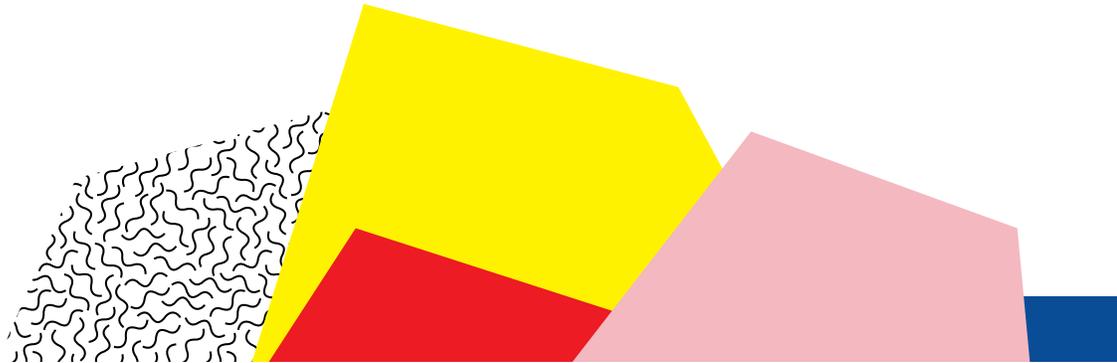


Universidad de Costa Rica

Facultad de Ingeniería

Escuela de Arquitectura



**Proyecto final de graduación para optar por el grado de
Licenciatura en Arquitectura**

Laboratorio Urbano Abierto

**Producción colectiva del espacio urbano a través de
exploraciones socio-virtuales del entorno. Aplicado en
San Pedro, Montes de Oca**

Ania Sofía Suárez Zúñiga

B16532

2018

“...Architectural culture – expressed through reviews, awards and publications- tends to prioritize aspects associated with the static properties of objects; the visual, the technical and the atemporal. Hence the dominance of aesthetics, styles, form and technique in the usual discussion and with this the suppression of the more volatile aspects of building; the processes of their production, their occupation, their temporality, and their relations to society and nature...”

“...La cultura de la arquitectura – expresada a través de reseñas, premios y publicaciones- tiende a priorizar aspectos asociados a la propiedades estáticas de los objetos: lo visual, lo técnico y lo atemporal. Por esto el dominio de la estética, estilos, forma y técnica en la discusión común, y con esto la supresión de aspectos más volátiles del construir: el proceso de producción, ocupación, temporalidades y su relación con la sociedad y la naturaleza...”
Awan, Schneider, Till (2011) “Spatial Agency. Other ways of doing architecture”



Tribunal examinador

Msc. Arq. Pablo Becerra Barrios
-Director-

Dr. Arq. María de los Ángeles Barahona Israel
-Lectora-

Msc. Arq. José Carlos Vargas Hidalgo
-Lector-

Lic. Arq. Daniel Alberto Lira Sánchez
-Lector invitado-

Lic. Diego Marín Odio
-Lector invitado-

Resumen

La complejidad de la ciudad y el ser humano han resultado en un sinnúmero de medios de producción del espacio que no son contemplados en la educación de la arquitectura ni en el desarrollo urbano de la ciudad. Uno de esos medios de producción es la información generada por medio de las Tecnologías de Información y Comunicación facilitadas por la Web 2.0; las redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter y plataformas como Google Maps. Esta se ha convertido en un producto social que define de forma diversa y subjetiva la realidad del entorno que se percibe.

Al mismo tiempo, la ciudad ha sido concebida de formas tradicionales y piramidales, donde el poder es de unos pocos; convirtiéndose en una ciudad en la cual su población no cree tener injerencia en lo que sucede en ella o cómo sucede, creando conflictos urbanos y sociales muy diversos. La ausencia de espacios para la construcción colectiva en San Pedro, Montes de Oca motivan a la investigación de cómo las dimensiones físicas y virtuales muestran información sobre cómo solucionar algunos de esos problemas.

Mediante el análisis de espacios urbanos tanto físicos como virtuales del distrito y una exploración de la convergencia de ambos espacios, se busca entender cómo esta construcción socio-virtual puede ayudarle a la disciplina de la arquitectura a entender de forma más eficiente las complejidades no tácitas de la ciudad.

Como resultado se plantean nuevas formas de producción del espacio materializándose en una estrategia de gestión urbana llamada Plataforma de Innovación Abierta y Desarrollo Urbano, sobre la cual el Laboratorio Urbano Abierto es su espacio de ejecución. Un espacio de experimentación horizontal, diverso y multidisciplinario para la distribución del poder y la producción colectiva de la ciudad. Además se desarrolla una herramienta virtual para teléfonos inteligentes (app) que sirve de ejemplo sobre las formas de hacer que se podrían dar en el Laboratorio, a partir de tres acciones; la comunicación, la información y el compartir e innovar; en un espacio no censurado, democrático y de acceso universal.

Producción del espacio- Tecnologías de Información y comunicación- redes sociales- San Pedro, Montes de Oca- exploración socio-virtual- agenciamiento- innovación- gobernanza- derecho a la ciudad- herramienta virtual- app.

Dedicatoria y agradecimientos

Para mis abuelas Hannia y Sergia.

Agradezco a mis papás por darme la oportunidad y la confianza de hacer las locuras que me gustan, como este proyecto.

A mis amigos y amigas de la Escuela por su apoyo y presencia a través de los años.

Y a todos aquellos que colaboraron a que este proyecto fuera posible.

Índice

1/ Aspectos generales

1.1.Introducción	2
1.2.Objeto de estudio	4
1.3.Delimitación socio-espacial	8

2/ Problemática y objetivos

2.1.Problemática de investigación	12
2.2.Objetivos de investigación	17

3/ Construcción teórica

3.1.Estado de la cuestión	24
3.2.Marco histórico sobre producción del espacio y tecnología	39
3.3.Marco teórico conceptual	55

4/ Marco metodológico

Metodología de investigación	102
------------------------------	-----

5/ Diagnóstico y resultados

Evaluaciones de espacios físicos y virtuales	114
--	-----

6/ Análisis y discusión

6.1.Exploraciones físico-virtuales	163
6.2. Estrategia de producción colectiva del espacio urbano: Pautas para la estrategia de producción colectiva	203
6.3. Estrategia de producción colectiva del espacio urbano: Pasos a seguir.	209

7/ Herramienta

7.1. Diseño de experiencias 218

7.2. Conceptualización y visualización del prototipo. 237

8/ Recomendaciones

Recomendaciones y conclusiones finales 254

Índice de imágenes 258

Referencias bibliográficas 262



1

Aspectos

Generales



1.1. Introducción

La complejidad de la ciudad y el ser humano han resultado en un sinnúmero de medios de producción del espacio que tradicionalmente no son estudiados en la educación de la arquitectura ni en el desarrollo urbano de la ciudad. La producción del espacio urbano no se desarrolla únicamente a través de la disciplina arquitectónica y la siguiente investigación es una mirada a estos nuevos mecanismos y planteamientos.

La implementación de nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) ha generado nuevos fenómenos de interacción y convivencia social; dimensiones virtuales sobre las cuales se ha indagado poco en el campo de la arquitectura, pero que modifican las condiciones del espacio físico y urbano. Estos fenómenos constituyen nuevos mecanismos de producción del espacio, que son, cada vez más horizontales y colectivos, resultando en nuevas prácticas urbanas que apelan a la convivencia, la vida urbana activa y la inclusión.

Estos fenómenos generan un contexto social-virtual en el cual se han desarrollado espacios públicos virtuales, gracias a la popularización del Internet 2.0, los cuales constituyen portales de denuncias y expresión de preocupaciones diarias de la población de la ciudad, así como una herramienta abierta para difundir información útil sobre la convivencia urbana. Este contexto social virtual se observa en la vida urbana en San José, Costa Rica y más claramente en el distrito de San Pedro de Montes de Oca.

Esta zona densamente poblada y con una amplia diversidad de actividades económicas, sociales y educativas, ha tenido un auge en la creación de organizaciones comunales desde las relaciones virtuales, a partir de estas interacciones, se han generado portales de participación de gran alcance y que llegan a tener una importante incidencia en el espacio físico. Esto sumado a la iniciativa de la municipalidad de Montes de Oca de convertirse en la primera municipalidad que implemente el Gobierno Abierto, el cual busca la transparencia, rendición de cuentas y la participación ciudadana, y que además “está relacionado con proveer el acceso a las TIC como medio para aumentar la participación...” (Municipalidad de Montes de Oca), constituyen un contexto físico-virtual oportuno para la investigación.

Tanto estas dimensiones virtuales, como los espacios colectivos físicos de participación, son objeto de estudio, dentro de la localidad urbana, y permiten analizar la incidencia de la participación ciudadana

y las políticas locales en los espacios urbanos de la ciudad. Esta delimitación física permite tener un marco de referencia contextual, social y económica para la investigación, por lo que se formula a San Pedro como prototipo de un modelo que podría ser aplicado a nivel metropolitano.

En esta investigación se desarrolla una indagación teórico-práctica sobre los procesos y medios de producción del espacio urbano (o su ausencia), definidos a partir de la ciudad real-virtual; un espacio urbano que se desenvuelve en dimensiones físicas y virtuales. A partir de un análisis físico-social-virtual del espacio, el desempeño del gobierno local, y su relación con la población, el cual se realiza en un proceso de exploraciones que buscan amalgamar los espacios físicos y digitales mediante la participación ciudadana.

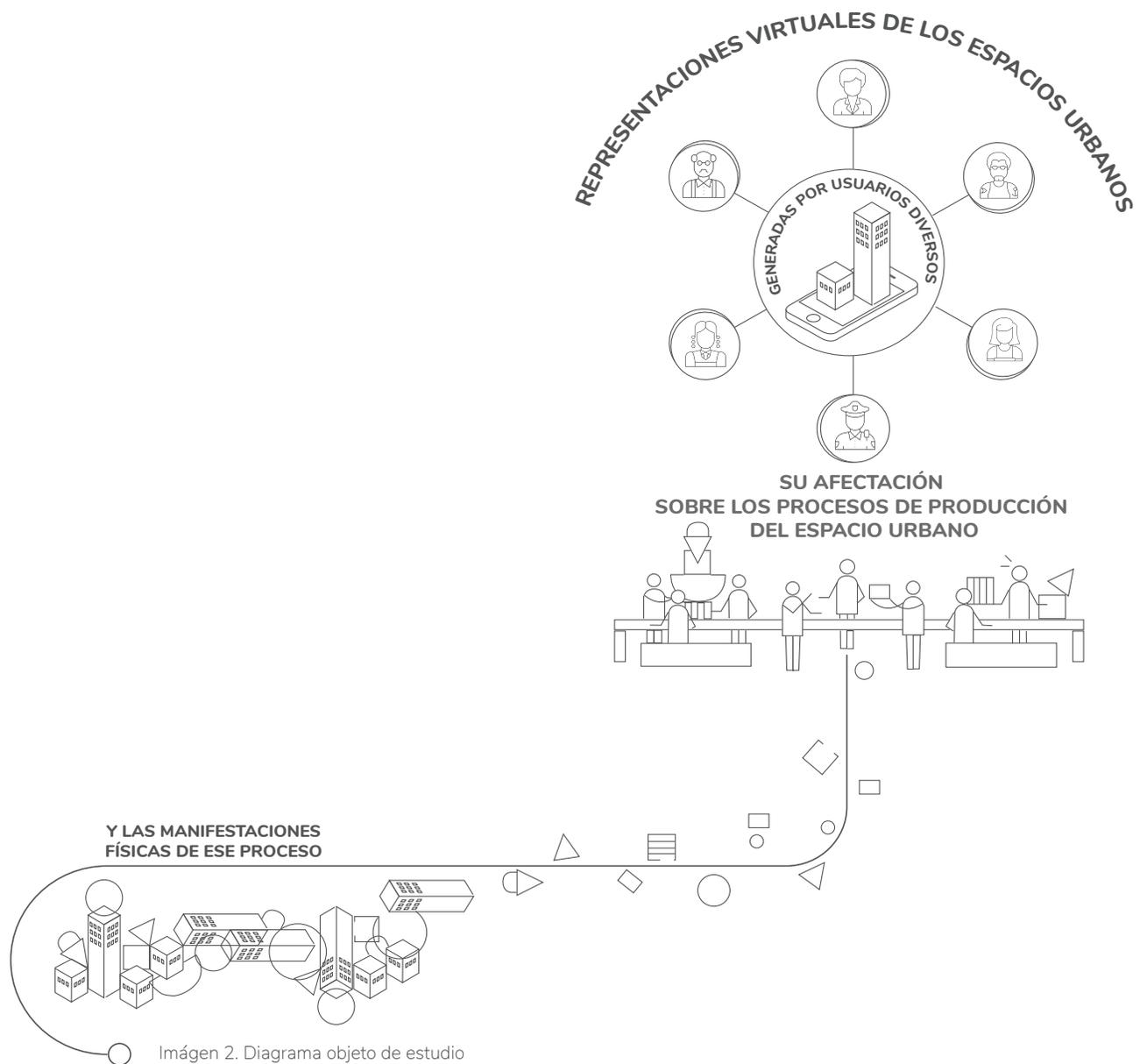
La propuesta final de esta investigación consiste en aportes estratégicos y metodológicos que logren re plantear la gestión de la ciudad y el espacio urbano, a partir de un proceso que permita la ciudadanía eficiente dentro del espacio público. Mediante una metodología participativa e innovadora que le permita a la población ser el centro de la experiencia de la ciudad y por ende mejorar su calidad de vida, a través de la búsqueda de espacios sociales físicos y virtuales de convivencia. Este enfoque (participativo e innovador) se ve materializado en una herramienta digital de acceso universal que permite informarse, comunicarse e imaginar el espacio urbano de manera que logre reflejar las verdaderas necesidades de la población, fomentando el sentimiento de apropiación y derecho a la ciudad.

1.2. Objeto de estudio

El emergente uso de las tecnologías de información y comunicación (TICs) resulta un fenómeno que logra modificar muchas de las interacciones sociales y personales de las personas, entendiendo esto a partir de la premisa de que las relaciones en la sociedad y la naturaleza son parte esencial de la concepción de la arquitectura y el urbanismo, este fenómeno deberá ser estudiado a profundidad conforme las tecnologías evolucionen. El estudio de estas dimensiones virtuales creadas, permitirán entender realidades que no se manifiestan en los espacios físicos y que tampoco son imaginarias, si no que se definen como un complemento más de la complejidad de la ciudad.

El objeto de estudio de esta investigación se concentra en la representación de los espacios urbanos en dimensiones virtuales, es decir, en el contenido producido por el usuario de redes sociales y TICs que conlleve información sobre los espacios urbanos de la ciudad. Esta información varía; desde ubicación geográfica de eventos o fenómenos, hasta la difusión y popularidad que pueda tener un espacio comercial, público o privado. Además de los datos que proveen estas representaciones, también son reflejo de: empatías; ya que son generadas por usuarios que usualmente buscan reproducir contenido que ilustre sus personalidades en sus distintos perfiles sociales, de experiencias sensoriales de relevancia para la ciudadanía, e incluso, de las diferentes formas que tiene cada ciudadano de observar la ciudad y sus complejidades. Es una ventana a millones de perspectivas de estudio sobre el espacio urbano.

Este fenómeno estudiado dirige a las primeras preguntas de investigación que permiten definir el concepto de producción del espacio urbano. Se estudian estas representaciones para responder: ¿Cómo este contenido virtual afecta el comportamiento de los ciudadanos? ¿Cómo son los procesos de producción del espacio urbano a partir de estas realidades?. Respondiendo estas preguntas se pretende entender e ilustrar este proceso de producción híbrido (entre lo virtual y lo físico).



Imágen 2. Diagrama objeto de estudio

A partir de esta ilustración sobre los procesos de producción del espacio urbano virtual-real, se establece un segundo objeto de estudio; la manifestación urbana de este sistema de producción. Estas manifestaciones se observan a partir de una serie de experimentos socio-virtuales que permiten ejemplificar en diferentes espacios urbanos; la manifestación de las interacciones socio espaciales producidas gracias a las TICs, el proceso de producción del espacio urbano a partir de estas y el aporte que estos modelos pueden generar a la mejora de la actual gestión territorial y producción local de los espacios urbanos.

El estudio de estas realidades, que son parte de la complejidad de la ciudad, ayuda a establecer procesos de producción consecuentes con la sociedad digital en la búsqueda de espacios urbanos que respondan de mejor manera a las necesidades de la población que los utiliza.

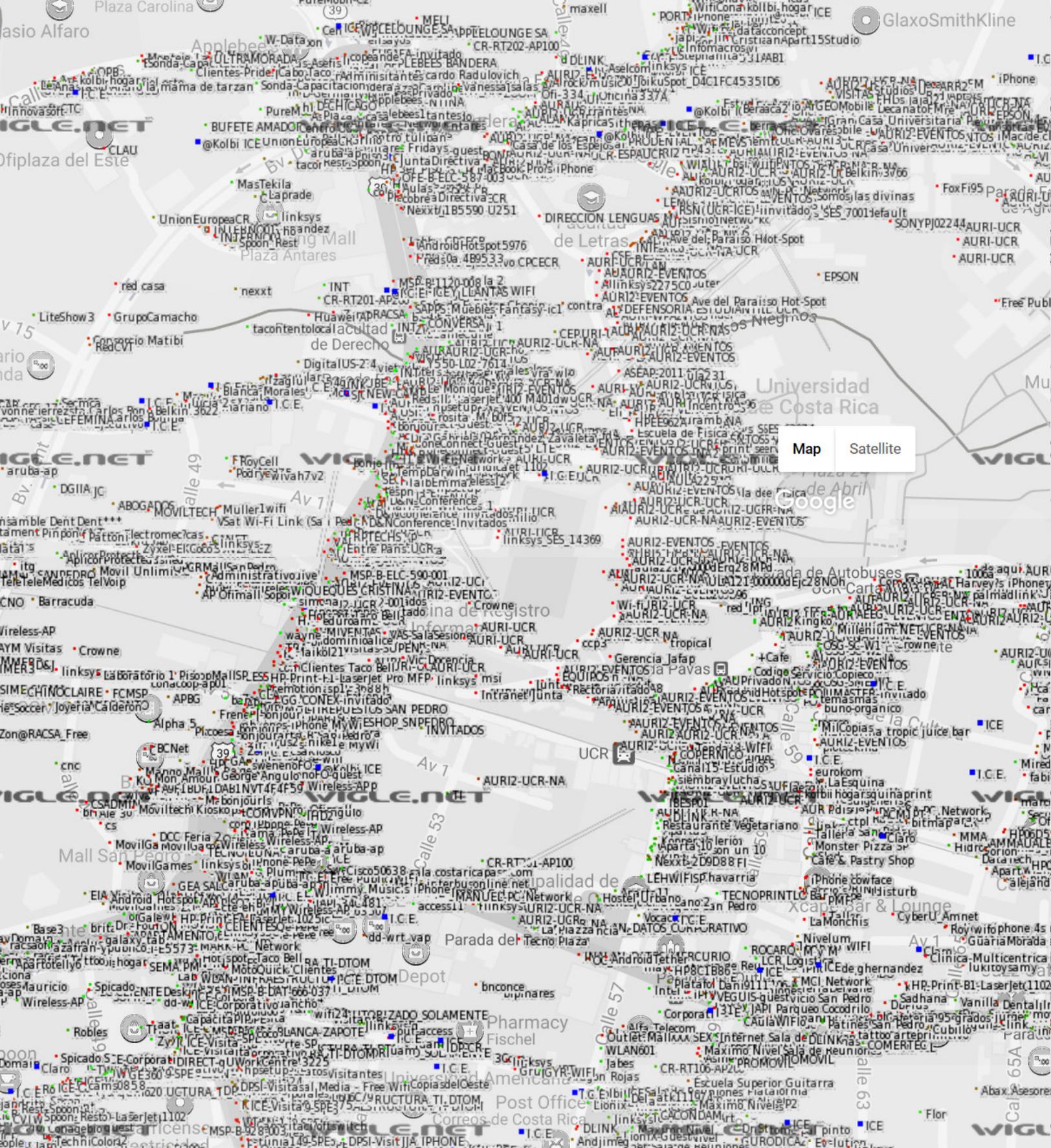


Imagen 3. Mapa de redes inalámbricas en San Pedro.





Organización Internacional del Trabajo

Ciudad de la Investigación

Facultad de Ciencias Sociales

Laboratorio Nacional de Materiales y...

Parada Frente a U. Latina

U. Latina

Search Address

Parada Frente a U. Latina

Parada de claudia

Parada Dante Alighieri

Parada de claudia

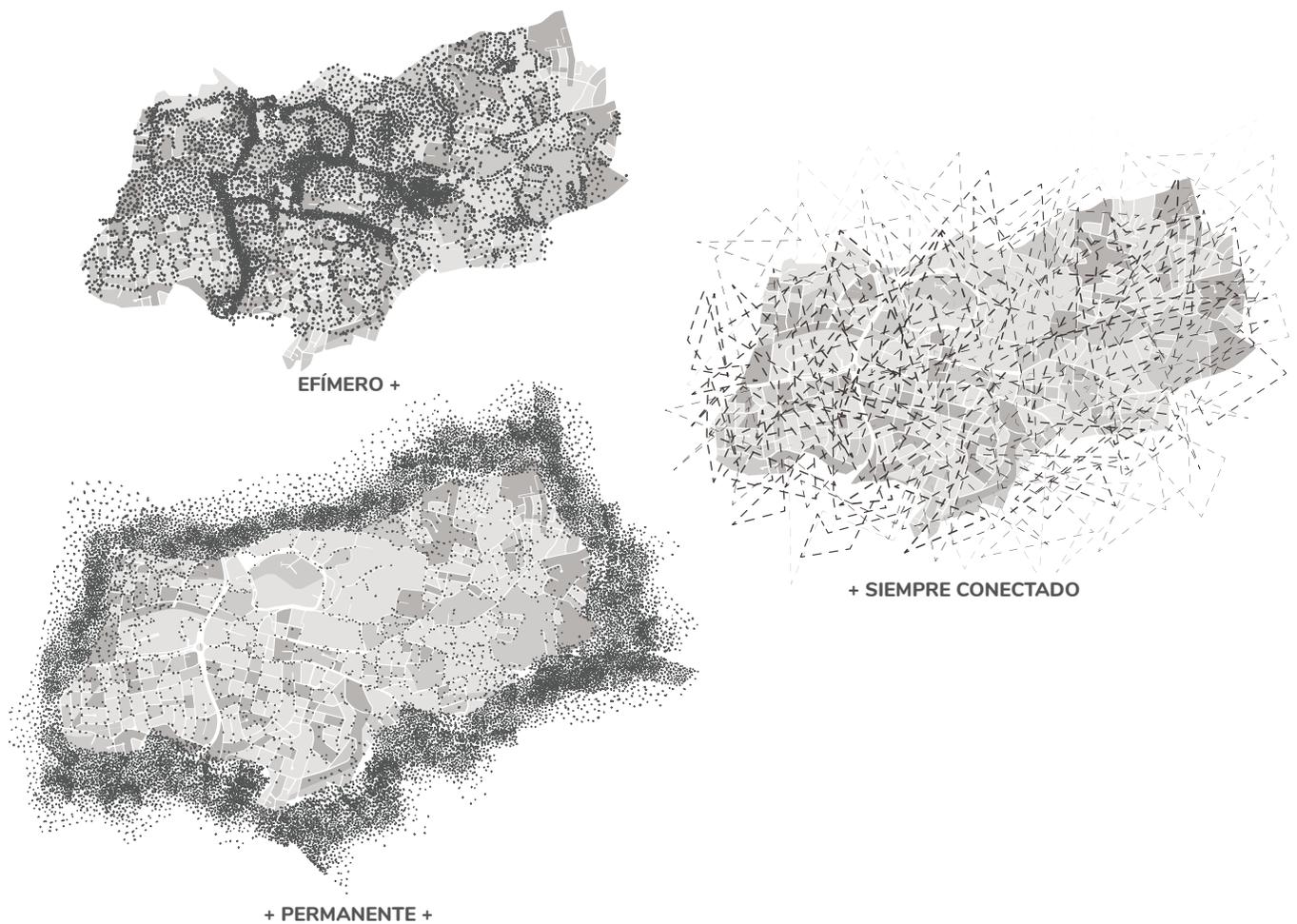
1.3. Delimitación socio-espacial

Esta investigación se desarrolla en el contexto físico-político del cantón de Montes de Oca, San José, Costa Rica, este conjunto urbano sirve como ciudad prototipo para la investigación, esto quiere decir que se basa en la problemáticas de una zona específica de la ciudad, pero cuyos resultados (herramientas, metodologías) pueden aplicarse en otras zonas de la misma. Partiendo de la premisa de que existen formas alternativas, y en este caso digitales, de hacer arquitectura, permitiendo una apertura del sistema bajo el cual se da la producción del espacio urbano.

A pesar de esto, se debe tener claro, que uno de los objetos de estudio; las representaciones virtuales, no tienen límites espaciales o físicos, lo que permite abarcar grandes áreas de estudio y análisis.

Como demuestra la imagen 3; "Mapa de redes inalámbricas en San Pedro." en la página 16, en la cual se diagraman geográficamente las redes inalámbricas de internet dentro del cantón de Montes de Oca, las conexiones virtuales no poseen límites físico-políticos si no que se entrelazan como una sola red dentro del Gran Área Metropolitana del país. En este mapa se observa además, que San Pedro es uno de los distritos donde se ubican mayores redes coincidiendo con su densidad poblacional. Las redes inalámbricas de internet, se marcan a partir de los alambros públicos y significan importantes áreas públicas físicas y virtuales que forman parte de la complejidad de la ciudad.

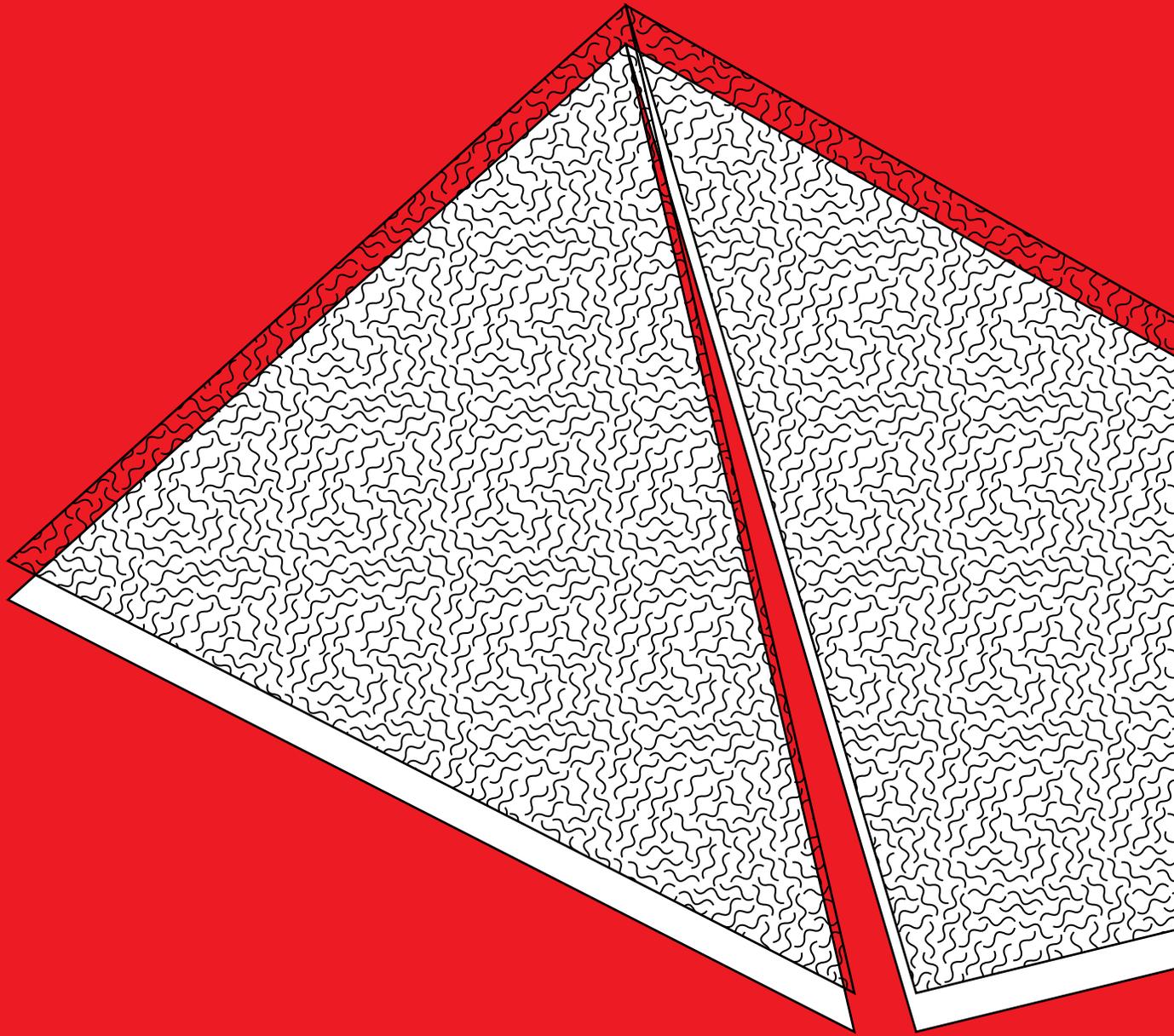
A pesar de ser una zona densamente poblada, en la cual se concentran una gran cantidad de centros educativos superiores del país y que además posee una gran diversidad de actividades económicas y productivas, se ha caracterizado por tener una gran población flotante. Estudiantes, trabajadores y transeúntes son los productores pasajeros del espacio urbano, principalmente alrededor de las universidades públicas y privadas que se encuentran en la zona, por lo que conforman una comunidad efímera que tiene gran impacto sobre los espacios urbanos del distrito.



