavimento, franjas señalizadoras, etc.



CIRCULACIÓN RODADA

Como se indica en los planos se conserva la circulación rodada en las citadas calles, a excepción del tramo de Poeta Miguel Hernández que discurre entre Calle Segorbe y Calle , que se cierra al tráfico rodado para dar una continuidad total al Edificio Comercial con la plaza. En todo el área la velocidad máxima se reduce a 30 kilómetros por hora, para garantizar una estancia agradable al peatón.



Se eliminarán la totalidad de las plazas de aparcamiento en el perímetro de la Plaza Poeta Miguel Hernández, a excepción de diez plazas para vecinos que se conservan ,tal y como indica el plano, en Calle Poeta Miguel Hernández. Estas plazas son reubicadas en la calle Alquería Soria, junto al aparcamiento preexistente. Se mantendrán las plazas de aparcamiento en la calle paralela a C/ Segorbe, junto al edificio comercial.



ESPACIOS PARA EL PEATÓN

El espacio liberado por las plazas de aparcamiento en la Plaza Poeta Miguel Hernández es incorporado como extensión de las terrazas de los locales preexistentes, como espacio de tránsito peatonal y como plataforma equipada para la realización de actividades haciendo uso del hardware urbano en unas zonas concretas que más adelante se especifican.



3.-DESCRIPCIÓN DE LAS OBRAS

ACTUACIONES PREVIAS

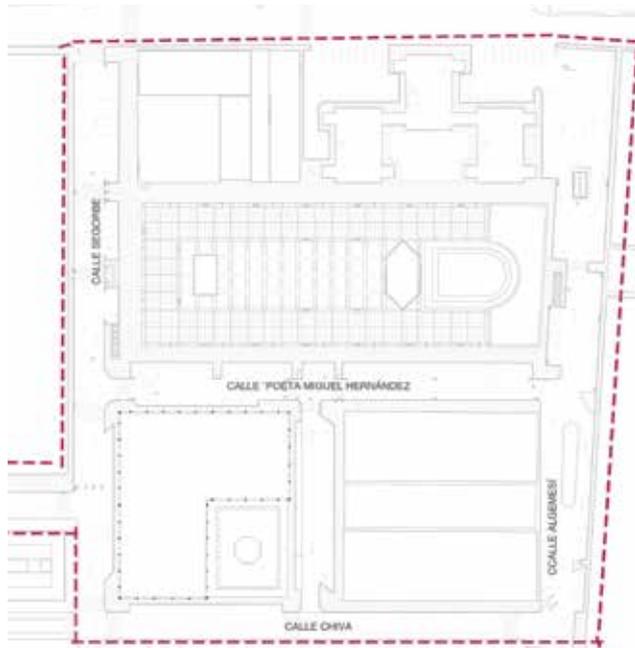
Se procederá, en primer lugar, al levantado de las aceras y bordillos existentes en las calles Miguel Hern'andez, Segorbe y paralela a Segorbe. Se llevará a cabo lanivelación de los baches mediante una capa de zahorras compactadas .Posteriormente se procederá al replanteo de las cotas del nuevo pavimento sobre la antigua capa de asfalto que conforma el pavimento existente para crear unas pendientes laterales hacia los lados de la calle, por donde correrá el agua, para desaguar .



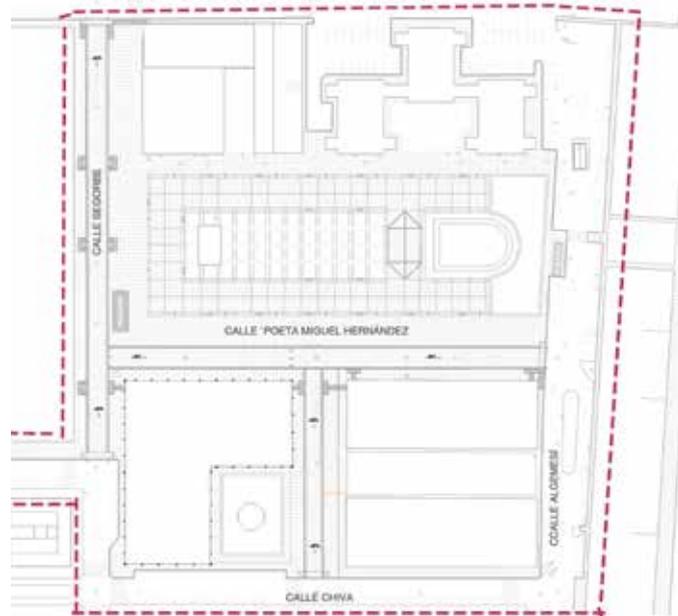
PAVIMENTACIÓN

Los movimientos de tierras para excavación, explanación y compactación se realizarán por medios mecánicos. Se usará sub-base granular de uso S-4 con aportación superficial antes de pavimento y una capa de zahorra.

Una vez extendida y compactada la subbase, se procede a la extensión de la base, que en este caso será rígida de hormigón HM-15 /20/. Posteriormente se extenderá una capa de mortero de asiento para los baldosines hidráulicos liso de 4 tacos 30x30x4, mismo modelo que los preexistentes en el perímetro de las plazas Poeta Miguel Hernández y Musica Celia Giner.



la plaza hoy



propuesta



INSTALACIÓN SANEAMIENTO

La implantación de esta red se lleva a cabo de conformidad con las necesidades y exigencias que las empresas suministradoras.

En cuanto al saneamiento se conservará la red preexistente, colocando nuevos imbornales a la cota correspondiente para la recogida de aguas pluviales con arqueta prefabricada por módulos.



OTRAS INSTALACIONES

Se mantienen las redes de instalaciones preexistentes y sus elementos siempre y cuando exista conformidad con las necesidades y exigencias que las empresas suministradoras.



4.- LABORES DE REPARACIÓN DE DAÑOS MATERIALES Y MANTENIMIENTO

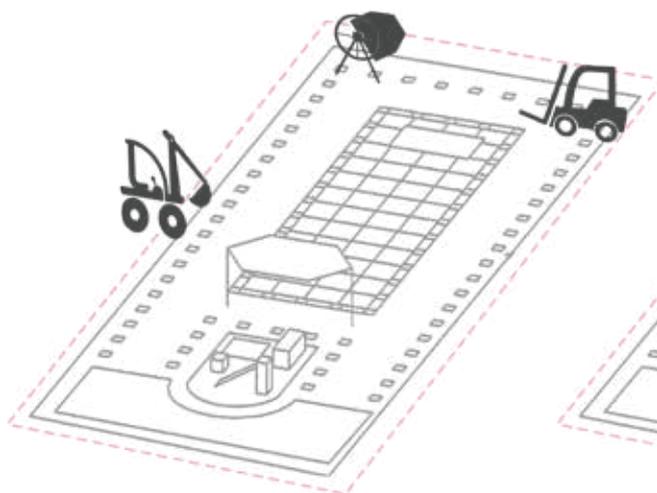
Una vez finalizadas las obras de urbanización se procede además a reparar los daños materiales en los elementos preexistentes, según se ha detallado en el estudio de las patologías materiales, antes desarrollado.



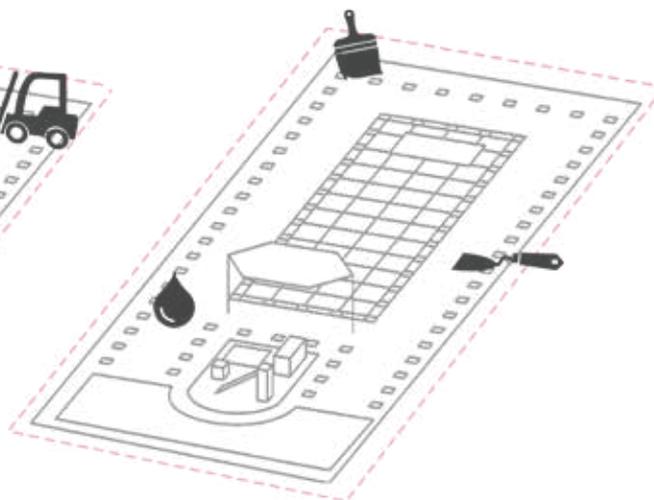
5.- LABORES DE COLORACIÓN / DELIMITACIÓN DE ZONAS Y CREACIÓN DE ATMÓSFERAS

Con las obras finalizadas y ya durante el proceso de reactivación urbana, tiene lugar la delimitación de una serie de zonas y atmósferas en la plaza. Para esta diferenciación de zonas se utilizará pintura epoxi para exteriores según una serie de diseños que se decidirán colectivamente por concurso durante el proceso.

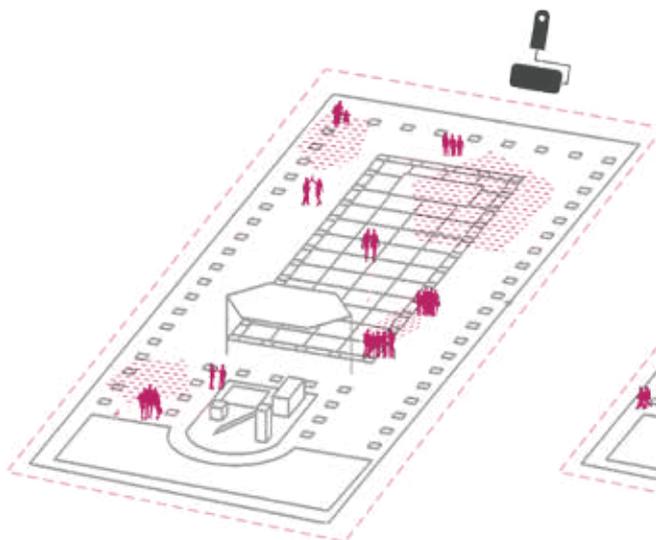




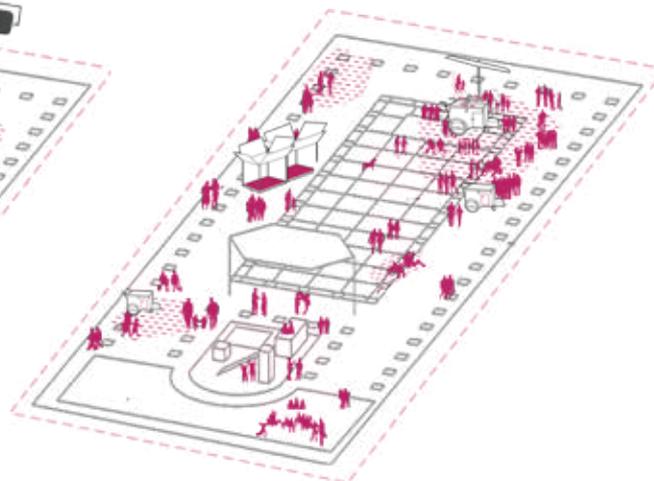
OBRAS BÁSICAS DE URBANIZACIÓN



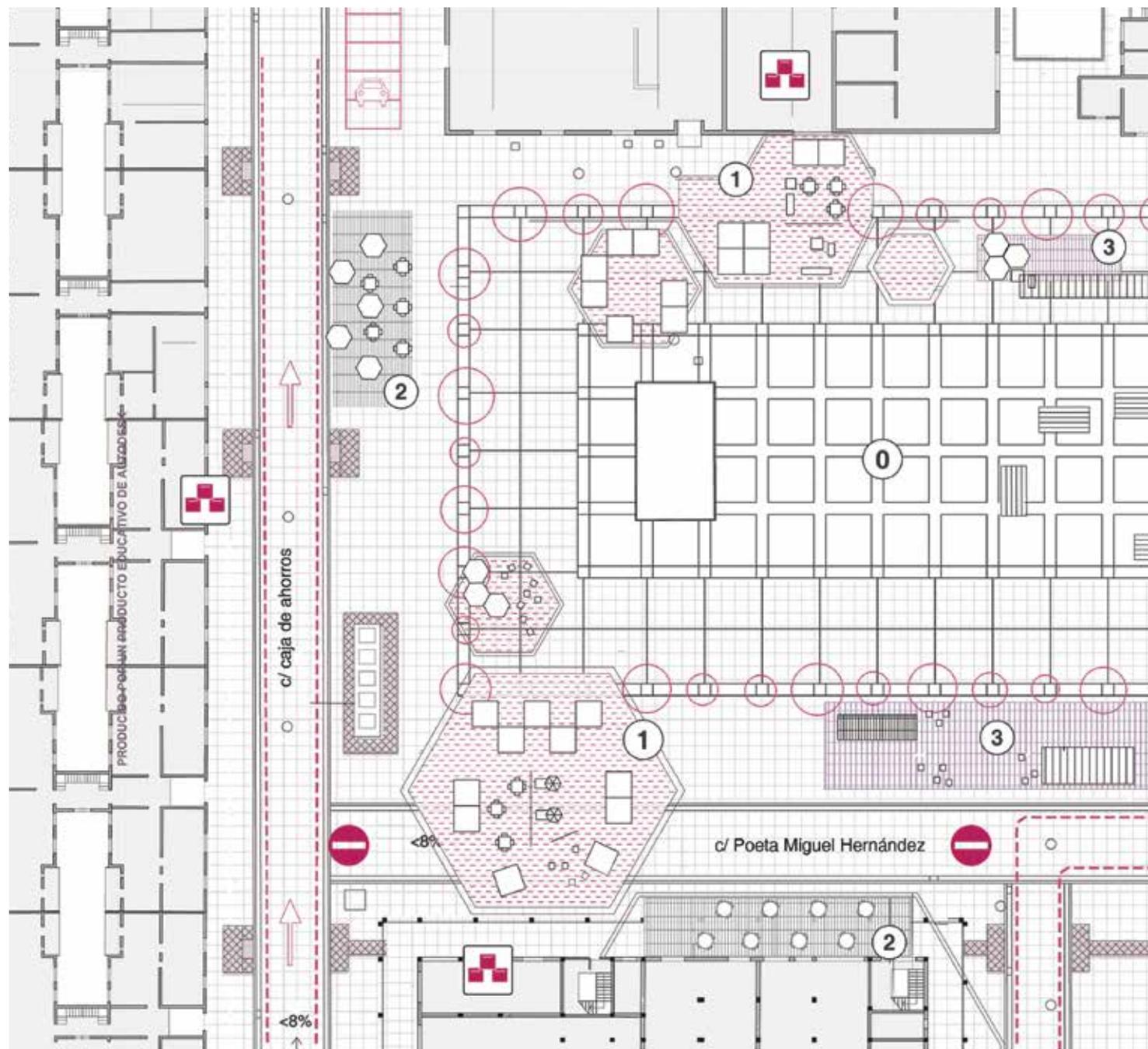
OBRAS DE REPARACIÓN DE DAÑOS



PINTURA . ATMÓSFERAS

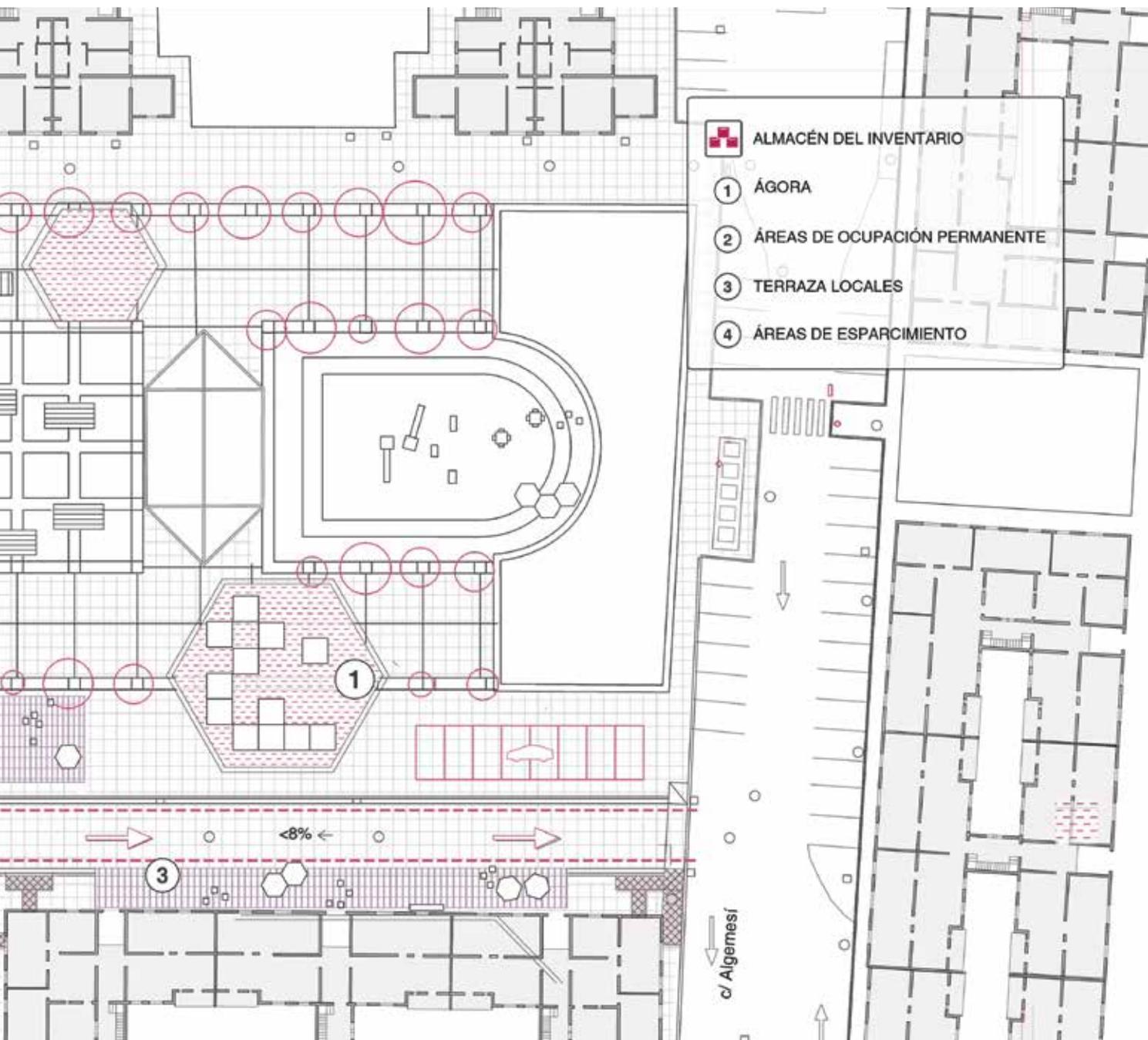


DOMESTICACIÓN



PLANTA DE URBANIZACIÓN

- circulación rodada puntual v: 30km/h
- aparcamiento
- franja señalizadora de orientaci'on
- r-101 áreas de circulaci'on rodada prohibida

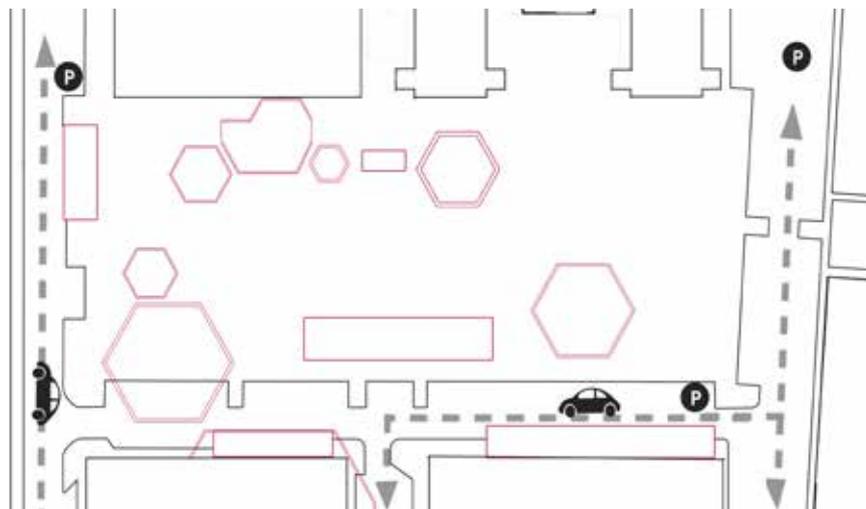


-  ALMACÉN DEL INVENTARIO
- 1** ÁGORA
- 2** ÁREAS DE OCUPACIÓN PERMANENTE
- 3** TERRAZA LOCALES
- 4** ÁREAS DE ESPARCIMIENTO



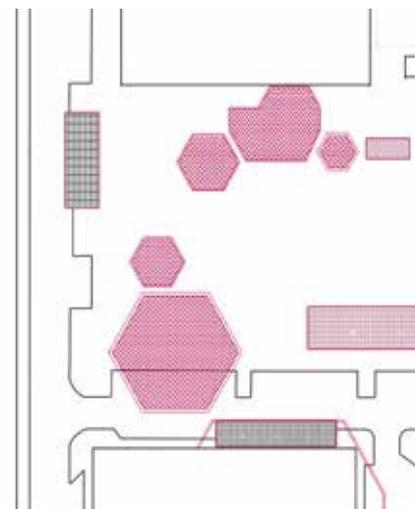

 pintura asfáltica de diferentes colores y texturas como delimitación de zonas

e 1/450



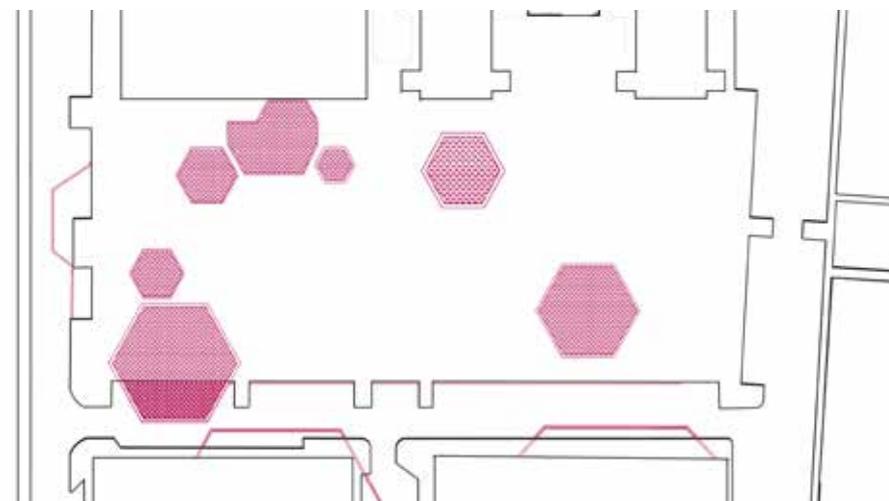
circulación rodada

Aunque la plaza continúa siendo recorrida perimetralmente por vehículos (a excepción del tramo delante del edificio comercial) se retira parte de las plazas de aparcamiento , cediendo este espacio al peatón.



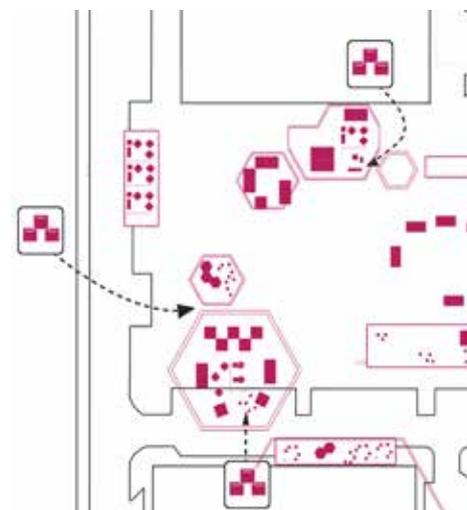
color y zonas en la plaza

Con diversos motivos geométricos pintados consigue una zonificación y distintas atmósferas.



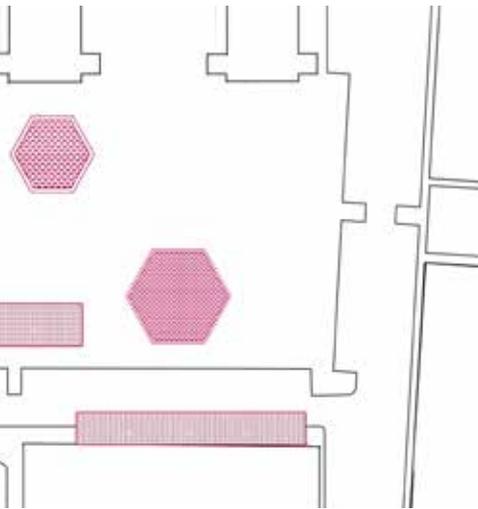
áreas de ocupación permanente

Estas zonas se reservan para el uso por parte de los vecinos con el mobiliario itinerante del hardware urbano, independientemente de la actividad que tenga lugar en el resto de la plaza.

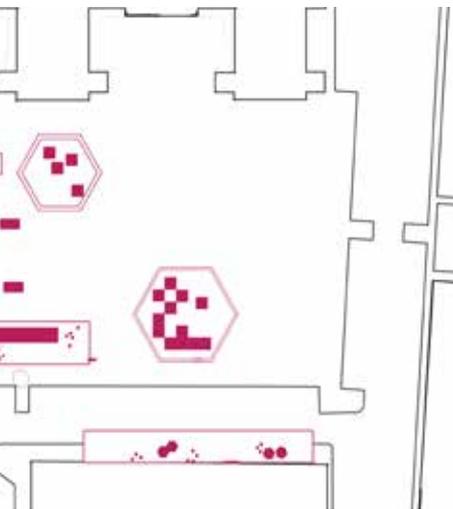


elementos móviles

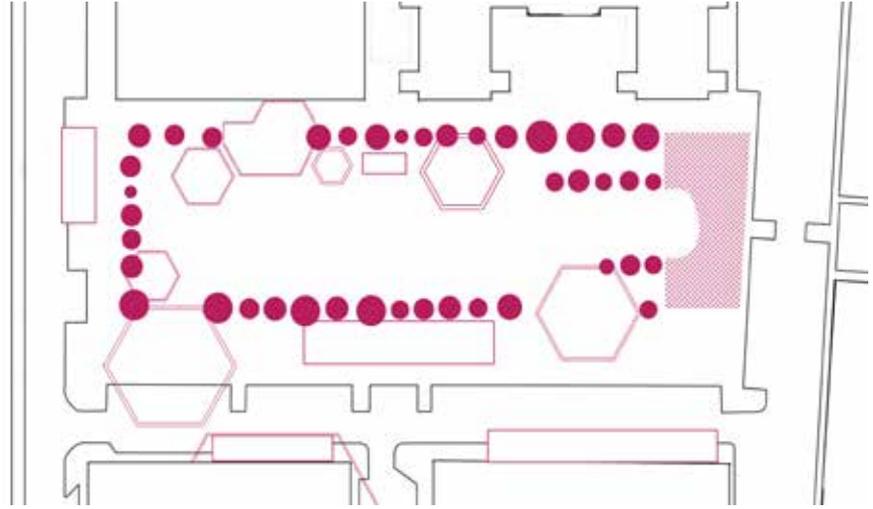
Itinerantes del hardware urbano, gradas, mobiliario propio que convierten la plaza en un espacio adaptado a las necesidades de sus vecinos



Los pavimentos en el suelo y materiales low cost reutilizables se retiran y se reemplazan en la plaza. (Ver "Pintar tu calle" en PROCESO)

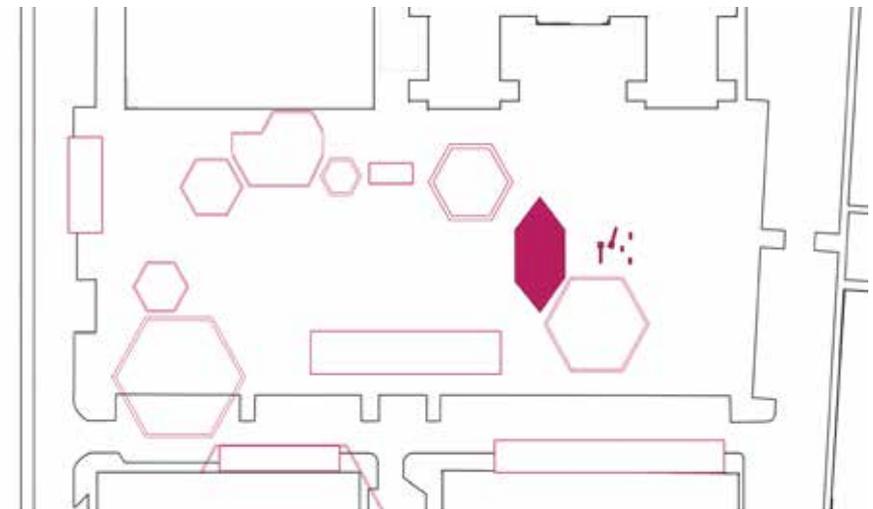


Los pavimentos, mobiliario ligero o simplemente mobiliario se instalan para crear un salón urbano interactivo y adaptable a las necesidades de la plaza.