Imágen 4. Diagrama delimitación espacial

Al tener como objeto de estudio las representaciones virtuales de los espacios urbanos producidas por usuarios en redes sociales, se facilita el estudio tanto de la comunidad permanente como de la comunidad efímera del distrito. Esto quiere decir que a pesar de tener una delimitación espacial definida, los usuarios estudiados en la investigación son de diferentes contextos y se desenvuelven en diferentes ambientes. Este nivel de complejidad solamente puede ser abarcado mediante los espacios virtuales creados por el internet y las TICs, como las redes sociales Facebook e Instagram.

Estas dos dimensiones (la virtual y la física) se amalgaman en esta investigación, tomando en cuenta condiciones, fenómenos y problemáticas sociales y urbanas que se dan en ambas. Esto permite entender no solamente al distrito de San Pedro, si no también, la relación que existe entre los productores del espacio urbano, modelo que se repite en muchas otras comunidades.



2

**Problemática
y**

Objetivos



2.1.Problemática de investigación

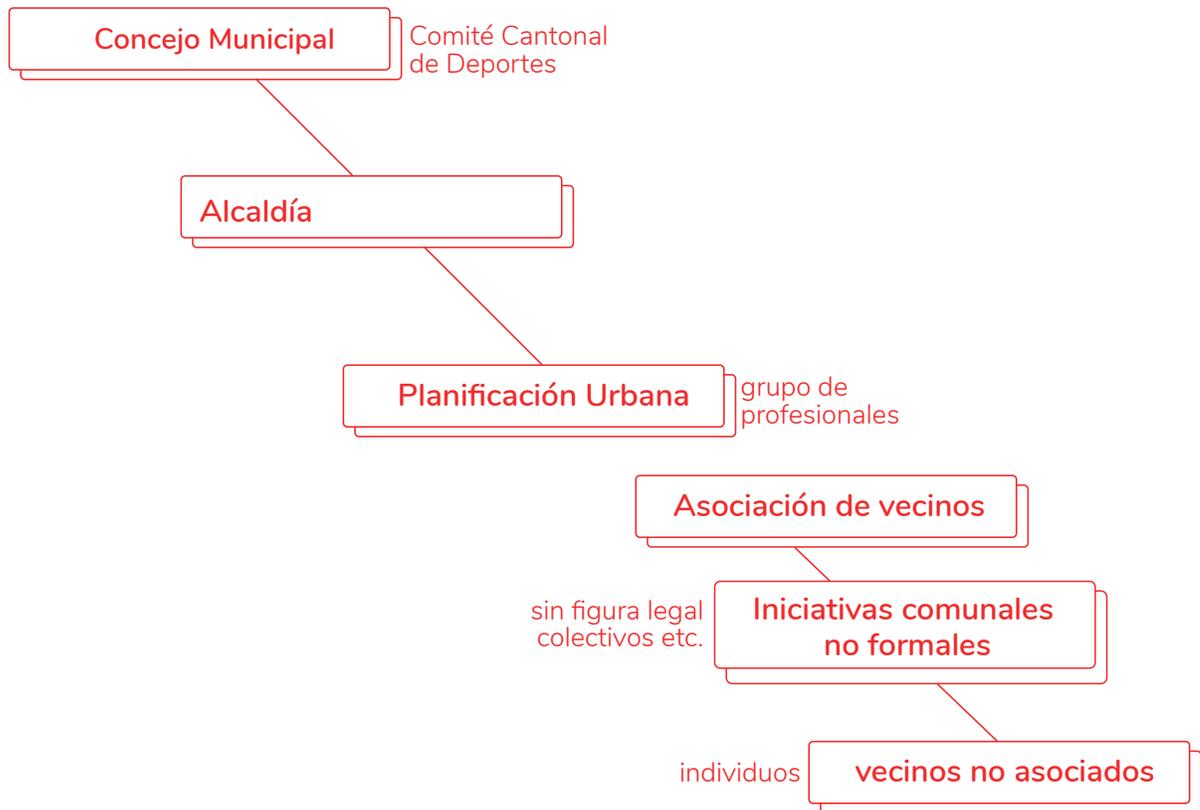
2.1.1.La ciudad tradicional. **Problemática cíclica**

La problemática de esta investigación tiene su origen en un fenómeno cíclico; el cual nace desde un modelo de ciudad que tiende a la individualización de los habitantes y pretende cada vez más el poder de los gobiernos locales y entidades gubernamentales. Las problemáticas aquí planteadas surgen como parte de un paradigma donde la ciudadanía tiene poco protagonismo y por ende, poco nivel de participación e iniciativa.

Este sistema de producción, que algunos autores llaman “planificación top-down”; consiste en “el diseño de intervenciones, planes y políticas a gran escala para la ciudad, a partir de toma de decisiones respaldadas y validadas por el poder político de unos pocos” (Fuentes, Gutierrez, & Porras, 2014). Este concepto toma forma en la conformación del municipio; ente que le corresponde facilitar el proceso de gestión urbana, pero que posee por sí solo, una estructura piramidal que solo le permite establecer relaciones de producción con aquellos grupos que están en la cima de la pirámide. Uno de estos grupos y el que posee la mayor capacidad jurídica de toma de decisiones es el Concejo Municipal; grupo de regidores elegidos por elección popular, pero nominados por los partidos políticos de la contienda electoral y por síndicos o representantes de cada distrito en el cantón.

El Concejo Municipal de Montes de Oca tiene su primera sesión el 1916, 101 años después sigue funcionando bajo una lógica similar. Este sistema; burocrático y piramidal, es el que sostiene la producción del espacio urbano en el cantón y que es sintomático del paradigma de ciudad actual.

A diferencia de este sistema jerárquico y simplificado (Ver: “Imágen 5. Organigrama municipal.” en página 13), en la actualidad la ciudad funciona como un sistema complejo y diverso. El surgimiento de las tecnologías de información y comunicación y la popularización del internet generan escenarios urbanos que no se manifiestan en dimensiones físicas, pero que generan cambios en la producción espacial de los espacios públicos.



Imágen 5. Organigrama municipal.

El constante intercambio e interacción social que se desarrolla en dimensiones virtuales, han sustituido muchos de los fenómenos sociales de los cuales el espacio público es escenario. La ciudadanía se desarrolla ahora en “ágoras digitales” que constituyen espacios diversos, democráticos y horizontales pero el paradigma de ciudad bajo el cual vive el distrito, ignora estos espacios.

Esto acompañado de la ausencia de herramientas transparentes y participativas de comunicación entre productores del espacio, repercutiendo en políticas urbanas poco integrales y que además no se toman en cuenta las necesidades, pasiones y urgencias de la población; resultan en una población cada vez más aislada de su entorno urbano. El mismo tiende al desuso, el deterioro y a la implementación de proyectos que poco tienen que ver con las poblaciones que viven en este contexto.

Este modelo de ciudad tradicionalmente concebida, termina ignorando la complejidad de la ciudad, dándole cabida a un sinfín de conflictos que se producen al percibirla como un ente estático en el tiempo y el espacio. Además esta concepción se desarrolla bajo la perspectiva de pocas disciplinas, siendo cada vez más limitada su capacidad de responder a fenómenos sociales virtuales que se caracterizan por su dinamismo y altos niveles de accesibilidad.

¿Por qué la planificación de nuestras ciudades se da bajo estos preceptos?

¿Cómo se puede cambiar el paradigma bajo el cual funciona la concepción de la ciudad?

2.1.2.Productores del espacio. Ausencia de espacios virtuales, sociales y físicos.

El gobierno local, colectivos urbanos, instituciones públicas y privadas presentes en el distrito, la comunidad efímera y la permanente; son los considerados en esta investigación, como productores del espacio. Son los que modifican constantemente su entorno a partir de sus interacciones con el espacio; su percepción y uso. Aun así, estos actores no tienen plataformas de comunicación claras y accesibles, tienden cada vez más a la separación y el tejido social entre estos es frágil y poco visible en la vida urbana, causando una individualización social que se evidencia en los espacios públicos del cantón.

Esta ausencia de participación y cooperación se convierte en uno de los principales obstáculos del gobierno local en la ejecución de obras, así como uno de los principales problemas para la población que quiera desarrollar iniciativas ciudadanas. No existen medios transparentes de comunicación e intercambio de información entre gobierno local y la ciudadanía, agrandando todavía más la brecha entre ambos entes.

Este conflicto toma mayor protagonismo si se toma en cuenta la iniciativa del gobierno local para llegar a ser un Gobierno Abierto, este busca una apertura a la participación ciudadana a través de medios transparentes y accesibles. Actualmente los medios de comunicación de información del gobierno local son la página web oficial de la Municipalidad y su página de Facebook, dentro de estas plataformas, la única que toma en cuenta el tema del espacio urbano dentro de sus principales temas es la página de Facebook de la Dirección de Planificación Urbana de Montes de Oca, la cual a la fecha de la realización de esta investigación ha sido eliminada de la red social.

Las dimensiones virtuales, como las redes sociales, han servido como portales de comunicación y expresión desde diferentes puntos de vista, la ausencia de límites físicos y el poder de las palabras crean una simulación de activismo social en forma de opiniones, publicaciones, comentarios y reacciones. Las iniciativas ciudadanas que se forman en redes sociales, tienen cada vez más

presencia y se convierten en fuentes importantes de información entre vecinos. Se constituyen como portales virtuales de denuncia, vigilancia, organización y comunidad. Esta es una respuesta lógica ante problemáticas como la inseguridad personal y la delincuencia, pero no se ha caracterizado por ser un enlace entre los diversos productores y reforzar las iniciativas y organizaciones comunales.

Lo anterior lleva a la conclusión de que cada productor del espacio urbano se encuentra aislado en su propia burbuja de acción, existe poco intercambio virtual y real de información donde todos tratan el tema urbano de maneras poco conectadas. Por esto, los esfuerzos ciudadanos y municipales no se logran vincular entre ellos, creando una relación dicotómica y con pocos niveles de cooperación y co-gestión.

Planteando los siguientes cuestionamientos:

¿Cómo convertir el compromiso que se refleja en redes sociales y comunidades virtuales, en acciones o procesos consecuentes? ¿Cómo se pueden generar espacios de comunicación entre los productores del espacio urbano? ¿Cuál es el canal más apropiado para este tipo de plataformas? ¿Cómo deberían ser?

2.1.3. Problemáticas socio-urbanas.

En el cantón de Montes de Oca se presentan condiciones contrastantes que afectan la calidad de vida de sus habitantes. Siendo una zona densamente poblada, en la cual se concentran una gran cantidad de centros educativos superiores del país y que además posee una gran diversidad de actividades económicas y productivas, se ha consolidado, según el Índice de Progreso Social, como el cantón líder en “Oportunidades”. Esta calificación contrasta con las condiciones sociales que disminuyen el bienestar y calidad de vida en la ciudad, ya que es señalado por el mismo Índice, como el cantón con menor calificación en cuanto a “seguridad personal y bienestar”; debido a la alta tasa de homicidios, criminalidad percibida y muertes en carreteras. A esto se le suman las condiciones urbanas del cantón, el cual no se caracteriza por su desarrollo urbano integral, presentando claras deficiencias en la calidad de sus espacios y vida urbana.

La problemática general de esta investigación deriva en esta ambigüedad; si existen factores tan favorables en cuanto al desarrollo personal y colectivo de las personas que viven y trabajan en el cantón, ¿por qué otros factores sociales de bienestar social y calidad de vida son tan deficientes? ¿Cómo se ve manifestado esto en la realidad? Estas problemáticas socio-urbanas del cantón, se manifiestan directamente en el espacio público y por ende en la vida colectiva cotidiana del mismo, por lo que se puede llegar a la conclusión de que:

Montes de Oca es un lugar donde se trabaja, estudia y vive, ya que existen todas las oportunidades para el desarrollo e innovación, pero no constituye un lugar que propicie el bienestar de las personas que lo ocupan y no proporciona la integridad y calidad de vida necesaria a la ciudadanía.

En este contexto, el principal cuestionamiento de esta investigación es poder entender mediante la indagación teórico-práctica;

¿Cómo puede, el espacio urbano colectivo, mejorar la calidad de vida de las personas que viven, trabajan y transitan Montes de Oca?

Estos temas de seguridad personal y bienestar son factores de gran influencia sobre la calidad de vida de las personas. En este contexto; el espacio físico urbano, representa una manifestación más de esta problemática. No existe una lectura clara del espacio urbano como proveedor de espacios culturales, deportivos o recreativos dentro del cantón, ni se puede apreciar una preocupación por el bienestar del peatón dentro de esta dinámica. Por lo que el espacio físico no permite mitigar las problemáticas socio-urbanas, mencionadas anteriormente, que se dan en el cantón y que se intensifican en el distrito de San Pedro, por su ubicación, diversidad, densidad y tipología urbana. Por lo que bajo esta línea se plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo puede responder el espacio urbano a las necesidades de la población, y proporcionar mayor calidad de vida?

Problema general

Los sistemas de producción y gestión del espacio urbano colectivo no reflejan las necesidades de la población que vive en la “era digital”, donde los espacios sociales han mutado a socio-virtuales. Este fenómeno genera condiciones que no permiten producir espacios públicos urbanos reflejen la versatilidad y complejidad que necesitan los espacios colectivos para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos de Montes de Oca.

Sub-problemas

1. La concepción de la ciudad no es responsiva a las necesidades de una sociedad compleja, virtual y siempre cambiante.
2. No existen espacios de colaboración entre productores del espacio que permitan la comunicación y colaboración entre ellos.
3. El espacio urbano no responde a las necesidades de la población, por lo que se dan problemáticas socio-urbanas que no permiten el mejoramiento de la calidad de vida de los integrantes del cantón.

2.2. Objetivos de investigación

Con esta investigación se desarrolla una indagación teórico-práctica sobre los procesos y medios de producción del espacio público a partir de la ciudad real-virtual, donde se desarrollan comunidades y relaciones virtuales en la población y que tratan de universalizar el acceso a la información de los gobiernos locales y a la toma de decisiones.

A partir del estudio del funcionamiento de las relaciones entre los productores del espacio (gobierno local, población general, colectivos urbanos, ONG) en la esfera virtual, se pretende establecer una estrategia que permita replantear estas relaciones. Con el objetivo de generar una horizontalidad entre los miembros dentro de un modelo que fomente la participación ciudadana y el sentido de apropiación hacia la ciudad y los espacios públicos, bajo un principio de innovación abierta, donde se pueden involucrar todos tipo de poblaciones.

Este estudio consiste en la definición y ejecución de cinco exploraciones socio-virtuales, que permiten profundizar en las dimensiones físicas y virtuales del espacio urbano.

Esta metodología permite visualizar el proceso de producción de espacios urbanos a partir de herramientas digitales y así generar una metodología de producción colectiva más consecuente con este proceso físico-virtual que ya existe.

A partir de este planteamiento metodológico se conceptualiza una herramienta digital que le permita al usuario de cualquier trasfondo ser parte del proceso de producción del espacio urbano a partir de la visualización, evaluación y proyección de los espacios públicos del distrito.

2.2.1. Objetivo general

Desarrollar una metodología de producción colectiva del espacio urbano, a través de la creación de una herramienta digital, mediante un proceso de exploración socio virtual, para la implementación de nuevas formas de producción de la ciudad que busquen mejorar la calidad de vida en el entorno urbano de los habitantes del distrito de San Pedro, Montes de Oca.

2.2.2. Objetivos específicos

1

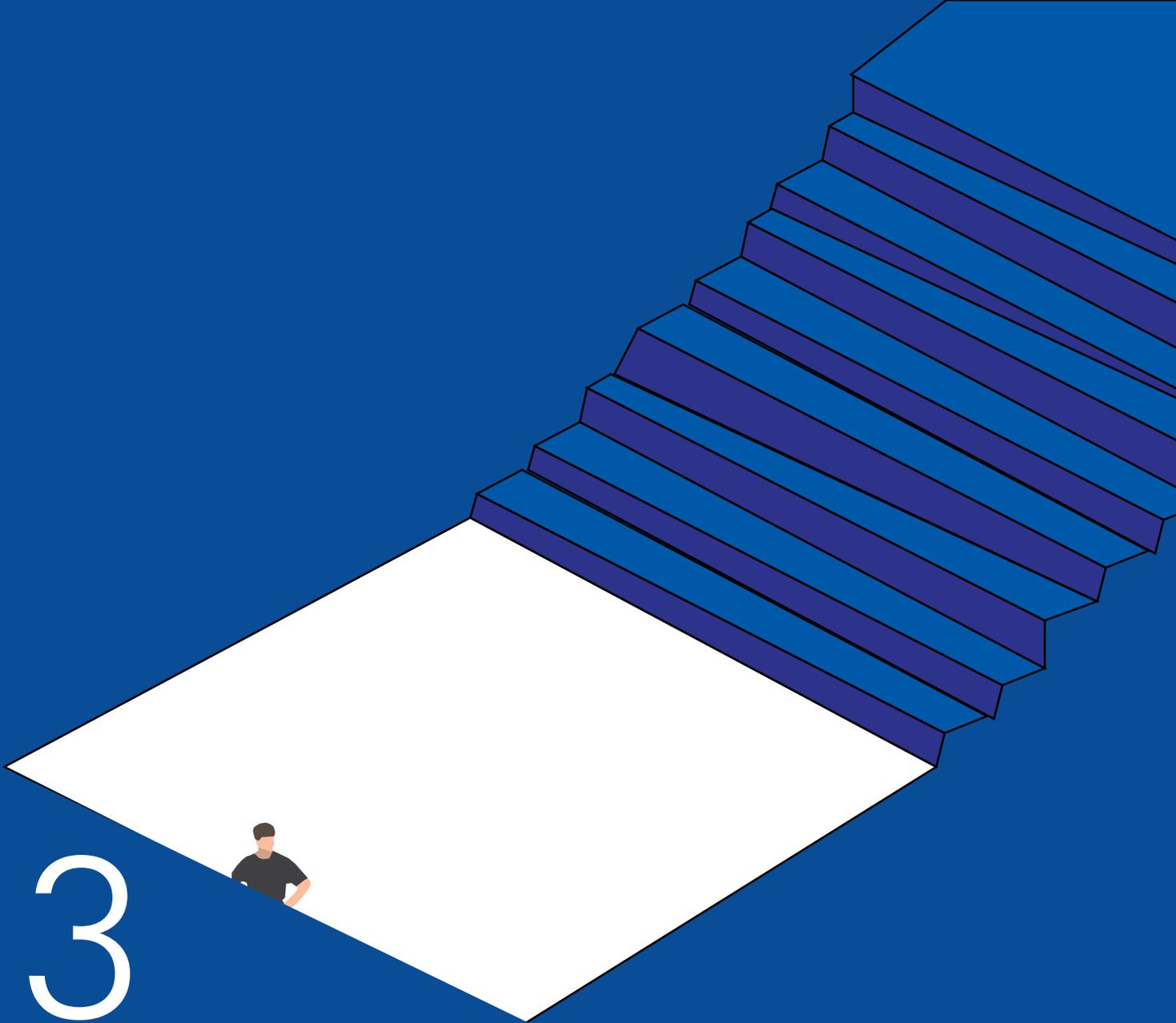
Realizar un diagnóstico de las dimensiones físicas y socio-virtuales del espacio urbano del distrito de San Pedro, Montes de Oca; mediante un análisis físico urbano y socio-virtuales, para el entendimiento de los procesos actuales de producción del espacio urbano físico-virtual.

2

Plantear estrategias de producción colectiva del espacio urbano, mediante el establecimiento de pautas como resultado de cuatro exploraciones físico-virtuales, para la propuesta de una metodología que facilite la innovación abierta a nivel local.

3

Conceptualizar y proyectar una herramienta virtual de información, comunicación y proyección entre los productores del espacio urbano, mediante una serie de visualizaciones virtuales, para la puesta en práctica de las estrategias de producción planteadas.



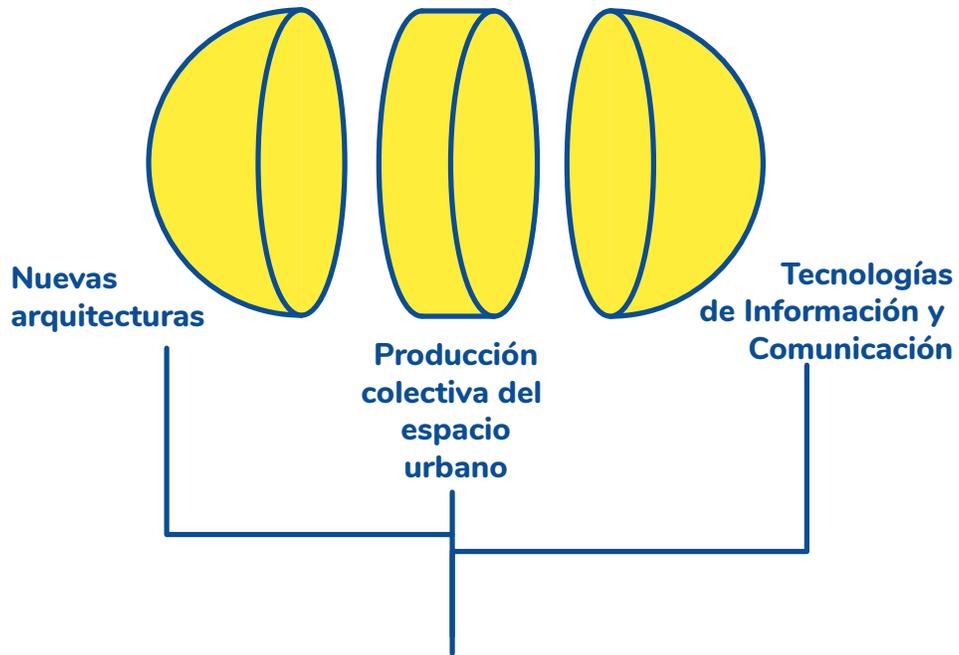
3

Construcción

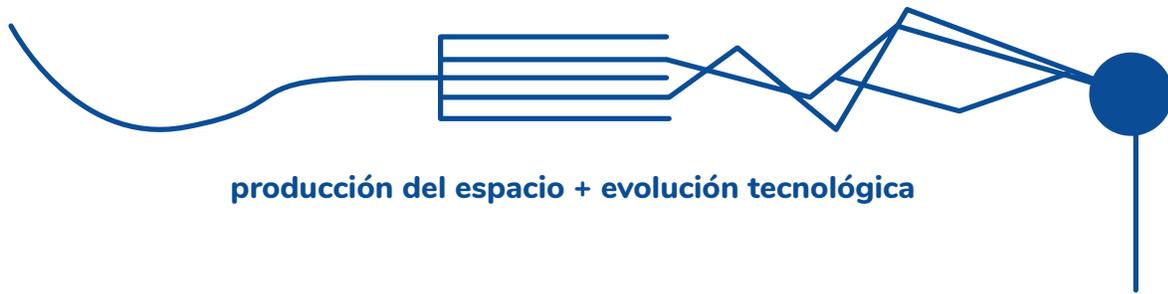
Teórica

I.Estado de la cuestión

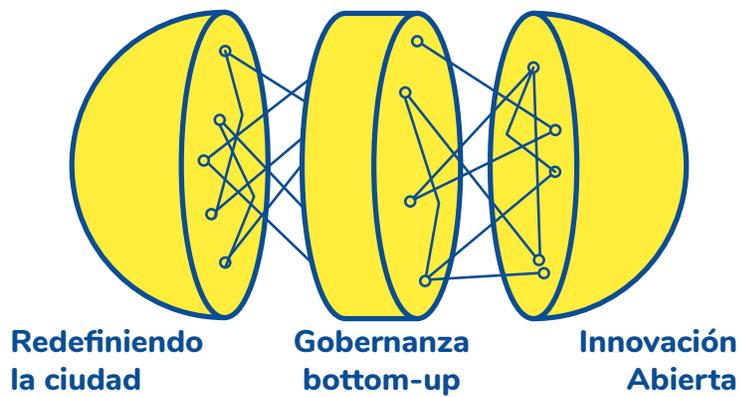
EN SAN PEDRO,
MONTES DE OCA



II.Marco histórico



III.Marco teórico-conceptual



Esta construcción teórica se basa en cuatro secciones:

1. Estado de la cuestión sobre nuevas arquitecturas, la producción colectiva del espacio urbano y Tecnologías de Información y Comunicación en la gestión de la ciudad en San Pedro, Montes de Oca; contextualizando la investigación en el sistema local delimitado.
2. Marco histórico sobre la producción del espacio y la evolución de la tecnología, encontrando paralelismos entre ambos fenómenos para entender cómo no pueden ser desligados uno del otro.
3. Marco teórico conceptual, una nueva construcción conceptual que permite ilustrar tres nuevos pilares: la redefinición de la ciudad, la gobernanza “bottom-up” y sus elementos y la innovación abierta como medio de ejecución.
4. Estudios de caso: ejemplo de cómo ejecutar la nueva conceptualización realizada.

3.1. Estado de la cuestión

3.1.1.Sobre nuevas arquitecturas; nuevas formas de pensar la ciudad

El paradigma de ciudad ha cambiado de manera radical y progresiva; actualmente las ciudades son en su mayoría espacios densos, heterogéneos y siempre cambiantes. Por lo que se ha procurado responder a este dinamismo con la abolición de la ciudad tradicional, o la reconocida en el apartado anterior como la ciudad “Top-Down”; buscando la inclusión, seguridad, resiliencia y sostenibilidad de los centros urbanos y rurales. Se han desarrollado esfuerzos internacionales por replantear las estrategias de gobernanza, la planificación e involucramiento de los ciudadanos; bajo la noción del derecho a la ciudad como el nuevo modelo de desarrollo urbano (ONU, 2016).

En este apartado se exponen algunas de estas nociones desarrolladas en trabajos de investigación o planteamientos teóricos pasados, con el objetivo de entender lo que se ha planteado sobre nuevos paradigmas de ciudad que involucren las dimensiones virtuales. Tomando en cuenta que el concepto de arquitectura y urbanismo ya no se limitan al arquitecto o al planificador, si no que abarcan fenómenos complejos que una sola disciplina no puede abarcar.

La evolución exponencial de las Tecnologías de Información y Comunicación ha redefinido las dimensiones y espacios sociales de la sociedad. Esto ha resultado en la construcción de modelos de ciudad desde la tecnología; basándose en el hardware necesario para desarrollar tareas humanas y convertir a la ciudad en espacios eficientes. Aun así siempre ha existido una diferenciación, o incluso oposición, de las dimensiones reales y físicas con las dimensiones virtuales y digitales. Esto quiere decir que a pesar de que las condiciones de la época, describen una sociedad virtual hacia donde se han desplazado los espacios sociales y de interacción; las “ciudades inteligentes” todavía no logran abarcar estas dimensiones, ya que se limitan a la instalación de tecnologías que en su mayoría han servido para vigilar y monitorear las dinámicas cambiantes de los espacios urbanos.

Algunas investigaciones buscan amalgamar las dimensiones virtuales y físicas, hablando en términos como; simbiosis, hibridación o espacios sensibles, las cuales son analizadas a continuación.