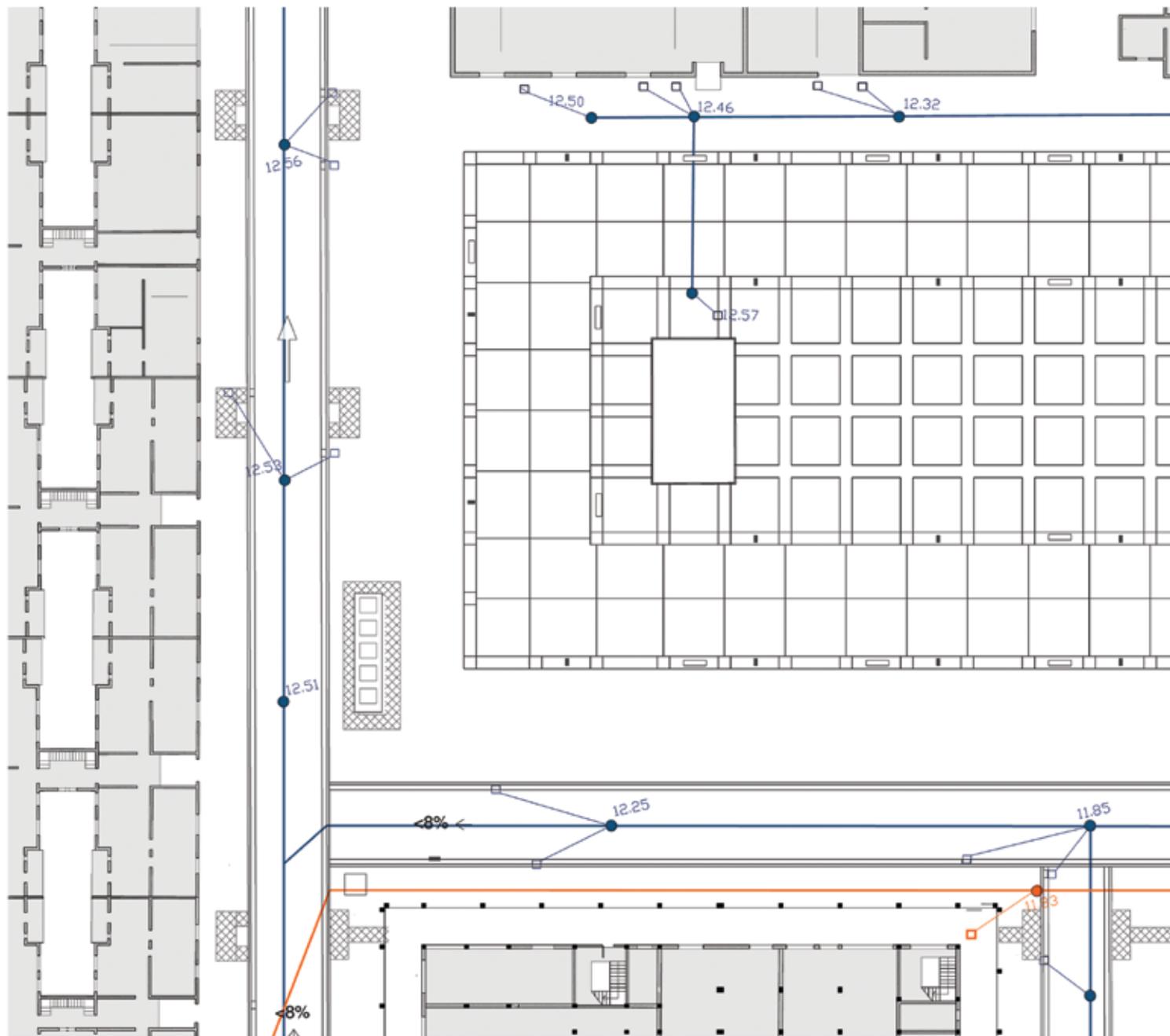
_vegetación

La mayoría de árboles de plaza permanecen en su posición. El anillo interno es retirado y replantado en la zona de huerto comunitario.



_elementos fijos

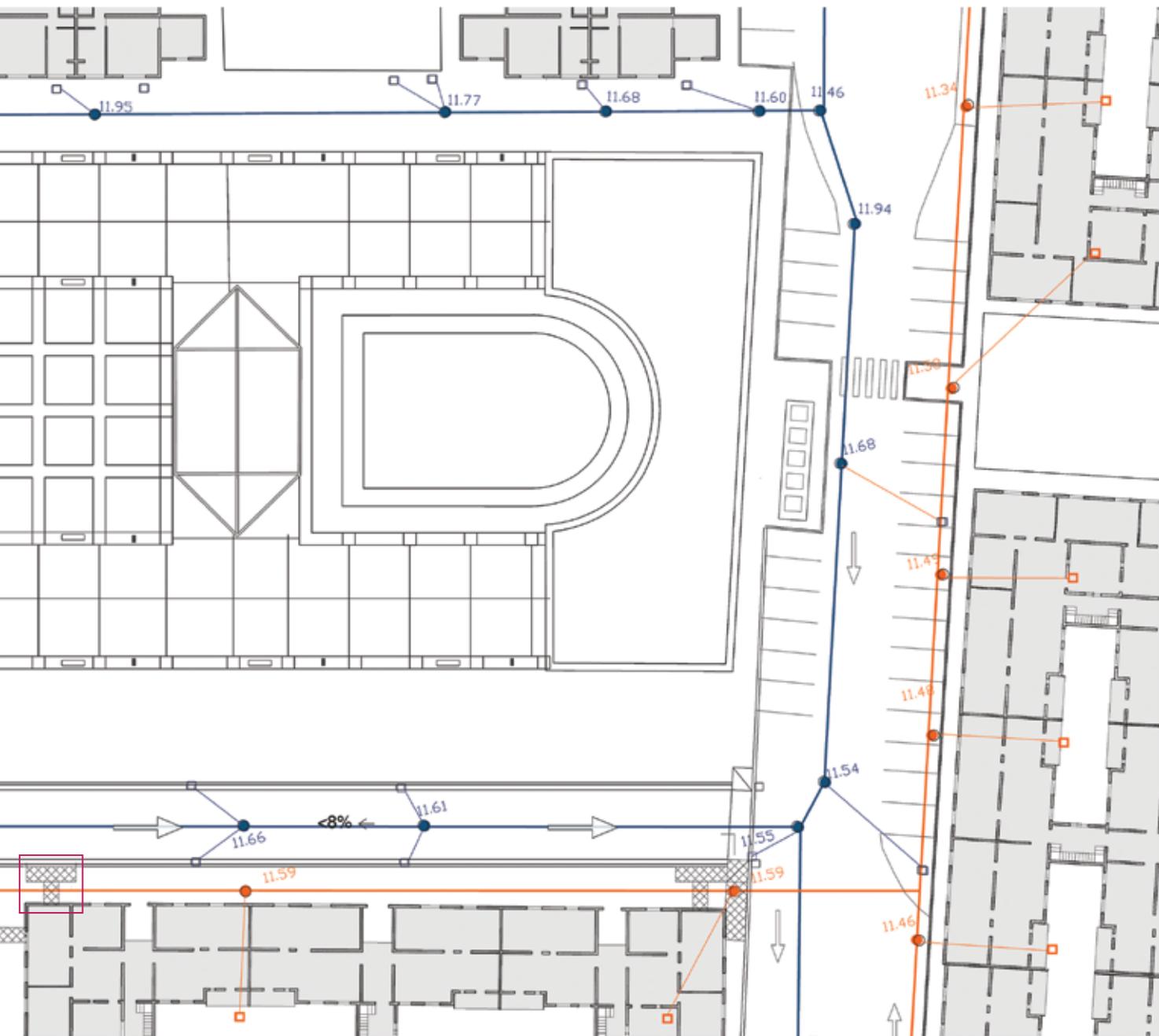
Preexistencias y nuevos elementos ligeros pero permanentes para generar nuevas zonas de sombra.



RED DE SANEAMIENTO Y SUS ELEMENTOS

-  red de saneamiento pluviales
-  red de saneamiento fecales

-  acometida pluviales
-  acometida fecales

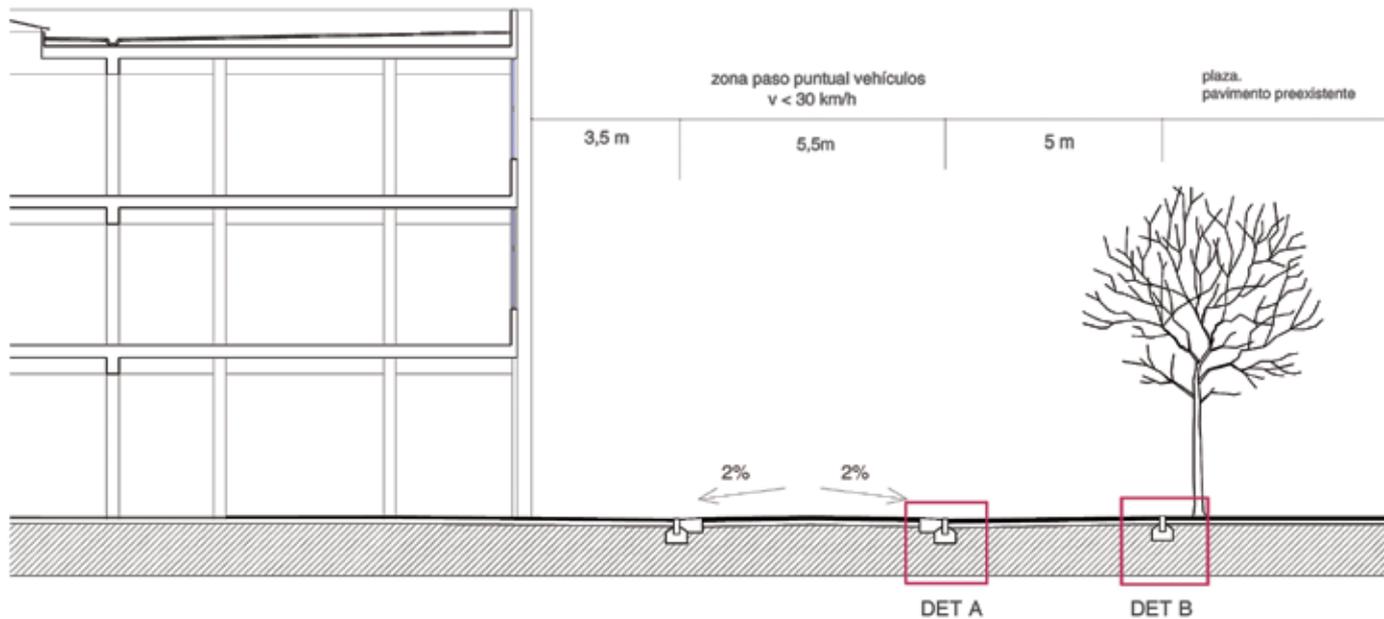


1/450

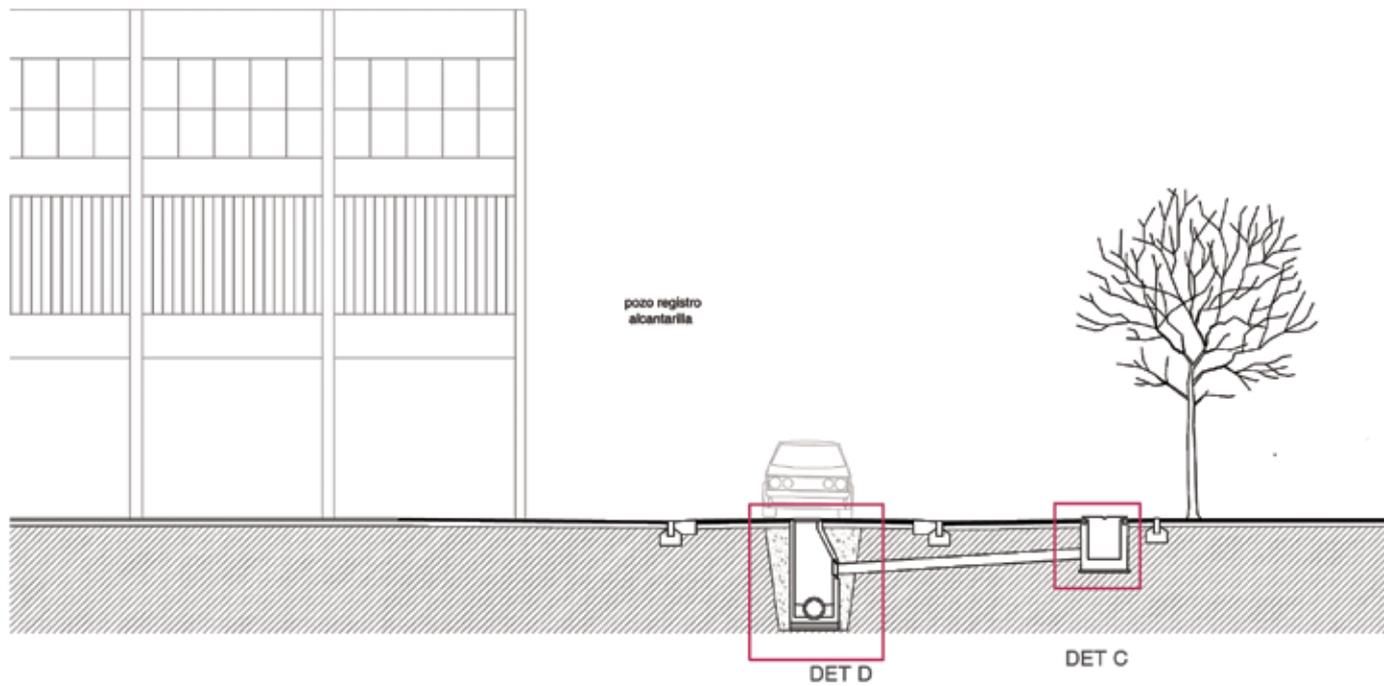
- pozo registro fecales
- pozo registro pluviales

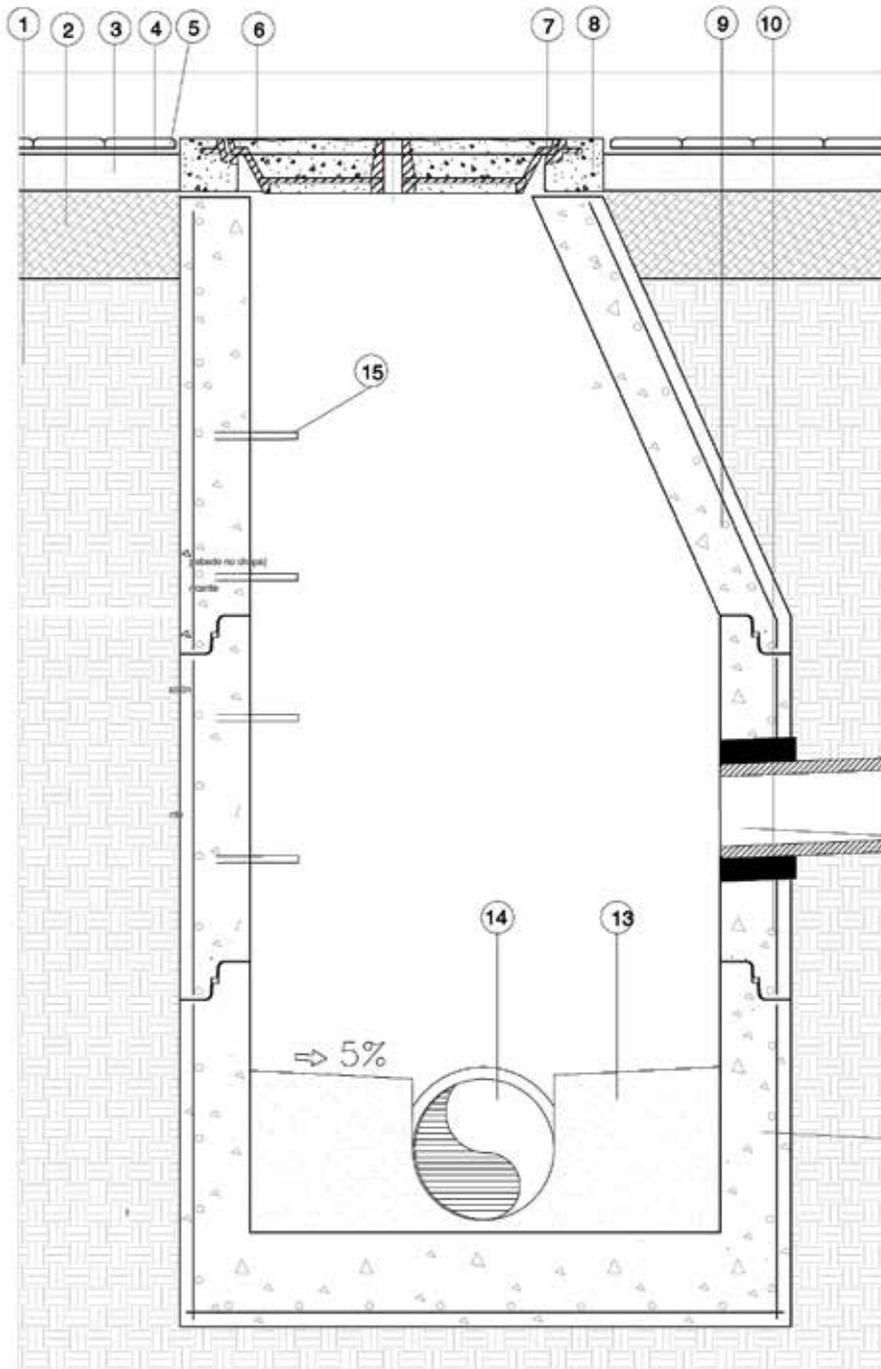
- arqueta arranque fecales
- arqueta con imbomal pluviales

SECCIÓN A-A'



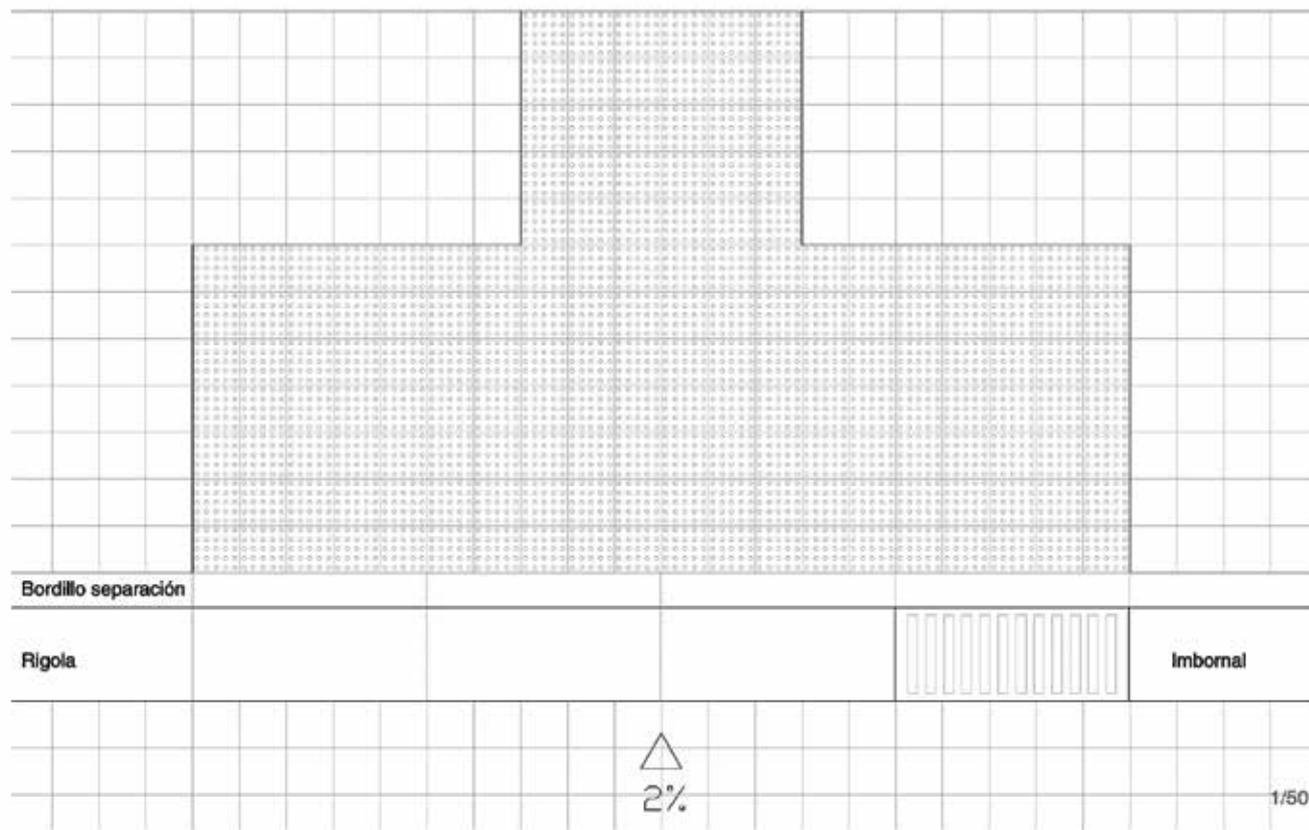
SECCIÓN B-B'



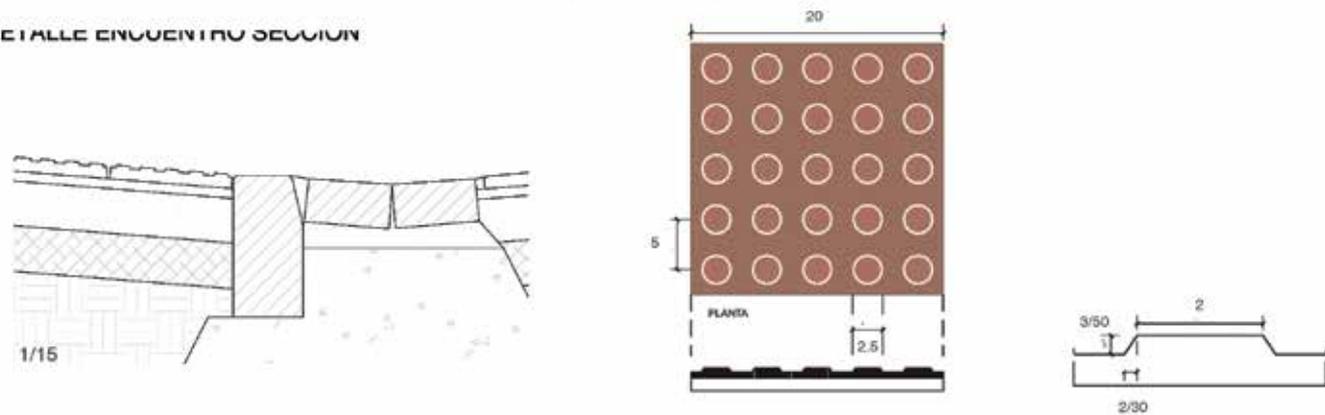


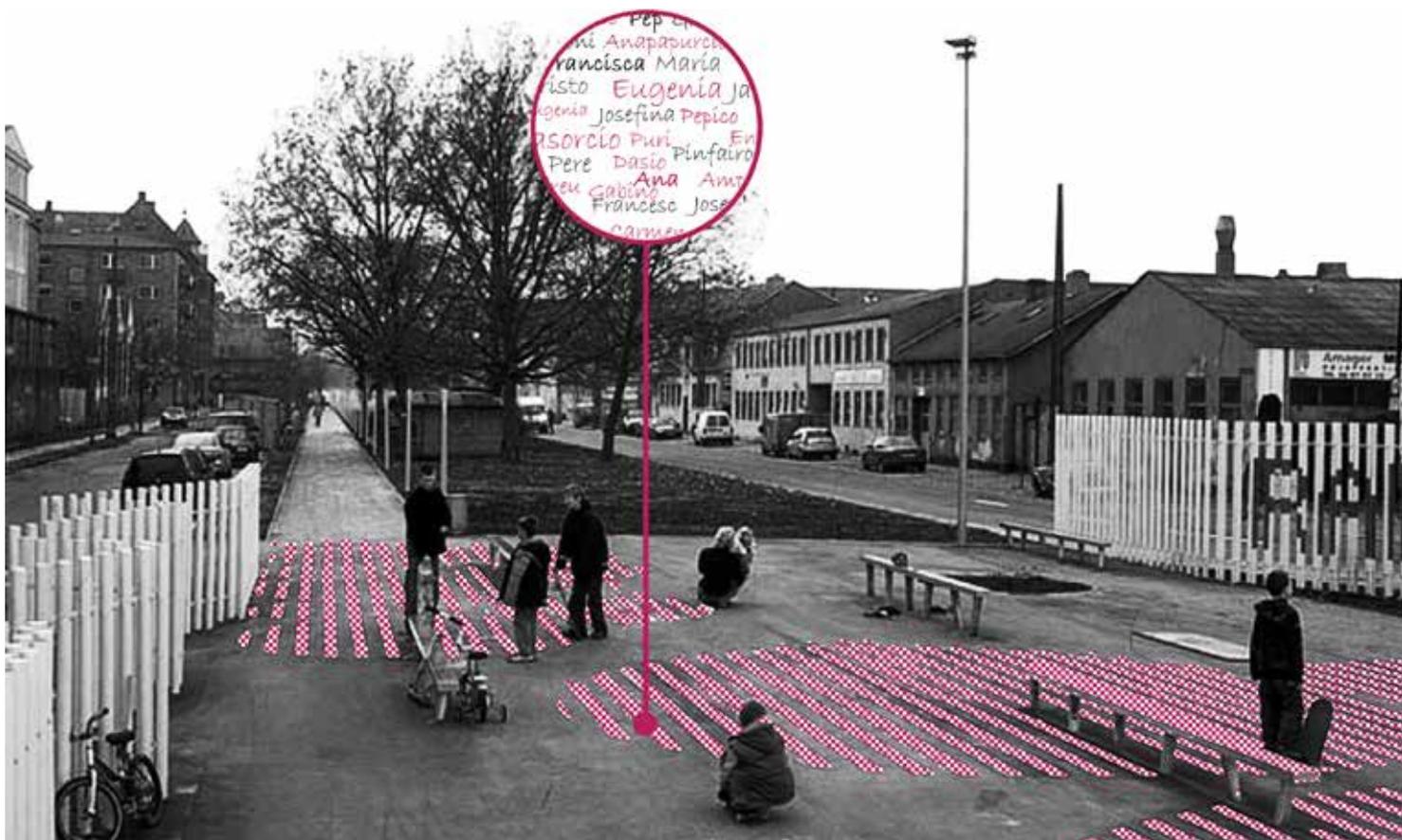
- ① terreno existente
- ② zahorra compactada 10cm
- ③ hormigón HM-15 10cm
- ④ mortero de asiento 5cm
- ⑤ baldosa hidráulica
- ⑥ tapa de fundición
- ⑦ módulo de transición con cerco de función embebido
- ⑧ módulo de ajuste
- ⑨ módulo cónico
- ⑩ módulo de recrecido
- ⑪ entronque tubería
- ⑫ módulo base
- ⑬ hormigón hm-20
- ⑭ red de saneamiento
- ⑮ pates

SECCIÓN A-A'



DETALLE ENCUENTRO SECCION





Una vez finalizada la obra tiene lugar la delimitación de zonas y ejecución de nuevos y vivos diseños sobre la plaza.