En el proyecto final de graduación: “Las tecnologías de información y comunicación, el urbanismo y la arquitectura. San Pedro como nodo experimental para la planificación con TICs” se construye un modelo tridimensional del Distrito Universitario, donde se intenta graficar las implicaciones físicas de las TICs. Bajo este modelo se establecen pautas de diseño que buscan una simbiosis de las dimensiones; consecuentes con el hecho de que “estos dos polos (el físico y el virtual) se implican y necesitan mutuamente y pueden actuar como originadores potenciales de eventos o entidades múltiples y coexistentes que a veces pueden estar en conflicto” ((D’Alolio S. & Ramírez V., 2003)

D’Alolio y Ramírez plantean que:

“Si desde un solo lugar se puede tener acceso a muchos otros, entonces la separación clásica de actividades se vuelve obsoleta, lo cual no sólo se aplica al espacio urbano sino también a las tipologías arquitectónicas. Al igual que la ciudad, la arquitectura se fragmenta y se recombina en formas mutantes. Pero cuando las telecomunicaciones suplementan o reemplazan el movimiento de cuerpos a través de senderos de circulación, y cuando la “telepresencia” substituye el contacto cara a cara entre los participantes de la actividad, las interconexiones espaciales esperadas se disuelven. Los elementos constituyentes de las composiciones urbanas y arquitectónicas empiezan a independizarse unas de otras, y pueden ser potencialmente relocalizados de acuerdo a la nueva lógica. Y esto, a su vez, potencia la aparición de espacios cada vez más multivalentes”.

A pesar de la visión integral que plantean D’Alolio y Ramírez, la propuesta se basa en redes establecidas en una época donde los teléfonos móviles con internet no existían y consideraban a los ahora desaparecidos “café internet” como puntos de conexión urbana importantes.

El punto de vista desde la hibridación se establece en el proyecto final de graduación “Interjecciones urbanas híbridas. Modelo de arte instalación y conocimiento digital para un sector en San José”. Donde el autor establece la ciudad híbrida a partir de tres elementos; lo análogo, como lo físico urbano más el imaginario urbano de los ciudadanos, lo verde; como los elementos naturales necesarios en un espacio confortable y lo virtual; como “un modelo avanzado de comunidad, donde se materializan las nuevas formas de relacionarse con el medio a través de la sociedad de la información, y una apuesta del poder local para poner la mejor tecnología al servicio de las

necesidades cotidianas de los ciudadano.” (Astorga A., 2014). El modelo propuesto por Astorga abarca la intervención espacial de la Avenida Central de San José, tomando en cuenta además la implementación de “elementos hibridizantes” dentro del espacio público; simulación de realidad virtual, monitoreo de vigilancia y ampliación de las redes inalámbricas. Llevando la conceptualización teórica a lo práctico, mediante la inclusión de los usuarios diarios del espacio en la interacción virtual del cual la propuesta arquitectónica es escenario.

En este contexto, el rol de las TICs puede ser de gran valor; ya que funcionan como entes des-jerarquizadores y des-coleccionadores (Astorga A. citando a Canclini, 2014); como medio de democratización de la información. Convirtiendo el acceso a la información en un procomún urbano-social, “lo que exige una nueva re concepción de la arquitectura y el urbanismo y el papel que juegan a nivel social en las ciudades”. (Astorga A., 2014)

El concepto del **procomún** tiene gran relevancia dentro de los nuevos paradigmas de ciudad, pero no es un concepto nuevo;

“el procomún es una idea muy sencilla y muy antigua.

Describe los bienes que son de todos y de nadie al mismo tiempo..” (Di Siena, 2009). Como establece

Di Siena, aquí el rol de las nuevas tecnologías es muy relevante; ya que mediante la tecnología, los nuevos procomunes se vuelven bienes alcanzables y privatizables, por lo que “son bienes que demandan una implicación de actores, muy plurales porque son de naturaleza muy distinta y también actores que

están dispersos, distribuidos por amplias zonas del planeta. (Di Siena, 2009)

Este concepto determina una economía en vías de cambio, que se convierte digital, innovadora y que muchas veces parte del procomún. Este síntoma de la globalización modifica la condición de nuestra época, por lo que la concepción del urbanismo debe partir de este tipo de condiciones. Una de las nociones teóricas encontradas en la revisión bibliográfica es la planteada por Domenico Di Siena, sobre espacios sensibles.

Di Siena define a los espacios sensibles como “espacios vivos que interactúan con los vecinos engendrando dinámicas virtuosas para catalizar redes sociales hiper-locales y visualizar de manera transparente la información relacionada con el ámbito local.” (Di Siena, 2009, p. 184).

[“el procomún es una idea muy sencilla y muy antigua. Describe los bienes que son de todos y de nadie al mismo tiempo..” \(Di Siena, 2009\)](#)

Bajo el concepto del derecho a la ciudad, la administración colectiva del procomún y la participación ciudadana como medio para implementar un diseño abierto que “vuelva a ofrecer a los ciudadanos un verdadero interés para usar los espacios urbanos” construye un modelo que puede hibridarse mediante TICs. Definiendo una hibridación entre lo virtual y lo real como medio para “experimentar colectivamente y transmitir de manera transparente información local”, a partir de tecnología que “permitan amplificar las oportunidades de comunicación y los límites y funciones de los espacios urbanos”.

Este acercamiento a los nuevos paradigmas híbridos de ciudad, aclara el panorama hacia una conceptualización urbana que permita la apertura, la innovación, la participación ciudadana, el ejercicio del derecho a la ciudad y la implementación de tecnologías como medio para desarrollarlos; un paradigma innovador para Montes de Oca.

3.1.2.Sobre producción colectiva del espacio urbano

Dentro de la concepción de un modelo de ciudad “Bottom-Up”, se debe comprender que los gobiernos locales siguen siendo las representaciones democráticas de los ciudadanos. Así bien, esta democracia debe ser ejercida de maneras abiertas, flexibles y siempre cambiantes; ya que *“en la actualidad, la ciudad necesita ser reconocida como una red de múltiples sistemas, los cuales están íntimamente conectados a la solución de las necesidades humanas”* (Rodríguez. B, 2014). Rodríguez continua estableciendo que esta visión de ciudad requiere innovación de parte de las autoridades locales; lo que significa que la práctica actual de trabajar por departamentos necesita ser restaurada con mayores esfuerzos institucionales, buscando que sus esfuerzos sean coordinados y nunca aislados de la sociedad civil (Rodríguez. B, 2014).

El mismo autor establece que un “gobierno inteligente” debe lidiar con complejidad e incertidumbre; para poder generar oportunidades y procesos que logren la resiliencia (Rodríguez citando a Scholl and Scholl, 2014). Por lo que una ciudad inteligente no trata solamente de la capacidad humana, económica o tecnológica que tenga el gobierno local, si no que se basa en el poder de innovación de los ciudadanos de Montes de Oca.

Este concepto de innovación ciudadana es un elemento de la producción colectiva del espacio urbano, la cual puede ser ilustrada bajo lo planteado por D. Lira en la tesis “Gestión de los espacios públicos. Metodología para los procesos sociales desde la perspectiva del hábitat”. En este planteamiento el autor establece la íntima relación entre la gestión de los espacios públicos y la capacidad de los mismos de proporcionar calidad de vida.

La metodología planteada por D. Lira aborda transversalmente tres temáticas: la participación y organización colectiva, la cual se enfoca en la importancia de la participación ciudadana y su capacidad de autogestión, buscando la articulación con los gobiernos locales. La segunda temática es la cogestión; donde se consolida el enlace entre los productores del espacio, generando vínculos de corresponsabilidad y redes de acción entre colectivos urbanos, iniciativas académicas y organizaciones sin fines de lucro. Y la tercera temática; gestión institucional integral: donde consolida una “nueva forma de gestionar el espacio público desde las instituciones; desde una perspectiva más unificada, balanceada e integral” buscando un desarrollo comunitario integral enfocado en el contexto en el que se esté trabajando. (Lira, 2016)

En este contexto es importante recalcar que la Municipalidad de Montes de Oca se mueve hacia este objetivo. En este tema, el gobierno local ha tratado de implementar nuevas políticas de espacio público, pero estas se encuentran en estado de borrador y “consulta” aunque los canales para este proceso participativo no son claros ni altamente difundidos. Por lo que estos documentos o “consultas”, no pueden ser consultados si no es siendo solicitados personalmente; un medio muy excluyente de acceso a la información. La política mencionada establece una definición de espacio público:

“Es de las personas:

...Convertir a las personas en el centro de un espacio público continuo, con libertad de tránsito, no discriminatorio, sano, ecológicamente equilibrado, y seguro, es una absoluta prioridad de esta política.

Es diverso: El espacio público debe ser reconstruido, para responder a las necesidades reales de los montesdeoqueños. Debe reconstruirse libremente, pensando siempre en la seguridad, la pacificación vial, y el cambio de esquema hacia un modelo de desarrollo sostenible.

Es todo: Las fachadas, los rótulos, las señales, los árboles, las calles, las plazas, los parques, las aceras, los caños, las tuberías...

Es participativo: La municipalidad debe fomentar enfáticamente el diseño y construcción participativa y representativa del espacio público, como instrumento para lograr su apropiación.

Es accesible: La municipalidad fomentará su apropiación, y la ampliación del horario de uso del espacio público. Será diseñado y construido de modo que pueda ser utilizado durante la noche y el día de forma segura. “

(Municipalidad de Montes de Oca, 2016 “Política de espacio público de Montes de Oca”)

Este documento se realiza en conjunto con diversos colectivos urbanos como; Pausa Urbana, Río Urbano, Plataforma de integración ciudadana, la Universidad de Costa Rica, el Laboratorio Nacional de Materiales y Modelos Estructurales de la Universidad de Costa Rica (LanammeUCR) y la Asociación Costarricense de Arquitectos Paisajistas (ASOPAICO) ; por lo que constituye un precedente en propuestas de temática urbana que logran involucrar a una serie diversa de actores, y que además lo hace de forma participativa. A pesar de estos esfuerzos, existen procesos que no logran cumplirse; debido a la falta de acceso a la tecnología o la sucesión de eventos que no están contemplados dentro de la planificación realizada (Francesa.G, 2017), como lo es el caso de la renovación de la “Plaza Roosevelt” o “Plaza Gonzáles Flores”.



Imágen 6. Proceso de consulta de realización de Política de Espacio Público. Tomado de Política de Espacio Público, Municipalidad de Montes de Oca.

Durante una consulta realizada en la Municipalidad de Montes de Oca al director del Departamento de Planificación Urbana, Gillio Francesa y Marcel Soler alcalde la Municipalidad, se discute sobre una dinámica participativa de diseño de la plaza mencionada. Este proceso además de involucrar a los ciudadanos, pretendía utilizar herramientas tecnológicas de participación utilizadas en Madrid, para luego establecer un programa arquitectónico que sirviera como guía para la realización de un concurso abierto a los ciudadanos. A la fecha de la realización de esta investigación este proceso no se ha dado; debido a que no existe la capacitación adecuada para la utilización de la herramienta.



Otro actor de importancia que desarrolla proyectos de acción social con temática urbana de formas colectivas es la Universidad de Costa Rica, bajo la modalidad de Trabajo Comunal Universitario. El proyecto “Calle de la Amargura: hacia una renovación física, recreativa y cultural” es un espacio de actividades artísticas para la reactivación de una calle aledaña a la conocida como la “Calle de la Amargura”. Esta parte del distrito ha sido reconocida por presentar conflictos como delincuencia, criminalidad, inseguridad personal y en general tiene una imagen negativa en el imaginario de los usuarios del espacio. “En las actividades participan diferentes grupos e instituciones, como la Municipalidad de Montes de Oca, el colectivo Pausa Urbana y el grupo de artesanas Proceso Perla.” (Rojas, 2014).

Además, los diferentes barrios y comunidades del distrito se han organizado a partir de los espacios públicos colectivos que les corresponde. En su mayoría buscando la activación, utilización, seguridad y mantenimiento de los espacios. En un análisis previo realizado en esta investigación, donde se realizan recorridos por 16 parques del distrito durante la mañana, la tarde, la noche y los fines de semana; se identificaron 5 parques con intervenciones por grupos organizados de la comunidad.

La mayoría de las intervenciones realizadas son enfocadas en mejoras de la infraestructura recreativa o deportiva, la organización de actividades de esta índole; como lecciones de yoga o zumba y el monitoreo de los espacios. Este último aspecto se manifiesta en la instalación de cámaras, contratación de vigilancia privada, e incluso la creación de barreras que encierran el espacio y que permiten que se abra o cierre en horarios convenientes a la comunidad. En general estos grupos comunitarios organizados trabajan hacia mejorar la calidad de vida de sus vecinos, a partir de la utilización del espacio abierto y controlado dentro de la ciudad, que para muchos es peligrosa e insegura. (Ver: “*Imagen 7. Fotografías de espacios públicos en Montes de Oca*” en página 33)

Esto quiere decir que la producción colectiva del espacio urbano es un proceso que ya existe dentro de la gestión del territorio del distrito lo que significa que existe una plataforma para una “ciudad inteligente”. Ciudad inteligente es un concepto que no solo tiene que ver con el equipamiento tecnológico que posea la ciudad si no que “es cuestión de una organización efectiva de colaboraciones fuertes entre el gobierno local y colectivos organizados” (Rodríguez. B, 2014, p. 5). La tecnología no es suficiente; necesita el compromiso del gobierno local y los ciudadanos y debe buscar ser un elemento para organizar y manejar iniciativas abiertas e inteligentes en los espacios urbanos. (Rodríguez. B, 2014, p. 6)



Imágen 7. Fotografías de espacios públicos en Montes de Oca

3.1.3. Sobre las Tecnologías de Información y Comunicación y la tecnología cívica

Desde el surgimiento de la World Wide Web, la cual nace como “una plataforma para compartir información y democratizar la Internet” (Aguilar, Alfaro, Bonilla, & Sagot, 2014, p. 163), la tecnología se ha convertido en un bien común que ha permitido la colaboración y la colectividad. Un ejemplo claro de esto, apuntado en la tesis “Deus Ex Machina. Proyección de escenarios futuros del impacto cinestético de la tecnología en la fenomenología de la arquitectura”, es la plataforma web Wikipedia.

Wikipedia es una enciclopedia colaborativa y poliglota donde la información publicada tiene una validez proveniente del común acuerdo de todos sus usuarios. (Aguilar et al., 2014, p. 165). En este principio de la colaboración es donde yace la importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación, las cuales en conjunto con la conexión a Internet, se convierten en medios portátiles de acceso a la información de maneras ilimitadas, la comunicación sin barreras y la posibilidad de generar redes de cooperación hacia intereses específicos.

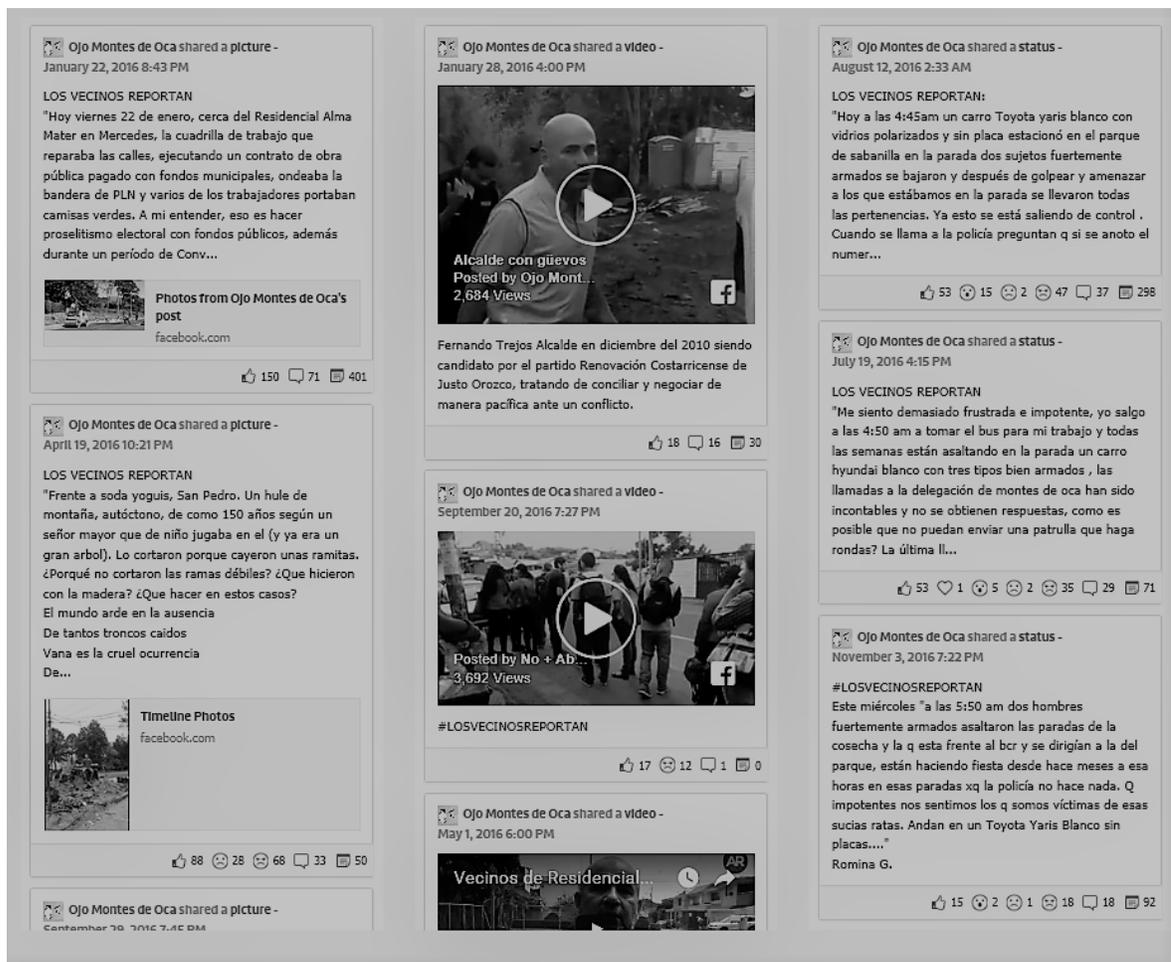
Además estas tecnologías ya son parte de nuestra vida cotidiana y son capaces de evolucionar a través del tiempo, logrando crear comunidades virtuales que no dejan de crecer. Esto se evidencia en el nacimiento y popularización de la web 2.0, donde se crean plataformas con mecanismos de interacción y participación activa de los usuarios, surgiendo así comunidades virtuales como la red social Facebook.

“Luego del año 2010, la computación en la nube se convirtió en el insumo para que se pautara una evolución acelerada de los dispositivos electrónicos personales, tanto así que en algunos casos se dan actualizaciones anuales tanto en hardware como en software en los modelos. La integración de los servicios web y la interconectividad entre dispositivos son la constantes para que estos ya sean ya parte indispensable de la vida cotidiana para la mayoría de la población” (Aguilar et al., 2014, p. 172)

Las comunidades virtuales no son un tema ajeno a los vecinos de Montes de Oca. Los grupos comunitarios organizados en el distrito, utilizan en su mayoría, la red social Facebook como medio de comunicación; donde generan contenido de interés para los vecinos (diagrama adjunto de páginas web). Además existen páginas en la misma red social,

cuyo tema principal es el cantón de Montes de Oca; una de ellas es “Ojo Montes de Oca”, una comunidad creada por la iniciativa ciudadana. La misma posee más de 7313 miembros (a la fecha de la investigación); la mayoría vecinos, trabajadores o transeúntes del cantón.

Esta página ha fungido como portal para la manifestación de inquietudes, quejas, divulgación de información de interés, expresiones negativas y positivas hacia la Municipalidad, información de eventos a realizarse y otros temas. La mayoría de estas publicaciones son



Imágen 8. Publicaciones realizadas en la página Ojo Montes de Oca.

realizadas por vecinos bajo el hashtag #losvecinosreportan, por lo que la página ha servido como mediador entre el público general que la sigue y los vecinos que desean llamar la atención hacia una temática o conflicto específico.

Otras comunidades con mucha difusión en la red social Facebook son; “Montes de Oca accesible”, la cual constituye una plataforma para la divulgación de violaciones a la Ley de Accesibilidad en el espacio de urbano del distrito, que comparte denuncias de esta índole provenientes de los vecinos seguidores de la página. Otra página es “Fotografías antiguas de Montes de Oca”, la cual es una comunidad para compartir fotos que tienen algún valor histórico dentro del cantón, la cual promueve el imaginario de la Montes de Oca antigua, época sin tanta densidad poblacional y graves problemáticas de infraestructura y ambiente como lo es en la actualidad. Esta comunidad se ha consolidado en una Asociación que busca “construir comunidad activa y conciente hacia la accesibilidad universal”.

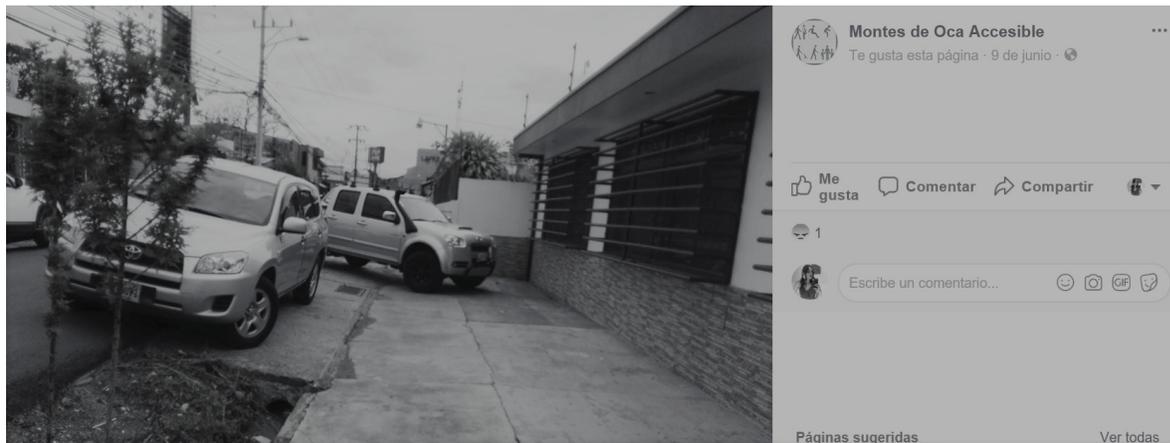
Las redes sociales permiten que los integrantes de una comunidad logren una auto-organización; no se necesitan intermediarios para los que verdaderamente quieren propagar una idea. El sencillo uso de estas herramientas virtuales y su amplia capacidad de difusión han demostrado ser medios de reunión social importantes en el cantón y en el resto del mundo.

Actualmente los medios de comunicación virtual de información del gobierno local son la página web oficial de la Municipalidad; donde se encuentran recursos importantes como el Plan Regulador, y su página de Facebook; donde se informa a los ciudadanos de

eventos, accidentes, campañas de reciclaje, advertencias entre otros. A pesar de esto la página “Ojo Montes de Oca” tiene mayor cantidad de seguidores y posee mayor difusión que la página del gobierno local.

Lo anterior evidencia la ausencia de espacios de comunicación entre productores del espacio; existen comunidades virtuales locales con gran base de seguidores, pero estos mensajes que se comparten en redes sociales no llegan a aquellos que toman decisiones. Esto quiere decir que la mayoría de proyectos que se desarrollan dentro del gobierno local, serán de iniciativa de la autoridad misma y poco tendrán que ver con las necesidades reales de población. La innovación abierta es un concepto que puede contribuir a este conflicto.

Un ejercicio de innovación abierta en un cantón hermano es el proyecto “Atlas de la experiencia real del ciudadano” el cual pretende un cambio de paradigma en la gobernanza local del país, hasta el momento no se ha indagado sobre ningún otro tipo de iniciativa



Imágen 9. Publicación realizada en la página Montes de Oca Accesible.

similar en alguna parte de Costa Rica por lo que este caso es de suma importancia por innovador y por afectar una escala similar a la que se quiere abarcar en esta investigación. Este análisis se realiza a partir de una entrevista realizada a dos funcionarios del departamento de Innovación de la Municipalidad de Curridabat, el pasado lunes 23 de Marzo del 2016, Patricio Morera (Director de la Fundación Curridabat) y Olmo Mezger (Gestión de Innovación) trabajan en conjunto con un equipo interdisciplinario de personas para llevar a cabo proyectos bajo la conceptualización del Atlas.

Esta iniciativa se da gracias a las motivaciones del alcalde Edgar Mora Altamirano por generar un modelo de ciudad que se concentre en recibir los incentivos correctos para transformarse a partir de la demanda y no a partir de la oferta, con el objetivo de recoger información sobre

la experiencia del ciudad para generar políticas públicas a partir de una recolección de información útil para gobernar. Según Mora, uno de los objetivos de este modelo es cambiar las relaciones que tiene el gobierno nacional, con el gobierno local y con los ciudadanos, mediante una radicalización de la ciudadanía, o sea “...darle la posibilidad a la ciudadanía de determinar políticas públicas a partir del uso de nuevas tecnologías y de nuevas metodologías de gobernanza de tal manera que haya una presión desde la demanda a que los gobiernos locales tengamos mayores capacidades regulatorias y más capacidades para gobernar...” (Mora Altamirano, 2015)

Dentro de la realización de este modelo la Municipalidad ha impulsado diversa cantidad de proyectos como el de “Ciudad Dulce”; donde se intenta integrar el ambiente natural biodiverso con el urbano mediante diferentes iniciativas ciudadanas (P. Morera, 2016). Pero el que es pertinente para esta investigación es el desarrollo de la aplicación “Yo Alcalde”, bajo la idea de que sean los ciudadanos los que tengan el poder de decisión y acción y que estas acciones sean direccionadas a la Municipalidad como parte de sus labores de satisfacer las necesidades de la población, tratando de igualar las metas del funcionario con las metas del ciudadano.

Esta herramienta es un claro ejemplo de lo que Stempeck llama “tecnología cívica”. La tecnología cívica podría interpretarse como una herramienta para la implementación de las TICs dentro de una modalidad de gestión abierta, pero este tipo de tecnología se ha convertido en un campo emergente que puede complementar a la



Imágen 10. Aplicación móvil Yo Alcalde.

producción colectiva del espacio urbano de manera transdisciplinaria. Por lo que es pertinente aclarar que;

“La tecnología cívica es cuando aplicamos tecnología hacia conflictos y oportunidades colectivas... es un término amplio que abarca diferentes campos como el gobierno, desarrollo, elecciones democráticas, periodismo, política, planeamiento urbano, educación, involucramiento juvenil, respuestas humanitarias, comunidades saludables, servicios sociales, el sector sin fines de lucro, campañas políticas, entre otras...” (Stempeck, 2015)

Como parte de las recomendaciones de la tesis “Deus Ex Machina. Proyección de escenarios futuros del impacto cinestético de la tecnología en la fenomenología de la arquitectura”, en las cuales se realiza una re conceptualización de la arquitectura a partir de los cambios provocados por la tecnología en el día a día. Una de las nociones que deben ser reformuladas es la del “diseño colaborativo”. Explica que la concepción del diseño participativo de un espacio urbano no puede limitarse al aporte de la opinión de los usuarios como “insumos de inspiración” para el arquitecto, creador. (Aguilar et al., 2014) Si no que extrae los principios de colaboración y código abierto de la web 2.0 para idear un tipo de “arquitectura abierta” o “arquitectura como proyecto incompleto”, donde su continua progresión permite apertura a todos por igual.

En este estado de la cuestión se han explorado diferentes visiones de lo que una ciudad que hibridize lo real y lo virtual debería tomar en cuenta, pero se ha encontrado un faltante teórico que logre abarcar la realidad nacional. Por lo que la investigación a realizar se basará en la construcción teórica propia, que permita abarcar la complejidad del contexto del distrito de San Pedro.

3.2.
Marco histórico
sobre producción del es-
pacio y tecnología

3.2. Marco histórico sobre tecnología y producción del espacio

Las tecnologías producidas por el ser humano son una respuesta evolutiva a sus necesidades básicas, estas se complejizan con el paso del tiempo y empiezan a abarcar múltiples dimensiones de la vida humana. Desde la agricultura, los medios de transporte hasta el teléfono; son respuestas tecnológicas a una condición social, económica o productiva de la humanidad en una época específica. Estas condiciones son además detonadores de la creación de la ciudad, el surgimiento del urbanismo como disciplina y el orden urbano contemporáneo.