Para esta diferenciación de zonas se utilizará pintura epoxi para exteriores según una serie de diseños que se decidirán colectivamente por concurso durante el proceso.

La hipótesis aquí desarrollada plantea un diseño en que se plasma el nombre de todos y cada uno de los vecinos del barrio sobre las distintas zonas pintadas .

Se utilizará pintura epoxi watco antideslizante . Esta es permeable al agua de lluvia y ofrece excelente resistencia a los rayos UV
1.1 g/cm³
Acabado mate

PREPARACIÓN DE LA SUPERFICIE

Limpieza

deben estar limpias, secas y libres de contaminación. antigüedad de al menos tres meses.

Imprimación

La imprimación no será necesaria dado que el producto tiene buena adherencia a los diferentes substratos, provisto que los mismos se encuentren limpios y posean buena absorción

MEZCLA

La pintura epóxica es un producto de dos componentes, el primero consiste es una resina epóxica de alta durabilidad y resistencia, mientras que el segundo es un esmalte epóxico de alto rendimiento.

Ambos elementos son removidos por separado para asegurar una correcta mezcla de los pigmentos. Posteriormente estos se vierten en un único contenedro donde se mezcla hasta lograr una consistencia y color uniforme.

APLICACIÓN

El contenido es aplicado con rodillo de pelo corto o medio. Se aplicarán una o dos capas según sea necesario, permitiendo secar dos horas entre capas.

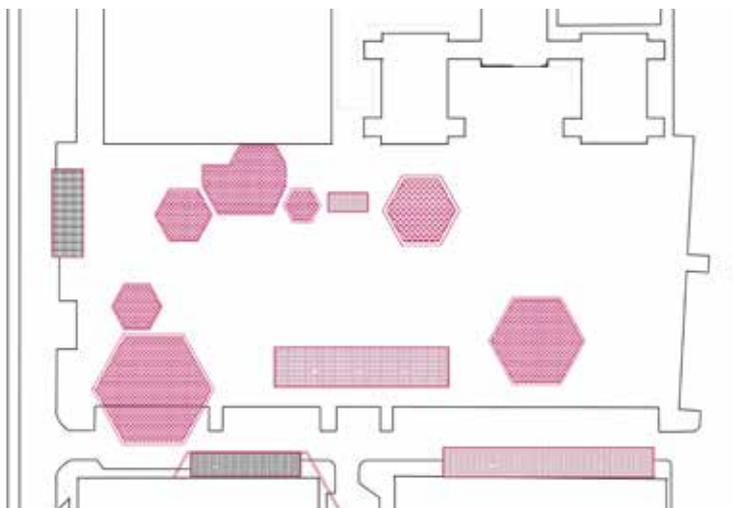
Tiempos aproximados de curado a 20°C:

Vida de la mezcla - 6 horas.

Seco al tacto - 2 a 3 horas.

Acepta tráfico - 16 horas.

Aplicación de la segunda capa dentro de las 24 horas.







_3.2.3 kit básico de domesticación urbana

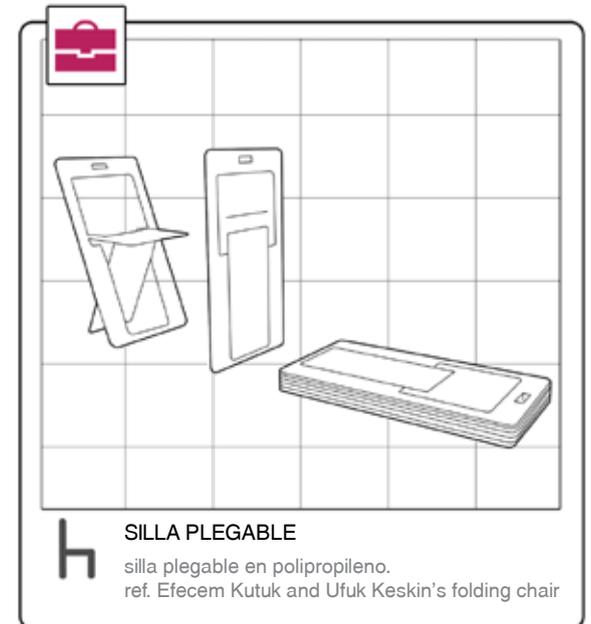
Conjunto de dispositivos que posibilitan una rápida y sencilla ocupación temporal del espacio público para vivirlo como extensión de nuestro espacio doméstico.

Se trata del mobiliario básico que permita una estancia cómoda en el “salón urbano” : silla, mesa plegable, etc. Debe ser>

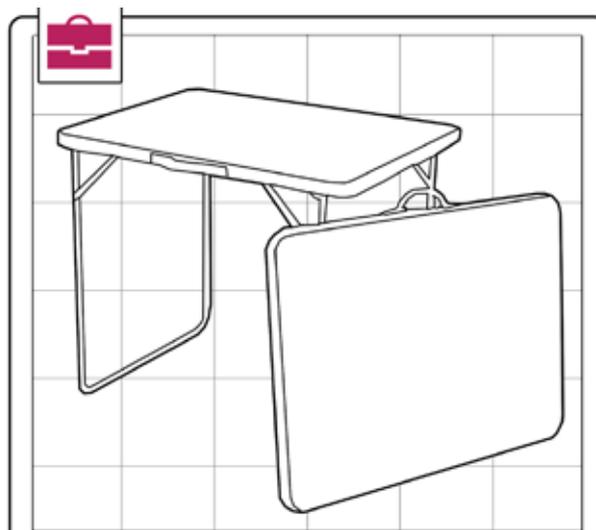
- Ligero, portátil, flexible , económico

A continuación se desarrolla un catálogo de elementos que por sus características reúnen las condiciones idóneas para conformar este kit básico. Sin embargo, como es lógico pensar, este catálogo no tiene porque estar limitado únicamente a estos elementos ya que cualquier vecino o colectivo puede hacer su aportación y ceder mobiliario al catálogo. **Este es por tanto un catálogo abierto.**

Estos elementos, bien de propiedad comunitaria o bien de propiedad privada y aportación particular se gestionarán con la aplicación inventario . ([Ver apartado : Software urbano / Inventario en página](#))

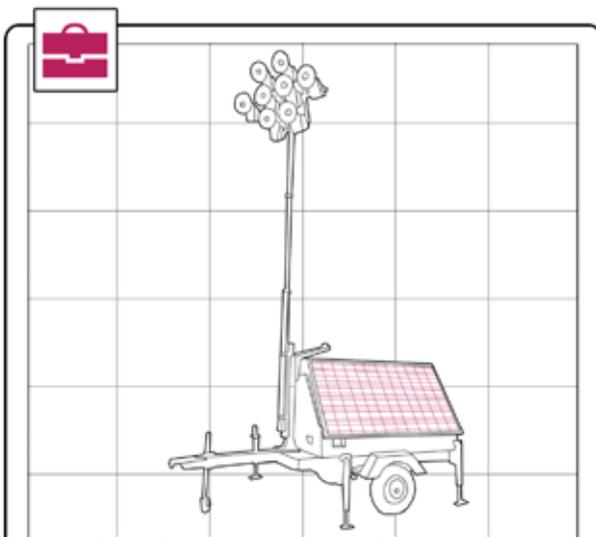






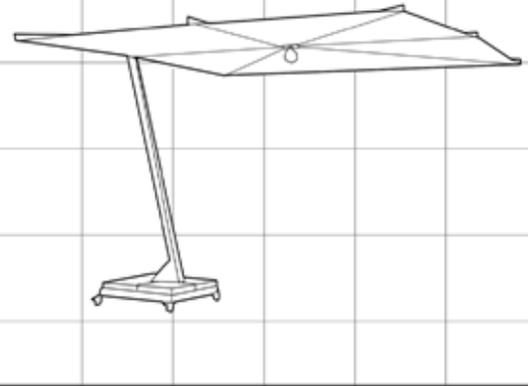
MESA PLEGABLE

estructura aluminio tubo redondo. Superficie de pvc

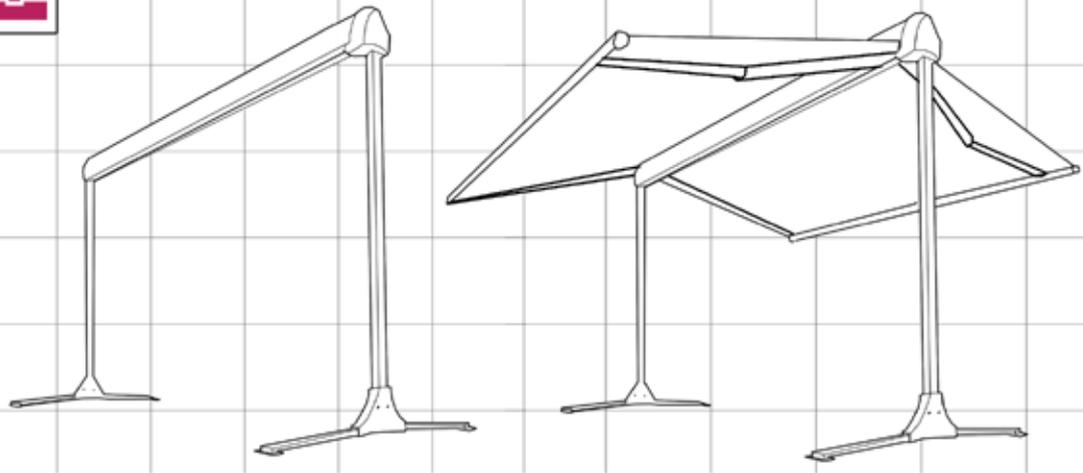


FAROLA SOLAR PORTÁTIL

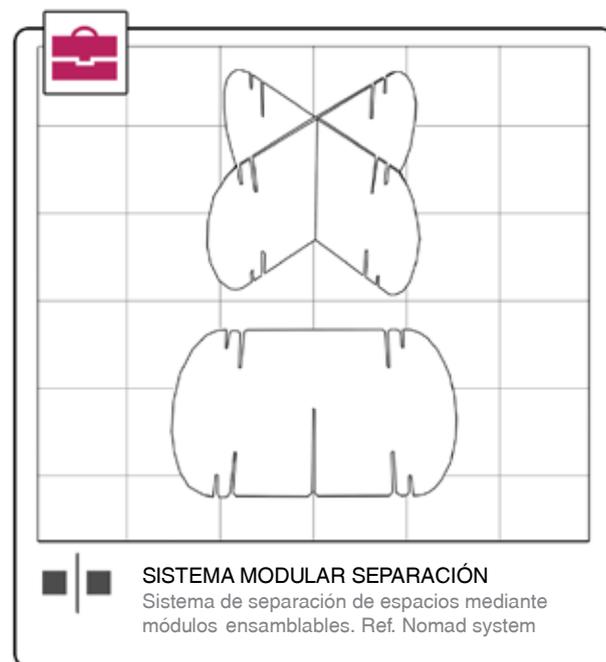
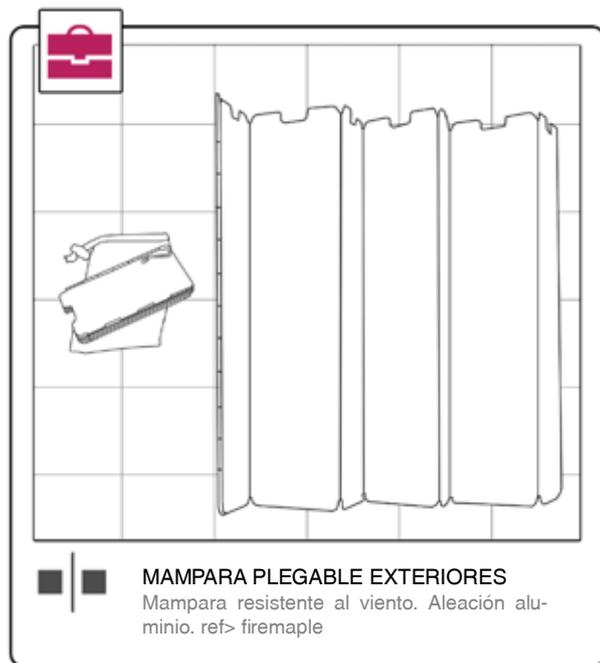
farola portátil autónoma con panel solar fotovoltaico y lámpara de LEDs.

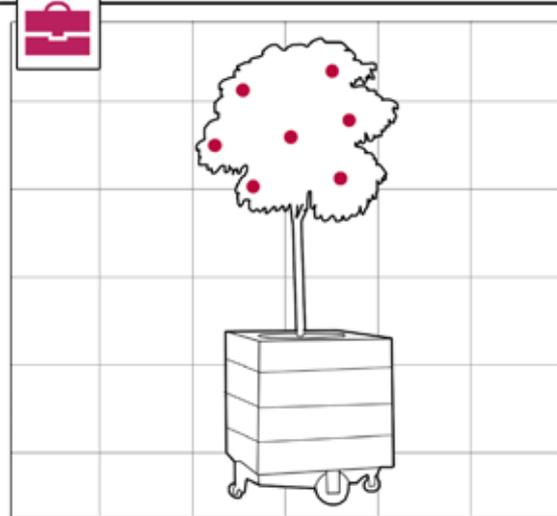


PARASOL SOBRE RUEDAS 'KOSMOS'
estructura acero inoxidable. Cubierta de nylon. Ref.> allmodern



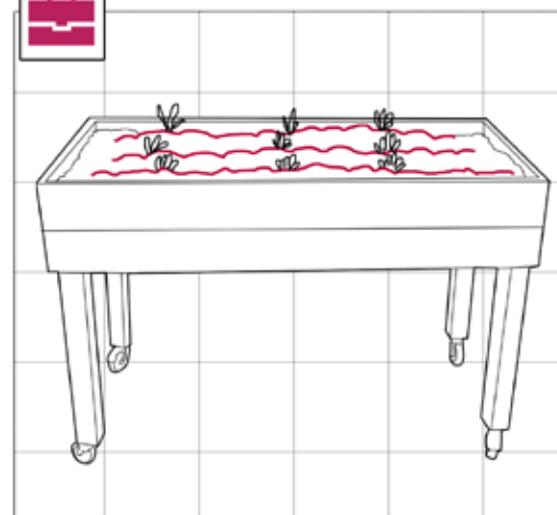
TOLDO PORTÁTIL OMBRAMOBIL
Toldo portátil con estructura de aluminio. Cubierta de nylon. Ref> planigraph





JARDINERA MÓVIL

macetero de madera con ruedas para su desplazamiento



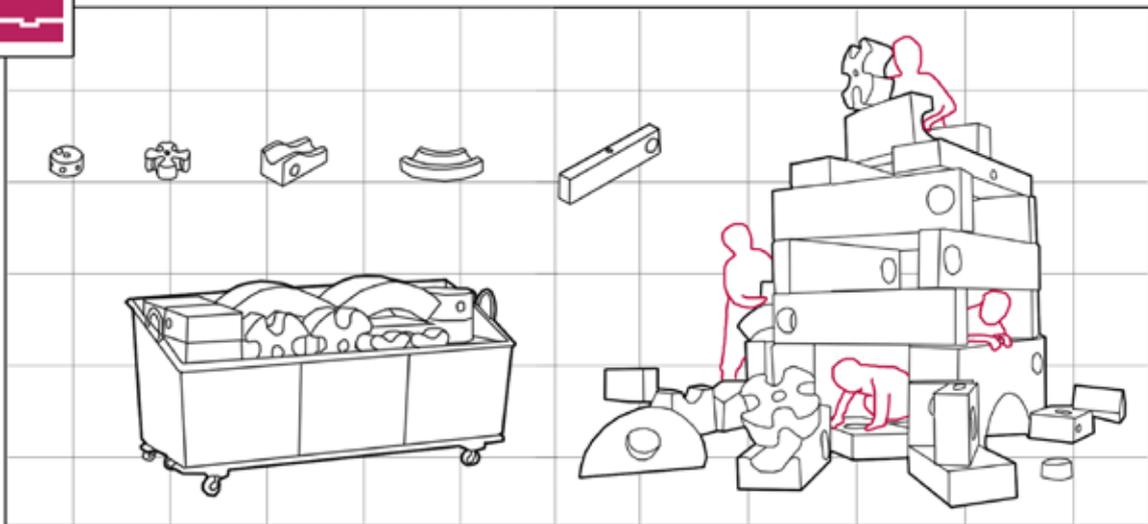
MESA DE CULVITO

mesa de madera sobre ruedas de goma.



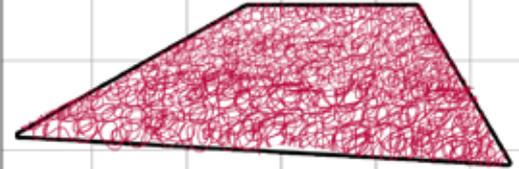
ESTANTERÍA PLEGABLE

. Ref> Tahnin Emre Eke Zigzag shelf.



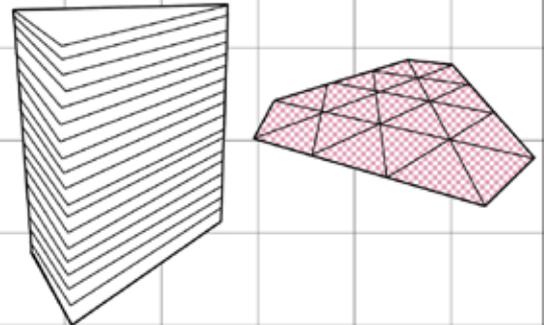
JUEGO DESMONTABLE ESPUMA EXTERIORES

Juego para niños conformado por una serie de bloques de espuma que permiten configurar distintas estructuras para el juego en el exterior, potenciando las habilidades creativas de los más pequeños. Ref> Imagination Playground. Rockwell.



ALFOMBRA PVC EXTERIORES

Alfombra de hilo de pvc impermeable y resistente para ubicar en exterior. Ref> Qingdao



LOSETAS BLANDAS

Módulos triangulares de aluminio recubiertos por espuma de polietileno y cantos de velcro. Ref> n55





3.2.4 itinerantes

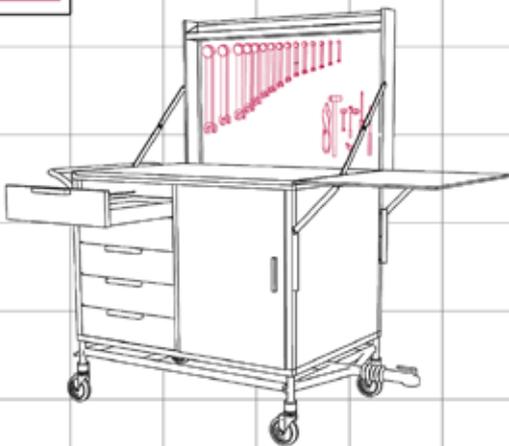
Conjunto de dispositivos autónomos cuya función es equipar un espacio soporte concreto para hacerlo capaz de adoptar cualquier función.

Estos dispositivos permiten dotar cualquier espacio exterior de una serie de equipamientos para responder a las distintas necesidades requeridas por los vecinos para cada actividad.

Deben ser>

- Autónomo
- Flexible, modificable
- Ligero, portátil

Estos dispositivos forman parte del inventario público y se acompañan de unas sencillas instrucciones de montaje que permiten a los vecinos construir sus unidades itinerantes.



UAI > UNIDAD DE ALMACENAJE ITINERANTE



UCI > UNIDAD DE COCINA ITINERANTE



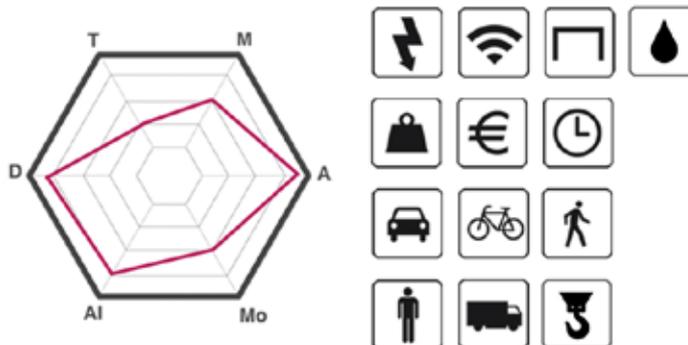
UEI > UNIDAD DE ESTANCIA ITINERANTE



UMI > UNIDAD MULTIMEDIA ITINERANTE

INTERPRETACIÓN DE LA FICHA. LEYENDA

Cada itinerante se ve caracterizado por una ficha que detalla una serie de características y parámetros propios de la unidad. Estudiamos a continuación estas variables para entender de un golpe de vista las propiedades de cada una de las unidades.



EQUIPAMIENTO



MEDIOS NECESARIOS TRANSPORTE



CARACTERÍSTICAS



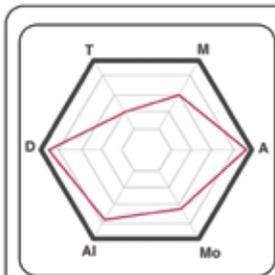
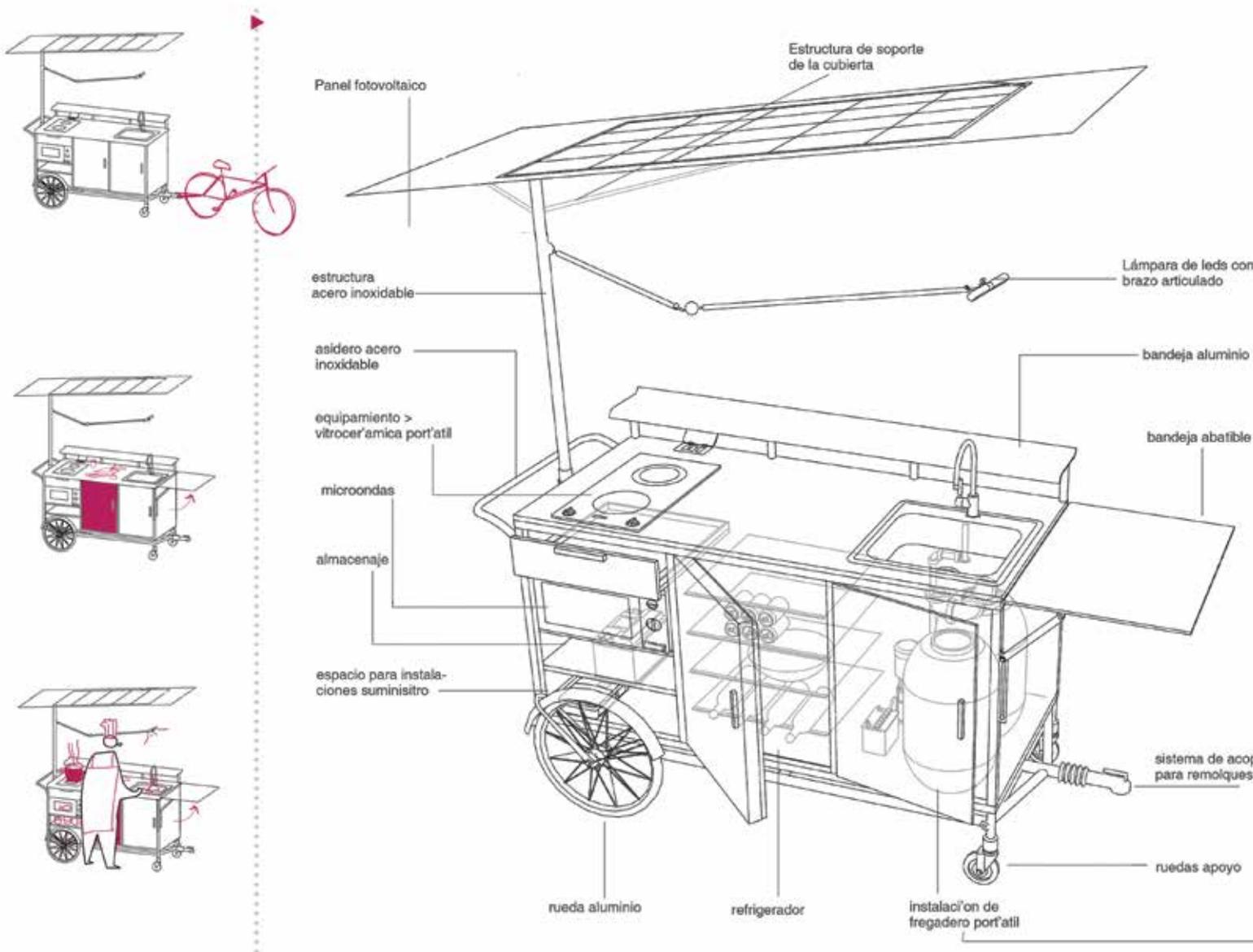
MEDIOS MONTAJE



PARÁMETROS DE FUNCIONAMIENTO

*BAJO (b), MEDIO (m), ALTO (a)

T	difficultad de transporte	Mo	facilidad de montaje	A	autonomía energética
M	modificabilidad	AI	almacenaje	D	durabilidad

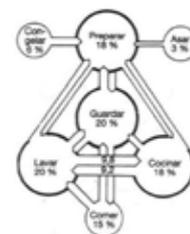


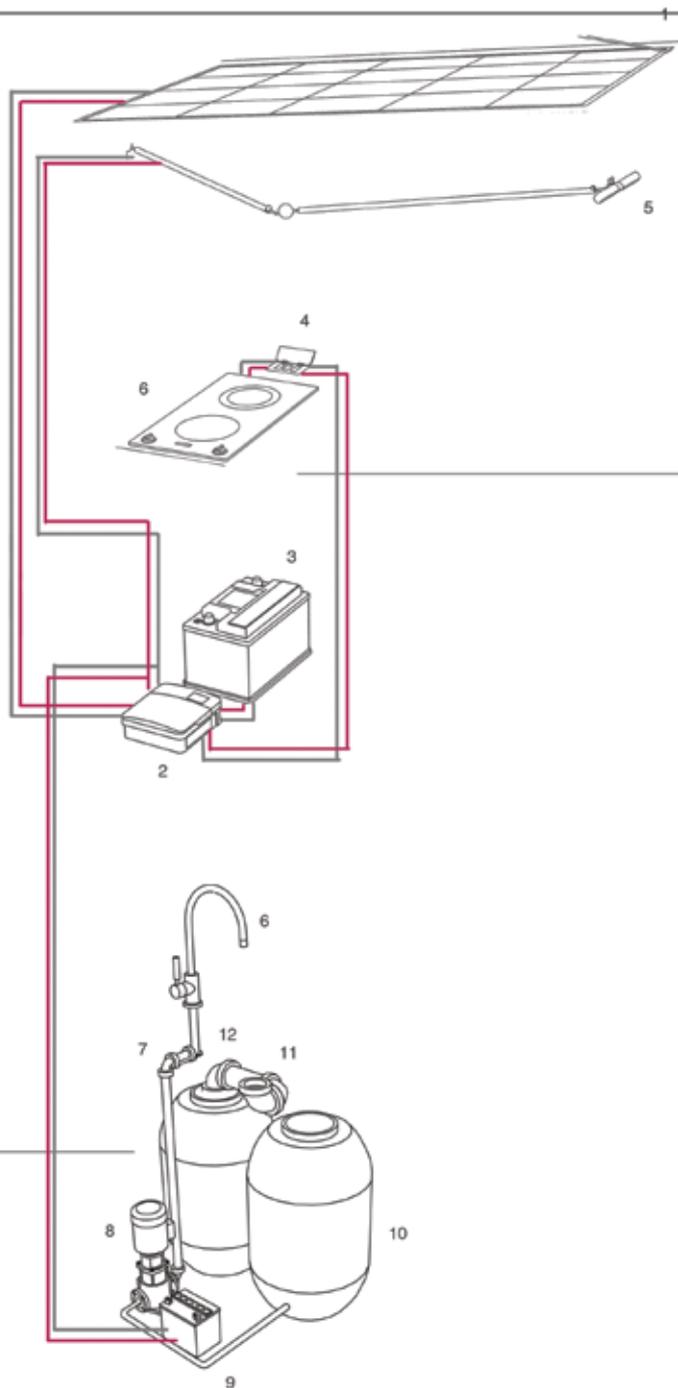
unidad de cocina itinerante

Se trata de un dispositivo dotado con varios equipamientos que posibilitan transferir de modo sencillo y directo las funciones de una cocina tradicional al espacio público, para su uso temporal como comedor urbano.

La unidad cuenta con suministro energético gracias a un sistema fotovoltaico integrado. Consta de tres módulos diferenciados > Un módulo de fregadero portátil, módulo refrigerador y superficie de corte, y módulo de cocción con microondas e instalaciones. Además está equipada con una bandeja de aluminio y una lámpara de led con brazo articulado.

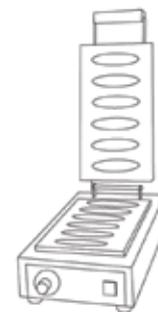
Complementable con la UAI.

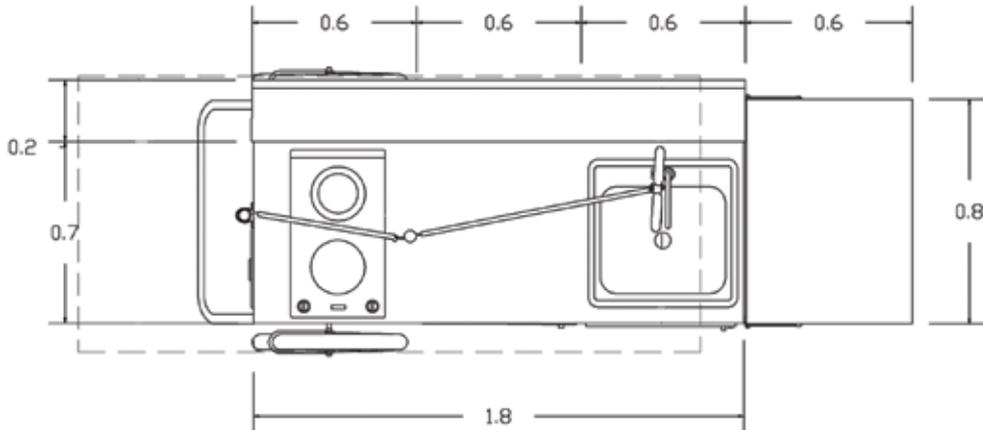
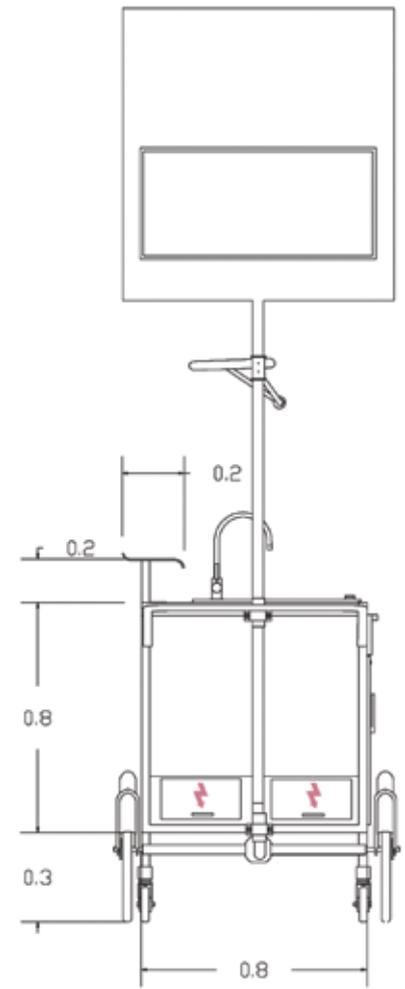
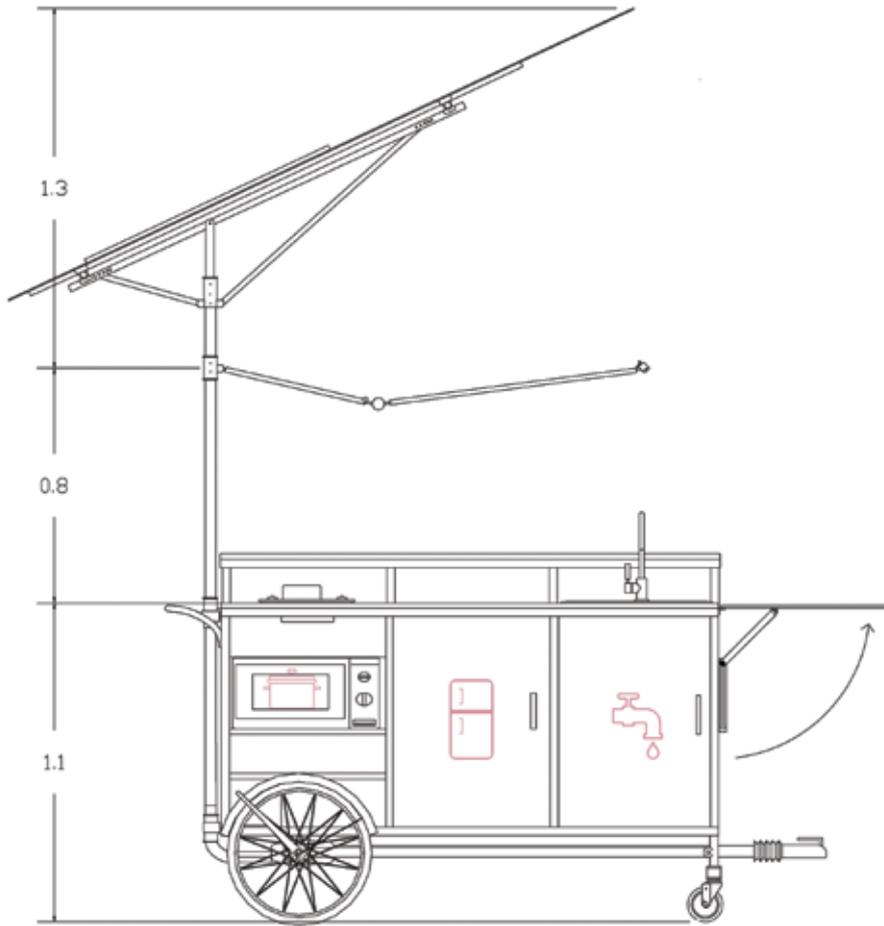


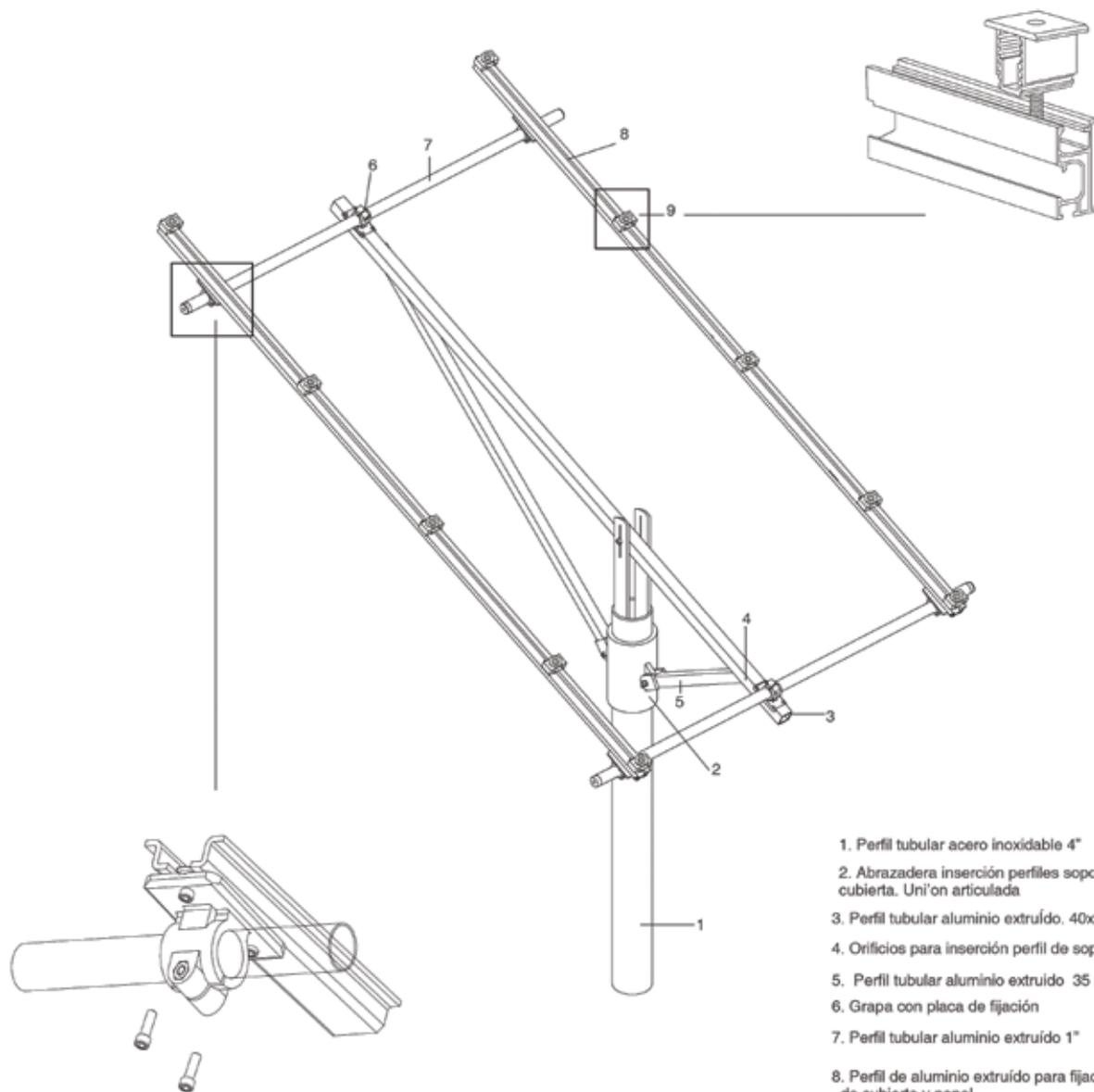


- 1.-Panel fotovoltaico colector
- 2.-Regulador
- 3.-Batería apoyo
- 4.-Inversor 12Vcc / 220vca
- 5.-Equipos DC y luminaria
- 6.-Equipos AC

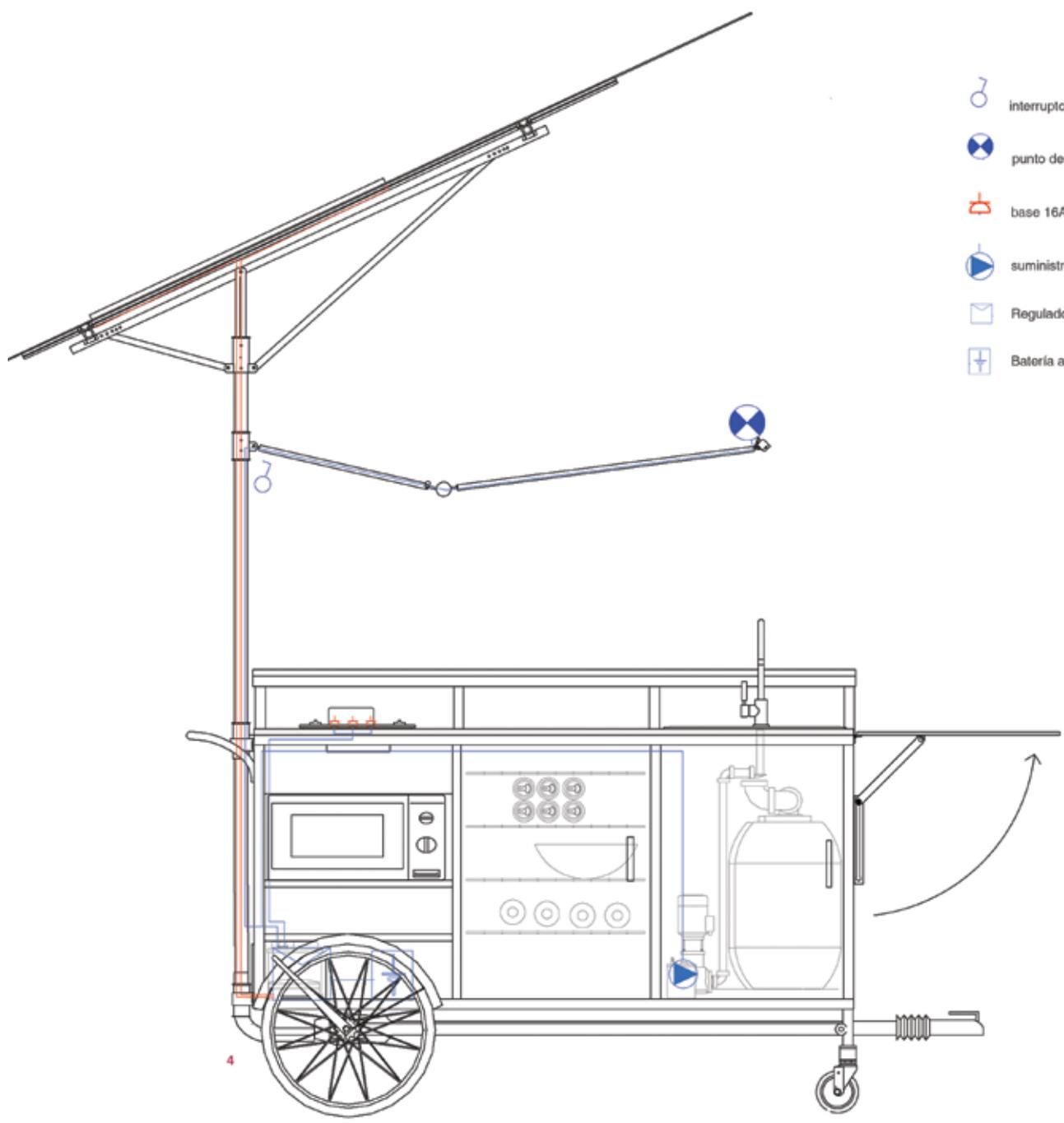
- 6.- Grifo acero inoxidable
- 7.- Tubería suministro agua
- 8.-Bomba
- 9.- batería
- 10.-Tanque desprendible de suministro
- 11.-Tubería descarga
- 12.-Tanque agua residual
- 13.-Válvula de no retorno







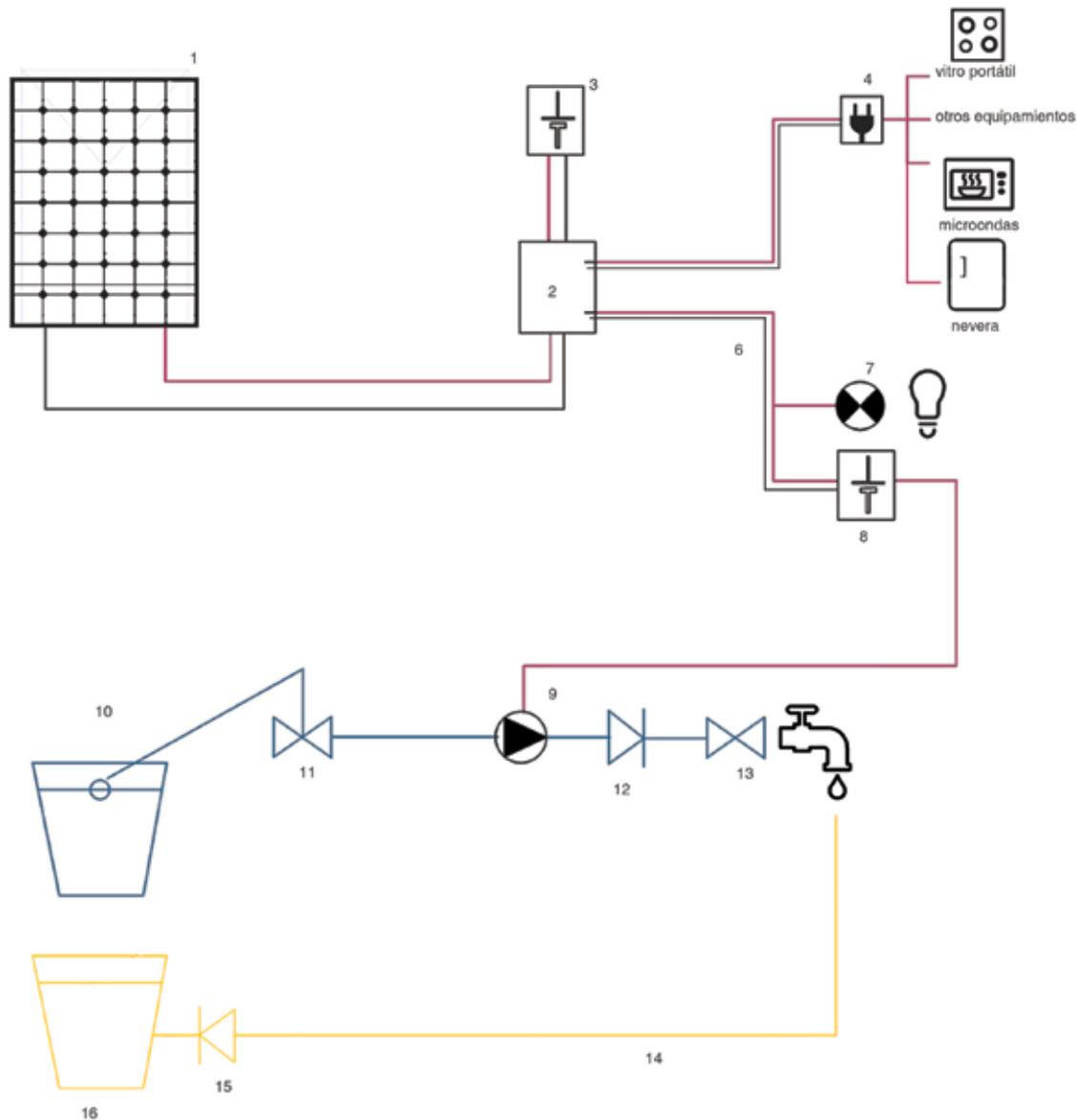
1. Perfil tubular acero inoxidable 4"
2. Abrazadera inserción perfiles soporte cubierta. Uní'on articulada
3. Perfil tubular aluminio extruído. 40x40mm
4. Orificios para inserción perfil de soporte.
5. Perfil tubular aluminio extruído 35 x 35
6. Grapa con placa de fijación
7. Perfil tubular aluminio extruído 1"
8. Perfil de aluminio extruído para fijación de cubierta y panel
9. Sistema Chiko. Grapa de sujeción para cubierta.



-  interruptor estanco
-  punto de luz
-  base 16A estanca
-  suministro molobomba
-  Regulador
-  Bateria acumulador

4

4



INSTALACIÓN FOTOVOLTAICA AISLADA

1. Panel fotovoltaico colector
2. Regulador de carga de la batería 12v 110A
3. Batería (acumulador), de plomo - ácido.
4. Inversor (Convertidor 12Vcc / 220vca)
5. Usos eléctricos AC

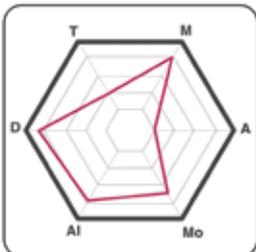
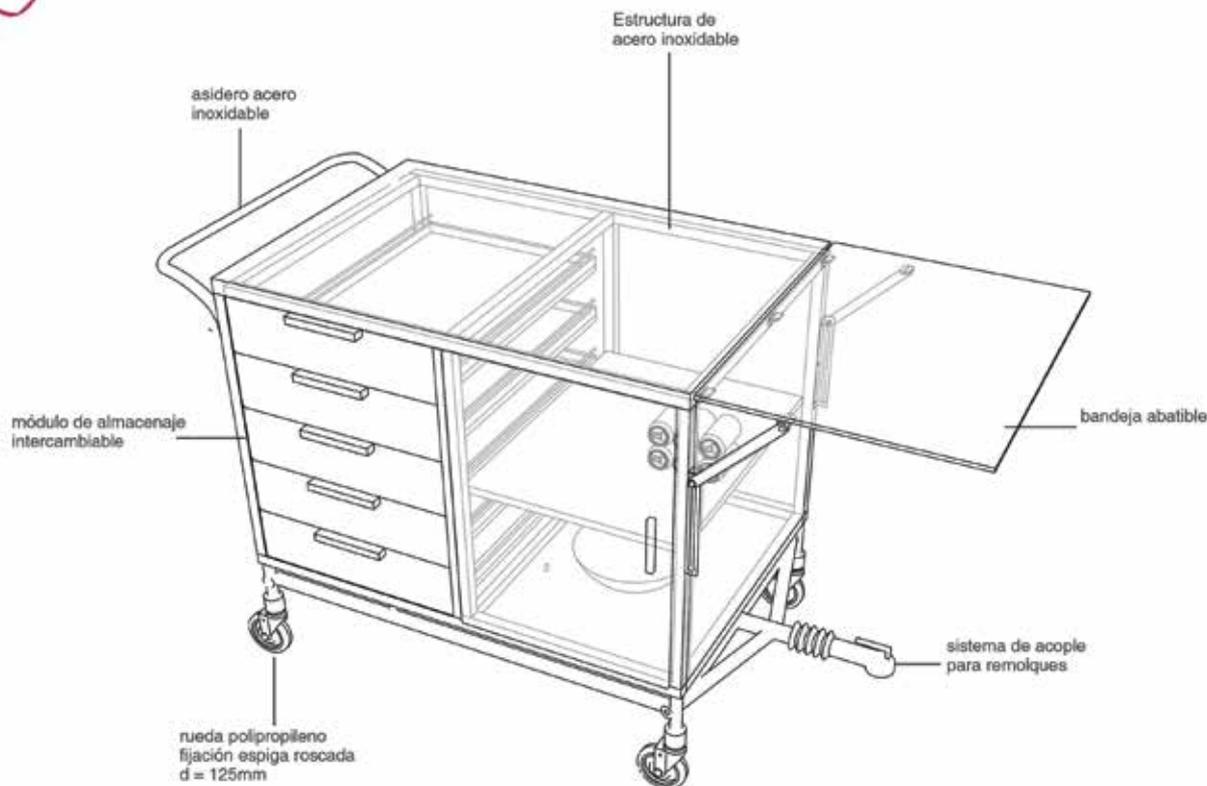
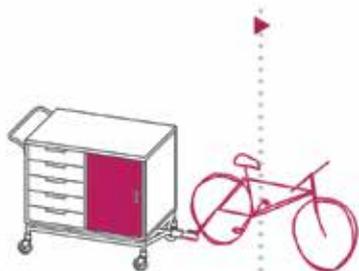
6. Usos eléctricos DC
7. Punto de luz
8. Suministro bomba

INSTALACIÓN FREGADERO PORTÁTIL

10. Tanque desprendible de suministro
11. Válvula de corte
12. Válvula antirretorno
13. Válvula de corte. Suministro.

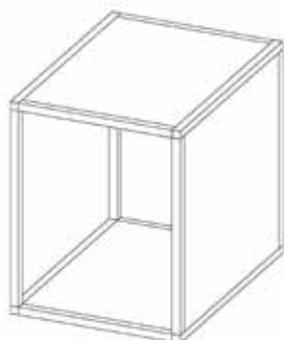
EVACUACIÓN DE AGUA RESIDUAL

14. Línea de descarga
15. Válvula antirretorno
16. Tanque desprendible para agua residual.



unidad de almacenaje itinerante

Este dispositivo tiene como función la de complementar a otros dispositivos en labores de almacenaje y transporte. La unidad está compuesta por una estructura de aluminio y varios módulos intercambiables que otorgan gran flexibilidad de uso al sistema. Así la unidad puede pasar de ser un mueble a ser un taller portátil o una biblioteca itinerante.