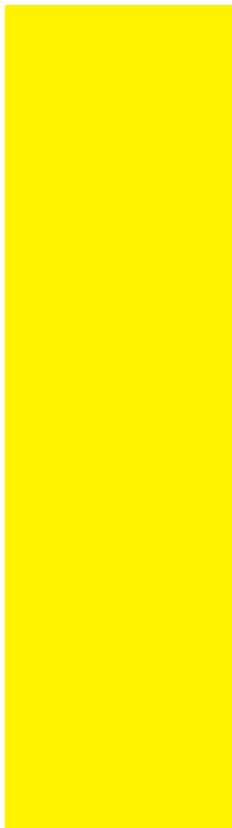
Ambos; tecnología y urbanismo, son elementos inherentes de la búsqueda de la calidad de vida de los seres humanos y para entender cómo, en la actualidad, las tecnologías de información modifican la producción del espacio urbano se debe entender cómo han evolucionado paralelamente ambos aspectos a través del tiempo. Cada respuesta tecnológica y urbanística corresponde a la condición de la época, la cual dicta a su vez, el cambio de los espacios urbanos colectivos e incluso los residenciales.

Las libertades del ser humano contemporáneo, están definidas y limitadas por la producción del espacio, al igual que la identidad social y cultural. Por lo que este proceso, que está muy determinado por la revolución tecnológica actual, tiene un impacto diario en nuestras vidas.

Esta sección de la investigación busca entender el contexto histórico producto del cual se ha desarrollado una sociedad virtual. Buscando paralelismos entre tecnologías primitivas, análogas y digitales con las tecnologías de información y comunicación que son parte de la vida humana actualmente y también, representaciones de las necesidades humanas cuyas soluciones permiten la evolución de la ciudad, la economía y la sociedad.

El marco histórico se basa en tres referencias que tratan estas temáticas; la primera es la tesis “Deus Ex Machina. Proyección de escenarios futuros del impacto cinestético de la tecnología en la fenomenología de la arquitectura” (Aguilar, Alfaro, Bonilla & Sagot, 2014), la cual realiza una línea del tiempo donde se establece la evolución de tecnologías que cambian la percepción del espacio, partiendo desde el período paleolítico hasta la actualidad. La segunda es el proyecto final de graduación: “Las tecnologías de información y comunicación, el urbanismo y la arquitectura. San Pedro como nodo experimental para la planificación con TICs” (D’Alolio & Ramírez, 2003), donde establecen un marco histórico lineal donde se evidencia la evolución de las tecnologías de información y comunicación en el contexto urbano costarricense, específicamente en San Pedro, Montes de Oca; iniciando con el surgimiento del telégrafo hasta el año 2003.

La tercera referencia se trata de la tesis “Ciudad en construcción abierta. El fenómeno de la auto-gestión del espacio urbano” (A. Montes, 2010), donde elabora un recorrido histórico por las nociones de la producción del espacio urbano, desde el origen de la ciudad antigua hasta la actualidad. A partir de un análisis temático de estas tres referencias se elabora el marco histórico, el cual se divide en siete períodos que permiten sintetizar y vislumbrar cómo el proceso de la producción del espacio es afectado enormemente por la evolución tecnológica.



3.2.1. Tecnología de supervivencia y búsqueda del orden

En este período se generaron las tecnologías más primitivas creadas por el ser humano; la constante búsqueda de recursos (Aguilar et al., 2014, p. 127) para alimentarse, moverse, protegerse del medio ambiente y comunicarse resulta en una tecnología de supervivencia. La necesidad de comunicar información es el detonador para el desarrollo de la herramienta del lenguaje y la escritura pictórica; buscando transmitir, almacenar y compartir información.

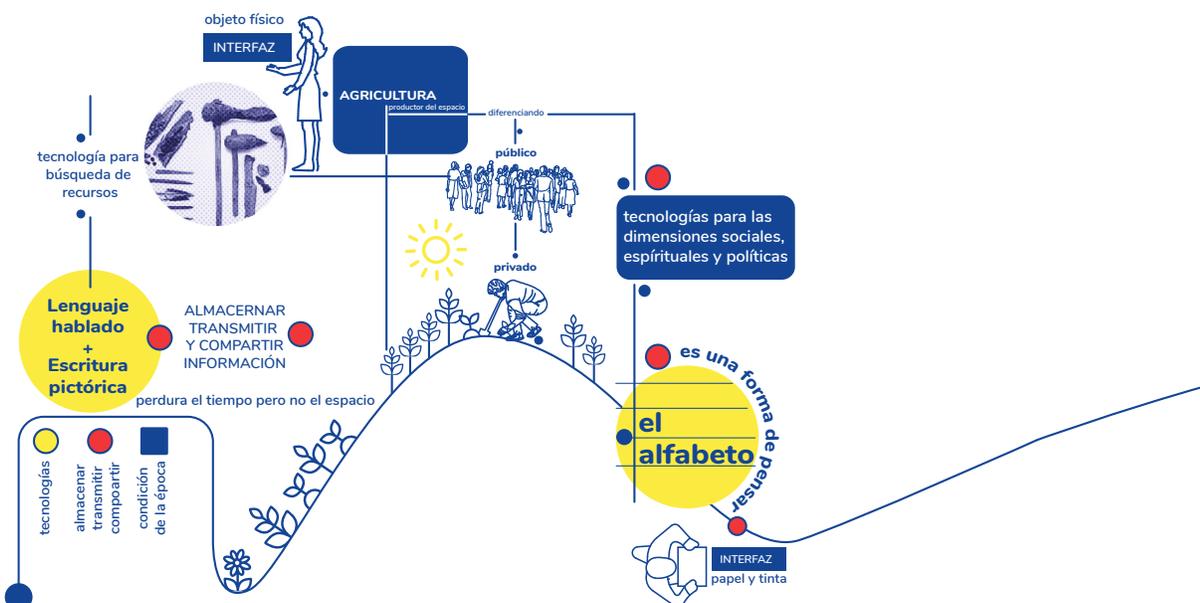
Las herramientas toman un significado importante en este período, debido a que se materializa lo que ahora llamamos interfaces, y que a pesar de variar en su composición física, siempre busca adaptarse al ser humano y su anatomía. Ahora entendemos a la interfaz como un medio digital pero en este período se manifiesta como uno físico.

El lenguaje y la escritura, son los principales medios para el registro de información y gracias a estos; la información puede perdurar el tiempo (pero no el espacio); generando conocimientos colectivos que resultan en el desarrollo de otras tecnologías. Una de ellas es la agricultura; la cual marca el final de este período, debido a que convierte una sociedad desorganizada a una de sedentarismo y asentamientos humanos (Aguilar et al., 2014, p. 129).

La agricultura es la primera tecnología que produce; de maneras físicas y evidentes, espacios delimitados y el sentido de propiedad. De aquí va a surgir además el concepto de lo público y lo privado, el procomún y los bienes individuales; estos conceptos dan paso a la asignación de espacios públicos de uso delimitado y de tránsito.

“La necesidad de comunicación dentro de los asentamientos humanos y otras colonias propició la aparición de elementos de comunicación que respondieran a la dinámica de comercio e intercambio cultural. El registro de información se volvió una necesidad para mantener control de las actividades productivas

“Hasta que se inventó la escritura, el hombre vivió en el espacio acústico; sin límites, sin dirección, sin horizonte, en las tinieblas de la mente, en el mundo de la emoción, con la intuición primordial, con el terror. El lenguaje es un mapa social de ese pantano” (McLuhan & Fiore, 1987)



en primera instancia y luego para otras funciones ligadas a la religión y a la política.” (Aguilar et al., 2014, p. 133)

El alfabeto es la tecnología base del procesamiento de información que permite desarrollar una forma de pensar organizada y matemática; la cual da paso al surgimiento de ciudades como sistemas organizados que se apegan a una grilla de funcionamiento productivo y eficiente. La interfaz facilitada por el papel y la tinta se convierten en herramientas para el sentido de la ubicación y el orden espacial. Alterando la percepción espacial de los seres humanos y desarrollando conocimientos que se convierten en productores del espacio urbano en la ciudad clásica.

3.2.2. La información es poder

Este período se caracteriza por la popularización de la imprenta, como lo manifiesta McLuhan “La imprenta, un recurso repetidor confirmó y amplió la nueva tensión visual. Proporcionó la primera “mercancía uniformemente repetible; la primera línea de montaje: la producción en masa.” Esta se establece como una tecnología de comunicación que permite el registro, almacenamiento y distribución sencilla de información; transformando la comunicación de una auditiva a la visual.

Esta posibilidad de reproducir en masa los medios de comunicación, da inicio a una distribución masiva de la información; siendo capaz de llegar a personas y espacios a donde antes no se tenía acceso. Así se origina la sociedad de consumo, cuyos valores permanecen en todos los medios de comunicación que surgen desde entonces.

La información se convierte en un bien vital para la conquista europea en América (Aguilar et al., 2014, p. 137), son los que poseen la información y tecnología para entender las rutas y terrenos a conquistar. Estos conocimientos se convierten en herramientas de poder; de la misma forma en la que los primeros periódicos podían desarrollar un mercado a partir de la venta de información.

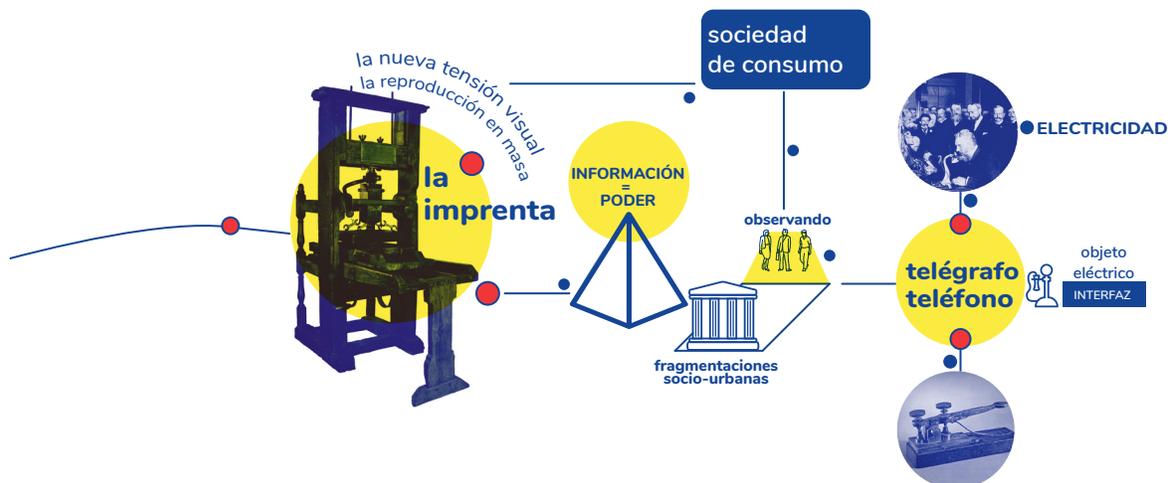


Imagen 12. Diagrama La información es poder.

En este tipo de medios de comunicación, como establece McLuhan; el ser humano “se otorga el poder de aislarse, de la no-implicación”. Que al igual que en el arte Renacentista, posiciona al ser humano como “observador separado”; separando actividades y prácticas, a “la imaginación del hacer”. (McLuhan citando a Dewey, 1987) Estas fragmentaciones sociales se ven evidenciados en la existencia de espacios especializados; como la Catedral y los Ayuntamientos como ejes de la política ciudadana y el Mercado como espacio social.

3.2.3. La nueva organización

La evolución tecnológica en este período se ve evidenciada en herramientas como el telégrafo y el teléfono, donde la interfaz comunicativa se convierte en un objeto, pero esta vez en uno motorizado por energía eléctrica y no mecánica o manual. La electricidad permite la creación de redes que más adelante dan la posibilidad de generar comunicaciones portables y constantes. Estas tecnologías provocan “un cambio drástico en la comunicación, afectando la distancia psicosocial y como se percibía el espacio, abriendo la puerta a nuevas posibilidades a través de la electricidad como punto de quiebre trascendental que afectó diferentes ámbitos de la tecnología. Ya se hablaba en Francia de la Revolución Industrial.” (Aguilar et al., 2014, p. 141)

Aquí la tecnología empieza a funcionar como una herramienta para el crecimiento económico, lo cual corresponde a la condición de la época; concentrada principalmente en facilitar las actividades productivas. Esta nueva organización social, repercute en una producción del espacio definida a partir de estos preceptos, donde la electricidad y sus redes físicas son ejes ordenadores de los espacios urbanos. Al igual que en el apartado anterior, la información; su acceso, almacenamiento y transmisión, es el catalizador de la creación de espacios urbanos, alrededor de los cuales, se empiezan a distribuir los espacios colectivos y los privados, y que además coinciden con las rutas de transporte de un centro urbano a otro.



Imágen 13. Diagrama “La nueva organización”

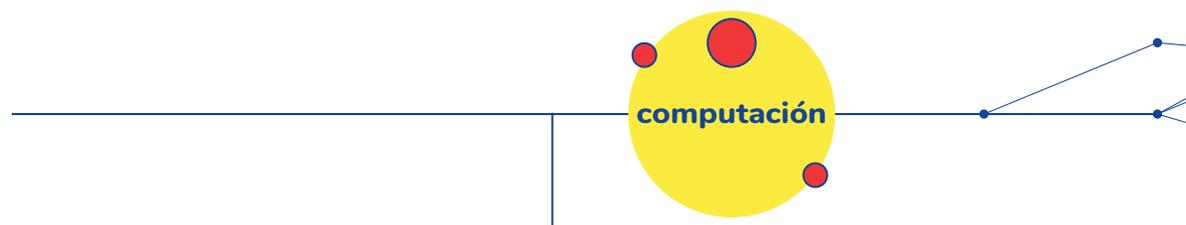
3.2.4. El teléfono como ordenador urbano

A partir de la expansión de la capital, se empieza un “proceso de “metropolización” y para 1956 se denomina Área Metropolitana al sector que comprende el cantón central más los ocho cantones circunvecinos de Escazú, Desamparados, Goicochea, Alajuelita, Tibás, Moravia, Montes de Oca y Curridabat debido al creciente desarrollo urbano que experimentan estos cantones en esa década. En consecuencia, la lógica expansionista seguida por el telégrafo (y más adelante por el rudimentario servicio telefónico que inició en 1886) respondía a los intereses comerciales del país en ese momento” (D’Alolio S. & Ramírez V., 2003, p. 54)

En este período es cuando el teléfono empieza a ser protagonista del crecimiento urbano y económico del país, puesto que el Estado Benefactor (1950-1980) empieza a actuar como el principal prestatario de los servicios telefónicos. Al asumir el Instituto Costarricense de Electricidad (ICE) en 1963 los servicios de telecomunicación; empiezan a constituirse las primeras centrales automáticas en San José y San Pedro. Esta expansión influye notoriamente en el desarrollo del distrito como un espacio que concentra servicios académicos, servicios de gobierno, comerciales y residenciales. Así facilitando “la reestructuración de ciudad, redistribución de las actividades económicas y redistribución de viviendas con desplazamientos hacia la periferia, permitiendo el mantenimiento de un entorno social telefónico” (D’Alolio S. & Ramírez V., 2003, p. 58)

“El sistema telefónico no desurbaniza porque no sustituye al transporte, pero facilita los encuentros, los hace más eficaces y numerosos, además que ordena los flujos de personas mercancías en espacios socioeconómicos complejos. El teléfono por sí sólo no es el que provoca estos desplazamientos residenciales hacia la periferia de la ciudad y a la disgregación de empresas, pero ha ayudado en alguna medida a esta movilidad. El teléfono crea para los individuos un entorno social artificial, que sustituye al entorno real de las personas, una especie de vecindad psicológica, una proximidad simbólica que permite el desplazamiento”. (D’Alolio S. & Ramírez V., 2003)

En este contexto se desarrollan modos de producción urbana que responden a la modernidad de la institucionalización de la ciudad, paralelo a las conceptualizaciones de Le Corbusier y la Escuela Bauhaus, y que responde a un modelo urbano actual. Montes explica que: “Estas segregaciones urbanas son facilitadas por el teléfono y el automóvil; mientras que la ciudad iba estandarizando cada vez más su producción, las TIC iban adecuándose más a las necesidades individuales humanas y respondiendo más eficientemente a esos modelos de producción”.



Imágen 14. Diagrama “La nueva organización”

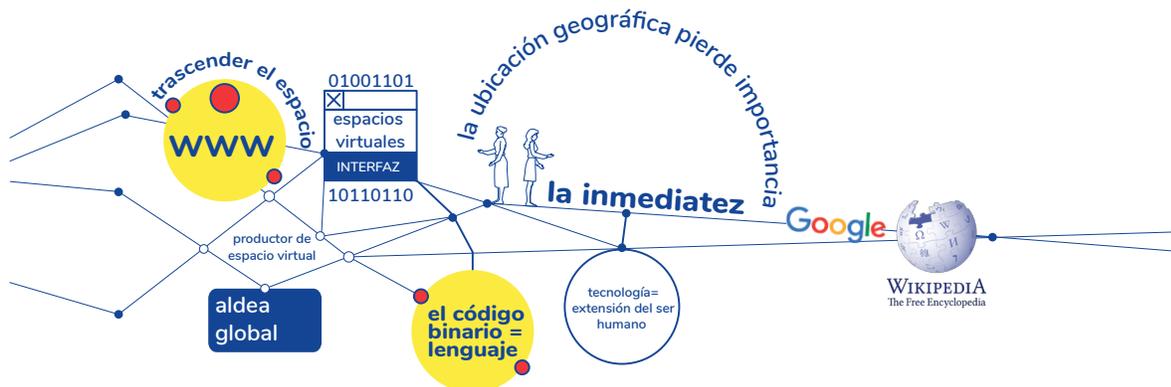
3.2.5. “Work in progress” “trabajo en proceso”

El nacimiento de la World Wide Web (1991) marca un importante hito en la historia de la humanidad, vital también para el desarrollo de esta investigación. La capacidad de poder trascender el espacio en la comunicación, había sido introducida desde el telégrafo, pero el Internet ahora permite generar redes de comunicación que lograban transmitir a distancias cada vez más lejanas. Hasta la actualidad; donde la distancia no significa una barrera espacial y la humanidad camina hacia una aldea global.

La capacidad de almacenar y acceder a información en formatos digitales, sin intermediarios y a partir de redes de conexión, convierte a las redes electrónicas en la interfaz de este período. La misma conformada por espacios virtuales; portales de comunicación digitales, constituidas por códigos o lenguajes matemáticos. “La proliferación de redes electrónicas significó la base para un nuevo paradigma en el sistema de comunicación global, ya que ahora era posible mediante el internet que la ubicación espacial perdiera relevancia a la hora de recibir información espacial de índoles hertziana de otro medio.” (Aguilar et al., 2014)

Este momento donde “la ubicación espacial pierde relevancia”, se presenta el fenómeno que influye enormemente en el cambio de la producción del espacio urbano por la TIC; la inmediatez. Las interacciones se vuelven inmediatas, la mensajería es instantánea, la información es accesible de formas eficientes y rápidas. La tecnología se convierte, cada vez más literalmente, en una extensión del ser humano y sus necesidades, cumpliéndolas sin necesidad de traslados, equipos complicados intermediarios o largos tiempos de espera.

Con la popularización del internet, compartir y democratizar la información es más sencillo y accesible. Google se convierte en el motor de búsqueda más utilizado, el más rápido y accesible. La posibilidad de tener en un solo espacio virtual, mucho del conocimiento adquirido por la humanidad, con la capacidad de ser constantemente actualizado; le permite a la tecnología ser parte de la vida del ser humano debido a que permanece en el tiempo y además de eso, cambia.



Imágen 15. Diagrama “Work in progress”

Además surgen plataformas y conceptos nuevos que se rigen bajo esta necesidad de difundir todavía más la información existente en la web, como el término wiki; el cual “se describe como un sitio web o base de datos desarrollada por medio de la colaboración de una comunidad de usuario permitiendo que cualquiera de estos agregue, edite o modifique el contenido del sitio”. (Aguilar et al. citando a Oxford Dictionaries, 2014). Con este término se ilustra una emergente cultura de la colectividad, siendo la plataforma Wikipedia, uno de sus primeros precursores.

Las tecnologías de información y comunicación empiezan a funcionar como elementos esenciales de la igualdad y la democratización en la sociedad moderna, es cada vez más accesible y universal. Esto genera cambios en la forma en la que la sociedad se comunica y por ende en su composición como grupo colectivo. El acceso a la información permite la creación de una economía globalizada y en Costa Rica se desarrolla un modelo de Estado neoliberal.

Para el inicio del siglo XXI, “observamos que la introducción de estas tecnologías tiene una continuidad con los efectos del sistema telefónico dado que se superpone a éste por lo que se considera que las telecomunicaciones son una variable interpretativa y explicativa del patrón de reestructuración urbana y del ordenamiento territorial que se ha venido desarrollando en el país.”(D’Alolio S. & Ramírez V., 2003, p. 61).

En Costa Rica se da una rápida urbanización en la periferia de la capital, creando centros poblacionales que necesitan de las TICs, este modelo policéntrico impulsa el crecimiento de los servicios de telecomunicaciones en el país. D’Alolio y Ramírez establecen que:

“La distancia es aplastada y el orden violado. Se tiene entonces, una visión panorámica del todo, construida a partir de la percepción secuencial de múltiples fragmentos.” (D’Alolio S. & Ramírez V., 2003)

Imágen 16. Diagrama “work in progress”



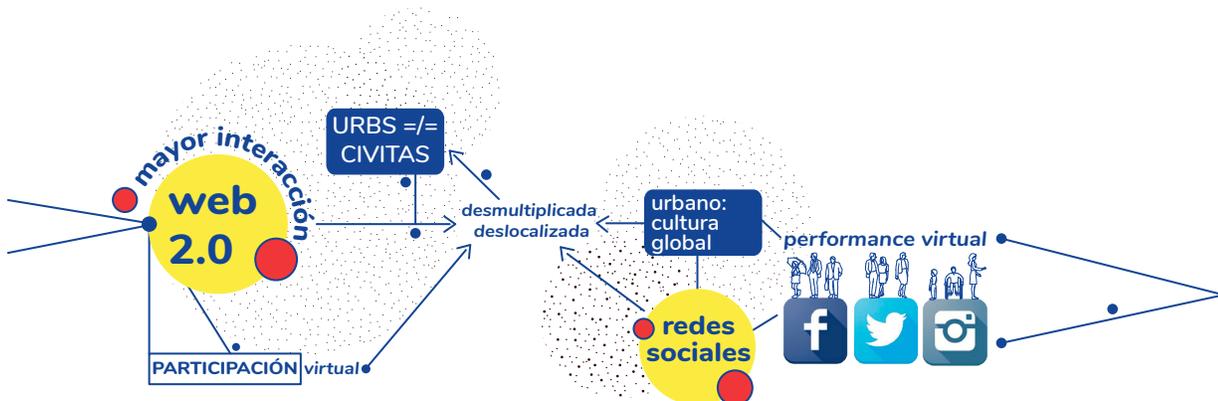
3.2.6. Urbs sin civitas. Nuevos modelos, nuevas comunidades.

Según A. Montes, después del orden urbano contemporáneo, donde se desarrollan modelos urbanos de segregación y especialización, llega como consecuencia una disociación entre urbs (componente físico) y civitas (sociedad). Establece a Louis Wirth y a Melvin Webber como los principales expositores de la distinción entre el asentamiento (la ciudad) y el modo de vida (urbanismo); prediciendo la disociación entre lo físico (urbs) y la sociedad (civitas), donde la condición de territorialidad ya no es más un atributo necesario de los actuales sistemas sociales. (Montes, 2010)

Una consecuencia de esto es que la distinción entre lo urbano y lo rural ya no tiene sentido, según explica Melvin Webber, ya que la pirámide poblacional se invierte y el espacio urbano se complejiza; ya que podrían haber ciudades no urbanas y propiedades urbanas más allá de las ciudades. Otra consecuencia de esto es la muerte de la ciudad y la muerte del espacio público (la agorafobia), debido a la segregación social y la zonificación funcional en donde dinámicas de urbanización de las periferias y degradación o especialización de los centros tradicionales; ha supuesto invisibilizar y minimizar el protagonismo de los ciudadanos con respecto a la relevancia de los espacio de vialidad, los grandes contenedores de ocio y los enclaves habitacionales cerrados.

Además establece que la disociación implica una redefinición del concepto de lo cívico, puesto que supone aceptar que la interacción de los individuos es ahora desmultiplicada y des-localizada, cita a Choay F (2004) quien designa como lo urbano la nueva cultura planetaria y su manera, a la vez única y polimorfa de ocupar el espacio habitable. (Montes, 2010)

Con la implementación de la Web 2.0 donde surgen “páginas, protocolos, aplicaciones interfaces de internet que permitieron una mayor interacción entre los usuarios comunes, hackers y usuarios especializados con el internet, ya que los sitios comenzaron a utilizar mecanismos de interacción... la participación activa del usuario es la base de la dinámica y de las principales consecuencias son el surgimiento de comunidades virtuales”. Una de esas comunidades es Facebook, que actualmente tiene más de 2 billones de usuarios a nivel mundial, y constituye un espacio virtual donde se comparten contenidos de la aldea global. En estas redes se construye conocimiento a velocidades exageradas, el uso es mundial y no localizado y además, logra transmitir, compartir y almacenar información siempre cambiante.



Imágen 17. Diagrama "urbs sin civitas"

Además se constituyen en espacios de expresión y “performances, que cumple la necesidad humana de definir la identidad a partir del entorno. Pero esta vez un entorno definido por espacios virtuales heterogéneos, diversos y globales.

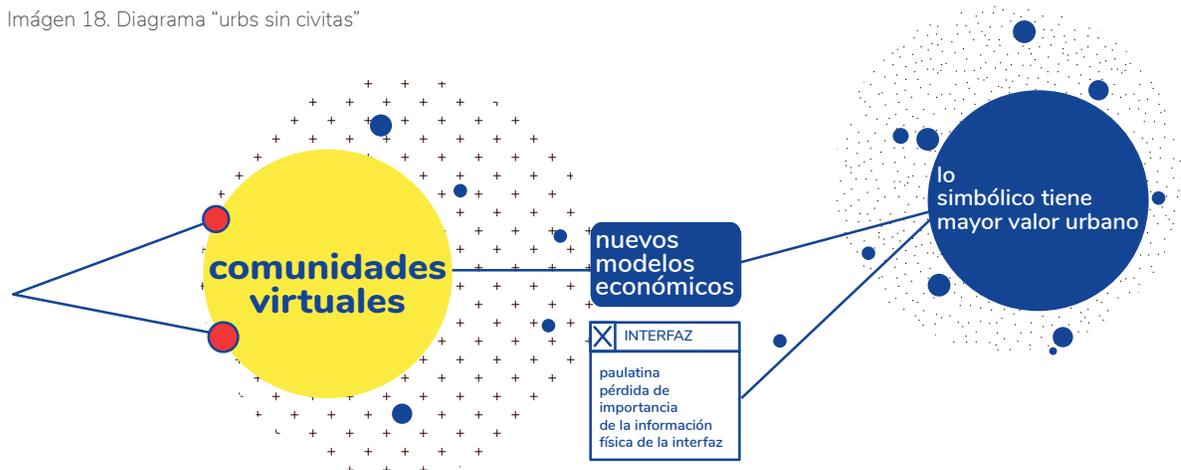
Estas comunidades virtuales son producto de una cultura de colaboración que surge con la interacción humana en internet. Esta cultura es el inicio de un cambio económico y cultural a nivel global, a partir de la implementación de la Web 2.0, aumentando la capacidad de interacción en la internet y el desarrollo de tecnologías móviles más eficientes. Esto permite el nacimiento de modelos comerciales que revolucionan las industrias más antiguas de la humanidad, como la hotelera, taxis y transporte individual, entre otras. Estos modelos convocan a la colectividad para conformar industrias millonarias sin necesidad de adquirir bienes materiales. Por ejemplo la aplicación “Airbnb”, es una plataforma para cualquier persona que alquile espacios de estancia temporal en sus casas o propiedades, y que actualmente representa la mayor competencia de las más grandes cadenas hoteleras.