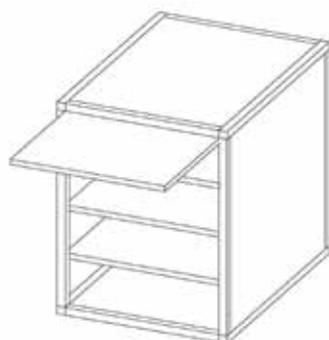
MÓDULO HUECO



ARMARIO BAJO + CAJÓN



ARMARIO BAJO



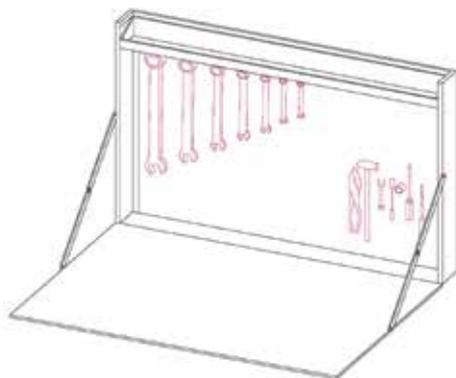
BANDEJAS DESLIZANTES



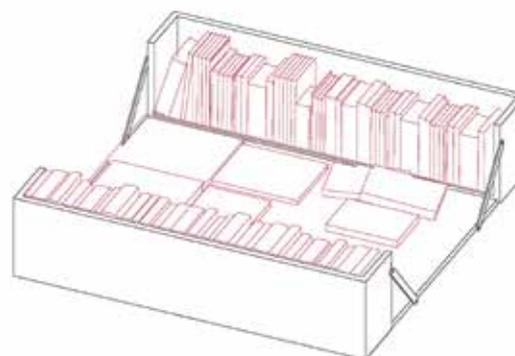
ESTANTES



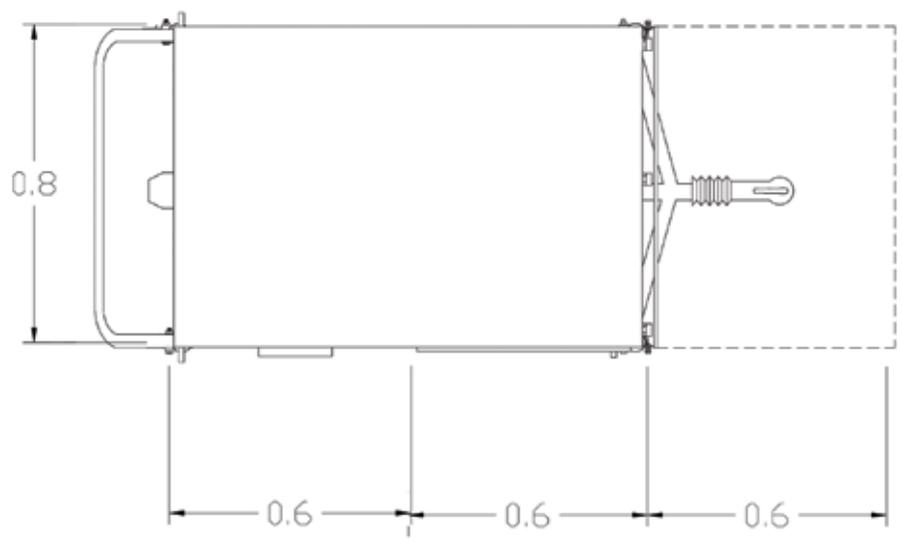
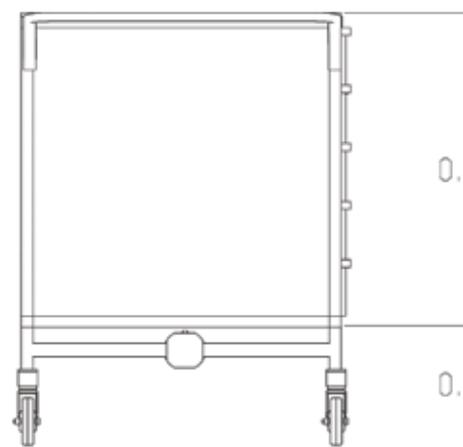
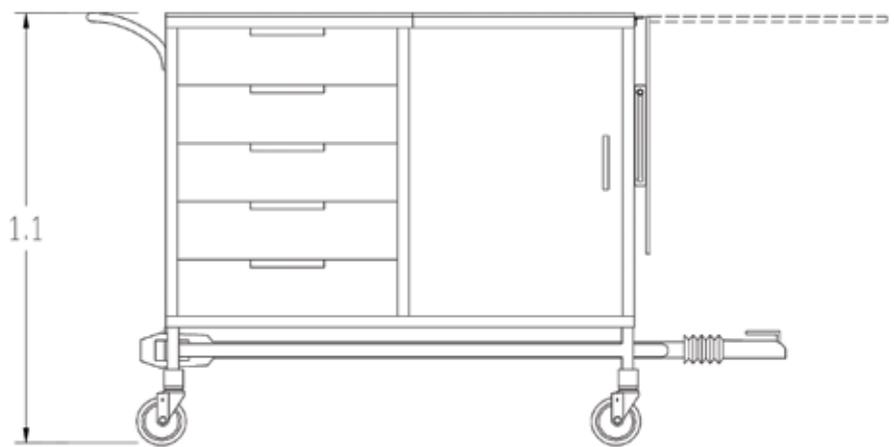
CAJONERA



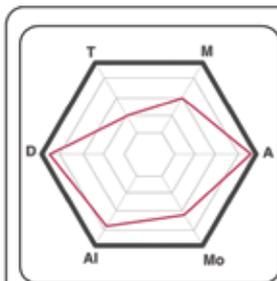
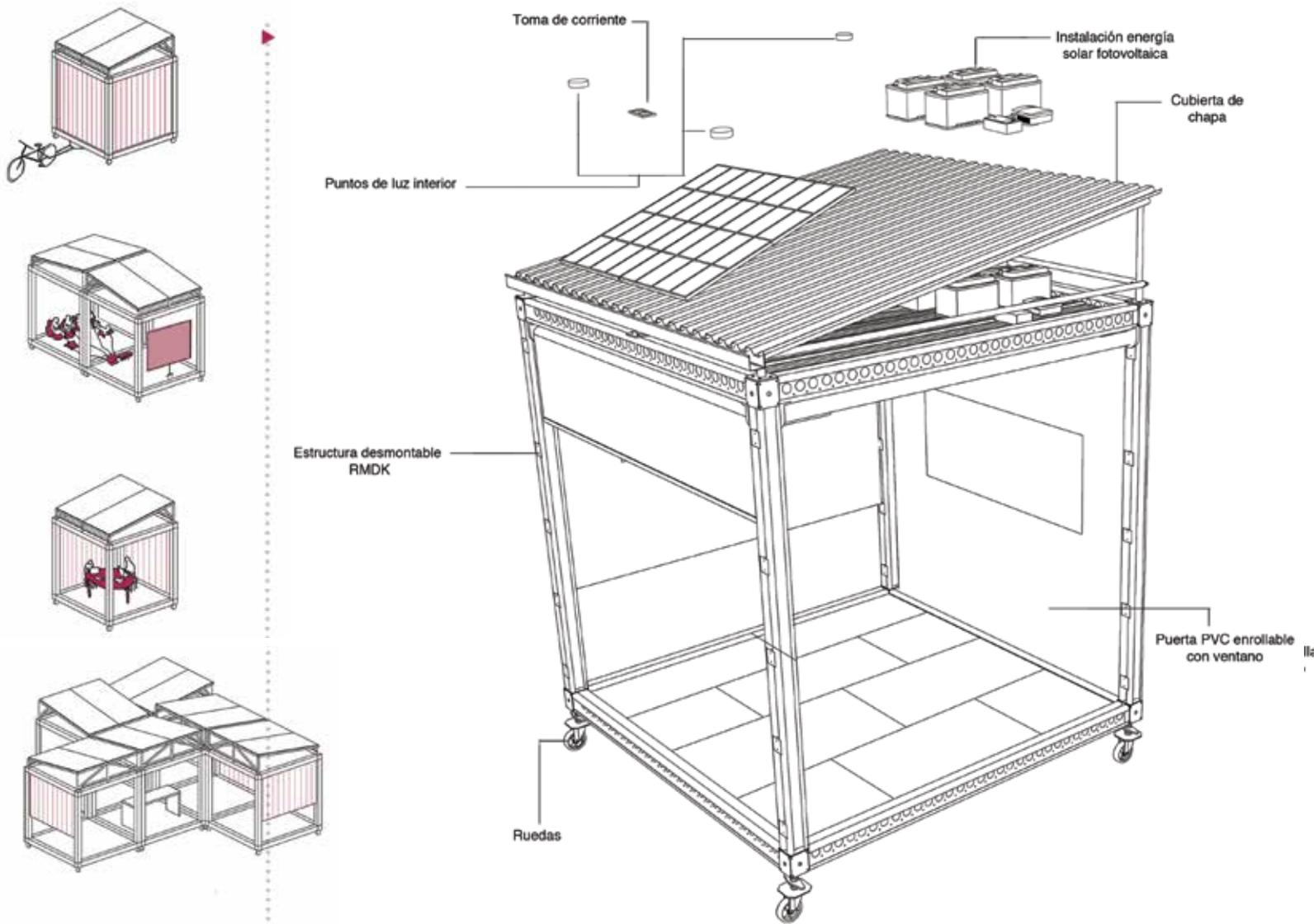
PANEL HERRAMIENTAS SUPERIOR



MÓDULO EXPOSITOR



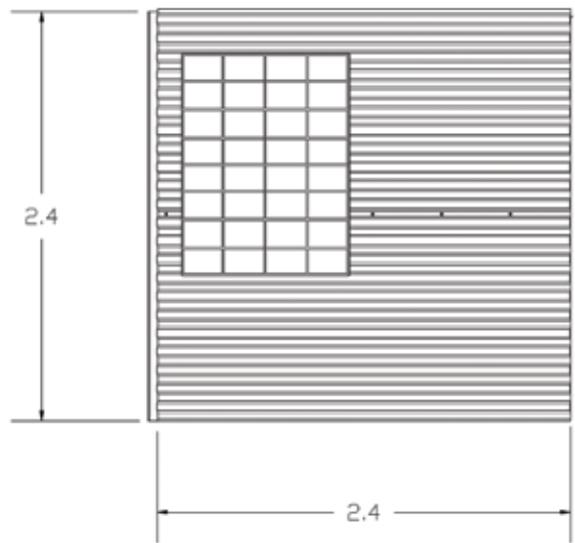
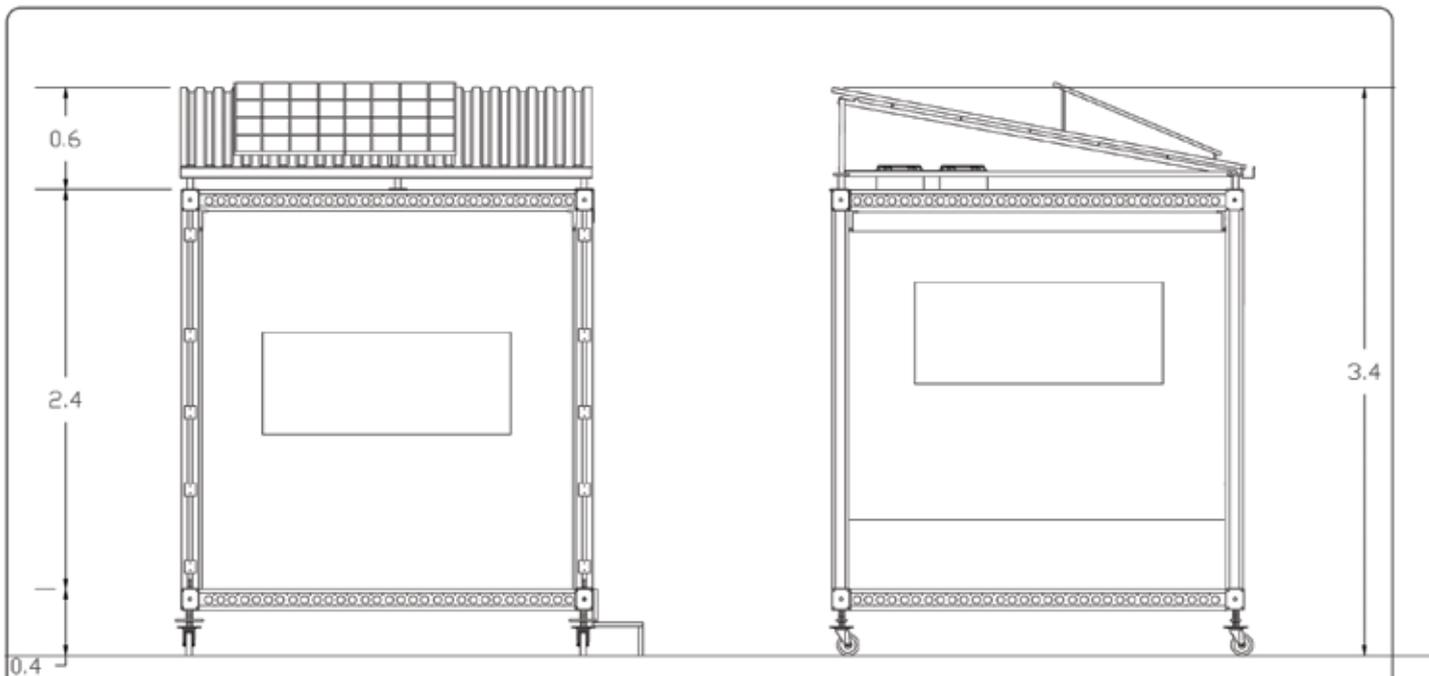




unidad pabellón itinerante

Dispositivo dotado con varios equipamientos que posibilitan su uso temporal como estancia apta para múltiples usos. Cuenta con suministro eléctrico y conexión wifi gracias a la instalación fotovoltaica integrada. Cuenta además con un cerramiento compuesto por 4 puertas de lona de pvc 900 g/m2 con ventano que, en caso de estar cerradas, proporcionan el aislamiento suficiente para ser utilizado temporalmente durante épocas frías del año.

UEI está conformada por un sistema estructural mediante elementos modulares atornillados, lo que posibilita un sencillo montaje y desplazamiento del elemento por piezas. Este dispositivo ha sido concebido para poder ser utilizado en combinación con otros cubos de modo que, temporalmente, pueden configurarse pabellones modulares para realizar múltiples eventos y actividades en la plaza o fuera de ella.





Base fija Lahyer



Conector 4 vías



Placa final conexión



Soporte del cabezal de la puerta enrollable

01.

Cabezal y eje de la puerta

Guía de Lona. Atornillada a estructura

Lona de puerta PVC 900 g/m²

Borde inferior lona

Panel Sandwich 3cm

Vigueta Aluminio RMD Alform

Viga RMD Superslim

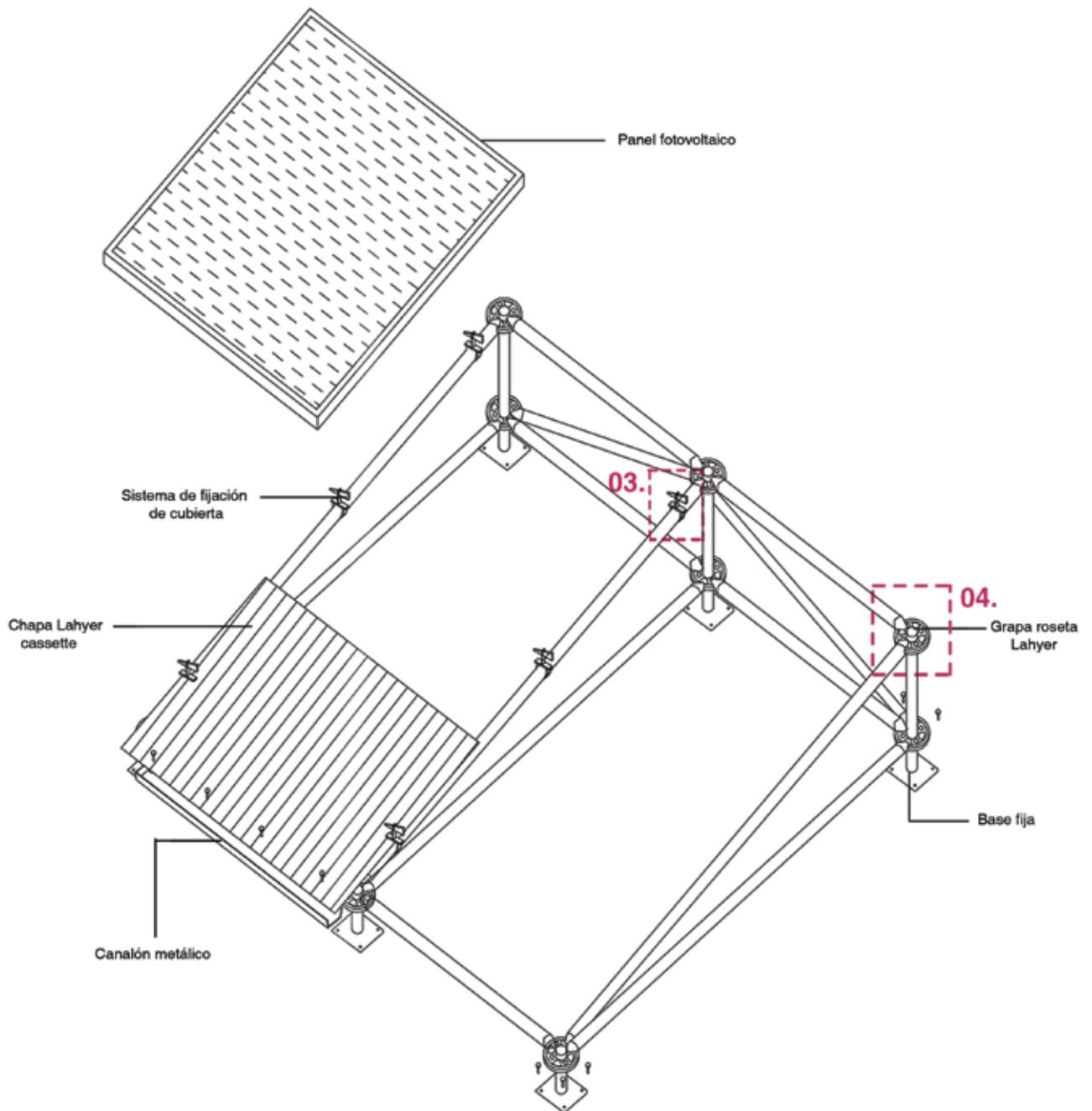
Soporte RMD Megashor

Tablón de madera de pino 30 mm

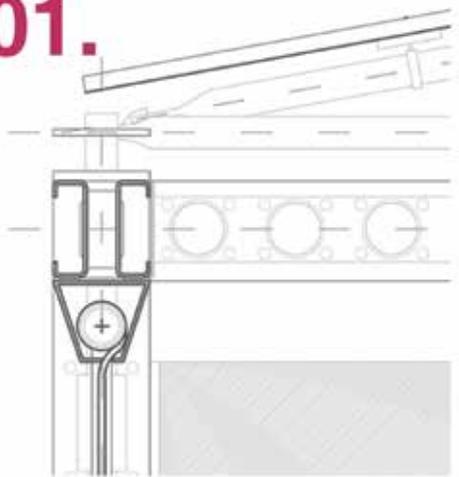
02.

Base regulable

Rueda Lahyer 1000



01.



Base fija Lahyer



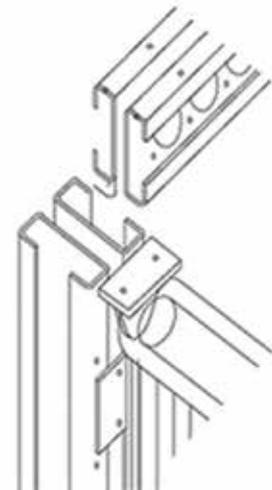
Conector 4 vías



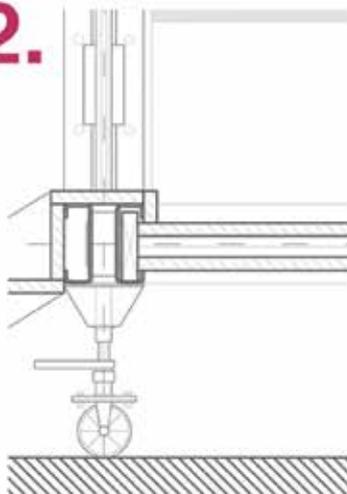
Placa final conexión



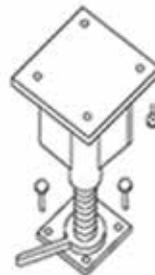
ENCUENTRO SUPERIOR



02.



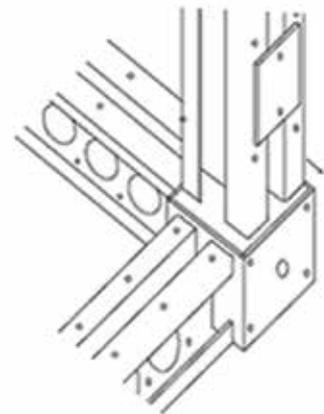
Base regulable



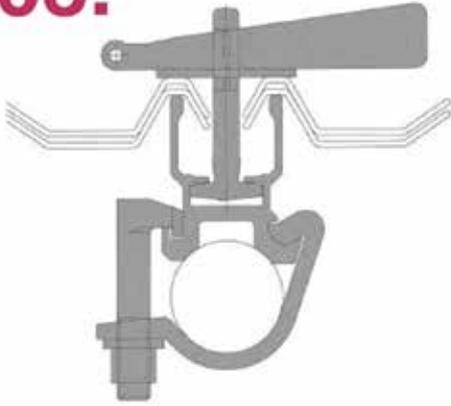
Rueda Lahyer 1000



ENCUENTRO INFERIOR



03.



SISTEMA LAHYER DE FIJACIÓN CUBIERTA



Abrazadera con cuña



Tuerca M14



Perno M14 x 86



Abrazadera



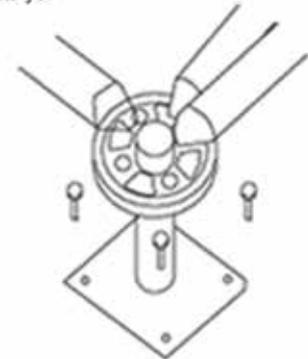
Sellador de paneles

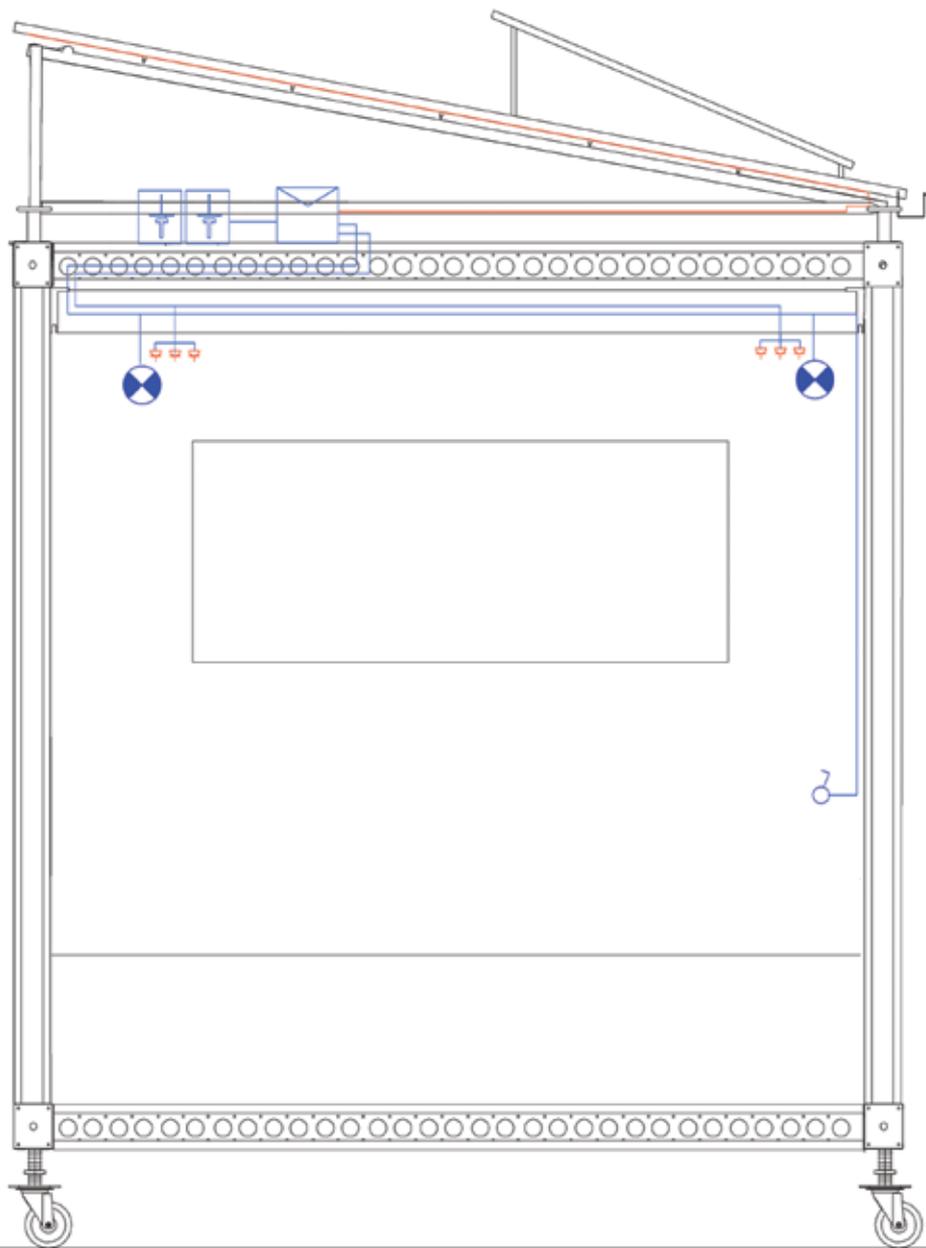
04.



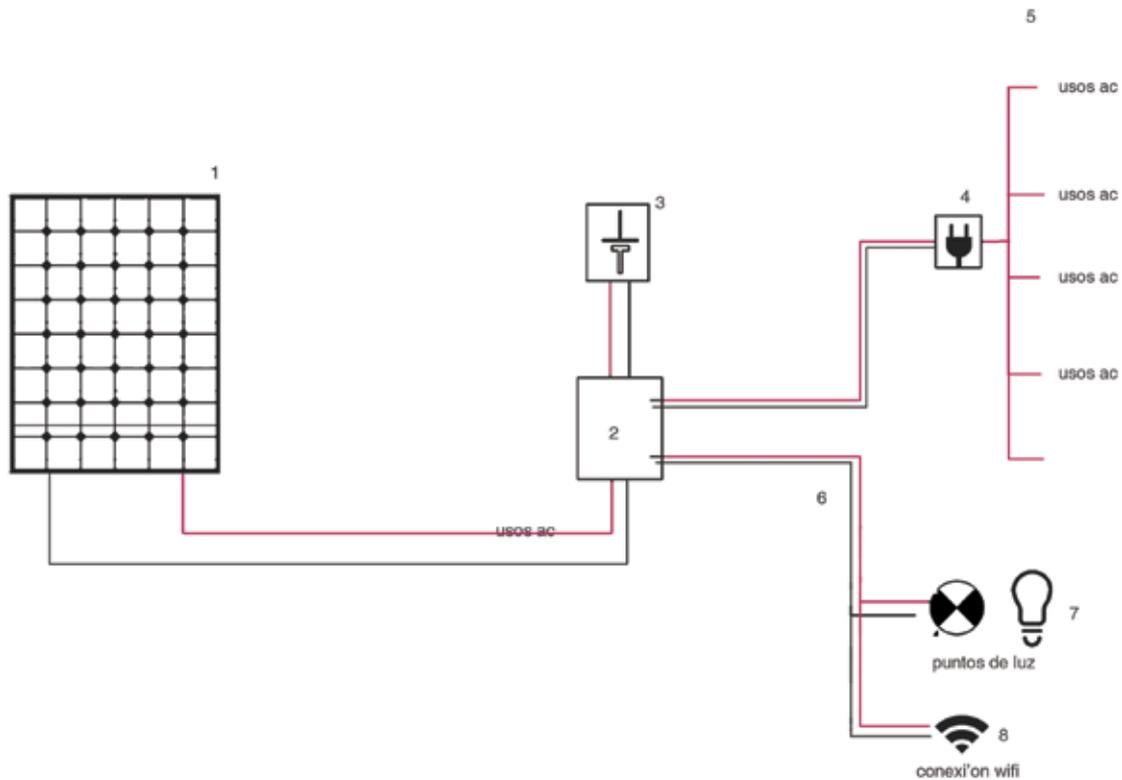
GRAPA ROSETA Y UNIONES

Grapa roseta Lahyer





-  interruptor estanco
-  punto de luz
-  base 16A estanca
-  Regulador
-  Batería acumulador

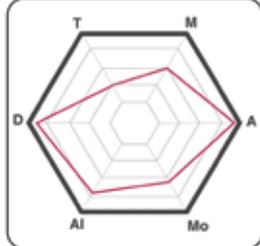
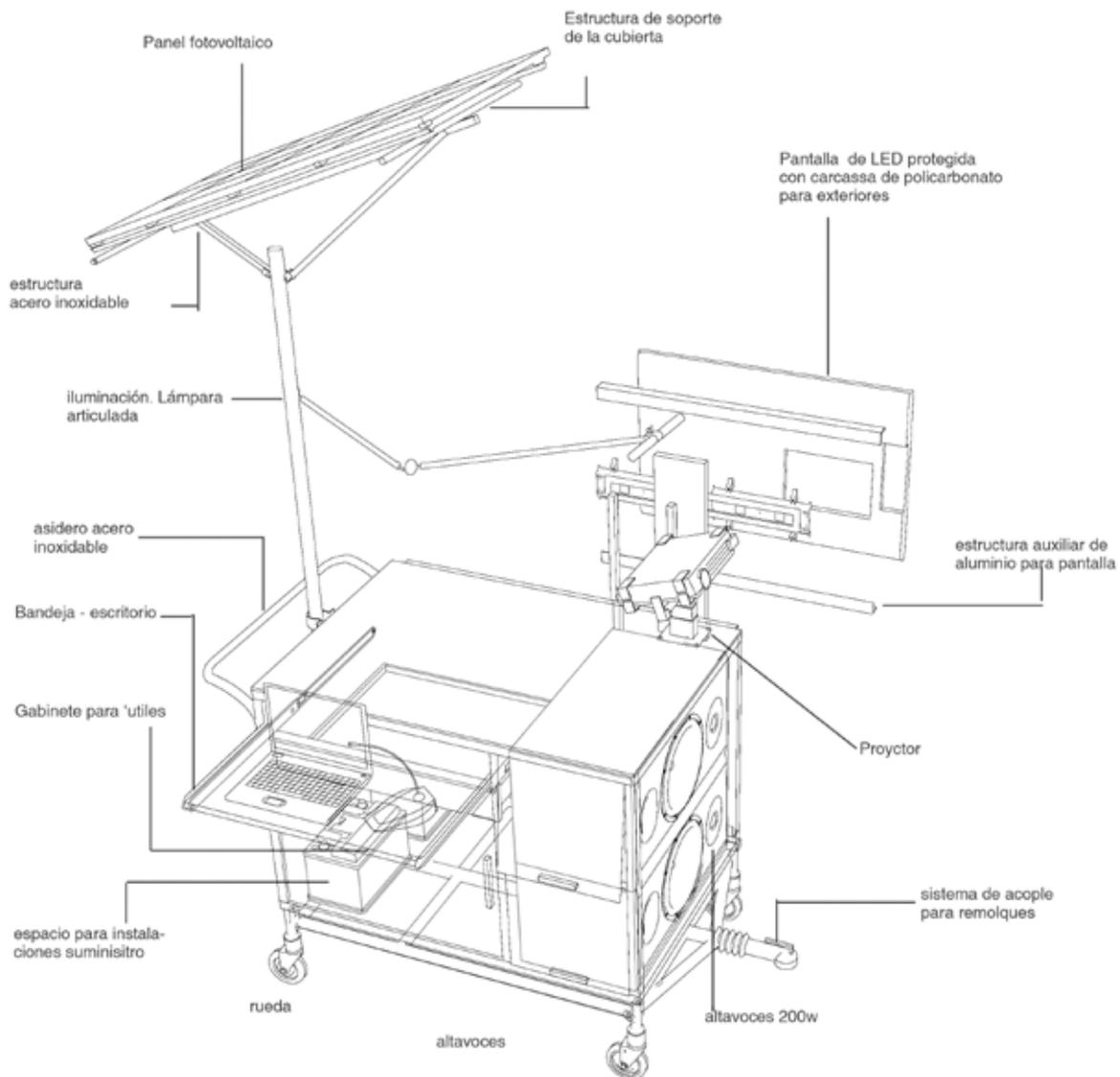


INSTALACIÓN FOTOVOLTAICA AISLADA

1. Panel fotovoltaico colector
2. Regulador de carga de la batería 12v 110A
3. Baterías (acumulador), de plomo - ácido.

4. Equipo Inversor (Convertidor 12Vcc / 220vca)
5. Usos eléctricos AC

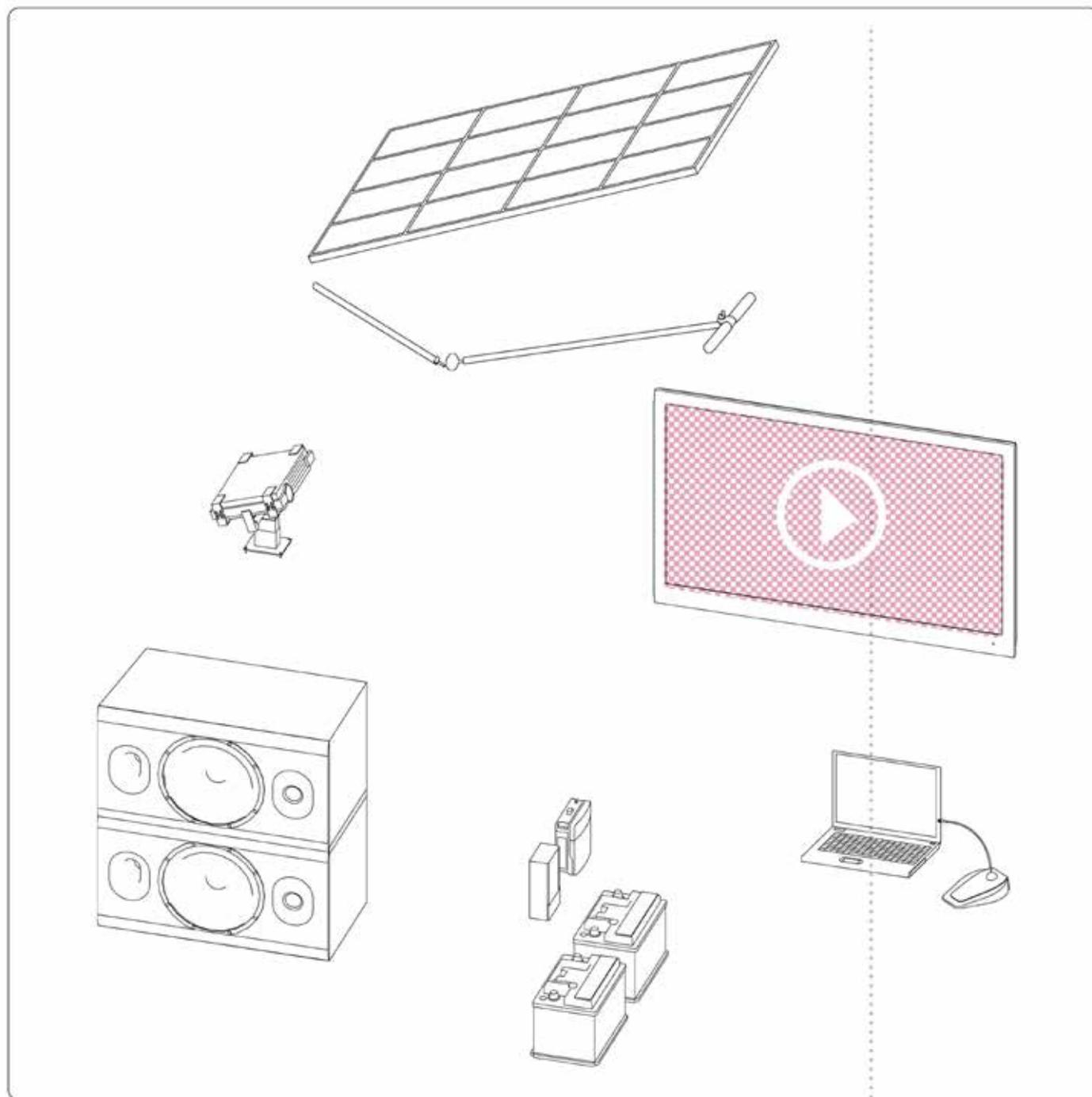
6. Usos eléctricos DC
7. Punto de luz
8. wifi

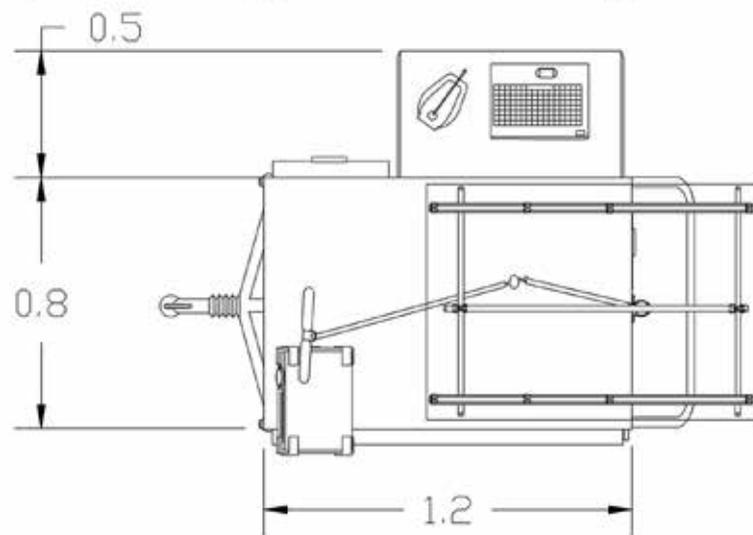
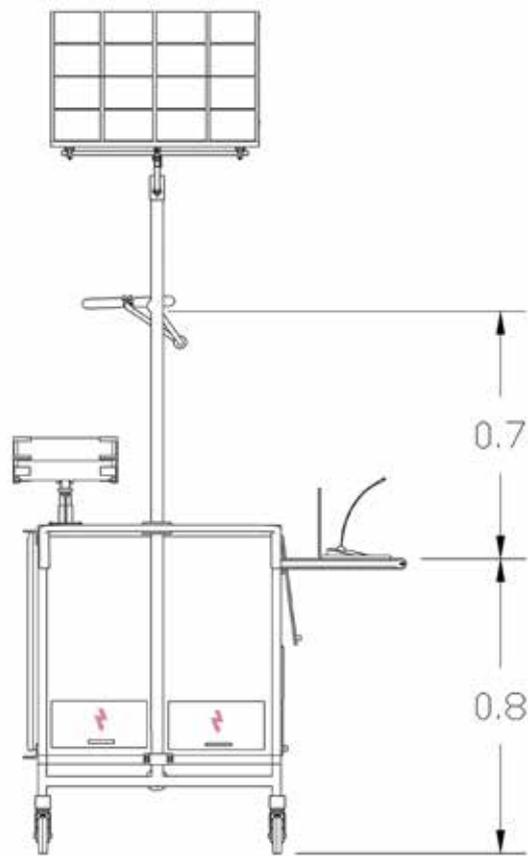
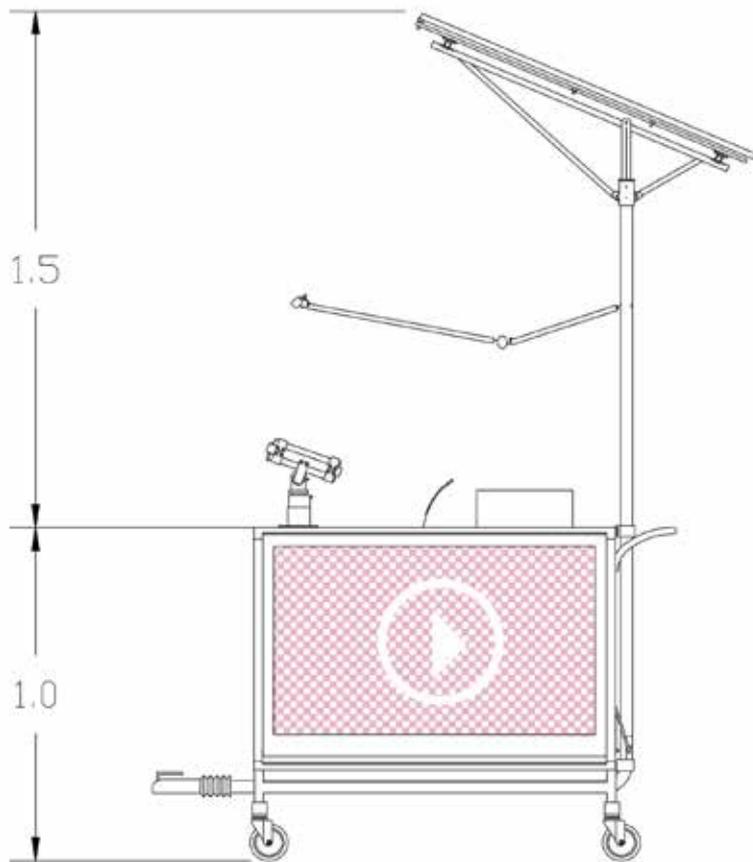


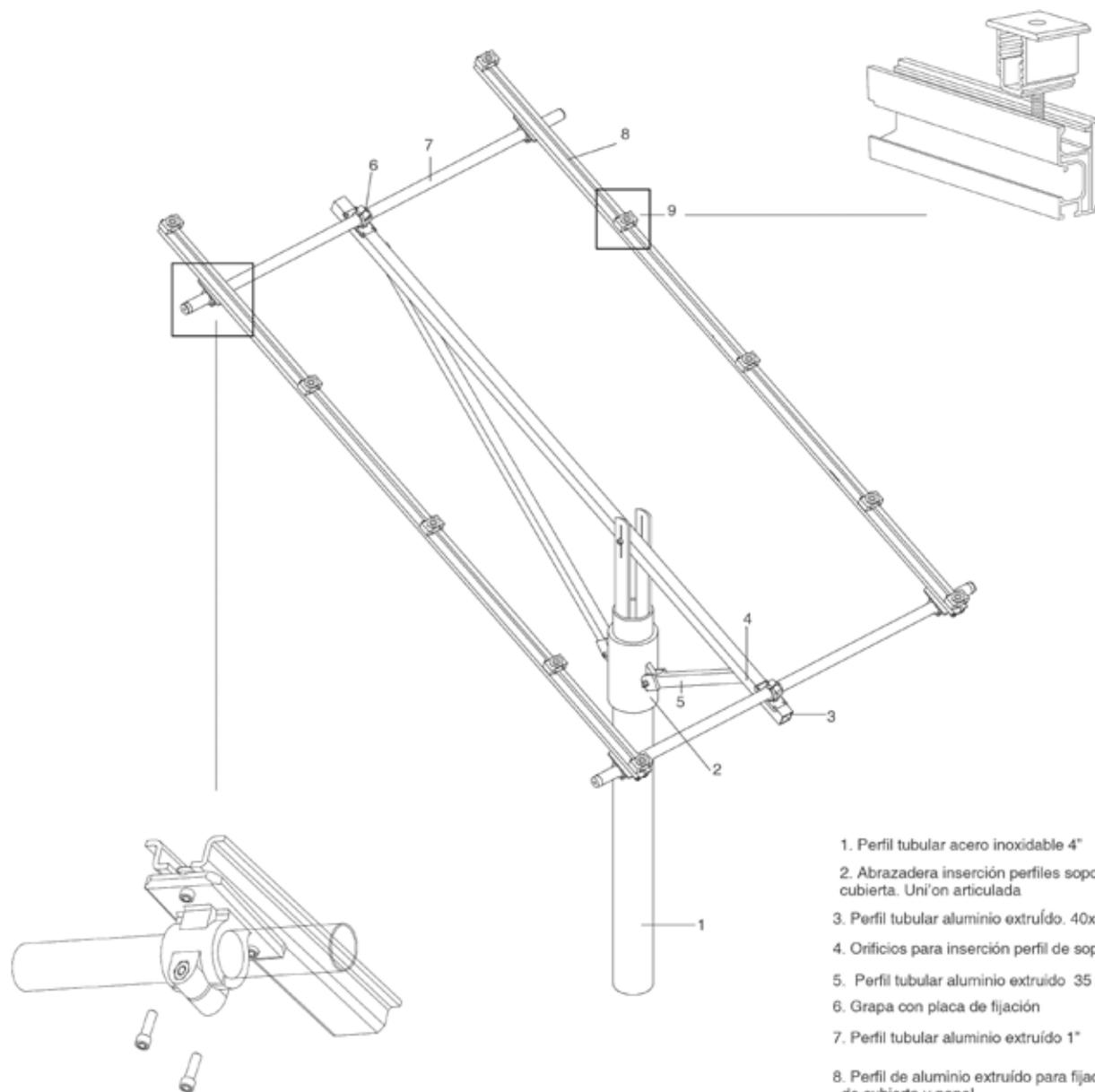
unidad multimedia itinerante

UMI es un dispositivo dotado con una serie de elementos que permiten equipar de modo sencillo el espacio público con un equipo multimedia, convirtiendo cualquier lugar en un espacio multimedia improvisado.

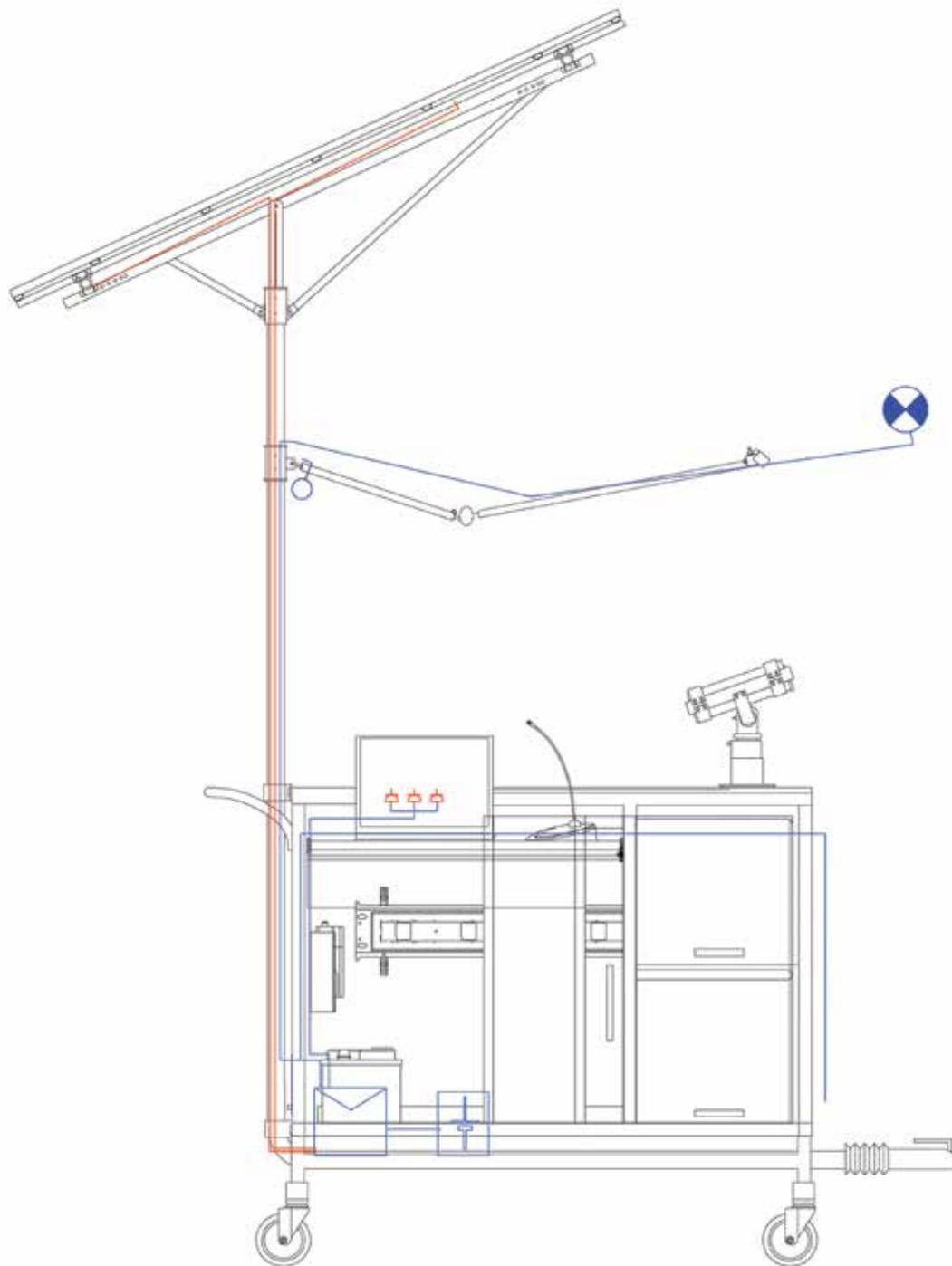
La unidad está dotada con un equipo de sonido, un proyector, una pantalla led de 42' , conexión para varios dispositivos y wifi. Esta unidad se autoabastece gracias a una instalación fotovoltaica integrada.



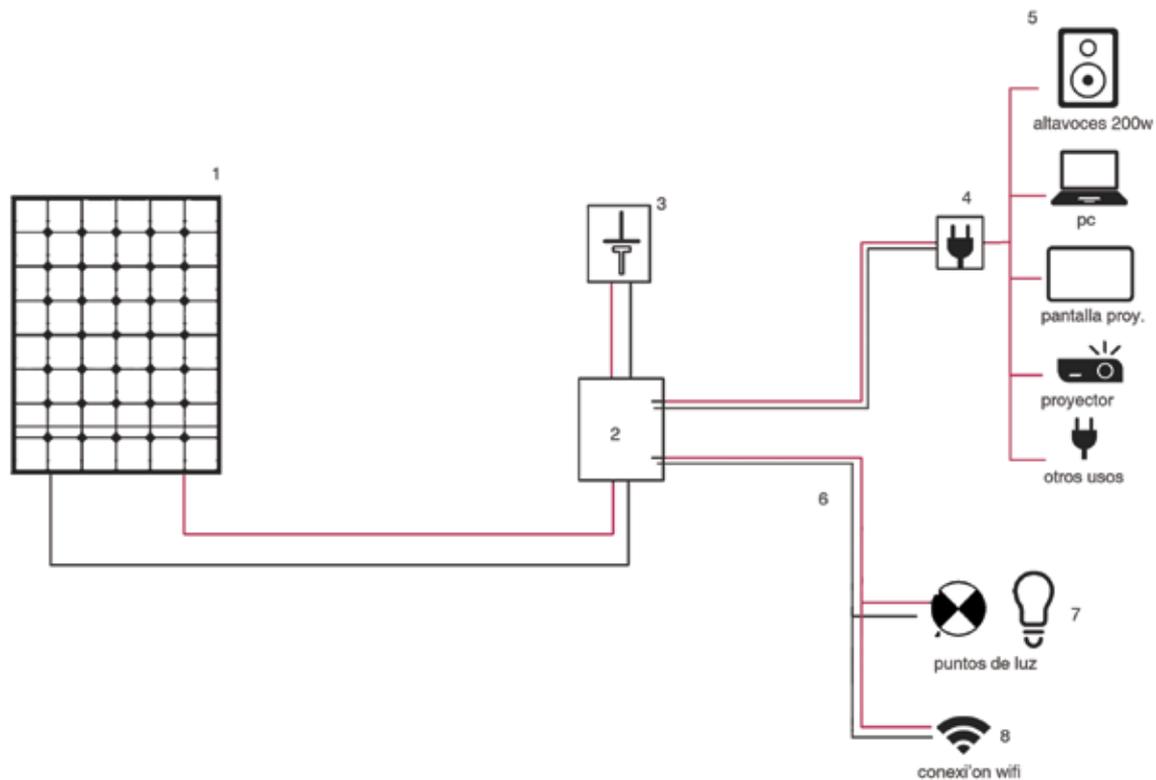




1. Perfil tubular acero inoxidable 4"
2. Abrazadera inserción perfiles soporte cubierta. Unión articulada
3. Perfil tubular aluminio extruido. 40x40mm
4. Orificios para inserción perfil de soporte.
5. Perfil tubular aluminio extruido 35 x 35
6. Grapa con placa de fijación
7. Perfil tubular aluminio extruido 1"
8. Perfil de aluminio extruido para fijación de cubierta y panel
9. Sistema Chiko. Grapa de sujeción para cubierta.



-  interruptor estanco
-  punto de luz
-  base 16A estanca
-  Regulador
-  Batería acumulador



INSTALACIÓN FOTOVOLTAICA AISLADA

1. Panel fotovoltaico colector
2. Regulador de carga de la batería 12v 110A
3. Baterías (acumulador), de plomo - ácido.

4. Equipo Inversor (Convertidor 12Vcc / 220vca)
5. Usos eléctricos AC

6. Usos eléctricos DC
7. Punto de luz
8. wifi





_ 3.2.5 nfc

Near Field Communication. Tecnología de comunicación inalámbrica, de corto alcance y alta frecuencia que permite el **intercambio de datos entre dispositivos**.

Se trata de una serie de dispositivos que permiten **vincular la información y datos relativos a un espacio presencial concreto**. Otras aplicaciones son el reconocimiento de perfil o check in, intercambio de datos, etc.

Esta tecnología permitiría por ejemplo hacer check in al llegar a un evento, solicitar un mueble del inventario, realizar un intercambio con moneda social, reservar in situ un espacio, etc.

La tecnología NFC nos permitiría por ejemplo conocer los espacios disponibles en el gestor dentro de la calle en la que nos situamos y las valoraciones y comentarios de otros usuarios. Además podríamos reservar fácilmente uno de estos espacios.

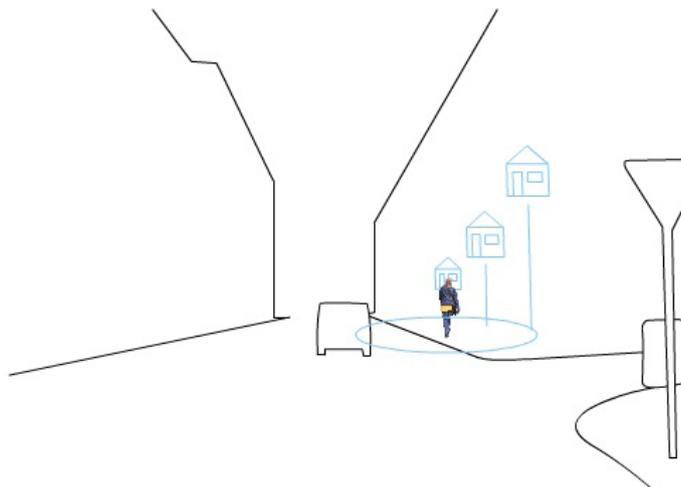
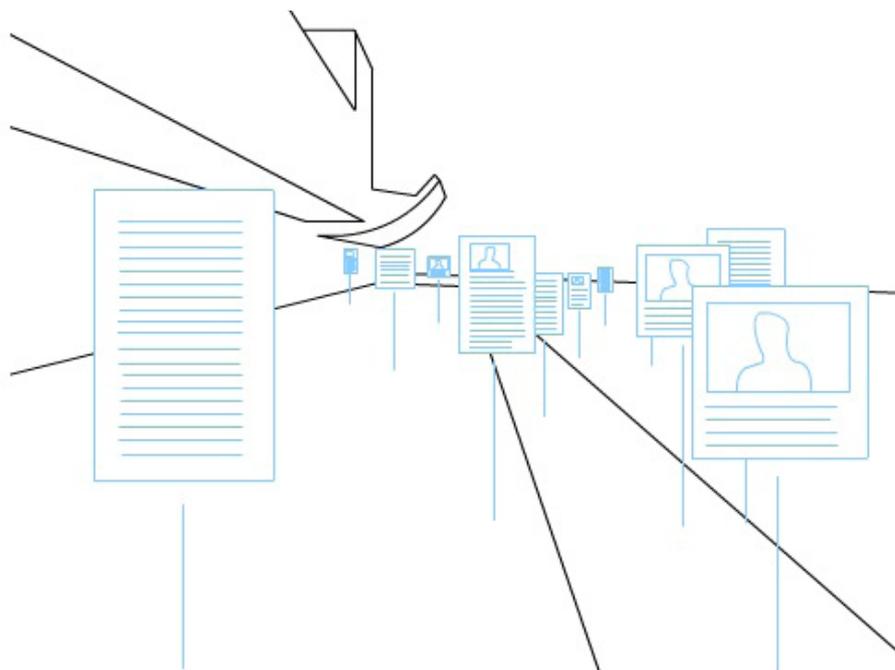
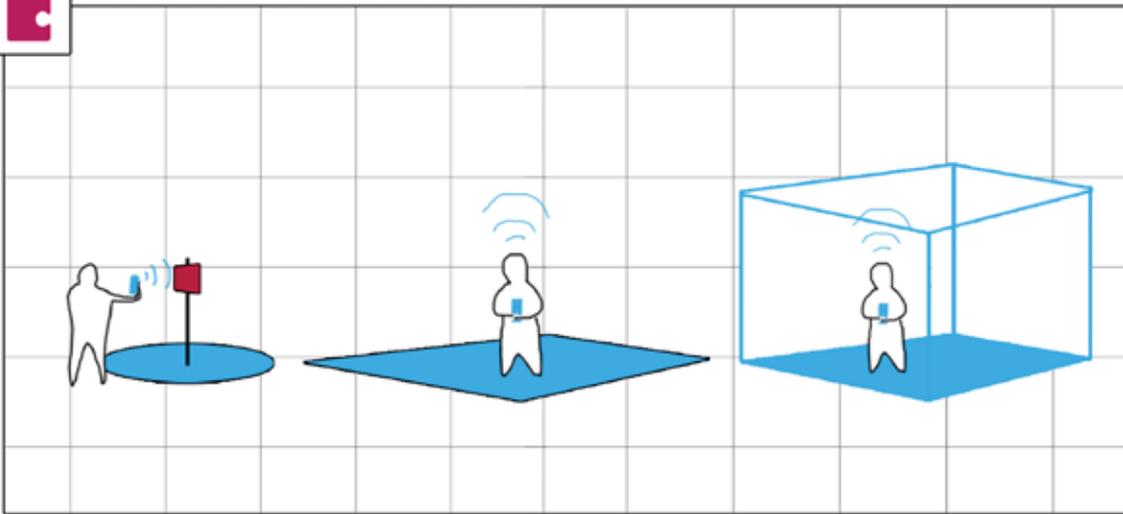


imagen de Aram Bartholl en www.datenamort.de/



La tecnología NFC nos permitiría por ejemplo visualizar la información relativa a un evento que tiene lugar en un espacio concreto al entrar en él. De este modo podríamos conocer opiniones y valoraciones de otros vecinos, información concreta relativa a ese espacio, etc.

imagen de Aram Bartholl en www.datenamort.de/



Existen distintas formas de ubicar la información digital en el espacio presencial. Estas son las más relevantes:

ACTIVACIÓN PUNTUAL

La información es ubicada en un punto concreto con un marker . Para acceder o activar la información basta con capturar el marker con nuestro dispositivo.