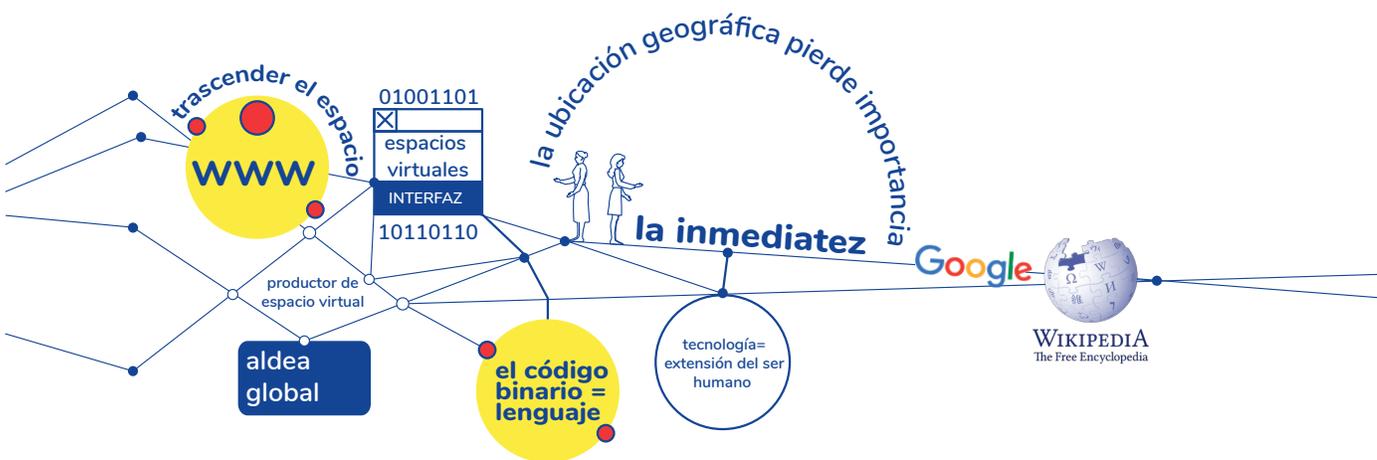
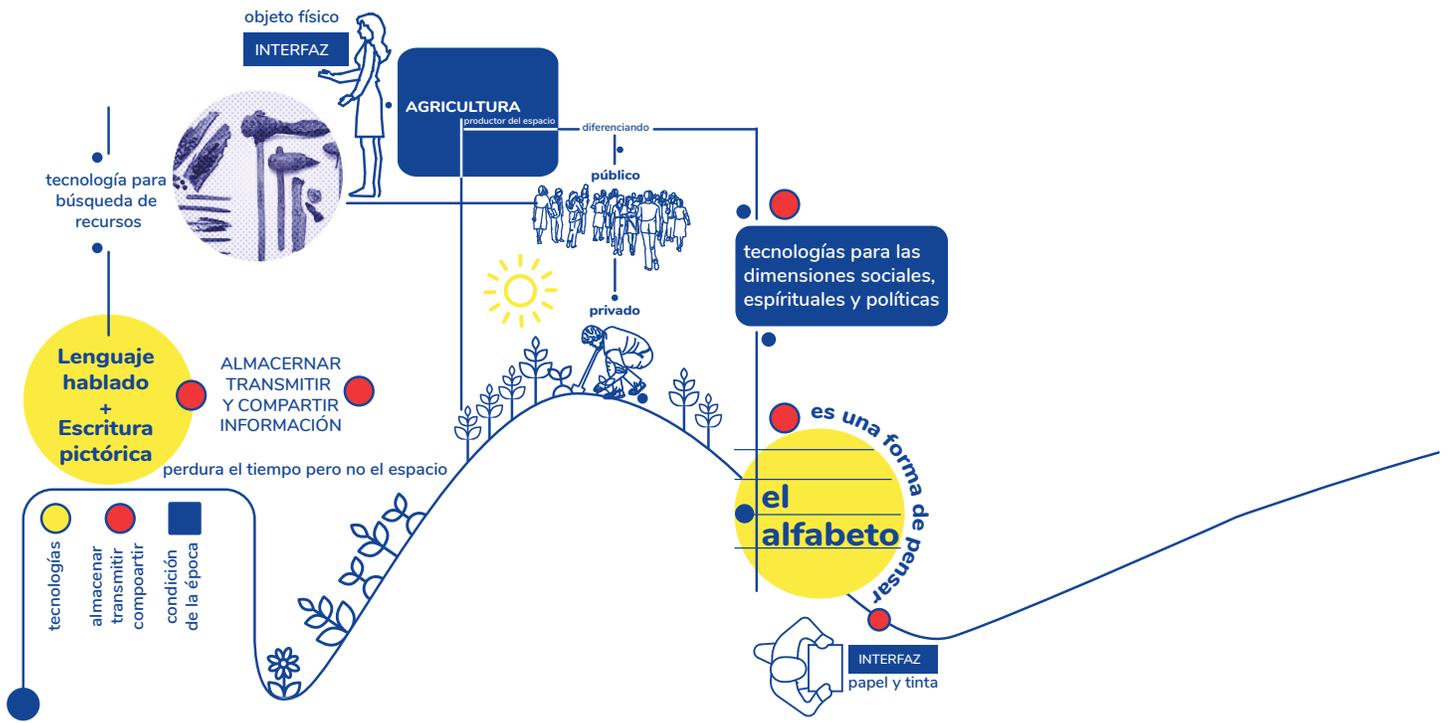
Modelos como el de Airbnb, toman los bienes individuales y los demuestra disponibles para la colectividad, bajo el principio del compartir espacios privados. En este ejemplo, la plataforma “de colaboración” tiene más valor que el bien material; ya que permite interacciones que sin las TICs no serían posibles.

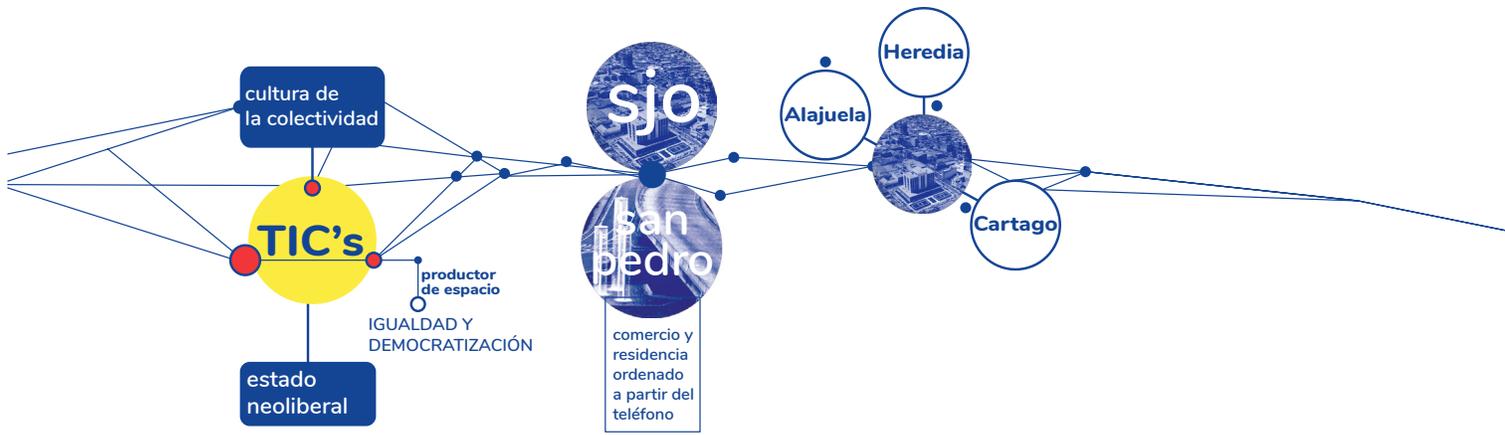
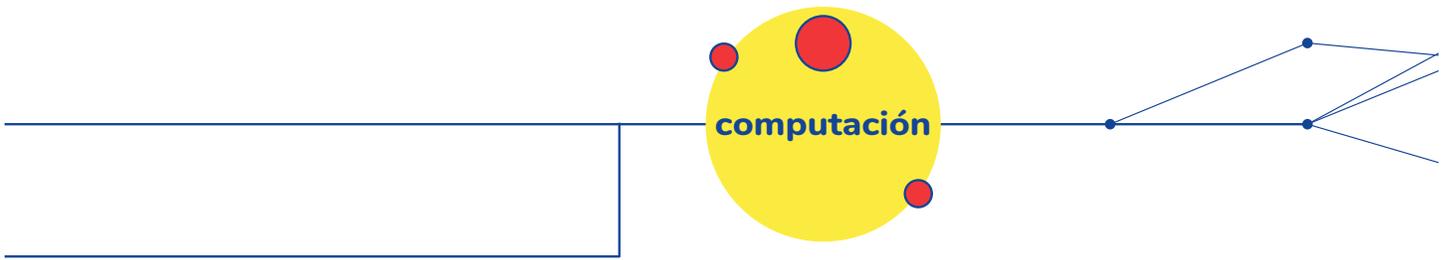
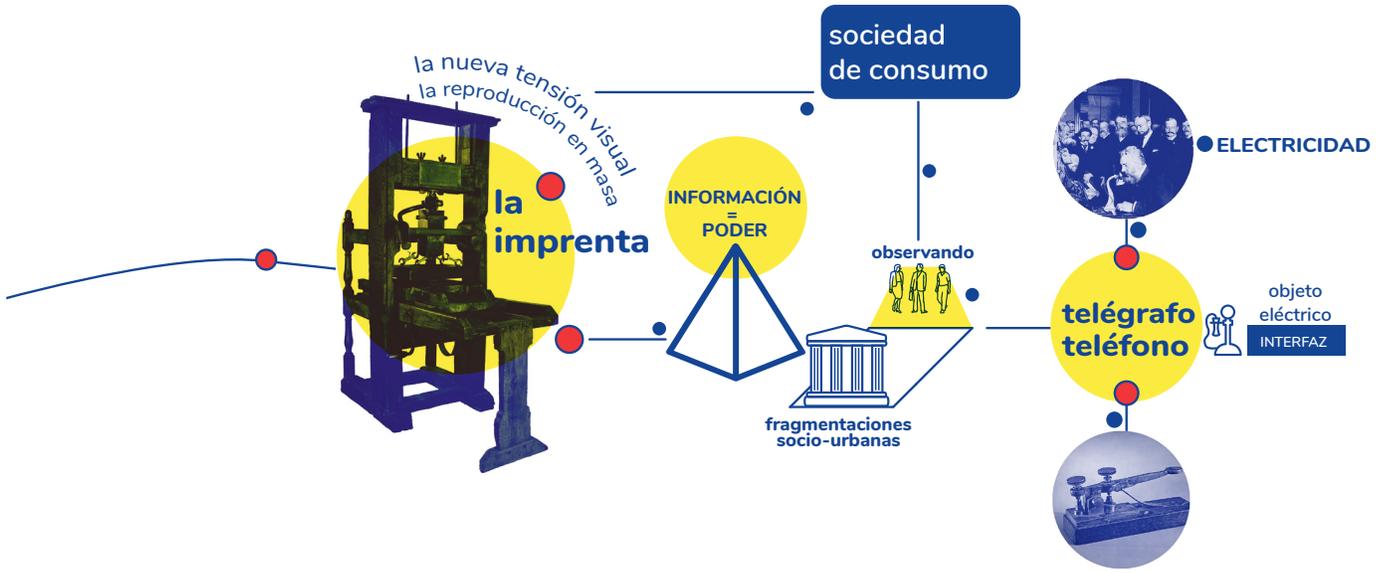
“La constante es la paulatina pérdida de importancia de la información física de la interfaz y que únicamente la información hertziana tome importancia (sic) a nivel de percepción”. (Aguilar et al., 2014). La ciudad es severamente afectada por este fenómeno, ya que progresivamente pierde importancia su estado físico pero prevalece su estado simbólico. Como lo dice A. Montes, se origina un nuevo orden urbano que “da cuenta de que las urbes actuales se suscitan al margen de la especificidad simbólica del lugar (o de la ciudad central tradicional), lo que Melvin Webber ha denominado como el fenómeno de la “urbanización más allá de la ciudad”. (Montes, 2010).

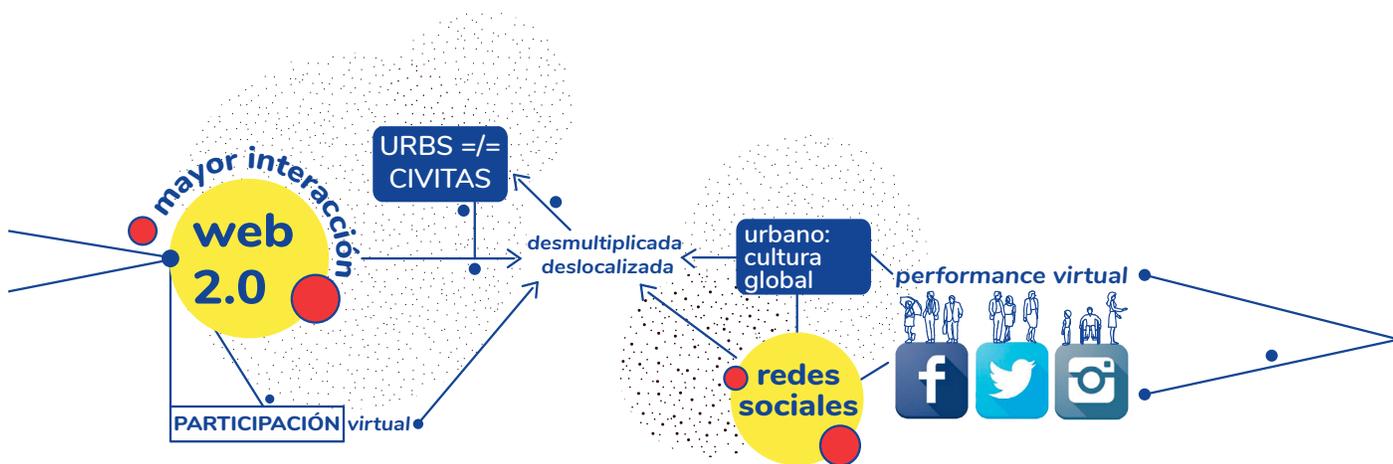
En este contexto, donde existen modelos económicos, sociales y productivos que redefinen y le quitan valor a los espacios físicos, para otorgárselo a otros de mayor valor simbólico; los espacios públicos urbanos de uso asignado no significan nada. La re significación de estos se debe llevar a cabo mediante un proceso de colectivización, por el cual pueda representar una identidad colectiva que no pertenece a una ubicación geográfica específica.

Imágen 18. Diagrama “urbs sin civitas”





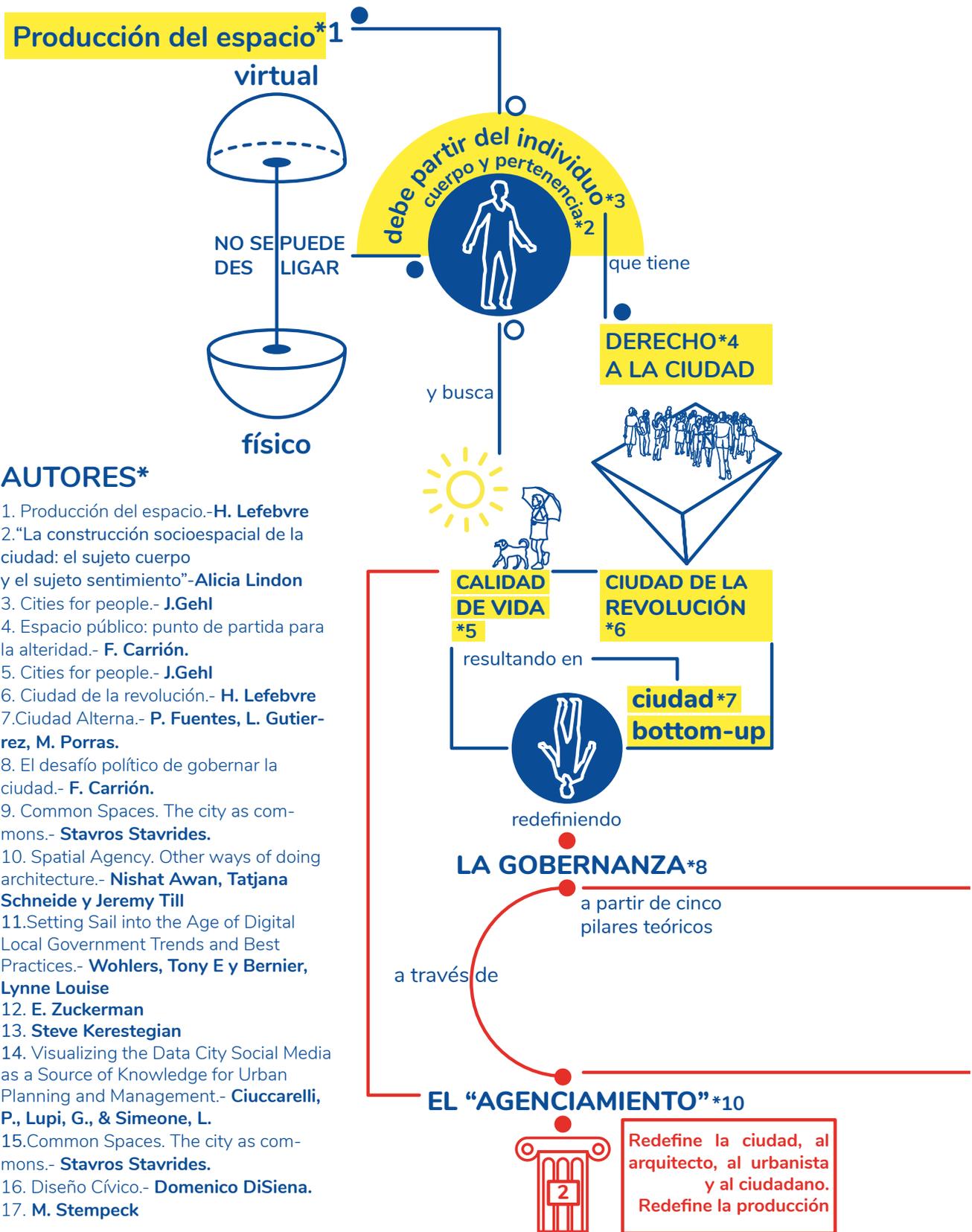




Imágen 19. Diagrama general Marco Histórico. Autoría propia



3.3.
Marco teórico conceptual

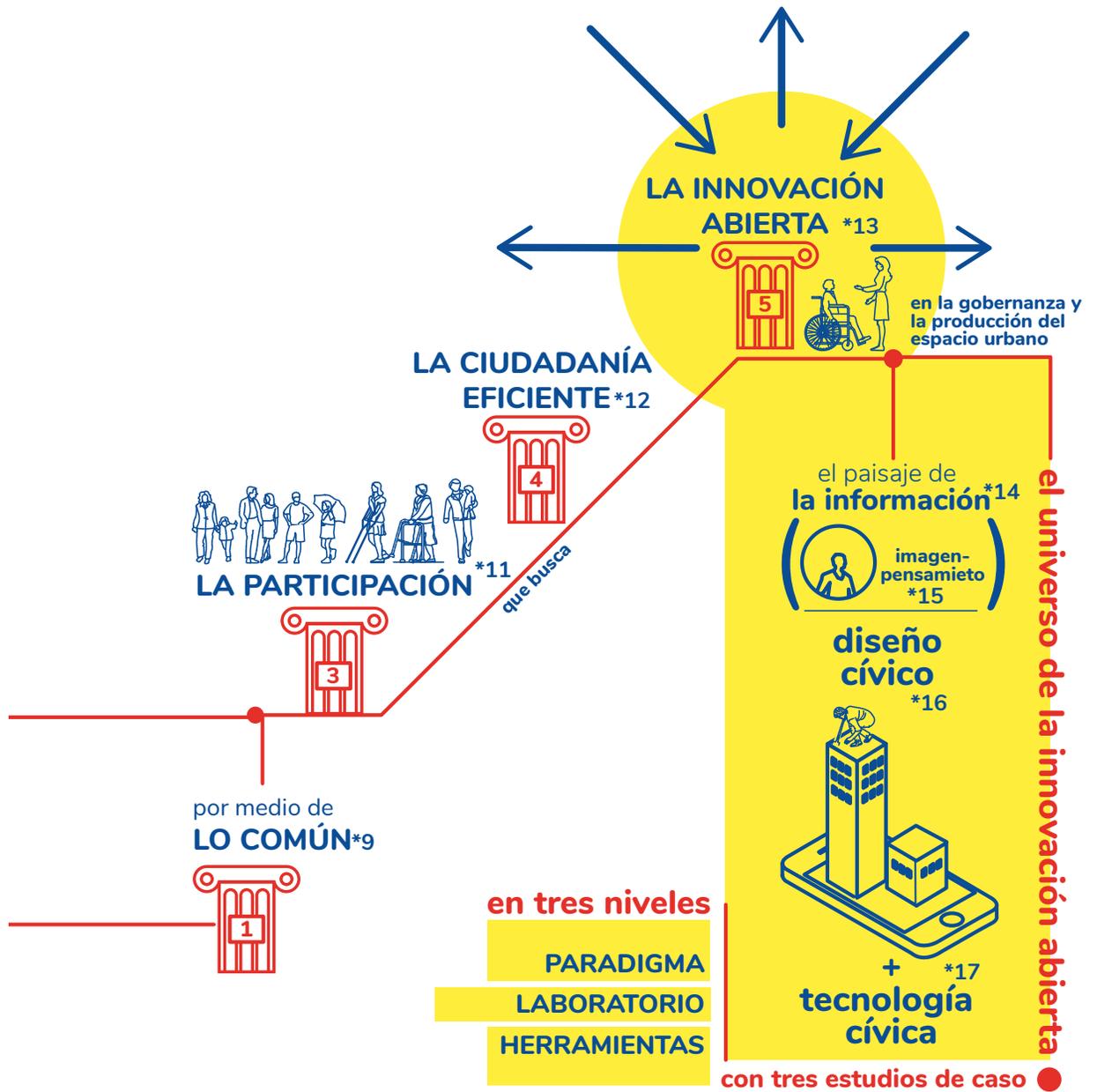


AUTORES*

1. Producción del espacio.-**H. Lefebvre**
- 2.“La construcción socioespacial de la ciudad: el sujeto cuerpo y el sujeto sentimiento”-**Alicia Lindon**
3. Cities for people.- **J.Gehl**
4. Espacio público: punto de partida para la alteridad.- **F. Carrión.**
5. Cities for people.- **J.Gehl**
6. Ciudad de la revolución.- **H. Lefebvre**
- 7.Ciudad Alterna.- **P. Fuentes, L. Gutierrez, M. Porras.**
8. El desafío político de gobernar la ciudad.- **F. Carrión.**
9. Common Spaces. The city as commons.- **Stavros Stavrides.**
10. Spatial Agency. Other ways of doing architecture.- **Nishat Awan, Tatjana Schneide y Jeremy Till**
- 11.Setting Sail into the Age of Digital Local Government Trends and Best Practices.- **Wohlens, Tony E y Bernier, Lynne Louise**
12. **E. Zuckerman**
13. **Steve Kerestegian**
14. Visualizing the Data City Social Media as a Source of Knowledge for Urban Planning and Management.- **Ciuccarelli, P., Lupi, G., & Simeone, L.**
- 15.Common Spaces. The city as commons.- **Stavros Stavrides.**
16. Diseño Cívico.- **Domenico DiSiena.**
17. **M. Stempeck**

Imagen 20. Diagrama general Marco Teórico

ESQUEMA GENERAL



Imágen 21. Diagrama general Marco Teórico

Introducción

La siguiente es una construcción teórica conceptual que permitirá visualizar las bases bajo las cuales se desarrollará la propuesta de esta investigación, generando pautas para la realización de una metodología que permita gestionar la ciudad a partir de las mismas nociones teóricas.

Se empezará desde la escala individual (la dimensión humana), continuando con; la noción de la colectividad y lo común, la gobernanza y la gestión municipal, la tecnología como paradigma y no solamente como instrumento de eficiencia y la concepción de la ciudad bajo ese principio, las nuevas representaciones de la ciudad y la tecnología cívica. Para después elaborar una serie de estudios de caso en tres niveles; ciudad paradigmática, estrategias (o acciones) de planificación y gestión, espacios experimentales de participación ciudadana para la innovación y herramientas tecnológicas cívicas.

Con cada temática se logra construir una serie de pautas bajo las cuales se trabajarán las siguientes etapas de la investigación.

3.3.1. Definiendo ciudad

3.3.1.1.

La producción del espacio y el espacio social.

A manera de introducción a este marco teórico, es importante aclarar dos conceptos esenciales que determinan y son base del planteamiento de los siguientes apartados; la producción del espacio y el espacio social. Bajo estos conceptos se puede defender la idea de que la arquitectura y la planificación urbana van más allá de las necesidades físico-estructurales de la ciudad, si no que involucra dimensiones sociales, económicas y productivas. Estos conceptos están intrínsecamente relacionados con el de espacio urbano, ya que logran englobar un fenómeno que trasciende el tiempo y la historia y que además determina tajantemente la identidad de las personas y su sentido de pertenencia hacia un lugar.

La producción del espacio es determinada por bordes físicos, los nombres de las calles, barrios y ciudades, la infraestructura, señalética informativa que obedece a las leyes del ser humano y le permite determinar el nombre, identidad y aspecto del lugar que habita. (Gehl, 2013)

Previo a esta noción realista de J. Gehl, el filósofo Henri Lefebvre logra determinar el significado de la producción del espacio como un resultado de procesos que combinan un infinidad de disciplinas; el espacio es un producto e incluso es segmentado, privatizado y desarrollado, y que el arquitecto aunque trabaja sobre esas fragmentaciones, igualmente es un productor del espacio. Pero no está solo, está acompañado en el modelo capitalista por las instituciones gubernamentales, comerciales, públicas y privadas y el espacio es escenario y participe de las relaciones de toda esa variedad de usuarios. (Lefebvre, 1974)

Según D. Lira, Lefebvre apunta que el espacio “es el resultado de la acción social, de las prácticas, las relaciones, las experiencias sociales, pero a su vez es parte de ellas. Es soporte, pero también es campo de acción. No hay relaciones sociales sin espacio, de igual modo que no hay espacio sin relaciones sociales”. (Lira, 2016 citando a Lefebvre, 1974) Lefebvre plantea que el espacio y el espacio social son lo mismo.

“El espacio social es un producto social... Es abstracto y real (como el dinero que es una abstracción concreta), es un espacio concreto pero no de la misma forma en la que un objeto es un producto cualquiera. Es un espacio instrumental, pero al igual que el conocimiento, va más allá del instrumento. Es un saber objetivado pero no es un producto sino un conocimiento, y además contiene relaciones sociales.” (Lefebvre, 1974, p. 86)

Lefebvre plantea que el espacio social y el físico no pueden ser separados, al igual que el físico no se puede desligar del virtual.

“Cuando el espacio social deje de ser confundido, de un lado, con el espacio mental, y de otro lado, con el espacio físico, entonces se pondrá en manifiesto toda su especificidad” No es un envase lleno de materias diversas, no se reduce a la forma. (Lefebvre, 1974, p. 87) Conceptualiza esta correspondencia a partir de ilusiones, una de transparencia y otra de realismo y dice que “...cada ilusión contiene y nutre a la otra, el paso de una a otra, el afecto oscilante o de parpadeo a que da lugar, tiene tanta importancia como las ilusiones consideradas aisladamente.” (Lefebvre, 1974, p. 89)

Producción del espacio



Imágen 22. Diagrama producción del espacio

Este espacio social, según Lefebvre, es posible ser comprendido a través de la tríada conceptual:

“La práctica espacial, que engloba producción y reproducción, lugares específicos y conjuntos espaciales propios de cada formación social; práctica que asegura la continuidad en el seno de una relativa cohesión. Por lo que concierne al espacio social y a la relación con el espacio de cada miembro de una sociedad determinada, esta cohesión implica a la vez un nivel de competencia y un grado de específico de performance [acción].

Las reproducciones del espacio, que se vinculan a las relaciones de producción, al «orden» que imponen y, de ese modo, a los conocimientos, signos, códigos y relaciones «frontales».

Los espacios de representación, que expresan (con o sin codificación) simbolismos complejos ligados al lado clandestino y subterráneo de la vida social, pero también al arte (que eventualmente podría definirse no como código del espacio, sino como código de los espacios de representación).” (Lefebvre, 1974, p. 92)



Imagen 23. Diagrama cuerpo y pertenencia

“Cada uno de estos elementos corresponde a una dimensión de espacio: el espacio percibido, el espacio concebido y el espacio vivido.

El espacio percibido: es el espacio de la experiencia material, que vincula la realidad cotidiana y la realidad urbana, englobando la producción y la reproducción social.

El espacio concebido: es el espacio de los expertos, los planificadores, es el espacio de los signos, de los códigos de orden, fragmentación y restricción.

El espacio vivido: es el espacio de la imaginación y de lo simbólico dentro de la existencia material. Es el espacio de usuarios y habitantes, donde se buscan nuevas posibilidades de la realidad espacial.” (D. Lira citando H. Lefebvre, 2016)

La conceptualización de Lefebvre es vital para entender que el espacio no puede analizarse sin considerar toda su complejidad; el espacio percibido, el concebido y el vivido son dimensiones del espacio social y siempre reflejos de la sociedad en la que se vive. “Cada sociedad (en consecuencia, cada modelo de producción con las diversidades que engloba...) produce un espacio, su espacio.” (Lefebvre, 1974, p. 90).

Y que además no existe lo virtual o irreal ya que como lo establece A. Lindón: “... Asumimos aquel planteamiento de Godelier (1989): la realidad no sólo es lo material, sino que también lo ideal que está intrínsecamente unido a lo material” (Lindón, 2009)

Para comprender este fenómeno también se debe partir del cuerpo, pero no el cuerpo por sí mismo, sino en relación otras dimensiones, como lo explica A. Lindón. “Estudiamos el cuerpo y las emociones como una ventana para comprender la construcción social de la ciudad, de lo urbano y sus lugares, a través de los sujetos que la habitan corporal y emocionalmente”. (Lindón, 2009)

La autora establece que explorando las transversalidades e intersecciones entre el cuerpo, las emociones, la ciudad y la espacialidad, “resulta un mecanismo potente para comprender la ciudad y la vida urbana como un proceso constante y complejo de construcción socioespacial (sic) de los lugares por parte de los sujetos (Lussault, 2007)” (Lindón, 2009)

Las ideas de Lindón ilustran que la complejidad de la ciudad está compuesta y determinada por distintos factores; el cuerpo y los sentimientos de los individuos, determinan temporalidades, espacialidades, simbolismos y velocidades en los espacios urbanos. Estos factores van a determinar una serie de condiciones sociales que a su vez modifican la producción del espacio urbano, la principal siendo el sentimiento de pertenencia a un espacio. En el siguiente apartado esto es claramente evidenciado en lo que planteado por Jan Gehl, el cual parte de la dimensión humana para determinar una ciudad vital, saludable y sostenible.

3.3.1.2. Calidad de vida como valor intrínseco de la producción del espacio

La dimensión humana, como ser social, emocional y político es de donde se parte para definir la ciudad, y de la misma forma, J. Gehl determina una serie de nociones que deben tomar en cuenta los planificadores para construir ciudades vitales, saludables y sostenibles.

Estas nociones son el principio teórico que explican las problemáticas del cantón de Montes de Oca, y que a su vez logran determinar la concepción de calidad de vida en la ciudad. Después de décadas de planeamiento enfocado hacia la construcción de edificios. J. Gehl establece que hay que tratar la escala humana de un modo nuevo en la ciudad.

“La extendida práctica de moldear las ciudades desde arriba y desde afuera debe ser reemplazada con nuevos procedimientos que vayan desde abajo y desde adentro, en línea con el siguiente principio: primero la vida, después el espacio y por último los edificios... Trabajar con la dimensión humana requiere que la vida y el espacio sean tomada como las cuestiones primordiales antes que los edificios” (Gehl, 2013, p. 198)

Como medida primordial para esto, J Gehl plantea que “incrementar el bienestar de los peatones y los ciclistas es un paso fundamental para lograr la vitalidad, seguridad, sostenibilidad y salubridad de la ciudad”. (Gehl, 2013) Caminar es la clave para desarrollar calidad de vida en la ciudad; la posibilidad de atravesar a escala humana los espacios de convergencia, experimentando los espacios concebidos por Lefebvre (percibido, concebido y vivido) y determinando

relaciones de pertenencia a esos espacios, permite apelar al sujeto emocional y corporal.

Vitalidad: J. Gehl define a un espacio significativo como aquel que es popular (construido a partir de pertenencia), capaz de atraer (apelando al sujeto sentimental), equipado (que atrae al sujeto cuerpo) y de baja velocidad. El espacio urbano significativo determina a la ciudad segura y llegar a este debe ser una práctica que contemple las diversas dimensiones socio espaciales mencionadas.

Seguridad: La vitalidad urbana es un proceso que se retroalimenta. “Las personas se sienten naturalmente atraídas por la presencia de otro y por los lugares donde hay actividad” (Gehl, 2013). Estos espacios vitales y significativos, caminables y cómodos, serán utilizados por diversidad de poblaciones, una “sociedad abierta” que asegure la “ciudad segura”.

Sostenibilidad: Más allá de métodos ambientales de prácticas de sostenibilidad de recursos, la ciudad debe asegurar la sostenibilidad social. Cuyo objetivo principal es asegurar la oportunidad de todas las personas de acceder al espacio público y desplazarse a través de él, ya sea mediante bicicleta, transporte público o a pie.

“Las ciudades vitales buscan terminar con la tendencia de la población a recluirse en barrios cerrado y promover una urbe que sea accesible y atractiva para todos los grupos sociales. La ciudad es vista así como una entidad que cumple una función democrática, donde la genere se encuentra con un panorama social y culturalmente diverso.” (Gehl, 2013)

Estas tres cualidades de la ciudad son punto de partida para la definición de la misma en esta investigación, escenario ideal que permite identificar problemas en el contexto urbano. La ventaja de esta concepción es la realización de su multidimensionalidad y la capacidad de traer a colisión lo que sucede en el espacio virtual como parte del objeto de estudio.



Imágen 24. San Pedro, Montes de Oca. Autoría propia.

3.3.1.3. Derecho a la ciudad.

Para Fuentes, Gutiérrez y Porras el derecho a la ciudad es:

“El derecho a un relación armoniosa entre el habitante y su entorno físico, social y afectivo. Que permita una forma personal de hacer ciudad para todo los grupos de personas. No se trata de homogenizar la ciudad, se trata de que el entorno permita generar todas las formas posibles de ciudad según la diversidad humana; desde la experiencia, el conocimiento, la búsqueda de confort, la producción, la realización personal y colectiva” (Fuentes, Gutierrez, & Porras, 2014)

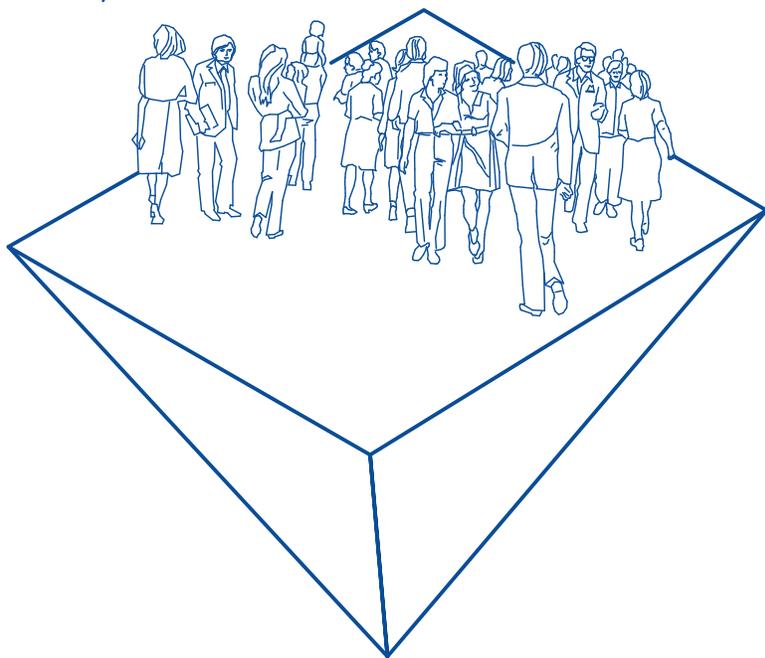
En este sentido, el derecho a la ciudad se relaciona íntimamente con el concepto de ciudad vital, segura y sostenible. El espacio urbano; el escenario de esta investigación, debe ser entendido bajo el concepto del derecho que tiene la ciudadanía a habitarlo y de apoderarse del mismo. Con el objetivo de poder formular una concepción de ciudad que logre mejorar la calidad de vida de la población desde la planificación y la gobernanza.

Sobre esto F. Carrión establece que el espacio público en este sentido se define en relación a la concepción de ciudad. Esta debe ser una que revele su heterogeneidad en varias de sus dimensiones: en actividades, condición social y étnica; un espacio que tiene la más alta densidad de heterogeneidad posible y la mayor diversidad en su construcción social. “...Hoy estas definiciones tienen más sentido, vigencia y significado gracias al cambio que introduce la globalización en la democracia: el paso del respeto a la igualdad por el de la diferencia...” (F. M. Carrión, 2004)

“...De allí surge la necesidad de entenderlo como uno de los derechos fundamentales de la ciudadanía frente a la ciudad: el derecho al espacio público, porque permite reconstruir el derecho a la asociación, a la identidad y a la polis. Este derecho al espacio público se inscribe en el respeto a la existencia de derecho del otro al mismo espacio...” (F. M. Carrión, 2004)

Entonces, el espacio público se define a partir de la ciudad como un sistema (en este caso híbrido entre lo virtual y lo físico); un conjunto donde existe una representación de la sociedad. (F. M. Carrión, 2004) En este caso, una sociedad que vive bajo la colectividad en realidades virtuales y no solamente físicas, viviendo en una escala planetaria y globalizada.

“Se vive a escala planetaria un proceso de globalización de la economía, la política y la cultura que tiene como contrapartida la localización de sus efectos en lugares estratégicos: las ciudades (Sassen, 1999). Es decir que la globalización no es un fenómeno externo sino parte constitutivo de lo local, ya que el uno existe en relación con el otro. En otras palabras, estamos asistiendo a un proceso de glocalización (Robertson, 1992) que, para el caso que nos ocupa, produce tres efectos significativos: primer, reduce la distancia de los territorios distantes, con lo cual los conceptos principales del desarrollo urbano se modifican –accesibilidad, centralidad, velocidad–, segundo, acelera y multiplica la historia en espacios distintos y distantes, y tercero, el espacio principal de socialización queda circunscrito al ámbito de las nuevas tecnologías de comunicación” (F. M. Carrión, 2004)



Imágen 25. Diagrama Ciudad de la Revolución

3.3.1.4. Revolución Urbana

La definición de ciudad ha atravesado transformaciones históricas y sociales, estas son acompañadas por cambios en las dinámicas de poder y política de la sociedad, así como mutaciones de los comportamientos humanos y las normas que los acompañan en los espacios colectivos. En esta investigación se parte de la idea de que en este momento atravesamos una de esas transformaciones, así como la Revolución Industrial cambia las dinámicas productivas y sociales del mundo, de la misma forma lo hacen las Tecnologías de Información y Comunicación.

Lefebvre reflexiona sobre estos fenómenos bajo la lupa de la sociología rural, la vida diaria, el derecho a la ciudad, el Marxismo y la dialéctica. En su libro *La Revolución Urbana* (1970) realiza un “manifiesto diferencialista”, donde la esperanza era que la “revolución urbana” pudiera guiar hacia un mundo mejor debido a que la globalización, para Lefebvre, significaba valorizar las reproducciones sociales y la vida diaria, por encima de medidas normalizadoras y tecnocráticas. (Boudreau, 2007) Esta definición le abre campo a esta investigación para referenciarse sobre una idea de “Ciudad de la revolución”, la cual alimentará la comprensión de los fenómenos y objetos de estudio, y a su vez plantear una propuesta conceptual acorde a estas ideas.

Lefebvre dice que la “revolución urbana” es el resultado de un largo proceso histórico por el cual la sociedad global ha evolucionado de una organización basada en la agricultura a una industrial, a una urbana. Para entender este argumento Lefebvre define elementos paralelos, donde la “ciudad” es referida como una “cosa”, ubicada en un espacio específico con características particulares, como un espacio densamente construido e interacciones sociales diarias, intensas y frecuentes. Lo “municipal” como el gobierno local que lidia con los conflictos diarios, lo “local” como lo opuesto a lo global y la “sociedad urbana” como un concepto mucho más amplio que el de “ciudad”. Lo urbano se convierte en el terreno de las luchas de poder, el modelo de las relaciones sociales, o el “nuevo hábitat”. Para Lefebvre, la principal característica de la sociedad urbana es la aceptación de las diferencias, donde lo tecnocrático o lo individualista es homogeneizador y la revolución podría llevar a un proceso de urbanización que libere a la ciudadanía de la dominación tecnocrática. (Boudreau, 2007)

Para Lefebvre, la revolución urbana culmina cuando la población de la ciudad se apropia de transformaciones que reafirmen la creatividad de la vida diaria. Cuando se reafirma la centralidad de las luchas urbanas en su articulación de lo local con lo global, la sociedad urbana produce una red de activistas en una escala global, sin importar que sean parte o no de la ciudad en la que se quiere intervenir, condición potencializada por las Tecnologías de Información y Comunicación. Por esto la ciudad se constituye un espacio político global en el cual muchos activistas no son integrantes de la ciudad, cuestionándose el concepto de ciudadanía y así perturbando la normalización política, legal y social establecida.

Este es un concepto de revolución basado en darle el poder a la ciudadanía a partir de su empoderamiento y su visibilización (principios del derecho a la ciudad y la cultura participativa) que logra generar una concepción de ciudad que integre a las poblaciones meta de esta investigación (comunidades permanentes, efímeras y siempre conectadas). Bajo esta definición, el espacio se convierte en una construcción social inclusiva e inversa a la actual, debido a que los responsables de tomar las decisiones no son los que se encuentran en la actualidad en la cima de la pirámide del poder, si no en la base.

Estos nuevos espacios informales, espontáneos y auto-organizados están directamente manifestados en las nuevas comunidades virtuales como las redes sociales. La revolución empezó en las computadoras individuales de los integrantes de la comunidad y tiene el potencial de convertirse en un movimiento de activistas que puedan constantemente influir en su entorno físico ya sea de manera individual o colectiva.

3.3.1.5. Ciudad BOTTOM-UP **Ciudad BOLLOW-UB**

Dentro del marco del derecho a la ciudad, la planificación urbana juega un papel vital en asegurar la diversidad, accesibilidad e inclusividad de la misma. Esta responsabilidad se presenta en todos los niveles de planificación de la ciudad, desde el nivel macro hasta el nivel local. Aun así el urbanismo tradicional les deja este rol a los puestos políticos de los gobiernos locales.

“La tradición de la planificación en estos contextos (occidente), se ha centrado en la visión “Top-Down”, que corresponde a los órdenes (sic) de poder establecidos en los sistemas democráticos. Desde arriba y lejos del contacto con las realidades de la población se plantean soluciones para carencias: materiales, espaciales, higiénicas, de tránsito, etc.; asimismo se deben atender las de orden estético; así como el respeto por los valores históricos y el patrimonio.” (Fuentes et al., 2014)



Imagen 26. Diagrama Inversión de la pirámide del poder. (Fuentes, Gutierrez, Porras, 2014)

El planteamiento de la “ciudad de la revolución” involucra una reinención de este sistema y la inversión de la pirámide del poder, explicado por Fuentes et.al:

“El cuerpo disciplinar del urbanismo en el aspecto pre-teórico se conformaba por diferentes grupos sociales y sus representaciones políticas, el cual es un paradigma de órdenes de poder y jerarquización social que la sociedad occidental arrastra hasta hoy. Esta pirámide representa la exclusión enmascarada de los grupos vulnerables conforme al poder impuesto por el grupo dominante.”

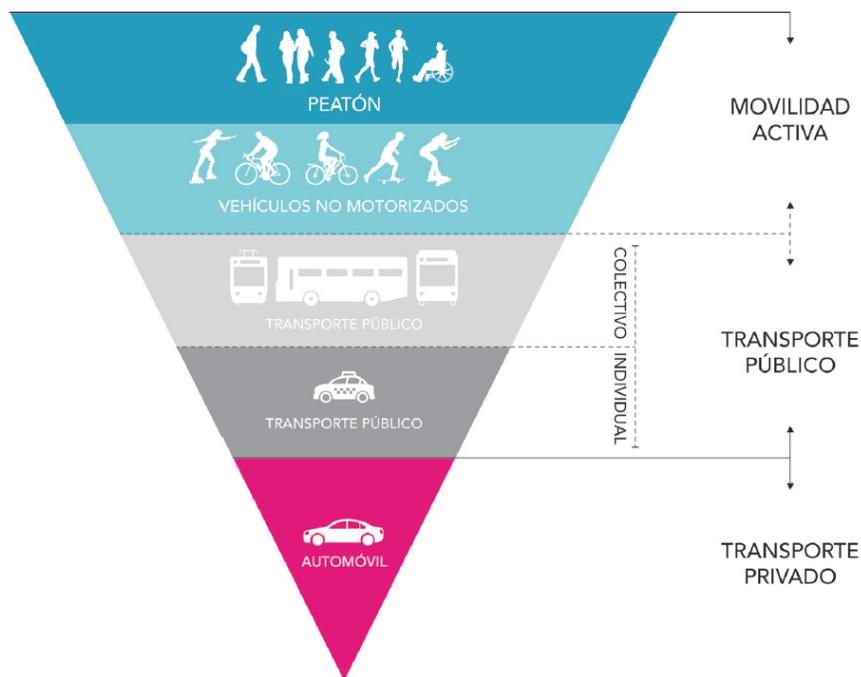
Esta relación de poder y orden jerárquico también se observa en cómo se planifica la ciudad en temas de transporte y circulación de espacios urbanos. El orden social se traduce al espacio urbano de evidentes, afectando la accesibilidad de todos los ciudadanos al espacio urbano y por ende su calidad de vida.

“Fundamentalmente quienes hacen la ciudad y el espacio público importante son los ciudadanos y ciudadanas que lo habitan y se movilizan por él, y en nuestro contexto actual se ha construido un orden jerárquico de movilidad urbana que le da privilegio al uso del automóvil particular y que no permite la coexistencia con otras manifestaciones subordinadas de movilidad, les quita importancia y les da condición de alternativas.” (Rodríguez V, Salas Ch, Sánchez S, & Solís V, 2017)

El planteamiento teórico de esta investigación y su propuesta final se inclinan hacia inversión de estas relaciones sociales y urbanas, con el objetivo de generar ciudades accesibles y consecuentes. La inversión de la pirámide del poder, se basa en el asegurar el derecho a la ciudad, y así generar calidad de vida.

En este contexto, el concepto de planificación Bottom-Up corresponde a esta inversión; de la misma forma en la que J.Gehl establece a la dimensión humana como punto de partido para construir ciudad, la planificación debe partir desde los ciudadanos y no de las decisiones políticas de unos pocos.

Este es el principio teórico fundamental bajo el cual se define la ciudad en esta investigación; un sistema que debe ser desarrollado por la ciudadanía para satisfacer sus necesidades, que además, debe formarse de manera sostenible, accesible e inclusiva.



Imágen 27. Pirámide Transporte. (Rodríguez, Salas, Sánchez, Solís, 2017)

3.3.1.6. Gobernanza en la inversión de la pirámide del poder

Bajo los planteamientos anteriores, el gobierno local debe reformular su relación con la ciudadanía, la metodología con la que toma decisiones, su jerarquía interna y también su visión. Esta última debe servir al mejoramiento de la calidad de vida de las personas que habitan la ciudad, entendiendo además, que se desarrollan en multiplicidad de dimensiones que deben ser tomadas en cuenta.

En este contexto F. Carrión define un tipo de ciudad que ayuda a concebir ese tipo de gobernanza; la “ciudad inclusiva”. Esta se basa en resignificar el gobierno local a través de dos estrategias: la primera de “reconstitución del aparato municipal como una instancia estatal” dentro de la cual la participación ciudadana y la representación son esenciales. Y la segunda, la definición del espacio público como un factor “estructurante de la urbe en su dimensión física, social y ciudadana”. (F. Carrión, 2007)

“Se trata de un esquema de gobierno local, y no solo de gestión. El objetivo es tener una incidencia general en la sociedad local a partir de una multiplicidad de competencias –en contraposición con el municipio como prestador de servicios- y encontrar un justo medio entre representación y participación del sociedad en el aparato municipal” (F. Carrión, 2007)

Este nuevo modelo de gobernanza se tiene que basar en los principios de lo común y lo colectivo, y para desarrollar esta definición de gobierno local se deben explorar profundamente esos conceptos. En la próxima sección se explican lo común, el “agenciamiento”, la participación, la ciudadanía eficiente y la innovación abierta, como pilares esenciales del inicio de la gobernanza Bottom-Up.

Según Di Siena este replanteamiento de la ciudad involucra una responsabilidad que reca directamente en el ciudadano, de practicar su derecho a la ciudad y la democracia en el formato de la participación ciudadana, esto involucra un desafío para el gobierno local ya que implica practicar distribuir el poder; “un desafío político, social y específicamente urbano”. (Di Siena, 2009)



Imágen 28. San Pedro, Montes de Oca (Autoría propia)

3.3.2. Los elementos de la gobernanza

Bottom-Up

Uno de los desafíos de los gobiernos locales es poder establecer un sistema administrativo, político y económico que logre responder a un proceso horizontal de toma de decisiones. Esto representa la reformulación de sus bases y de su gestión y planificación urbana. A continuación se presentan cinco pilares teóricos que pueden construir esta re-formulación de la gobernanza.

The commons.

3.3.2.1. Lo común.

La ciudad contemporánea está caracterizada en muchos contextos por estar organizada, planificada y gestionada a partir de las relaciones de poder que existan sobre grupos demográficos o sociales, sobre carros y peatones. Estas relaciones han sido cruciales para la reproducción de la sociedad actual. Pero como lo plantea S. Stavrides, este orden de relaciones no es un producto, sino un proceso continuo.

“La ciudad no es simplemente el resultado del ordenamiento espacio-temporal, de la misma forma en la que la sociedad no es simplemente el resultado del orden social. El orden, social o urbano, es un proyecto en vez de un estado completo... El ordenamiento urbano, la metrópolis en sí misma, es un proceso, es disputado, de la misma forma en la que las relaciones sociales dominantes necesitan ser reproducidas todos los días.” (Stavrides, 2016, p.13. Traducción propia)

Este proceso de relaciones continuas se desarrolla en lo llamado “mundos comunes”, los cuales no buscan homogenizar a la ciudadanía. Si no que son el resultado de relaciones sociales, expresadas en el espacio público, los cuales permiten diferencias y permiten la práctica de lo común. Lo común son bienes apropiados por los seres humanos, o también creados por los seres humanos, y la práctica de lo común no implica la sola apropiación o producción de esos bienes. (Stavrides, 2016. Traducción propia)

Para Stavrides la práctica de lo común es sobre “procesos complejos e históricamente específicos por los cuales las representaciones, prácticas y valores se intersecan y circunscriben lo que significa compartir y cómo compartir en una sociedad específica”

Esto quiere decir que la práctica de lo común depende del tipo de sociedad en la que se construye el orden urbano, el cual es un proceso que resulta de las relaciones sociales. Estas relaciones sociales se desarrollan en un contexto capitalista que está en un proceso de transformación, debido principalmente a las Tecnología de Información y Comunicación. La información es el bien común que se comparte y estas transformaciones han dado gran relevancia al modelo de “networking” o creación de redes en las relaciones sociales.

“Es el modelo de creación de redes el que parece crear, actualmente, posibilidades sin precedente de colaboración e interacción humana, las cuales proliferan de maneras impredecibles e incontrolables para el capitalismo. Las TIC han difundido este modelo, el cual es simultáneamente una poderosa herramienta de control social... Por lo que debemos distinguir cuales prácticas de lo común se dan bajo procesos de explotación” (Stavrides, 2016, p.38. Traducción propia)

Estas definiciones explican la base sobre la cual la gobernanza debe construir sus principios; más allá de crear comunidades, debe establecer ordenes (procesos) para llevar a cabo la práctica de lo común, bajo un modelo de creación de redes, colaboración e interacción, facilitadas por las TIC.

Instituciones que se enfocan en la producción y uso del espacio son esencialmente formas autoritarias y dominantes que legitiman la desigualdad y por ende los espacios públicos tienen reglas generales para un grupo homogéneo de usuarios. Existen límites en cuanto a qué tipo de usuarios pueden usar qué tipos de espacios, a qué horas y bajo ciertas condiciones. (Stavrides, 2016) Según Stavrides esto se puede evitar creando instituciones que practican y expanden la práctica de lo común, a partir de tres cualidades esenciales:

Comparabilidad: Formas de colaboración basadas en multiplicidad y no homogenización. Las instituciones deben promover el encuentro de posiciones distintas, darles la posibilidad de exponerse y buscar espacios de acuerdos mutuos.

Traducibilidad: Las instituciones deben proveer herramientas para traducir las diferentes perspectivas, evitando subjetividades, creando espacios de negociación sin reducirlos a denominadores comunes. La traducción es la inventiva inherente en la práctica del común que abre nuevos campos y oportunidades para la creación de mundos comunes siempre cambiantes.

Compartir: Compartir el poder. Poder es, principalmente, la capacidad de decidir, si esa capacidad está distribuida a través de mecanismos de participación; entonces el poder pierde la posibilidad de imponerse sobre otros.

Estos principios son capaces de ser aplicados en la planificación urbana, a partir de la creación de espacios de práctica de lo común, espacios más allá de lo privado y lo público.

“En otras palabras el espacio no puede ser fijado en forma de producto (sin importar cuan colectivamente haya sido producido) porque continua produciendo a aquellos que lo producen. La producción y el uso de espacios comunes no puede ser separada” (Stavrides, 2016, p. 260)

Pero para alcanzar estos espacios comunes se deben dar las “prácticas de lo común”, las cuales solo pueden ser interpretadas como alternativas a la planificación y no como planificación alternativa, o sea como nuevos modelos de pensamiento no nacidos de lo clásico, sino de procesos nuevos.

“El espacio común emerge desde las prácticas de lo común, y es un producto de ciertas formas de lo común pero, al mismo tiempo, los espacios comunes forman a las prácticas de lo común así como a los sujetos que las practican.” (Stavrides, 2016, p. 259)



Imágen 29. Parque Barrio Dent. Autoría propia.

Spatial Agency.

3.3.2.2. Agenciamiento espacial.

El agenciamiento espacial es una práctica de lo común, ya que cumple con los principios que se construyen en el apartado anterior, precisamente porque se constituye bajo el trabajo de creación de redes. El agenciamiento espacial primero se coloca en referencia a las ideas de H. Lefebvre en “La producción del espacio”, pero además establece que hay varios factores que se han multiplicado a los señalados por el filósofo y que además tienen gran incidencia en la producción espacial. Principalmente los temas de la globalización, el cambio climático y la difusión de lo virtual. (Awan, Schneider, & Till, 2011, p. 30)

Los autores definen el término “agenciamiento espacial” a partir de sus dos componentes; **espacio y agenciamiento**. El espacio aquí es tomado fuera de los límites de la arquitectura clásica, y conceptualizado como un producto social, de la misma forma en la que Lefebvre lo interpretaba. Recordándole a los arquitectos y planificadores que sus creaciones son anticipaciones de una futura relación social, no solamente un producto estético. Por lo que los espacios comunes creados deben corresponder a los espacios sociales que están cargados de dinámicas de poder, empoderamiento, interacción, aislamiento, control y libertad. (Awan et al., 2011, p. 30)

De forma complementaria, el término agenciamiento se refiere a la habilidad del individuo de actuar independientemente de las estructuras de la sociedad. Un individuo que ejecuta el cambio a través del empoderamiento de otros, permitiendo que se comprometan con su hábitat en formas en las que antes no lo hacían y así descubrir nuevas libertades y potenciales como resultado de un espacio social reconfigurado. (Awan et al., 2011, p. 32)

Esto quiere decir que el agenciamiento espacial, que depende íntimamente de los agentes o productores, se trata sobre formas de ser y menos sobre formas de hacer. **Es la ejecución de respuestas espaciales, pero también, de acciones y visiones; realizadas por agentes (o productores) que son responsables por todos los aspectos de sus acciones, desde sus relaciones iniciales con otros, hasta la producción de relaciones físicas y estructuras sociales.** (Awan et al., 2011)

El agenciamiento espacial, para esta investigación, es la puesta en práctica “arquitectónica” de los principios teóricos mencionados anteriormente. Es la percepción de que “la práctica de la arquitectura va más allá de la disciplina y el conocimiento académico, si no que busca representar el deseo de crear una imagen más completa de las relaciones sociales que se dan en el espacio”

“Un fanzine, un blog, mapas y el soporte técnico son tan arquitectura como lo es un edificio. Lo que los diferencia es que producen y diseminan los saberes espaciales de una forma en la que está conscientemente abierto a otros.” (Awan et al., 2011, p. 65)

La pregunta ahora es **¿cómo se lleva a cabo el agenciamiento espacial?** Los autores proponen una serie de operaciones comunes llevadas a cabo por una serie de grupos, colectivos, estudios, ciudadanos, planificadores, entre otros productores. Estas operaciones no deben ser entendidas como un manual de procedimientos para alcanzar el agenciamiento, si no como una serie de ejemplos de caminos a tomar, todos los contextos sociales son diferentes.