POR SUPERFÍCIE

La información se activa cuando entramos en el rango establecido por gps. Una vez estamos dentro del área preestablecida podemos acceder a la información, valorar, comentar, etc.

ESPACIAL

La información se activa cuando nos adentramos en el interior de un espacio acotado.



DESARROLLO DE LOS SISTEMAS >

3.3 software urbano

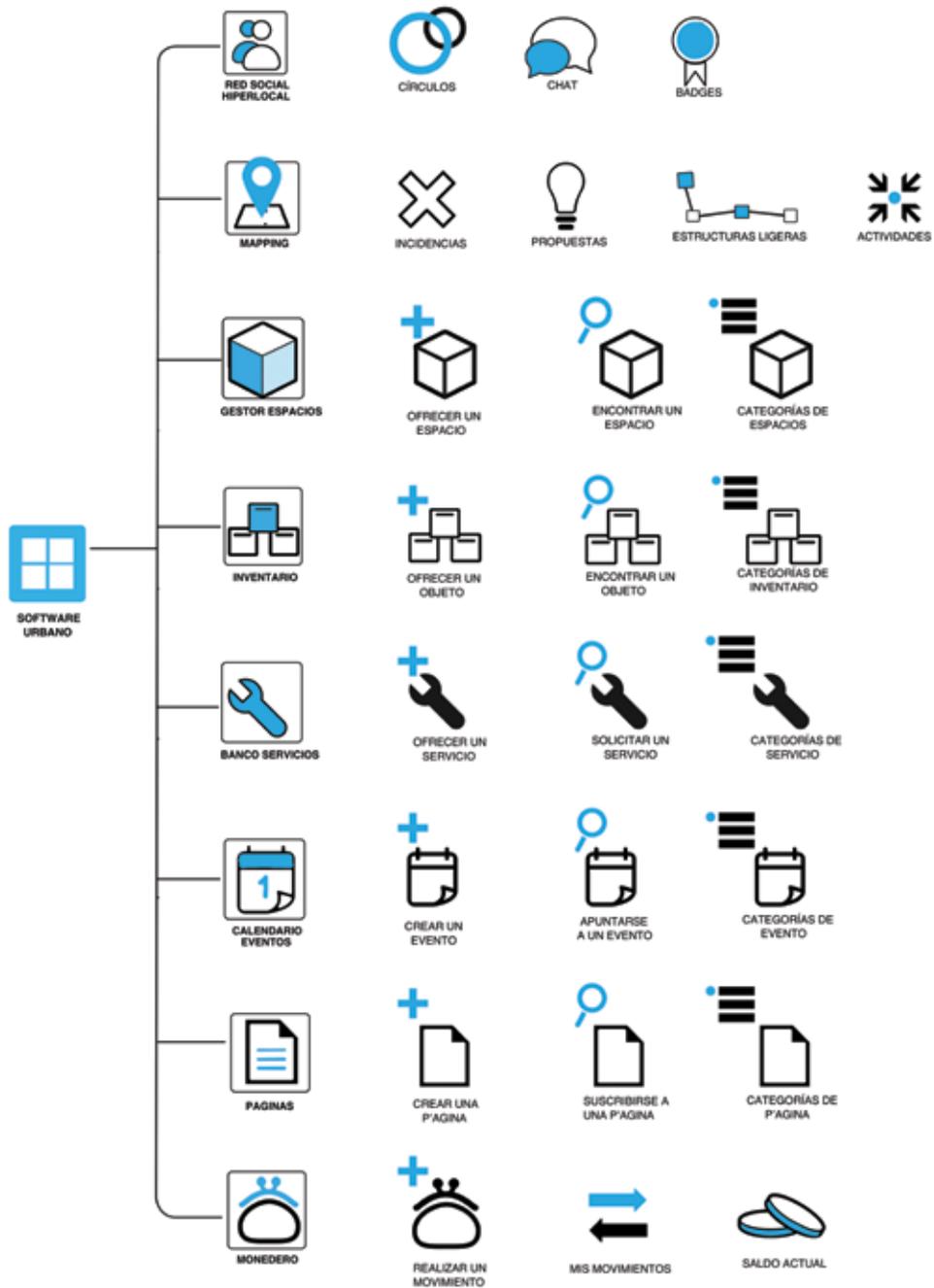
_arquitectura digital

Antes de entrar en el desarrollo recordamos el esquema y estructura básica de la arquitectura digital como infraestructura de gestión del espacio presencial. Sus principales funciones son:

-  **CONECTAR** : vecinos, administración, técnicos, empresas, universidades, etc.
-  **GESTIONAR**: recursos, datos, espacios, objetos, servicios.
-  **INFORMAR**: historia, intereses, eventos, datos, problemas, propuestas, etc.
-  **ORGANIZAR**: actividades, eventos, talleres, etc.

Recuerda que este sistema, compuesto por una serie de aplicaciones distintas entre sí, aparece articulado por el elemento MONEDA SOCIAL y BADGES, que establece una recompensa para la implicación del ciudadano con su vecindario, permitiendo el intercambio posterior de servicios, productos y reserva de espacios. (VER APARTADO “BADGES”)









_3.3.2 interfaz básica

Estudiamos a continuación la interfaz básica de usuario dentro del software urbano. Esto es el menú principal desde el que accede a todas y cada una de las aplicaciones de gestión para el barrio que m'as adelante desarrollaremos.



RED SOCIAL



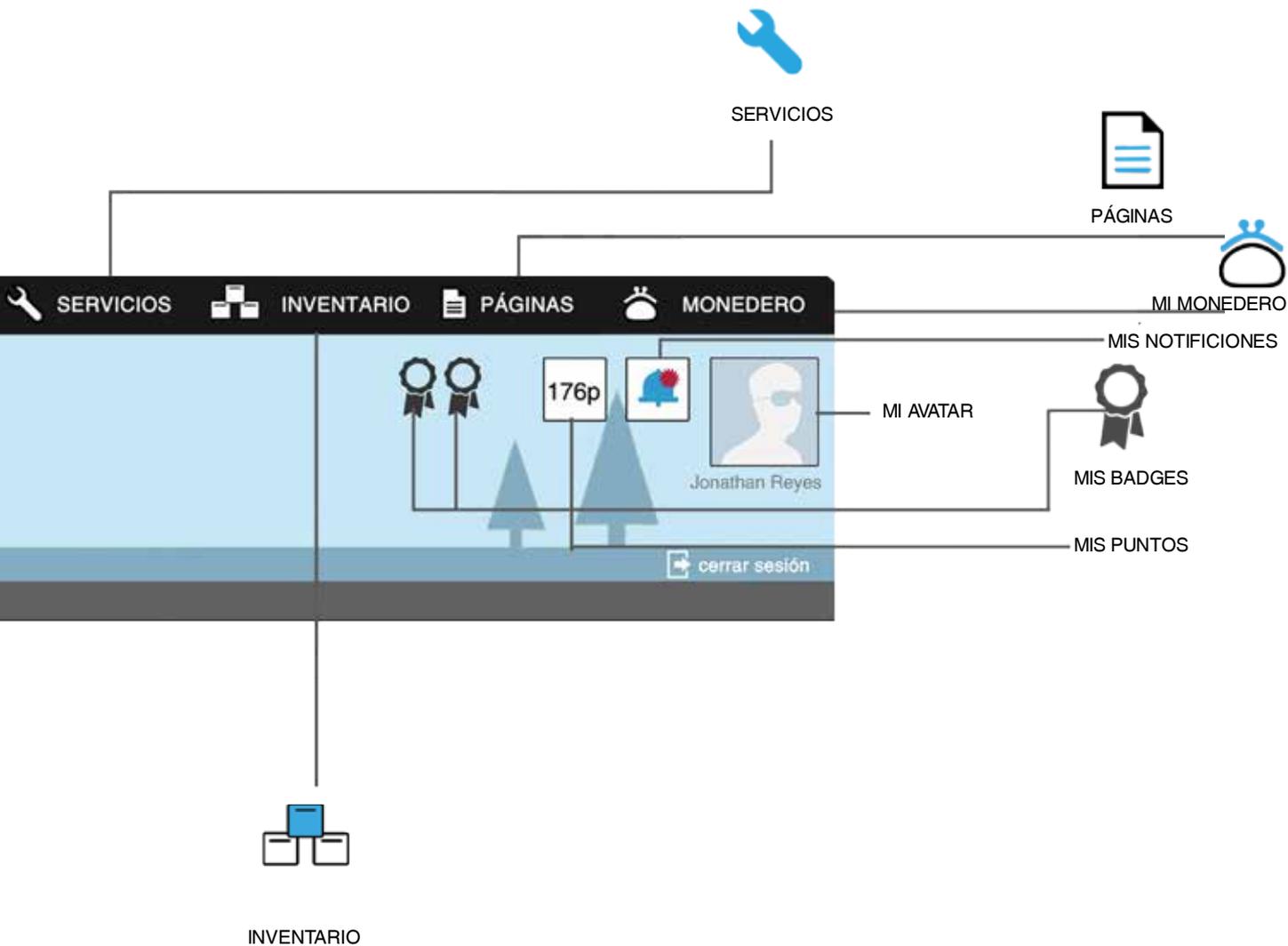
MAPA LOCAL



GESTOR DE ESPACIOS



CALENDARIO LOCAL







_1. mapa

Sistema de georeferenciación de información local. En este mapa integrado en la red los vecinos pueden informarse en tiempo real acerca de eventos, lugares o comunicar algún problema o propuesta georeferenciada a la administración. Además pueden visualizar o agregar estructuras ligeras de la zona (marcar rutas en bici, excursiones a pie, etc.)



RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

176p

regla marcador crear ruta notificar proponer cerrar sesión

LUGARES

- MIS SITIOS
- MIS RUTAS
 - + CREADAS
 - + SEGUIDAS

CATEGORÍAS LUGAR

- X INCIDENCIAS
 - X MOBILIARIO
 - X INFRAESTRUCTURAS
- 💡 PROPUESTAS
 - 📍 MOBILIARIO
 - 📍 INFRAESTRUCTURAS
- ❄️ ACTIVIDADES
 - X CULTURA
 - X DEPORTE
 - X OCIO

RUTAS

- 🚶 ANDANDO
- 🚲 BICICLETA
- 🚶 CORRIENDO

ESPACIOS

novedades

X **PAPELERA ROTA**
📍 Calle Chiva, 20 46235

🗨️ 2 ❤️ 7 😊 😞

💡 **PROPUESTA PARA TALLER DE TEATRO**
📍 Edificio Comercial

🗨️ 5 ❤️ 10 😊 😞

💡 **COLOCACIÓN DE MACETEROS**
📍 Plaza Poeta Miguel Hernández

🗨️ 4 ❤️ 6 😊 😞

INTRODUCCION

DIAGNOSTICO

PROPUESTA

IMPLANTACION

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFIA

314

ELEMENTOS Y FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

La aplicación Mapa consta básicamente de cuatro elementos que detallamos a continuación:

MENÚ DE BÚSQUEDA

Este menú (barra vertical lateral) nos permite filtrar por categorías la búsqueda que deseamos realizar en el mapa, ocultando o mostrando aquellos elementos que deseemos en el visualizador.



El submenú LUGARES nos permite visualizar aquellos lugares, rutas o espacios que tengo marcados como favoritos.



El submenú CATEGORÍAS DE LUGAR nos permite filtrar la información entre propuestas, incidencias o actividades que tienen lugar en el barrio.



El submenú RUTAS activa o desactiva las rutas marcadas en el mapa. Podemos seleccionar uno o varios tipos de ruta.

MENÚ SECUNDARIO O MENÚ DE LA APLICACIÓN

Es nuestro menú personal en que podemos medir con la regla, marcar un espacio como favorito , crear una notificación, una propuesta o una ruta.



INCIDENCIAS

PROPUESTAS

ESTRUCTURAS LIGERAS

VISUALIZADOR DEL MAPA

Podemos visualizar toda la información relativa a nuestro barrio, así como una vista previa de las distintas notificaciones realizadas.



VENTANA DE NOVEDADES

En esta ventana aparece una vista previa de las últimas notificaciones realizadas por los vecinos, así como sus valoraciones y estado :



Comentarios , “Me gusta” y si ha sido resuelto (cara sonriente) o no.







_2. gestor de espacios

Herramienta para la gestión de espacios disponibles en el barrio. Esta herramienta permite la reserva o cesión de uso temporal de espacios vacíos u ofertados en el barrio que han sido previamente incorporados a la base de datos según sus características.



RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

176p

[cerrar sesión](#)

mis espacios

1 2 Resultado de búsqueda de **Ateneo**

Búsqueda por: puntos

Resultados 1 de 9

ESPACIO N°5. EDIFICIO COMERCIAL 'ATENEO'

🗨️ 11 🏠 35 m² 🏠

Localización **Calle Segorbe 8 46910** [Ver en el mapa](#)

Descripción

Espacio amplio con luz naural y artificial. 6 Enchufes disponibles. Posibilidad de unir con espacio n°4 gracias a los paneles de la pared. El lugar suele ser ruidoso...

😊 72%

★ ★ ★ ☆ ☆

75 PUNTOS

GALERÍA

RESUMEN

Espacio: **ESPACIO N°5. EDIFICIO COMERCIAL 'ATENEO'**

Fechas: **8 Diciembre - 10 Diciembre**

Puntos: **75**

TOTAL RESERVA 150 PUNTOS

RESERVA

+ **AÑADE UN ESPACIO**

🔍 BUSCA TU ESPACIO

Ateneo

[Localizar en el mapa](#)

Categoría

🏠 🏠 🏠

Superficie

25-40 m²

Flexible

Fecha de uso

desde...

hasta...

Servicios

electricidad itinerante

agua internet

suelo blando suelo duro

INTRODUCCIÓN

DIAGNÓSTICO

PROPUESTA

IMPLANTACIÓN

HARDWARE

SOFTWARE

BIBLIOGRAFÍA

318

1 AÑADIR UN ESPACIO

+ 

NOMBRE

Dirección

 Localizar en el mapa



Descripción

+ Añade una foto del espacio

    m²

otros

¿Qué servicios ofrece tu espacio?

electricidad itinerante suelo duro

agua internet suelo blando

PUNTOS

¡HECHO!

2 BUSCA TU ESPACIO

ESPACIO

 Localizar en el mapa

Categoría   

Superficie

Fecha de uso

desde...  hasta... 

Flexible

Servicios

electricidad itinerante suelo duro

agua internet suelo blando

PUNTOS

otros

¡BUSCA!

ELEMENTOS Y FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

La aplicación Gestor de espacios consta básicamente de los elementos que detallamos a continuación:

MENÚ DE BÚSQUEDA Y OFERTA DE ESPACIOS

Este menú (barra vertical lateral) nos permite filtrar por categorías la búsqueda que deseamos realizar en el gestor, ocultando o mostrando aquellos elementos que deseamos en el visualizador.

VISUALIZADOR DE ESPACIOS

Podemos visualizar toda la información relativa a un espacio concreto seleccionado (localización, puntos para reservar, características espaciales, galería, valoración de otros vecinos, etc)



VENTANA AÑADE TU ESPACIO (1)

Este menú nos permite ofertar y ceder un espacio para el barrio . Al introducir las características del espacio en cuestión, el sistema asigna un valor en moneda social . De este modo el valor no es una decisión individual.



VENTANA BUSCA TU ESPACIO (2)

Este menú nos permite encontrar un espacio según unos filtros.







_3. inventario

Herramienta que posibilita el intercambio de objetos entre vecinos. Esta herramienta favorece la posibilidad de aprovechar recursos dentro del barrio solicitando o cediendo el uso de objetos registrados por los ciudadanos dentro del inventario.



CATEGORÍAS

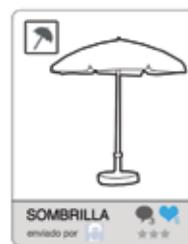
- ARTE
- ANTIGÜEDADES
- NIÑOS
- ELECTRÓNICA
- ELECTRODOMÉSTICOS
- ROPA
- MÚSICA
- INSTRUMENTOS
- LIBROS
- MOBILIARIO URBANO
 - ASIENTO
 - MESAS
 - ALMACENAJE
 - SOMBRA
 - ILUMINACIÓN
 - ITINERANTES
 - SEPARACIÓN ESP.

Búsqueda por:

puntos

CESIÓN PERMANENTE

CESIÓN TEMPORAL



INFORMACIÓN DEL OBJETO

SILLA ★★★★★



Silla bastante cómoda y en buen estado, prestada anteriormente para eventos como la paella o el cine.

2 [heart icon] 7

+ adquirir

X denunciar

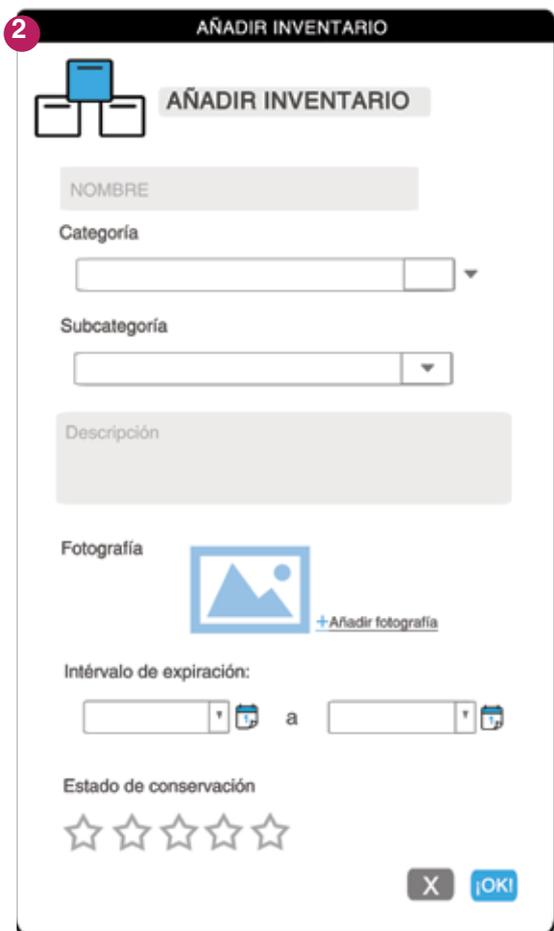
E. C. (0057) (contacto)

5 puntos



Expira: 10-11-14





ELEMENTOS Y FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

La aplicación Inventario consta básicamente de los elementos que detallamos a continuación:

MENÚ DE BÚSQUEDA POR CATEGORÍAS

Este menú (barra vertical lateral) nos permite filtrar por categorías la búsqueda que deseamos realizar en el inventario, ocultando o mostrando aquellos elementos que deseamos en el visualizador.

- El submenú CATEGORÍAS DE OBJETO nos permite filtrar la información según el tipo de uso objeto deseado.

Esta búsqueda puede acotarse todavía más por el valor de puntos que deseamos gastar o si deseamos cesión permanente o temporal.

MENÚ SECUNDARIO O MENÚ DE LA APLICACIÓN

Es un menú directo que permite realizar rápidamente una cesión o solicitud de un objeto al inventario.



VISUALIZADOR DEL INVENTARIO

Podemos visualizar los objetos según los filtros activados, así como el valor y características de cada elemento. Podemos además conocer la valoración y comentarios de otros vecinos.



LIBRO DE VISITAS (1)

Esta ventana nos permite conocer el historial de intercambios realizado por un vecino, así como la valoración y comentarios de otros usuarios en cuanto a su actividad en el inventario. Así antes de ceder un objeto o solicitarlo podremos conocer con mayor fiabilidad el grado previsible de satisfacción.



ANADIR AL INVENTARIO (2)

Este menú nos permite realizar una oferta temporal o permanente de alguno de los objetos que tenemos en casa y no utilizamos.





_4. gestor de servicios

Herramienta para el intercambio de servicios entre vecinos. Esta herramienta permite generar una red de apoyo comunitario donde los vecinos se prestan servicios entre ellos. El sistema permite registrar una petición u oferta según distintas categorías y características.



RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

176p Jonathan Reyes cerrar sesión

+ realizar oferta 2 realizar solicitud

Búsqueda por: fecha OFERTA SOLICITUD

Buscar

CATEGORÍAS

- HOGAR
- MAYORES
- CUIDADO DE NIÑOS
- CUIDADO DE MASCOTAS
- MANUALIDADES
- RECADOS
- TRANSPORTE
- CLASES PARTICULARES
- MANITAS
- INFORMÁTICA

CUIDADO DE PERRO DURANTE FIN DE SEMANA 12/11/14

90 puntos

Mi familia y yo nos queremos marchar un par de días de vacaciones y el hotel en que nos alojamos no admite mascotas. Necesitamos a alguien que ...
D.A. 72% (ver perfil) (ver más)

CLASES PARTICULARES DE MATEMÁTICAS 12/11/14

8 puntos

Soy un estudiante de Bachillerato que se ofrece para dar clases de matemáticas a alumnos de la E.S.O. J.C. 59% También estoy capacitado para dar física, dibujo...
(ver perfil) (ver más)

¡PROBLEMA CON LAS TUBERÍAS! 12/11/14

12 puntos

Hola! Necesito ayuda con un problema de tuberías. Cada vez que tiramos de la cadena empieza a sonar un ruido espantoso, pensamos que puede pasar...
L.L. 91% (ver perfil) (ver más)

CUIDADO DE PERRO DURANTE FIN DE SEMANA 12/11/14

90 puntos

Mi familia y yo nos queremos marchar un par de días de vacaciones y el hotel en que nos alojamos no admite mascotas. Necesitamos a alguien que cuide de Traca para el finde que viene! Contacta x priv!

5 2

1 yo lo hago! x denunciar

A. U. (0021) (ver perfil)



ELEMENTOS Y FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

La aplicación Servicios consta básicamente de los elementos que detallamos a continuación:

MENÚ DE BÚSQUEDA POR CATEGORÍAS

Este menú (barra vertical lateral) nos permite filtrar por categorías la búsqueda que deseamos realizar :

- El submenú CATEGORÍAS DE OBJETO nos permite filtrar la información según el tipo de servicio deseado.

Esta búsqueda puede acotarse todavía más por el valor de puntos que deseamos gastar o si deseo solicitar u ofrecer.

MENÚ SECUNDARIO O MENÚ DE LA APLICACIÓN

Es un menú directo que permite realizar rápidamente una oferta o solicitud de servicio



VISUALIZADOR DE SERVICIOS

Podemos visualizar las solicitudes y ofertas detalladamente.



LIBRO DE VISITAS (1)

Esta ventana nos permite conocer el historial de servicios ofertado por un vecino, así como la valoración y comentarios de otros usuarios en cuanto a su actividad. Así antes de solicitarle u ofrecerle un servicio podremos conocer con mayor fiabilidad el grado previsible de satisfacción.



SOLICITAR SERVICIO (2)

Este menú nos permite realizar solicitud de servicio .







_5. calendario eventos locales

Herramienta para la organización y difusión de actividades y eventos a nivel local. **Esta aplicación nos permite la solicitud y vinculación de espacios, objetos y servicios a un evento concreto para así contar de modo sencillo y accesible con todos los medios necesarios para su celebración.**



RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

176p

+ nuevo evento
mi calendario
cerrar sesión

L	M	X	J	V	S	D
24	25	26	27	28	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

LISTA DE EVENTOS

MI CALENDARIO

PASALF

TALLERES EN EL BARRIO

CALENDARIO LOCAL

CALENDARIO ACT. LOCALES

EVENTOS OFICIALES

EVENTOS OCIO

EVENTOS INFANTILES

EVENTOS EN LA PLAZA

Búsqueda por: mes
ABRIL 2014

jun	mar	mié	jue	vie	sáb	dom
24	25 Comercio de pintura(s)	26	27 Festividad de San Juan(s)	28	1 de mar	2
3	4	5	6 Exposición de pintura(s)	7 Exposición de pintura(s)	8 Exposición de pintura(s)	9 Exposición de pintura(s)
10	11	12 Cine a la fresca(s)	13	14 Excursión albufera(s)	15 Día de la anafite(s)	16
17 Recopilación de ropa(s)	18	19	20 Teatro marionetas(s)	21	22	23 Baños de saón(s)
24	25 Competición trío(s)	26 Final competición trío(s)	27	28	29 Parque hinchable lit(s)	30 Concurso de Poetas(s)
31	1 de abr	2	3 Cine a la fresca(s)	4	5	6

CINE A LA FRESCA

12/1/14 Evento creado por G.E. (9100)

Frontón Recordatorio

¡Compartir evento! Denunciar

El miércoles 12 proyectaremos dos películas para el disfrute tanto de pequeños como de mayores en nuestro barrio. No lo olvides: ¡Trae tu silla!

AGENTES (74)

colaboradores **4** 40p.

difusión **2** +participar

montaje **2** +participar

asistentes **70** +participar 8p.

INVENTARIO (72)

silla **70** +aportar

mesa **1** +aportar

itinerante **1** comunidad



ELEMENTOS Y FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

La aplicación Calendario consta básicamente de los elementos que detallamos a continuación:

MENÚ DE BÚSQUEDA POR CATEGORÍAS

Este menú (barra vertical lateral) nos permite filtrar por categorías la búsqueda que deseamos realizar .

El submenú MI CALENDARIO nos permite visualizar únicamente aquellos eventos a los que me he inscrito.

El submenú CALENDARIO LOCAL me permite visualizar aquellos eventos y actividades que tienen lugar cerca de mí, así como saber el espacio concreto y asistentes que participan.

MENÚ SECUNDARIO O MENÚ DE LA APLICACIÓN

Es un menú directo que permite crear rápidamente un evento



CREAR EVENTO (1)

En este punto radica un aspecto muy destacable de la app, y es que esta permite a cualquier vecino crear un evento , pero apoyándose en la colaboración o asistencia de otros vecinos (2) y aprovechando recursos ya existentes en el barrio (3) solicitando objetos del inventario

INVITAR A AGENTES (2)

Así el sistema nos permite para cualquier evento solicitar ayuda a cualquier vecino concreto del barrio para una labor en cuestión relacionada con la organización del mismo.

Esta solicitud puede ser concreta , al invitar a alguien con una categoría de agente concreta. Otra opción es marcar "solicitud abierta", designando el número y tipo de agente para que cualquier vecino se inscriba voluntariamente.

SOLICITAR INVENTARIO (3)

Si además para celebrar el evento necesito una serie de objetos concretos, puedo recurrir al inventario.

Desde la app puedo reservar objetos ya subidos al inventario o bien solicitar abiertamente a los vecinos que hagan una aportación concreta.





_6. páginas intereses locales

Herramienta para la construcción de identidad colectiva. El sistema permite a los ciudadanos y comunidades crear páginas sobre temas relacionados con el barrio y su actividad cultural.



RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

176p Jonathan Reyes cerrar sesión

crear página solicitar producto cambio de moneda social

Búsqueda por: **popularidad**

Buscar

TUS PÁGINAS

- ECO-AGRICULTURA
- ORBA ANTIGA

+ PÁGINAS QUE SIGUES

- AUTOCONSTRUCCIÓN
- ORBIMPIADAS
- ARTE URBANO ORBA
- BOOK-CROSSING

CATEGORÍAS

- CULTURA
- NEGOCIO LOCAL
- OCIO
- CAUSA
- MUNDO ECOLÓGICO
- ACCIONES

ATENEO creado por [perfil] 70

ECO-AGRICULTURA creado por [perfil] 28

ORBA ANTIGA creado por [perfil] 67

D'EMIR COLORS creado por [perfil] 53

ATENEO **SEGUIR**

En esta página comentaremos, publicaremos y compartiremos con todxs vosotrxs todo lo que sucede y sucederá en el Ateneo. 70

creado por [perfil] 2 7 + ver más x denunciar

ELEMENTOS Y FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

La aplicación Páginas consta básicamente de los elementos que detallamos a continuación:

MENÚ DE BÚSQUEDA

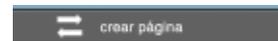
Este menú (barra vertical lateral) nos permite filtrar por categorías la búsqueda que deseamos realizar .

El submenú MIS PÁGINAS nos permite visualizar únicamente aquellas páginas creadas por mi

El submenú PÁGINAS QUE SIGUES me permite visualizar aquellas páginas que me gustan.

MENÚ SECUNDARIO O MENÚ DE LA APLICACIÓN

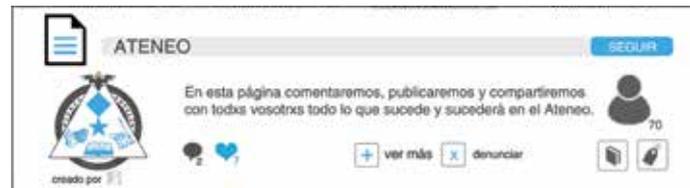
Es un menú directo que permite crear rápidamente una página



VISUALIZADOR

Nos permite ver de un golpe de vista y según los filtros de categorías marcadas, las páginas creadas sobre el barrio. Además podemos saber quién ha sido el creador, número de seguidores y actividad reciente.

Si es de nuestro interés seguiremos esta página.







_7. red social hiperlocal

Se trata de una red social a nivel hiperlocal que tiene por objetivo poner en contacto y facilitar la comunicación entre personas de un mismo entorno local para promover nuevas dinámicas de comunicación vecinales.



RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

Jonathan Reyes 176p cerrar sesión

novidades mensajes privados perfil personal

● GENTE ● GRUPO ● COMUNIDAD

Buscar

INICIO

- NOVEDADES

PERFIL

CÍRCULOS

- AMIGOS **3**
- COMUNIDADES
- GRUPOS

PÁGINAS

- SUSCRITO
- CREAR NUEVA

EVENTOS

- CALENDARIO
- CREAR NUEVO

GALERÍA

- FOTO
- VÍDEO
- AUDIO

ESPACIOS

- TUS ESPACIOS
- RESERVAR
- CREAR NUEVO

SERVICIOS

- AÑADIR
- SOLICITAR

INVENTARIO

- AÑADIR
- SOLICITAR

¡Cuéntanos algo! ¡Este espacio es para ti!

PUBLICAR

76 personas han contestado a la pregunta de Ayuntamiento Alfafar "¿Renovamos los bancos del barrio?"

ver detalle de los resultados ▶

2

NO

24 37

Vicente Gírbes Olivar ha publicado un vídeo:

Com fer compost 4:32min

CHAT ... X

- Antonio Molleja
- Julia Manzanilla
- Rubén Feste
- Carla Zaachi
- Irene Majé
- Aitor Santo
- Rafael Meteo
- Fernando Jipsté
- Domenico di Madrid
- Olita Flores
- Antonio Negro

Seba Niel X José Ito X Buscar

1 CREAR PREGUNTA

Titulo

Texto de ayuda

+Añadir opción Escribe

X ¡OK!

2 CONTESTAR PREGUNTA

PREGUNTA DE: Ayuntamiento Alfajar
"¿Renovamos los bancos del barrio?"

SÍ NO NS/NC

X ¡OK!



ELEMENTOS Y FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

La aplicación Red Social consta básicamente de los elementos que detallamos a continuación:

MENÚ DE BÚSQUEDA

Este menú (barra vertical lateral) nos permite filtrar por categorías y encontrar toda aquella información de otras app relacionadas con nuestro perfil personal.

MURO

Este menú muestra todas mis publicaciones, así como aquella información que otros vecinos comparten conmigo.

PUBLICACIONES

El sistema me permite realizar múltiples tipos de publicación (foto, vídeo, archivo , link , pregunta, etc.)



PREGUNTAS (1 , 2 y 3)

Desde la red puedo lanzar públicamente preguntas (1) abiertas o destinadas a alguien en concreto. La respuesta (2) y estadísticas (3) de estas preguntas es en abierto, lo que facilita y dinamiza notablemente el proceso de comunicación entre partes

4

RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

176p Jonathan Reyes cerrar sesión

5 comunidades 6 grupos 7 gente

Buscar

TUS COMUNIDADES

+ CREAR COMUNIDAD

OTRAS COMUNIDADES

- CULTURA
- NEGOCIO LOCAL
- OCIO
- CAUSA
- MUNDO ECO.
- ACCIONES

CÍRCULOS GENTE GRUPOS COMUNIDADES

asociación cultural andaluza A.C. ANDALUZA creado por 70

COORDINADORA... creado por 58

CERAMISTAS ORBA creado por 27

MUJERES'N MARCHA creado por 53

Asociación VECINOS LOS ALFAFARES

Pluertas de ocio alfafar

asociación jubilados alfafar

BANDA DE CORNETAS Y TAMBORES alfafar

ASOCIACIÓN CULTURAL ANDALUZA AÑADIR

asociación cultural andaluza

Fundada en mayo de 1982, la Asociación partió con el objetivo de difundir la Cultura Andaluza en todas y cada una de sus expresiones. Entablando amistad con entidades y colaborando con distintos organismos.

11 24 + ver más X denunciar

creado por 70

CÍRCULOS

Los círculos muestran mis distintas áreas de contacto con vecinos, comunidades y grupos del barrio>

1.- COMUNIDADES (5) : Las comunidades recogen grupos de personas que se organizan y debaten en torno a temas de intereses afines. Tienen un carácter más público y abierto. (Comunidad de agricultura ecológica Orba, Deportistas Orba, etc.)

2.- GRUPOS (6) : Tienen un carácter más privado. Son organizaciones normalmente temporales que reúnen a gente en torno a una actividad o evento concreto. (Grupo de cena de fin de año, grupo de trabajo, etc.)

3- GENTE (7): Son aquellas personas con las que estás en contacto y tienes en tu lista de amistades.





_8. monedero

El monedero es el **núcleo de funcionamiento del sistema de intercambio de objetos, servicios y espacios**. Establece una moneda virtual complementaria a la tradicional, que busca recompensar el compromiso de los vecinos con su comunidad en forma de 'puntos' con los que realizar estos intercambios. Cuanto mayor es la implicación de cada vecino con su comunidad, mayor será su capital social.

RED SOCIAL MAPA ESPACIOS CALENDARIO SERVICIOS INVENTARIO PÁGINAS MONEDERO

176p Jonathan Reyes cerrar sesión

mis movimientos realizar movimiento 2 cambio de moneda social

#	Fecha	Cuenta (perfil)	Descripción	Cantidad movimiento	Signo movimiento
#1	12-11-14	A. G. 0036	1Kg Tomates	02,00	←
#2	08-11-14	R. J. 0052	1 Silla de madera	05,00	→
#3	29-10-14	I. B. 0013	3 Herramientas	03,00	←
#4	26-10-14	J. R. 0086	1Kg Naranjas	01,00	←
#5	18-10-14	A. P. 0005	2 Tumbonas	14,00	→
#6	10-10-14	F. N. 0011	1h Clase de Inglés	10,00	→
#7	06-10-14	E. R. 0128	1 Espacio Sala 5 Ateneo	75,00	→
#8	30-09-14	J. M. 0149	1 Cocina Itinerante	30,00	→
#9	25-09-14	H. D. 0025	2Kg Zanahorias	02,00	←
#10	20-09-14	A. G. 0066	4h Reparación bicicleta	25,00	←
#11	14-09-14	V. B. 0018	4Kg Berenjenas	03,00	←
#12	12-09-14	E. F. 0077	2 Sillas plegables	10,00	→
#13	08-09-14	J. A. 0103	1 Viaje en coche	12,00	←
#14	03-09-14	J. D. 0032	7 Palets	27,00	→
#15	28-08-14	R. L. 0178	1 Libro	01,00	←

Saldo total actual: 176 puntos

MOVIMIENTOS

SALDO + ←

SALDO - →

PRODUCTO

SERVICIOS Ver subcategoría

PRODUCTO Ver subcategoría

ESPACIOS Ver subcategoría

1 SOLICITUD DE TRANSACCIÓN

MI MONEDERO
SALDO ACTUAL: 176 puntos

A. P. Ha solicitado una transacción con tu cuenta de moneda social

Fecha	Cuenta (Perfil)	Descripción	Cantidad movimiento	Signo movimiento
- 26-11 14	A. P. 0005	3 Sillas desmontables	15,00	⊖

¿Desea aprobar este movimiento?

X OK

2 NUEVO MOVIMIENTO

CREAR UN NUEVO MOVIMIENTO

TÍTULO

Categoría

OTROS (donación)

Subcategoría

Descripción

Cantidad

+ puntos
-

¿Qué usuario recibe este movimiento?

Escribe el nombre de un usuario

[+ Añadir más usuarios](#)

176 + - =

X OK

ELEMENTOS Y FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

La aplicación Monedero consta básicamente de los elementos que detallamos a continuación:

MENÚ ORGANIZADOR

Este menú (barra vertical lateral) nos permite filtrar por categorías y tipo de movimiento (saldo positivo o negativo) los movimientos de mi cuenta para encontrar aquello que me interesa.

MENÚ DE LA APLICACIÓN

Este menú nos permite realizar de forma rápida y directa un movimiento o ir al visualizador de todos mis movimientos.



El botón CAMBIO DE MONEDA SOCIAL nos permite intercambiar nuestra divisa social con otras existentes en la red CES (Community Exchange System) para otras comunidades del mundo, **de modo que mi implicación con mi comunidad puede tener también su repercusión en otros entornos.**

VENTANA SOLICITUD DE TRANSACCIÓN (1)

El sistema nos permite registrar el valor de los intercambios realizados con nuestros vecinos, así como con el inventario público, sistema de gestión de espacios o servicios. Esta tarea se ve simplificada con la tecnología NFC que posibilita realizar un intercambio con un simple gesto con el móvil.

Quien no disponga de esta tecnología puede registrar estos intercambios desde la web en casa, o bien pedir ayuda en el nuevo Ateneu.

CREAR NUEVO MOVIMIENTO (2)

Para crear un nuevo movimiento basta con dar un nombre, establecer una categoría y subcategoría, una breve descripción y añadir la cantidad del valor concreto.

Esta información es enviada al vecino o vecinos con quien deseas hacer el intercambio. Si este vecino reconoce como válida la transacción la aceptará.

*¿Crisis? No, cambio.
No nos quedemos mirando a ver si salimos de esta.
Ya hemos salido. Hemos cambiado de escenario.
Es la oportunidad de cambiar el modelo. J. BALLESTEROS*

bibliografía

JONATHAN REYES GONZÁLEZ // TALLER H OCT 2013

LIBROS

EN LÍNEA

JIMÉNEZ, Jorge. El hacker contra la universidad zombi. Lecciones para gestores, alumnos y profesores en la sociedad informacional [en línea]. Madrid 2012. [Consulta 4 de abril de 2013]. Disponible en Web: <<http://www.hackerscontrazombis.com/p/descarga-gratis.html>>

BARAONA, Ethel. De la sociedad desescolarizada al maestro ignorante en el mundo 2.0 [en línea]. Arquine 65. Barcelona 2013. [Consulta 9 de agosto de 2013]. Disponible en Web: <http://issuu.com/ethel.baraona/docs/a65_113-116_dossier>

FRATARELLI, Nicolás. La ciudad mediática: El espacio público como amenaza [en línea]. Revista Contratiempo nº3. Arte, Pensamiento y Política. 2011. [Consulta 12 de abril de 2013]. Disponible en Web: <http://www.revistacontratiempo.com.ar/fratarelli-ciudad_mediatica.pdf>

CABELLO, Floren; FRANCO, Marta; HACHÉ, Alex. Hacia una web social libre y federada: El caso de Lorea [en línea]. Teknokultura Vol.9, nº1. 2012. [Consulta 5 de mayo de 2013]. Disponible en Web: <<http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/31>>

ILLICH, Iván. La sociedad desescolarizada [en línea]. México, 1985. [Consulta 23 de mayo de 2013]. Disponible en Web: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Q8mHQHICQUJ:www.mundolibertario.org/archivos/documentos/lvnlilich_la_societaddescolarizada.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=es>

FUNDACIÓN RODRÍGUEZ; ZEMOS 98. Panel de control. Interruptores críticos para una sociedad vigilada [en línea]. Festival Audiovisual ZEMOS98. Sevilla, marzo 2007. [Consulta 8 de junio de 2013]. Disponible en Web: <http://www.zemos98.org/paneldecontrol/?page_id=63>

DI SIENA, Domenico. Espacios Sensibles [en línea]. Departamento de Urbanística y Ordenación del Territorio de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (UPM). Madrid, septiembre 2009. [Consulta 2 de febrero de 2013]. Disponible en Web: <<http://urbanohumano.org/castellano/espacios-sensibles-hibridacion-fisico-digital-para-la-revitalizacion-de-los-espacios-publicos/>>

DI SIENA, Domenico. Sentient City: La Ciudad del Conocimiento. Madrid, noviembre 2012. Formato eBook.mobi. ASIN: B00AE-Y8Q26 - Ver más en: <<http://urbanohumano.org/p2urbanism/sentient-city-la-ciudad-del-conocimiento/>>

N55. N55 BOOK [en línea]. Edición de N55 y Alec Due; Impresión Narayana Press, Odder Dinamarca, 2003. 2a ed. Publicado por N55 y Pork Salad Press. Copenhagen, Denmark 2003. [Consulta 12 de julio de 2013]. Disponible en Web: <www.N55.dk>

MONOGRAFÍAS

LÉVY, Pierre. Ciberdemocracia. Barcelona: Editorial UOC 2004. Serie Nuevas Tecnologías y sociedad. ISBN 9788497881333

CASTELLS, Manuel. La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen I, La sociedad red. 2a ed. Madrid: Editorial Alianza, 2000. ISBN 8420644943 ; ISBN 8420642460 (O.C.)

BASAR, Shumon; MIESSEN, Markus. ¿Alguien dijo participar? Un atlas de prácticas espaciales. Editado por Shumon Basar y Markus Miessen. Diseñado por Åbåke. 1a ed. Barcelona: Dpr-Barcelona, septiembre 2009. ISBN 978-84-613-0827-9

BENEDIKT, Michael. Ciberespacio: Los primeros pasos. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología México. Editado por Michael Benedikt y William Gibson. México: Equipo Sirius Mexicana 1993. ISBN 9688232475

ALTÉS, José. Jane Jacobs. Muerte y vida de las grandes ciudades. En: Proyecto, Progreso, Arquitectura 2011(4), 2011. p.154 ISSN: 21716897

INNERARITY, Daniel. El nuevo espacio público. Madrid: Espasa Calpe 2006. Serie: Espasa hoy. ISBN 8467020881

HERTZBERGER, Herman. Lessons for students in architecture. Rotterdam: 010 2009. ISBN 9789064505621

TONUCCI, Francesco. La ciudad de los niños: Un modo nuevo de pensar la ciudad. Fundación Germán Sánchez Ruiperez. España 1998. ISBN 9788489384132

ANDRADE, Laura; MORENO, Sergio; PÉREZ, José. Wikipiazza: Request for Comments. ACTAR. España, octubre 2011. ISBN 8461507657

CIRUGEDA, Santiago; et al. Arquitecturas Colectivas. Camiones, contenedores, colectivos. Recetas Urbanas. Vibok Works, editado por Paula Álvarez. España, diciembre 2010. ISBN 9788461360260

WEBS Y APP

VIVERO INICIATIVAS CIUDADANAS (VIC)

<http://viveroiniciativasciudadanas.net/>

LA CIUDAD VIVA

<http://www.laciudadviva.org/>

STEPIENYBARNO

<http://www.stepienybarno.es/blog/>

PAISAJE TRANSVERSAL

<http://www.paisajetransversal.org/>

THINKCOMMONS

<http://thinkcommons.org/>

THINKCITIES

<http://urbanohumano.org/thinkcities/>

URBANO HUMANO

<http://urbanohumano.org/>

DESIGN AS POLITICS

<http://designaspolitics.nl/>

PROYECTOS REFERENTES

SANTIAGO CIRUGEDA. Recetas Urbanas. España, desde 2003 - Actualidad(2003). Más información disponible en Web: <<http://www.recetasurbanas.net>>

TODO POR LA PRAXIS. Unidad Autónoma. Febrero 2011. Más información disponible en Web: <<http://www.todoporlapraxis.es/?p=170>>

TODO POR LA PRAXIS. Dispositivo de la Cebada. Madrid, octubre 2012. Más información disponible en Web: <<http://www.todoporlapraxis.es/?p=850>>

TODO POR LA PRAXIS. A tool to make places. España, abril 2013. Más información disponible en Web: <<http://www.todoporlapraxis.es/?p=1723>>

TODO POR LA PRAXIS. Astratank. España, agosto 2013. Más información disponible en Web: <<http://www.todoporlapraxis.es/?p=1865>>

ZULOARK. Teatro Efímero. España, 2013. Más información disponible en Web: <<http://www.teatroefimero.com>>

ZULOARK. Parlamento. Declaraciones ciudadanas de los derechos urbanos. Proyecto en desarrollo desde 2011. Más información disponible en Web: <<http://declaracionderechosurbanos.com>>

BASURAMA. Autobarrios San Cristóbal. Madrid: Proyecto en desarrollo desde enero 2012. Más información disponible en Web: <<http://basurama.org/proyecto/tipo/accion/autobarrios-san cristobal>>

EL CAMPO DE CEBADA. Madrid: Proyecto en desarrollo desde octubre 2010. Más información disponible en Web: <<http://elcampodecebada.org>>

REBAR. Proyectos Varios. San Francisco, USA. Más información disponible en Web: <<http://rebargroup.org>>

PKMN. Cáceres crea Cáceres. Cáceres. Más información disponible en Web: <<http://cacerescreacaceres.blogspot.com.es>>

PKMN. From Olympic Games to Urban Games. 2013. Más información disponible en Web: <<http://pkmnarchitectures.blogspot.com.es/2013/07/from-olympic-games-to-urban-games-en.html>>

ECOSISTEMA URBANO. La noche de los niños. Madrid, septiembre 2010. Más información disponible en Web: <<http://ecosistemaurbano.org/ecosistema-urbano/la-noche-de-los-ninos>>

N55. Urban free habitat system. Copenhagen, 2008. Más información disponible en Web: <<http://www.n55.dk/MANUALS/URBANFREE-HABITAT/urbanfreehabitat.html>>

N55. Communal Bakery. Rotterdam, 2010. Más información disponible en Web: <<http://www.n55.dk/MANUALS/COMMUNALBAKERY/COMMUNALBAKERY.html>>

CHAIRIGAMI. Chairigami. EEUU, Empresa. Actualidad (2013). Más información disponible en Web: <<http://www.chairigami.com>>

IMAGINATION PLAYGROUND. Empresa. Actualidad (2013). Más información disponible en Web: <<http://www.imaginationplayground.com>>

THE CINEROLEUM. UK. Actualidad (2013). Más información disponible en Web: <<http://www.cineroleum.co.uk>>

PLAY STREET. Canadá, Ontario. Actualidad (2013). Más información disponible en Web: <<http://www.playstreet.ca>>

STEVE RASMUSSEN. Community Living Room. California, EEUU. 2012. Más información disponible en Web: <<http://www.spontaneous-interventions.org/project/community-living-room>>

ANTONI MUNTADAS. Media architecture installations. París 1999. <http://www.anarchive.net/muntadas/am1eng.htm>

BASURILLAS. Actualidad(2013). Más información disponible en Web: <<http://www.basurillas.org>>

LALALAB. Hybrid Playground. 2009. Más información disponible en Web: <<http://www.lalalab.org/hybrid.htm>>

DESAYUNO CON VIANDANTES. Valencia. Actualidad (2013). Más información disponible en Web: <<http://www.desayunoconviandantes.com>>

LA GALERÍA DE MAGDALENA. Madrid 2011. Más información disponible en Web: <<http://lagaleriademagdalena.com>>

CARPE VIA. Viaje al Interior de la Noche. Mayo 2013. Valencia. Más información disponible en Web: <<http://viajealinteriordelanoche.tumblr.com>>

CARPE VIA. Ciudad Sensible. Nuevas formas de ciudad en la era de internet. Jornadas Abril 2013. Universidad Politécnica de Valencia (UPV). Más información disponible en Web: <<http://carpeviaweb.wordpress.com/ciudad-sensible>>

REFERENTES SOFTWARE URBANO

RED SOCIAL

GOOGLE +
plus.google.com

WIKILOC
es.wikiloc.com/

TUENTI
www.tuenti.com/ □

FACEBOOK
www.facebook.com

PINTEREST
www.pinterest.com/ □

FLICKR
www.flickr.com/ □

TWITTER
www.twitter.com

FOURSQUARE
<https://es.foursquare.com/>

N-1
<https://n-1.cc/>

OPEN DATA

OPEN PARLAMENTO
<http://parlamento17.openpolis.it/>

<https://carrotmob.org/>

PARLIO
<http://www.parlio.org/>

THE STORY
<http://thestory.ie/>

ARREGLA SANSE
<http://www.izquierdaindependiente.es/mapa.php>

CONSUMO COMPARTIDO

BLABLACAR
www.blablacar.es

QUIERO CAMBIARLO
<http://www.quierocambiarlo.com/>

GNAMMO
<http://gnammo.com/>

COUCHSURFING
<https://www.couchsurfing.org/>

MONEDA SOCIAL

HELP EXCHANGE
<http://www.helpx.net/>

HACES FALTA
<http://www.hacesfalta.org/>

PEUPLADE
<http://www.peuplade.fr/home/nHome.php>

VOISIN AGE
<https://www.voisin-age.fr/>

FAVORECE
<http://favorece.net/>

BANCO DE IDA Y VUELTA
<http://biv.musicadeidayvuelta.org/>

BANCO DE TIEMPO DE MANOTERAS
<http://www.bdtmanoterar.org/>

BANCO DE TIEMPO RIVAS
<http://www.bancodeltiemporivas.org/>

BANCO DE TIEMPO CENTRAL
<http://bdtcentral.wordpress.com/>

CRONOSHARE
<http://www.cronoshare.com/>

COMUNIDADES AUTOFINANCIADAS
<http://www.comunidadescaf.org/>

BITCOIN
<http://bitcoin.org/es/>

ZOPA
<http://www.zopa.com/>

COMMUNITY EXCHANGE
<http://www.zopa.com/>

QOIN
<http://qoin.org/>

CARROTMOB
<https://carrotmob.org/>

TIMERAISER
<http://www.timeraiser.ca/>

CARTOGRAFÍAS COLABORATIVAS Y
MAPEADO URBANO

ARREGLA MI CALLE
<http://www.arreglamicalle.com/>

WHAT IF
<http://whatif.es/es>

CUP
<http://welcometocup.org/>

DATEA
<http://datea.pe/>

RECITIZEN
<http://www.recitizen.org/>

FIX MY STREET
<http://www.fixmystreet.com/>

CITY REPAIR
<http://cityrepair.org/>

BRIGHT NEIGHBOR
<http://m.brightneighbor.com/>

EN BICI POR MADRID
<http://www.enbicipormadrid.es/>

MEIPI
<http://meipi.org/>

PLANETA SERENDIPIA
<https://es-es.facebook.com/PlanetaSerendipia>

CIUDAD AUMENTADA

JUNAIO
www.junaio.com/

GEOCACHING
<http://www.geocaching.com/>

NOTOURS
<http://www.notours.org/>

TRUEQUE

ADELITA

<http://www.adelitamadrid.blogspot.com.es/>

CAMBIA

<http://www.cambia.es/>

TRUEKENET

<http://www.truekenet.com/>

TRUEKALO

<http://www.truekalo.com/>

ETRUEKKO

<http://www.etruekko.com/>

DE PERSONA A PERSONA

<http://www.depersonaapersona.es/>

CRECICLANDO

<http://www.creciclando.com/>

NEIGHBORGOODS

<http://neighborgoods.net/>

FREECYCLE

<http://quickbase.intuit.com/>

PRESUPUESTOS PARTICIPATIVOS

MUNICIPIOS CON PRESUPUESTOS PARTICIPATIVOS

<http://www.presupuestosparticipativos.com/>

INTERNATIONAL BUDGET

<http://internationalbudget.org/>

PERIODISMO P2P

PERIODISMO HUMANO

<http://periodismohumano.com/>

BUZZTRACKER

<http://buzztracker.org/>

PERIODISMO CIUDADANO

<http://www.periodismociudadano.com/>

WIMPS

<http://www.wimps.tv/>

contacto

sitio web> carpeviaweb.wordpress.com
www.offlinecity.tumblr.com

email> joregon2011@gmail.com
info.carpevia@gmail.com

twitter> [@ciudad_basura](https://twitter.com/ciudad_basura)
[@Carpe_Via](https://twitter.com/Carpe_Via)