Ir más allá de las reglas establecidas: Encontrar los espacios fuera de las reglas y regulaciones establecidas, que estén abiertos a un entendimiento e interpretación variable de espacio. Espacio abierto a las condiciones cambiantes, espacio que permita la toma de decisiones. Iniciar (tener iniciativa): No esperar a que otros determinen la constitución de la ciudad si no que iniciar procesos a su propio paso.

La economía del agenciamiento espacial: Es una economía basada en el reconocimiento de que los bienes más valiosos en un proyecto son la labor humana, el tiempo y el espacio en sí. Enfatizando en equidad y autogestión.

Apropiación: Como una herramienta por la cual el espacio privado o público puede ser cuestionado y crear nuevas actividades, desafiando las demostraciones de poder en el espacio.

Indeterminación encantadora: Apreciar lo cotidiano, lo ordinario y lo mundano. Dejar sin terminar así como defender los espacios no programados o no definidos, le permite a otros comprender una idea diferente del espacio definido a través de sus propios deseos y esperanzas.

Visibilizar: Desenmascarar estructuras escondidas, ya sean políticas, sociales o económicas, como por ejemplo la virtual.

Redes: El trabajo colectivo significa derribar barreras que para un solo productor sería muy grandes. La resistencia viene a través del acercamiento en redes.

Compartir conocimientos: Entender el conocimiento no como algo que se puede poseer como un bien, si no como lo que emergen a partir de la negociación con otros. La producción del espacio involucra una multiplicidad de saberes y disciplinas por lo que el espacio debería reflejar esas negociaciones.

Subvertir y oponerse: Ser parte del proceso de revolución a partir del involucramiento de todos los productores.

Si la práctica de lo común se plantea como la base teórica para el ejercicio de la gobernanza, el agenciamiento espacial es una forma de llevar a cabo esos principios. Esto lleva a una reformulación de la participación, el rol del ciudadano y los mecanismos para materializar esta concepción.

3.3.2.3. Repensando la participación

La participación en esta investigación toma como referente a Wohlers, T. y Berner L. cuando la definen a partir de la ciudadanía y también del planificador o representante: “La participación ciudadana son actividades de diferentes tipo que tienen “la intención o efecto de influir en acciones gubernamentales, ya sea directamente al afectar la creación o implementación de políticas públicas o indirectamente influyendo la selección de representantes que realizan estas políticas.” (Wohlers & Bernier, 2016, p.32 citando a Verba et al., 1995, p.38)

La participación ciudadana ya no puede solamente observarse desde una perspectiva donde se limita a las actividades electorales o procesos democráticos representativos, como lo establece Vargas, M.: “En el debate de la planificación se confrontan dos paradigmas polares: el proceso guiado por el experto y el enfoque inclusivo y participativo...” (Vargas, 2010, p. 22). En el primero se establece que el habitante tiene una participación mínima y en el segundo que el poblador tiene una participación mayor debido a que escoge cuáles problemas son abarcados por el proyecto o diseño. En este nivel, la participación se convierte, no solamente, en una metodología más si no es un marco de referencia de cómo se debe llevar a cabo un proyecto o incluso si este del todo se debería llevar a cabo.

Jenkins H. et al describe a la cultura participativa desde una perspectiva educacional de los medios del Siglo XXI como una cultura donde **(1)** existen limitadas barreras para la expresión artística y el involucramiento cívico, **(2)** un fuerte apoyo a la creación y a compartir las creaciones, **(3)** una experiencia de mentores que pasan conocimiento a los más novatos en algún campo, **(4)** con miembros que creen que sus contribuciones son importantes, **(5)** y miembros que tienen conexiones sociales con los otros.

Además establece que en vez de lidiar con la tecnología de manera aislada, obtendríamos mejores resultados tomando un acercamiento ecológico, pensando en las interrelaciones entre diferentes tipos de tecnología de comunicación, las comunidades culturales que crecen alrededor de estas y las actividades que soportan. (Jenkins, Purushotma, Weigel, Clinton, & Robison, 2009, p. 7)

En este sentido las Tecnologías de Información y Comunicación juegan un rol transformador en los espacios sociales y políticos, según Wohlers T. y Berner L. por las siguientes cuatro razones:

- ▶ Tienen el potencial de atraer a nuevos y diversos usuarios, que pueden o no pertenecer a corrientes políticas, a procesos de creación de políticas. También el de trasladar el poder a los ciudadanos, ya que puede generar aportes mayores, más directos y no censurados.
- ▶ Crean experiencias nuevas y diferentes para los ciudadanos que deciden participar en debates públicos, desde su espacio privado. Teniendo la posibilidad de acceder a más información a poco costo, expanden la posibilidad de la presencia, ya que trasciende tiempo y lugar, dando lugar a nuevas formas de participación que antes no existían.
- ▶ Crean nuevos y diversos procesos políticos, debido a que muchos de los procesos administrativos se puede volver más abiertos, eficientes y conectados, disminuyendo las trabas de la burocracia.
- ▶ Transforman las relaciones entre actores en espacios políticos y públicos. El internet, particularmente la Web 2.0 permite la reacción e interacción “en línea”, creando el potencial por nuevas relaciones, más dinámicas fluidas y horizontales que antes.

Esto demuestra que para lograr la mejora de la calidad de vida colectiva, la gobernanza debe asegurar un nivel de participación horizontal, equipado y conectado. El papel del ciudadano toma un rol significativo y su eficiencia debe ser inminente.

3.3.2.4. Ciudadanía eficiente

“... Estamos viendo activistas, particularmente jóvenes, que abordan conflictos a través de campañas de videos virales, activismo, “crowdfunding” cívico, y otras formas de involucramiento cívico que operan fuera de canales políticos tradicionales. Lance Bennett sugiere que quizás veamos estos nuevos activistas como ciudadanos auto-actualizados que se concentran en métodos de participación cívica que permiten observar impactos rápidos y claros, en vez de seguir antiguos métodos de participación a través de un modelo de ciudadano informado...” (Zuckerman, E., 2014, Parra. 11)

Este modelo de ciudadano refleja lo que Lefebvre hablaba sobre la sociedad urbana; la revolución empezaría a partir de este tipo de ciudadano que se puede empezar a manifestar de maneras más contemporáneas e inesperadas. Su nivel de participación se da a partir de una amalgama de metodologías, disciplinas y tecnologías y no solamente de manera física, donde la tecnología y la comunidad virtual dejan de ser un entretenimiento y se convierte en un modo de producción social.



3.3.2.5. Innovación Abierta

A partir de esta nueva definición de ciudad se presenta la necesidad de poder explicar y procesar la democracia de nuevas y diferentes maneras. Para poder llevar a cabo la revolución urbana se debe mirar con ojos diferentes a la toma de decisiones y la forma de “gobernar o representar” las comunidades. Para esto debemos sentar las bases sobre las cuales se realizarán los planteamientos conceptuales de esta propuesta, con el objetivo de ser consecuentes con las intenciones teóricas de la primera vertiente, se va a unir de manera paralela un apoyo de parte de una disciplina y una visión diferente, con el objetivo de poder diversificar las teorías e ideas que alimentan esta investigación.

En este caso, se observa a la ciudad y al espacio público como un ente en constante cambio, que interactúa fuertemente con su usuario, el cual es la fuente primordial de la innovación ciudadana abierta.

Esta innovación puede venir de distintas fuentes, como lo explica S. Kerestegian durante el Festival Internacional de Diseño (Costa Rica, Marzo, 2016), existen diferentes tipos de innovación (Ver: “Imagen 30. Tipos de innovación” en página 78), donde la relación que se tiene con el usuario puede variar según de dónde provenga el insumo de información y valor para resolver un problema.

Imagen 30. Tipos de innovación

Los modelos de innovación utilizados por Kerestegian en la compañía LEGO Group, han comprobado ser modelos que permiten la participación de los fanáticos del producto en la creación de nuevos modelos y estrategias, este mismo ejemplo lo podríamos utilizar para un gobierno local que no tiene la capacidad para generar una estrategia de solución de conflictos participativa con la población de la zona a estudiar.

La innovación “IN TO IN” es aquella donde los aportes se generan dentro de una organización y para la organización, por lo que el aporte se limita cada vez más, tomando en cuenta intereses personales o de la misma organización sin tomar en cuenta las consecuencias de estos para los que afectan (ciudadanos). “IN TO OUT” donde el gobierno local generaría consultas específicas a cerca de conflictos específicos, fallándole al principio de participación ciudadana antes explicado. “OUT TO IN”, donde se le invita a la población poder generar ideas hacia el gobierno local, provocando un proceso donde se podrá aumentar la masa crítica de la población bajo diferentes temas y su popularidad. Y por último el modelo “OUT TO OUT”, la cual refiere al principio de auto-organización que constituye una parte o síntoma esencial para poder generar involucramiento en un proceso participativo efectivo. (Kerestegian, S. 2016)

Viviendo bajo una gobernanza local “in to out”, los aportes que puede realizar las direcciones municipales en cuanto a la solución de problemas urbanos es mucho más pequeña en relación con el aporte que puede tener un modelo “out to in”. En este modelo las problemáticas se convierten en detonadores de creación de comunidades virtuales, movimientos de auto organización y por ende un ejercicio claro del modelo de ciudadanía eficiente que se persigue como medio de involucramiento en los procesos de cambio al territorio del distrito de San Pedro.

Esto quiere decir que la gobernanza debe trabajar con tres elementos esenciales; la ciudadanía(eficiente), bajo una innovación abierta, implementando medios y herramientas tecnológicas.

3.3.3. El universo de la innovación abierta

A partir de esta sección se toma a la innovación abierta como el modelo a seguir; la concepción de participación y gobernanza horizontal que va a permitir la potencialización de las relaciones sociales en el espacio público y así buscar la calidad de vida de los ciudadanos. En esta sección se visualiza a la ciudad como un sistema complejo de información y conocimiento; los siguientes conceptos pueden ayudar a entender su re-significación a partir de la evolución tecnológica.

3.3.3.1. Ciudad: Paisaje de la información

La ciudad es considerada un conjunto de flujos, nodos, puntos de encuentro y redes, todo esto es definido como información y es en ella donde la vemos representada más clara y densamente. Esto es todavía más latente en la actualidad, ya que, gracias a la evolución de los dispositivos móviles con acceso a Internet, las personas pueden estar constantemente conectadas y ser productores de información que vienen desde diferentes perspectivas y de distintos puntos geográficos en una ciudad. Ciuccarelli, Lupi y Simeone establecen que estas conexiones juegan un papel muy importante en la experiencia urbana.

“La idea subyacente de este acercamiento es ver a la experiencia urbana unida a las múltiples, fragmentadas y temporales capas de datos e información generadas por la interacción espacio-humana. Esto es lo que definimos como la “ciudad de los datos”.” (Ciuccarelli, Lupi, & Simeone, 2014)

Esto quiere decir que la forma en la que se analiza la ciudad también es afectada por este fenómeno; aquí es donde concierne a la disciplina de la arquitectura y la producción del espacio.

“Se requiere una nueva generación de representaciones de la dinámica de la ciudad, capaces de definir y visualizar ambientes físicos y sociales, así como narrativas colectivas e individuales. Esta estratificación de experiencias conduce a nuevos tipos de geografías, parcialmente manejadas por los mismos ciudadanos: un conjunto diverso que opera fuera o junto a geógrafos profesionales.” (Ciuccarelli et al., citando a Szott 2006, 2014)

Una de las principales fuentes de esta información son las redes sociales; concepto introducido en la venida de la Web 2.0, donde la interacción es la prerrogativa. Instagram, Facebook, Twitter, Foursquare, y otras aplicaciones como Waze, son algunas de las redes sociales más utilizadas, su uso se ha caracterizado desde su nacimiento por un crecimiento exponencial y popularidad en todo el mundo. Estas herramientas se han vuelto parte de nuestra cotidianidad; son espacios de comunicación e información así como son espacios sociales de performance y expresión.

La información generada por los usuarios en estas redes también crece exponencialmente y tiene una característica muy importante para la producción del espacio y el análisis de la ciudad; es información geográficamente referenciada en su mayoría, ya sea de forma voluntaria o involuntaria, gracias a los sistemas de posicionamiento global o GPS.

“Los espacios físicos se convierten en espacio al ser experimentados, vividos, compartidos y comunalmente interpretados. Estos lugares se convierten en “espacios practicados”, citando a de Certeau, en otras palabras, se convierten en espacios interpretados y vividos a través de las experiencias de los sujetos situados (de Certeau 1948). Estas experiencias son, hasta cierto punto, capturadas, compartidas y comunalmente interpretadas a través de las redes sociales que son capaces de registrar y geo-referenciar una variedad de señales. Esto transforma a los usuarios en potenciales “sensores” que no solamente tienen la habilidad de procesar e interpretar lo que sienten y piensan, sino que también son capaces de localizar geográficamente la información (a veces de manera involuntaria) y dispersarla globalmente a través de la Internet, así dibujando paisajes de información creada por las personas” (Ciuccarelli et al., 2014)

3.3.3.2. Representación de la ciudad: (Imagen-Pensamiento)

La complejidad de este tema subyace en el hecho de que los productores de la ciudad son más que sensores, los contenidos que generan en estos canales sociales virtuales son representaciones, usualmente imágenes, de lo que piensan, sienten y perciben. Información que no debe ser interpretada solamente como “datos”, aquí el concepto apuntado por Stavrides de imagen-pensamiento puede ayudar a ilustrar esta complejidad.

Según Stavrides los espacios que compartimos son producidos a partir de la pertenencia y la vivencia, además a partir de la representación e imaginación de espacios no existentes, todavía-no existentes o espacios posibles. Estas representaciones son una forma de hacer posible los espacios comunes.

“Las relaciones espaciales fijadas en imágenes reconocibles se convierten en el medio para la comparación de experiencias individuales y establecer terreno común en el cual y por el cual dichas experiencias son significativas en el contexto de un mundo común... El proceso de interpretar una ciudad como la imagen de una sociedad es crucial para moldear la forma en la que las personas ven la sociedad en la que participan” (Stavrídes, 2016, p. 216)

El autor establece que esta visión de la imagen-pensamiento contribuye a la condición de la ciudad de estar en constante construcción de espacios comunes.

“Las imágenes-pensamiento pueden contribuir a esta potencialidad de la práctica de lo común porque pueden ofrecer el medio para trascender mentalmente las realidades existentes de los mundos comunes y de esa forma prever nuevas posibles formas de practicar lo común” (Stavrídes, 2016, p. 221)

Por lo que estas imágenes-pensamiento no solamente reflejan la sociedad en la que nos desenvolvemos sino que también contribuyen a la realidad compartida que se construye. En este contexto las redes sociales son portales literales de estas imágenes-pensamiento, no siempre reflejando realidades pero siempre representando perspectivas de los pensamientos de los usuarios que las generan.

“Si la práctica de lo común es un proceso y el espacio común está constantemente en un estado precario, atentar a figurarse de antemano los espacios comunes sería más fructífero y menos aislante si las imágenes-pensamiento colectivas fueran inventivamente creadas y compartidas. La expansión de la práctica de lo común necesitará todo el poder que estas imágenes tan proliferantes puedan contener, si se quiere convertir en una fuerza creativa en la transformación de las ciudades contemporáneas.” (Stavrídes, 2016, p. 226)

3.3.3.3. La producción del espacio: **Diseño cívico**

En la búsqueda de un término que logre englobar de manera integral los análisis anteriores, el diseño cívico parte de la idea de la INNOVACIÓN CÍVICA, términos acogidos por la plataforma Civic Wise formulada en Londres durante el 2015:

“Este termino de Innovación Cívica no involucra innovación política ni innovación social, no es suficiente hablar de colaboración de procesos participativos, sino que es absolutamente necesario “estar”. Un proceso de Innovación Cívica es claramente un proceso participativo, pero es sobretodo un proceso situado y un agente más del territorio, es decir, no se trata simplemente de intervenir sobre el territorio y sus infraestructuras, sino que hablamos de generar un proceso que entiende como un agente más del territorio, aunque su objetivo en realidad sea transformarlo...” (Di Siena, D., Diseño Civico, 2015, p. 7)

Partiendo de esta idea, el Diseño Cívico se desarrolla como una dinámica o proceso transdisciplinario para conseguir soluciones colectivas, para el bien de una comunidad, y lo más relevante para esta investigación es que:

“Su ámbito de trabajo, tiene constantemente en cuenta la dimensión híbrida del territorio, su componente material y su esfera digital, además de su dimensión glocal, es decir, su relación con el entorno más próximo sin olvidar su conexión/dependencia con el ámbito global. La definición de un producto final es solo uno de los posibles caminos. El Diseño Cívico, propone llegar a las soluciones esperadas a través de procesos o métodos, posibilitando relaciones y estrategias basadas en las colaboración de personas y agentes situados en sus territorios específicos...”(Di Siena, 2015, pag.7)

Este término permite englobar las diferentes escalas que se quieren abarcar; permite entender la ciudad de un punto de vista híbrido, conjugando realidades virtuales y físicas, y bajo los términos del derecho a la ciudad y el espacio público heterogéneo. También permite generar una cultura de participación ciudadana a partir de la innovación, esto es importante debido a que plantea una base que podrá ser implementada para generar prototipos de este tipo de diseño en la escala local.

3.3.3.4. Las herramientas: Tecnología cívica

TECNOLOGÍA CÍVICA: Herramientas tecnológicas y digitales de conexión entre diferentes actores, para generar influencia social hacia un cambio que promueva un modelo de ciudadanía eficiente dentro de una comunidad específica. (Stempeck, 2015)

En la última década, la necesidad por crear procesos participativos de gobernanza y toma de decisiones que corresponden a un modelo Bottom-Up ha crecido enormemente. Estos procesos suelen ser muy complejos debido a la diversidad de usuarios de la ciudad, incluso podrían parecer ineficientes, lentos o poco inclusivos. Es por esto que el acceso a la información es vital: según Ciuccarelli et al., la información institucional que resguardan los gobiernos locales está localizada, documentada y guardada en cada entidad, mientras que la información local colectiva está distribuida en diferentes individuos o grupos sociales, por lo que es difícil de recolectar, procesar y representar, afectando la mayoría de procesos participativos que se lleven a cabo. (Ciuccarelli et al., 2014)

Esta es una de las razones por las cuales nacen las plataformas de tecnología cívica, muchas de ellas enfocándose en la participación para permitir a los individuos compartir sus experiencias e ideas acerca de los espacios urbanos. Este es un movimiento emergente a nivel mundial de “prácticas cartográficas emergentes que proponen nuevos modelos para representar y describir la ciudad, que insisten en las dinámicas colaborativas de los procesos”. (Ciuccarelli et al., 2014) Algunos ejemplos serán explorado a profundidad en la siguiente sección.

La tecnología cívica podría interpretarse como una herramienta para la implementación de las Tecnologías de Información y Comunicación dentro de una modalidad de innovación abierta. Este tipo de tecnología se ha convertido en un campo emergente e importante que puede complementar al diseño cívico de manera transdisciplinaria, por lo que es pertinente aclarar que;

“La tecnología cívica es cuando aplicamos tecnología hacia conflictos y oportunidades colectivas... es un término amplio que abarca diferentes campos como el gobierno, desarrollo, elecciones democráticas, periodismo, política, planeamiento urbano, educación, involucramiento juvenil, respuestas humanitarias, comunidades saludables, servicios sociales, el sector sin fines de lucro, campañas políticas, entre otras...”
(Stempeck, 2015)

En esta sección se investigarán tres niveles de aplicación de la innovación abierta en la producción del espacio y la gobernanza en la ciudad; partiendo del paradigma o concepción de ciudad y su estrategia urbana, siguiendo por la creación de espacios versátiles ya sea físicos o virtuales y concluyendo con la implementación de herramientas de tecnología cívica en diferentes contextos a nivel mundial. El objetivo es estudiar la ejecución de los principios teóricos explicados en las secciones anteriores y poder concluir con pautas que se materialicen en la propuesta final de la investigación.

El análisis de cada uno de los siguientes casos inicia desde la voluntad política y el establecimiento de nuevas formas de concebir la gobernanza como catalizador para la “ciudad inteligente”, como lo explica M. P. Rodríguez-Bolívar:

“En resumen, la transformación de los procesos urbano solo será alcanzada con el mejoramiento de la gobernanza urbana (Puppim de Oliveira et al. 2013). Las ciudades son cada vez más vistas como motores de innovación y crecimiento económico y además vistas como la dimensión en la cual las soluciones a problemas inicuos deben ser producidas (Koppenjan y Klijn 2004). La idea de la gobernanza en la ciudad inteligente concuerda con la perspectiva de administración pública que resalta el hecho de que solucionar problemas sociales no es cuestión de solamente desarrollar buenas políticas públicas si no de administrar y organizar fuertes colaboraciones entre el gobierno y otros productores (Torfing et al. 2012). En efecto, la forma de gobernanza son una influencia directa importante en el acercamiento de cada comunidad a la sostenibilidad (Bae y Feiok 2013).” (Rodríguez-Bolívar, 2016, traducción propia)

El concepto de ciudad inteligente ha mutado con la venida de las Tecnología de Información y Comunicación y la búsqueda de una interacción constante entre los productores del espacio. Las ideas de producción colectiva, cooperación y colaboración han calado como los pilares para la creación de una ciudad inteligente y sostenible donde el gobierno local juega un importante papel. El concepto de gobernanza en red, acuñado por Koiman en el 2003, logra sintetizar estas ideas y además responde a un contexto híbrido de ciudad, donde el poder yace de manera horizontal entre sus productores.

“Por lo tanto, las ciudades inteligentes se han convertido realmente en redes de actores en los cuales los gobiernos locales son actores clave para crear un ambiente interactivo, participativo y basado en información con el objetivo de producir riqueza y valor público, alcanzando mayor calidad de vida para los ciudadanos. Como ejemplo, uno de los mayores exponentes de este tipo de red es el modelo triple-hélice diseñado para producir conocimiento en una ciudad a través de la colaboración entre universidades, industrias y gobiernos locales (Leydesdorff y Deakin 2011).” (Rodríguez-Bolívar, 2016 traducción propia)

Es por esto que los siguientes casos se enfocan en cambios urbanos generados a partir de una reformulación de la ciudad, operadas desde el gobierno local, pero ejecutadas bajo el entendimiento de que la colaboración, el trabajo en redes y el aprendizaje debe ser llevado a cabo por una multiplicidad de actores. Logrando niveles de innovación que alcancen a todo tipo de poblaciones desde diferentes canales de comunicación y siendo potencializados por las TIC's, las redes sociales y las actividades participativas de producción del espacio.

3.3.4.1.

MediaLab Prado/ Madrid, España

En el año 2000

Ayuntamiento de



MADRID

Amplía su programa
**Área de Gobierno de
Cultura y Deportes**



creando el espacio
**MediaLab Madrid
desde el 2002**



Es un

LABORATORIO CIUDADANO

se dedica a

investigación



producción



de proyectos culturales



difusión



Imágen 31. Infograma estudio de casos. MediaLab Prado. Autoría propia

El MediaLab nace en el año 2000 el Ayuntamiento de Madrid, el cual amplía su programa del Área de Gobierno de Cultura y Deportes en el Centro Cultural Conde Duque mediante la creación de un espacio -denominado MedialabMadrid desde 2002. Centrado en la investigación, producción y difusión cultural en diversas áreas de desarrollo, arte, sociedad, ciencia y tecnología, mediante el aprovechamiento de la tecnología digital. (Wikipedia, 2017)

Medialab-Prado es un laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales

Sus objetivos son:

1. Habilitar una plataforma abierta que invite y permita a los usuarios configurar, alterar y modificar los procesos de investigación y producción.
2. Sostener una comunidad activa de usuarios a través del desarrollo de esos proyectos colaborativos.
3. Ofrecer diferentes formas de participación que permitan la colaboración de personas con distintos perfiles (artístico, científico, técnico), niveles de especialización (expertos y principiantes) y grados de implicación.

Para alcanzar estos objetivos Medialab-Prado ofrece:

Un espacio permanente de información, escucha y encuentro atendido por mediadores culturales que explican la naturaleza del espacio y ponen en contacto a personas con personas, a personas con proyectos, a proyectos con

que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales.



Imágen 32. Fachada inteligente del MediaLab Prado.

proyectos.

Convocatorias abiertas para la presentación de propuestas y la participación en el desarrollo colaborativo de proyectos.

Un programa de actividades compuesto por talleres de producción y de formación, seminarios y debates, reuniones de diferentes grupos de trabajo, muestras de proyectos, conferencias y otros eventos como conciertos y performances.

Una atmósfera de trabajo pensada especialmente para el encuentro, la cooperación y el intercambio, donde caben la vida y los afectos, el valor de lo informal y de la cercanía.

La programación se estructura en líneas estables de trabajo. Hasta el momento se han puesto en marcha las siguientes:

Interactivos?: usos creativos de la electrónica y la programación

Inclusiva.net: investigación y reflexión en torno a la cultura de redes

Visualizar: estrategias y herramientas de visualización de información

Laboratorio del Procomún: discusión transdisciplinar sobre los bienes comunes

AVLAB: creación sonora y audiovisual

(Recuperado de http://medialab-prado.es/article/que_es)

5

líneas de trabajo

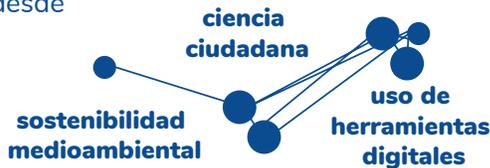
Interactivos? Inclusiva.net Visualizar Laboratorio del Procomún AVLAB

Interactivos?17'

concurso de

MOVILIDAD EN LA CIUDAD

desde



dándole origen a diversas ideas, como



Imagen 33. Infograma estudios de caso. Proyectos de MediaLab Prado. Autoría propia.

Los siguientes son proyectos elaborados dentro del marco del MediaLab Prado que son relevantes para la proyección de esta investigación.

Herramientas: INTERACTIVOS/

Medialab-Prado abre una convocatoria para la presentación de proyectos y de artículos de investigación para el seminario y taller internacional de prototipado colaborativo. Interactivos?17 propone como tema la movilidad en la ciudad (seres vivos, bienes, contaminantes, etc) en la intersección de tres amplias perspectivas: la ciencia ciudadana, la sostenibilidad medioambiental y la creatividad y el arte con herramientas digitales. (Recuperado de <http://medialab-prado.es/article/interactivos17>)

Unos de los proyectos que surgen a partir de esta iniciativa es “Relatos en la espera”; “hoy en día los usuarios del transporte público suelen recibir información del tiempo de espera. Un tiempo que hasta ahora está ocupado, principalmente, por el teléfono móvil y la publicidad de las paradas.

El proyecto aprovecha ese tiempo de una forma alternativa, involucra al viajero en una experiencia extraña pero enriquecedora que sirve para contextualizar la ciudad que le envuelve. La audición de un relato que dura el tiempo de espera previsto se convierte en el detonante para viajar con la imaginación sin moverse de la parada.” (Recuperado de <https://github.com/medialab-prado/interactivos17-relatosenlaespera>)

Otro es el llamado “Datástrofe” : “Datástrofe es un videojuego que retará al usuario a contrarrestar los datos captados en tiempo real de emisiones de gases, ruido ambiental y tráfico de Madrid. El objetivo es concienciar e informar de la situación actual a la que hemos llegado por una mala praxis generalizada a nivel social, sector privado y estatal. Datástrofe te propone dos roles desde los que actuar, tomando parte como estado o como sociedad.” (Recuperado de <https://github.com/medialab-prado/interactivos17-datastrofe>)



FAB CITY DASHBOARD

Imágen 34. Infograma estudios de caso. Proyectos de MediaLab Prado. Autoría propia.

Estos son ejemplos de innovación abierta, grupos diversos e interdisciplinarios logran unir esfuerzos gracias a la existencia de plataformas que además de recursos proveen el espacio para la experimentación y el aprendizaje.

Herramientas: **VISUALIZAR/**

El proyecto Visualizar, iniciado por José Luis de Vicente, se propone como un proceso de investigación abierto y participativo en torno a la teoría, las herramientas y las estrategias de visualización de información.

Uno de los proyectos de esta línea de trabajo es: “Visualizar’16, Ciudades abiertas” el cual consiste en un espacio interdisciplinario donde se “propone trabajar con los datos abiertos de las ciudades pero también y sobre todo con los datos que conscientemente los ciudadanos deciden generar, controlar, recuperar, interpretar y compartir.”

Algunos de los proyectos que surgen en este taller es “Fab City Dashboard”: “la propuesta busca desarrollar una herramienta de visualización para Fab Cities que muestre las relaciones entre los espacios urbanos y sus redes de diseño, producción y consumo, resaltando sus cadenas de suministros, resiliencia e impacto. Una herramienta de este tipo puede ayudar a las ciudades y ciudadanos entender cómo se producen los espacios urbanos en redes de proveedores, artesanos, laboratorios de fabricación, espacios de creación y espacios de “hackeo”. El proyecto se enfoca en un tablero para todas las “Fab Cities”, donde los ciudadanos pueden entender la existente resiliencia de ciudades con respecto a la manufactura y cómo el movimiento “maker” tiene un impacto sobre ellas. Ciudadanos serán capaces de documentar y discutir sus proyectos y el impacto en los sistemas y redes locales”. (Recuperado de <https://github.com/fablabbcn/fab-city-dashboard>)

El término “Fab Cities” se refiere a aquellas donde surgen iniciativas de fabricación digital para la solución de problemas urbanos.

3.3.4.2.

(LABORATORIOS CIUDADANOS)

Los laboratorios ciudadanos son espacios en los que personas con distintos conocimientos y diferentes grados de especialización se reúnen para desarrollar proyectos juntos. Espacios que exploran las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales para impulsar procesos de innovación ciudadana. Desde la perspectiva del proceso de IC, estos proyectos trabajados y generados en laboratorios ciudadanos tienen la característica de buscar una transformación social, que contribuya al desarrollo cultural, social y económico de nuestros países.

Los laboratorios ciudadanos son nuevos contextos de producción abiertos y colaborativos, que tienen la característica de ser efectivamente accesibles e inclusivos ampliando además de la cantidad, la diversidad de los usuarios que participan en sus actividades.

En los últimos años han surgido diferentes formas de laboratorios ciudadanos: medialabs, citilabs, hacklabs, maker spaces, living labs, etc., que se inspiran y aprovechan las posibilidades que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en especial Internet, para generar espacios de encuentro y de experimentación colectiva.

A diferencia de las instituciones públicas que hemos heredado, como el museo, la biblioteca o el centro cultural, los nuevos laboratorios ciudadanos no tienen como función principal dar acceso y difundir iniciativas, sino que se centran en ofrecer plataformas que facilitan la participación de los usuarios en los procesos de experimentación y desarrollo de proyectos. Es decir, los laboratorios ciudadanos son espacios donde la ciudadanía se involucra en procesos de innovación abierta.

También se diferencian de los laboratorios y los centros de investigación oficiales, ya que no son lugares de uso exclusivo para los expertos, sino espacios abiertos a la participación de cualquier ciudadano.

Y a diferencia de las universidades y otros centros educativos, no tienen una orientación disciplinar sino que tienen como objetivo reunir a personas con distintos saberes y en los que el aprendizaje puede darse a lo largo de toda la vida. (“Laboratorios ciudadanos: espacios para la innovación ciudadana”, s/f)



Imagen 35. Logo Laboratorio para la Ciudad. (LabCDMX)

3.3.4.3. Laboratorio para la Ciudad

“El Laboratorio para la Ciudad es el área experimental del Gobierno de la Ciudad de México. Es un espacio de especulación y ensayo, donde lanzamos provocaciones que plantean nuevas formas de acercarse a temas relevantes para la ciudad, incubamos proyectos piloto y promovemos encuentros multidisciplinarios en torno a la innovación cívica y la creatividad urbana.” El Laboratorio busca la colaboración entre productores creando “diálogos y complicidades entre gobierno, sociedad civil, iniciativa privada y organizaciones no gubernamentales con el propósito de reinventar, en conjunto, algunos territorios de ciudad y gobierno”. (Recuperado de labcd.mx/el-laboratorio/)

“El Laboratorio reúne a personas de diferentes disciplinas y continuamente colabora con expertos nacionales e internacionales. Promueve de forma estratégica el capital creativo y el talento ciudadano de la Ciudad de México, vinculándolo con otras mentes e iniciativas brillantes en otras partes del mundo. En pocas palabras, el Laboratorio es un lugar híbrido y fluctuante, un vehículo experimental para materializar ideas y reimaginar, en conjunto, la ciudad (im)posible.”
(LabCDMX, s/f-a)

¿Cómo trabaja el Laboratorio?

El Laboratorio para la Ciudad tiende puentes entre gobierno y ciudadanía, además de crear vínculos con otras ciudades del mundo. “Somos un área nueva de gobierno, por lo que gran parte de nuestra forma de innovar y promover la creatividad se relaciona con nuestros propios procesos de trabajo.”

El Laboratorio está conformado por un equipo multidisciplinario y constantemente está diseñando nuevos formatos de encuentro y aprendizaje. Busca tejer un ecosistema activo de innovación y creatividad vinculando distintas personas y proyectos, dentro y fuera

LabCDMX/
Ciudad de México, México

ÁREA EXPERIMENTAL del Gobierno de la Ciudad de México



es una
**APLICACIÓN
MÓVIL**

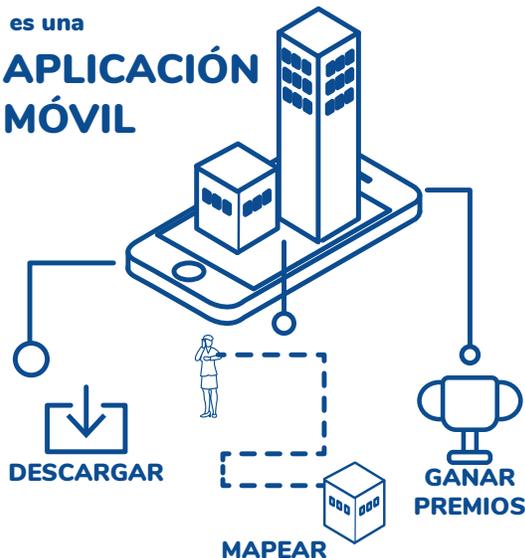


Imagen 36. Infograma estudios de caso. LabCDMX.

de gobierno. El Laboratorio es una estructura flexible y ágil, con capacidad de respuesta rápida y operativa, pero también de reflexión y de formulación de provocaciones. “Además de incubar proyectos piloto e impulsarlos de manera transversal en distintas dependencias del GDF, también investigamos, recopilamos y traducimos buenas prácticas e ideas probadas en otros lugares del mundo para adecuarlas y probarlas en nuestro peculiar contexto local. Queremos proyectar y construir una nueva narrativa para la Ciudad de México, dándole el peso que se merece en el ámbito global, como ciudad innovadora y creativa.” (LabCDMX, s/f-b)

Herramientas: **MAPATÓNCDMX/**

Mapatón es uno de los experimentos del Laboratorio, un proyecto que nace de cuestionamientos similares a los de esta investigación y al tener la plataforma del Laboratorio para la Ciudad, logra desarrollarse como una iniciativa pública que llega a todos los ciudadanos y permite mejorar la gestión y planificación del territorio de la ciudad. A continuación una descripción del experimento extraída de la página web del LabCDMX:

“Dado el potencial que tiene la generación, uso y aprovechamiento de datos abiertos sobre transporte público, nos preguntamos: ¿Cómo podemos construir una base de datos abiertos que le sea de utilidad a todos los sectores sociales? ¿Cómo hacer equipo entre sociedad civil, iniciativa privada y gobierno para generar datos de manera veloz y a bajo costo? ¿Cómo aprovechar la inteligencia colectiva y la tecnología para lograr nuestro propósito?

En la esencia de la Ciudad de México está la acción colectiva. Los habitantes de la megalópolis saben organizarse ante cualquier reto, necesidad o urgencia. También saben divertirse rompiendo récords Guinness, ya sea bailando Thriller en masa o posando desnudos ante la lente de un artista. Estos ejemplos vislumbran el potencial de combinar la acción colectiva con el juego para resolver problemas complejos.

Mapatón CDMX

Es un esfuerzo colaborativo cuyo objetivo es generar una base de datos abiertos de los recorridos de microbús, autobús y vagoneta de la Ciudad de México a partir del juego y la participación ciudadana.

El juego de Mapatón CDMX consiste en mapear rutas de transporte público concesionado de principio a fin con la finalidad de sumar puntos. Podrás jugar en solitario o como parte de un equipo. Después de diecisiete días de mapeo, los equipos y personas con más puntos se repartirán premios en efectivo y aparatos electrónicos de una bolsa garantizada de 170 mil pesos.



Blog



Convocatoria



Reglas



Preguntas frecuentes

Imágen 37. MapatónCDMX (mapatoncd.mx/)

Un conjunto de organizaciones de sociedad civil, empresas y entidades de gobierno, proponemos Mapatón CDMX para hacer frente al reto de poseer información de calidad. Este es un esfuerzo en equipo cuyo objetivo es generar una base de datos abiertos de los recorridos de transporte público concesionado de la Ciudad de México, aprovechando el juego y la colaboración ciudadana.

Esta es una iniciativa que logra amalgamar la interacción y colaboración intrínsecas en las Tecnologías de Información y Comunicación con la necesidad de la ciudad de entender cómo se movilizan los ciudadanos. De esta forma, la información utilizada para tomar decisiones es mucho más fiel a las necesidades y comportamiento de la población.

Herramientas:
HackCDMX/

Otro tipo de dinámica que obedece a los principios del Laboratorio y a la cultura de la colaboración son los llamados “Hackatón”, denominación dada a partir de las palabras “hackear” y “maratón”. El término “hacker urbano” es definido por Fuentes, Gutierrez y Porras como: “habitante que utiliza su conocimiento sobre las debilidades del sistema urbano para utilizarlas a su favor”. (Fuentes et al., 2014). Esto quiere decir que una “hackatón” es un espacio de innovación, creatividad e irreverencia que permite la generación de ideas que pueden llegar a solucionar problemas concretos, en este caso problemas urbanos. Este tipo de actividades se concentran usualmente en la innovación a través de aplicaciones tecnológicas, pero no de manera estricta.

Hack CDMX es un tipo de “hackatón” que busca “utilizar los datos que se generan en la Ciudad de México para desarrollar soluciones que mejore la vida de los habitantes. Este conjunto de condiciones logra crear un espacio para la interdisciplinaria y da origen a una serie de ideas que demuestran la capacidad de la colaboración y la innovación en la ciudad.

Algunos de estas ideas son: una aplicación que permite al usuario verificar que el proceso de infracción se lleva a cabo correctamente y con transparencia. IN/FRACCIÓN geolocaliza infracciones, cruza información con incidentes viales y porcentajes de procesos de evaluación generados por ciudadanos. Otros ejemplos son; Plog, que “permite focalizar la distribución de los recursos destinados a seguridad pública con los datos generados por los usuarios. Ello reduce costos, mejora los índices de seguridad y eleva la calidad de vida.” Osom; “un sistema que mejora la movilidad, disminuye la contaminación y propicia la adopción de buenas prácticas cívicas, permitiendo a los usuarios planear



Imagen 38. Infograma estudios de caso. Proyectos del LabCDMX. Autoría propia.



Imágen 39. Aplicación EncuestasCDMX (<http://encuesta.labcd.mx/>)

Herramientas: **EncuestaCDMX/**

El Laboratorio para la Ciudad también es un ejemplo de la capacidad de la aldea global, ya que se une a su homólogo estadounidense el MIT MediaLab (Massachusetts Institute of Technology MediaLab), el cual nace en esta institución educativa en 1980, como parte del programa de la Escuela de Arquitectura y Planificación. El MIT MediaLab inicia a la vanguardia de la tecnología que permite la revolución digital y la expresión humana potencializada; desde la música electrónica, a la holografía. Dejando de lado las disciplinas comunes, el Laboratorio trabaja con diversidad de profesionales para inventar y reinventar cómo los seres humanos experimentan y son auxiliados por la tecnología. (Recuperado de: <https://www.media.mit.edu/about/mission-history/>)

Esta alianza resulta en Ciudad Prototipo, la cual es la primera de una serie de actividades (Agosto 2015) diseñadas para romper la barrera entre lo imaginado y lo tangible y así re-imaginar a la ciudad a través de prototipos. (Fuente: www.labcd.mx/ciudad-prototipo-megalopolis)

Bajo el eje de trabajo de Ciudad Abierta, se desarrolla la herramienta ENCuestaCDMX; “Los espacios públicos físicos como parques y calles necesitan espacios públicos digitales, apps donde las ideas de los ciudadanos puedan ser escuchadas y se les dé cauce para implementarlas. El equipo ENCDMX creó ENCuestaCDMX, una aplicación de participación ciudadana que capta las opiniones y el imaginario de los ciudadanos mediante una encuesta rápida. El prototipo plantea la realización de encuestas en las calles y su posterior entrega digital a las autoridades.” (Fuente: www.encuesta.labcd.mx/)

La creación de esa aplicación buscaba trabajar con representantes de la Autoridad del Espacio Público de la Ciudad de México, ayudando a crear formas para que recolecten retroalimentación ciudadana sobre cuáles son sus impresiones de los espacios en la ciudad que podrían ser revitalizados y lo que les gustaría ver en esos espacios, por lo que utilizan la herramienta para recolectar esta información la cual puede ser utilizada en sus procesos de toma de decisiones. (Raisier, E. 2015)

viajes en distintas modalidades de transporte, tanto público como privado.”

Otros proyectos a nivel de prototipo utilizan la infraestructura urbana ya existente y maximizan sus funciones como “un dispositivo acoplable a la Ecobici que registra la distancia recorrida por cada bicicleta, generando datos para el sistema. Los usuarios pueden monitorear su actividad y generar un registro personalizado, mientras que la ciudad puede programar mantenimientos y analizar tendencias relacionadas al uso de la Ecobici.” Ecobici es un sistema de bicicletas públicas en la Ciudad de México. (Experimentos, LabCDMX)

3.3.4.4.

Atlas de la Experiencia real del ciudadano/ Proyecto Yo Alcalde Curridabat, San José, Costa Rica.



El proyecto “Atlas de la experiencia real del ciudadano” viene a generar un cambio de paradigma en la gobernanza local del país, hasta el momento no se ha indagado sobre ningún otro tipo de iniciativa similar en alguna parte de Costa Rica por lo que este caso es de suma importancia por innovador y por afectar una escala similar a la que se abarca en esta investigación. Este análisis se realiza a partir de una entrevista realizada a dos funcionarios del departamento de Innovación de la Municipalidad de Curridabat, el pasado lunes 23 de Marzo del 2016, Patricio Morera (Director de la Fundación Curridabat) Y Olmo Mezger (Gestión de Innovación) trabajan en conjunto con un equipo interdisciplinario de personas para llevar a cabo proyectos bajo la conceptualización del Atlas.

Esta iniciativa se da gracias a las motivaciones del alcalde Edgar Mora Altamirano por generar un modelo de ciudad que se concentre en recibir los incentivos correctos para transformarse, a partir de la demanda y no a partir de la oferta. Lo anterior con el objetivo de recoger la experiencia de la ciudad para generar políticas públicas a partir de una recolección de información útil para gobernar.

El Atlas intentar identificar y geo-referenciar las dimensiones de la ciudad y crear mecanismos de lectura de la realidad territorial (E. Mora, 2015), ya que para la Municipalidad es importante no solamente saber cuáles son los problemas de la ciudadanía si no también dónde están esos problemas y cómo afectan al espacio.

A partir de la organización de datos y la elaboración de un sistema (o software) se crea la herramienta del Atlas con el objetivo de impactar en cinco dimensiones en el espacio físico: (1) El conflicto con que tiene

Imagen 40. Infograma estudios de caso. Atlas de la experiencia real del ciudadano. Autoría propia.



Imágen 41. Ilustración Ciudad Dulce. (<http://www.curridabat.go.cr/>)

la urbanidad con la naturaleza, (2) La infraestructura en relación con ese conflicto, (3) La distribución de la ciudad y el hábitat y cómo esto afecta a la vida productiva, económica o recreativa de los ciudadanos, (4) La convivencia de los diferentes miembros de la ciudad, lo que los hace ciudadanos y sus libertades personales, inclusividad política, económica, social, espacial y física, (5) Pasar de un modelo de ciudad que vende recursos a uno donde la ciudad logre producir los recursos que necesita. Bajo estos ejes se basa el modelo con el que la Municipalidad trata de reformular el cantón y logra proponer un Plan Regulador innovador en el país.

Dentro de estas proyecciones se ha intentado incluir a los recursos tecnológicos como manera de acercarse a la población y poder generar masa crítica, por lo que el componente tecnológico es solamente “la punta del iceberg” (O. Mezger, 2016) bajo la cual se encuentra un proceso de cambio de paradigma importante.

Según Mora, uno de los objetivos de este modelo es cambiar las relaciones que tiene el gobierno nacional, con el gobierno local y con los ciudadanos, mediante una RADICALIZACIÓN DE LA CIUDADANÍA, o sea “...Darle la posibilidad a la ciudadanía de determinar políticas públicas a partir del uso de nuevas tecnologías y de nuevas metodologías de gobernanza de tal manera que haya una presión desde la demanda a que los gobiernos locales tengamos mayores capacidades regulatorias y más capacidades para gobernar...” (E. Mora, 2016)

Dentro de la realización de este modelo la Municipalidad ha impulsado diversa cantidad de proyectos como el de “Ciudad Dulce”; donde se intenta integrar el ambiente natural biodiverso con el urbano mediante diferentes iniciativas ciudadanas (P. Morera, 2016). Pero el proyecto pertinente para esta investigación es el desarrollo de la aplicación YO ALCALDE, bajo la idea de que sean los ciudadanos los que tengan el poder de decisión y acción, y que estas acciones sean direccionadas a la Municipalidad como parte de sus labores de satisfacer las necesidades de la población, tratando de igualar las metas del funcionario con las metas del ciudadano.

La aplicación para teléfonos inteligentes busca fortalecer vínculos entre los ciudadanos y entender su experiencia al vivir en Curridabat; sus opiniones, necesidades y cómo los gobiernos locales pueden contribuir en esto de manera fácil y eficiente. Sirve como un puente entre los habitantes y la autoridades locales (E. Mora, 2016), por lo que los reportes, denuncias o comentarios que se dan en la aplicación llegan a los funcionarios pertinentes tratando de agilizar los procesos de cambio, esto bajo un sistema de prioridad de problemas. Según Mezger, la aplicación trabaja con un sistema de votaciones donde los problemas con mayor cantidad de votos serán los prioritarios para la Municipalidad, creando la posibilidad de que los ciudadanos se auto-organicen para generar votos en el problema que les afecte más y así crear lazos entre vecinos y una dialéctica de solución de problemas, creando ciudadanos eficientes.

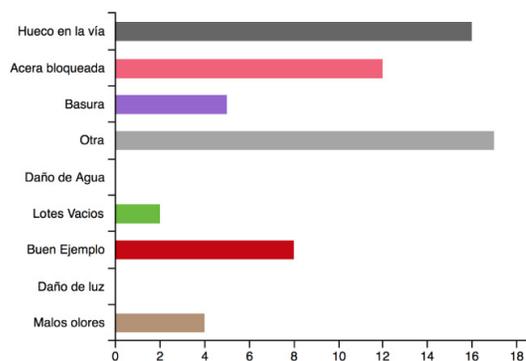
A partir de la creación de reportes a partir de un mapa y un punto geográfico específico, estos reportes hechos por el ciudadano entran en diferentes categorías lo que permite que el reporte llegue al funcionario que le compete tal campo reportado; dejando un comentario e incluso aportando una foto, se logra generar un portafolio de problemas que llegan de manera eficiente a la Municipalidad. Pero no solamente se mapean problemas, sino que también se intenta generar un portafolio de buenos ejemplos y casos positivos que se desarrollen en el espacio público.



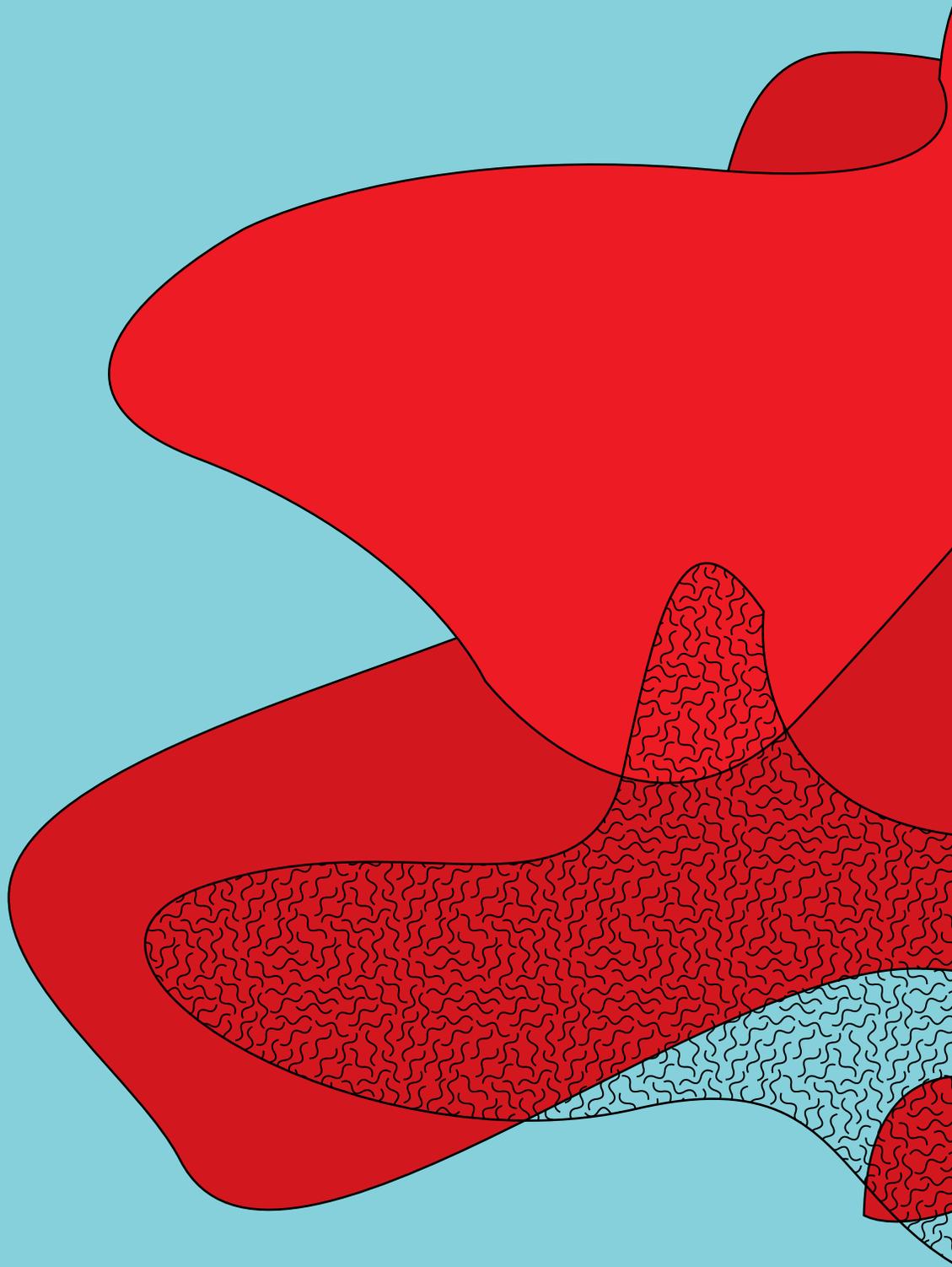
Imágen 42. Yo Alcalde. (<http://www.curridabat.go.cr/>)

El proyecto se encuentra en una versión de prueba por lo que no ha sido masivamente publicitado, pero aun así ya posee alrededor de 500 usuarios que han logrado generar retroalimentación a la aplicación, la cual ha sido tomada para mejorarla hacia una nueva versión, tomando en cuenta sugerencias de la población y sus patrones de uso. Mezger explica cómo la categorización de los reportes les ha ayudado a entender cuáles son los problemas que más preocupan a la población y que estos problemas no eran necesariamente los que ellos proyectaban como primordiales, como por ejemplo la categoría “Acera bloqueada” la cual recibe una respuesta alta de reportes acompañada por comentarios de preocupación hacia la situación. Estas opiniones de la población generan cambios en la visualización del proyecto, ya que se denota que el que más lo utiliza es el peatón.

Como demuestra el diagrama obtenido de la página web www.innovación.curridabat.go.cr (Ver: “Imágen 43. Gráfico cantidad de quejas por categoría en la aplicación móvil Yo Alcalde. (<http://innovacion.curridabat.go.cr/>)” en página 99) se puede observar que los resultados de los reportes han sido sistematizados y utilizados para crear retroalimentación al proceso de creación de la aplicación, además el alto nivel de reportes bajo la categoría de “Otra”, denota la necesidad de diversificar todavía más las categorías que se presentan. La constante construcción de la aplicación demuestra la disponibilidad del gobierno local de construir la herramienta en conjunto con la población, lo cual aumenta el nivel de participación ciudadana en el proceso. Se espera que para el año 2017, la aplicación pueda ser lanzada públicamente para la incorporación de mayor cantidad de usuarios, pero esta será constantemente actualizada según las sugerencias de los ciudadanos y los resultados proyectados.



Imágen 43. Gráfico cantidad de quejas por categoría en la aplicación móvil Yo Alcalde. (<http://innovacion.curridabat.go.cr/>)



4

Marco

Metodológico



Metodología de investigación

4.1. Enfoque

Esta investigación se desarrolla bajo la noción de que el estudiar la ciudad es un problema cada vez más complejo y diverso. Esto quiere decir que la metodología bajo la cual se trabaja debe responder a esta complejidad y lograr abarcar múltiples perspectivas del problema urbano. Así es como se plantea un enfoque mixto, donde se conjugan lo cualitativo y lo cuantitativo, pero que a su vez va más allá, e incluye espacios reales y virtuales que tienen secuelas en las dinámicas urbanas del distrito de San Pedro.

El objeto de estudio de la investigación, el cual se basa en la información generada por el usuario de la ciudad, es analizado en el contexto virtual y físico, siendo la materia prima necesaria para entender las dinámicas sociales y virtuales que repercuten en el espacio urbano. Esto resulta en un espacio de exploración que debe ser híbrido, diverso, inclusivo y no censurado, con el objetivo de entender la complejidad de los temas urbanos a analizar.

Esta metodología se rige por la condición de la época actual, en la cual las ciudades son aldeas globales debido a su a intensa capacidad de conexión y alto nivel de comunicación con el resto del mundo. Basada en las tecnologías de información y comunicación, que se constituyen como extensiones del ser humano y ahora tienen la capacidad de localizar eficazmente a los usuarios de la ciudad y sus dinámicas sociales.

La estrategia de la investigación se basa en el planteamiento de tres factores iniciales:

1. Las representaciones virtuales de los espacios urbanos generadas por usuarios diversos en espacios virtuales, como las redes sociales; y su afectación sobre los procesos de producción del espacio urbano y las manifestaciones físicas de ese proceso.
2. El espacio físico y social conformado por una comunidad efímera que reside en el cantón por temporadas lectivas, la comunidad permanente del distrito y la conjunción de ambas como una comunidad que siempre está conectada gracias a las tecnologías de información y comunicación.
3. La problemática generada por los fenómenos anteriores que generan productores del espacio que se encuentra en constante conexión que no logran generar vínculos para el mejoramiento de la calidad de vida en el distrito.

Estos tres factores resultan en los objetivos de investigación planteados, los cuales se llevarán a cabo a partir del análisis del fenómeno de la producción del espacio urbano y la tecnología. Se analiza cualitativa y cuantitativamente el sitio de estudio y las comunidades virtuales que tienen presencia en el distrito. Posteriormente, se desarrollan una serie de exploraciones socio-virtuales que permiten dar pautas a la propuesta. Finalmente, se proyecta la metodología de producción urbana a través de la tecnología y una herramienta virtual que logre concretar esa estrategia.

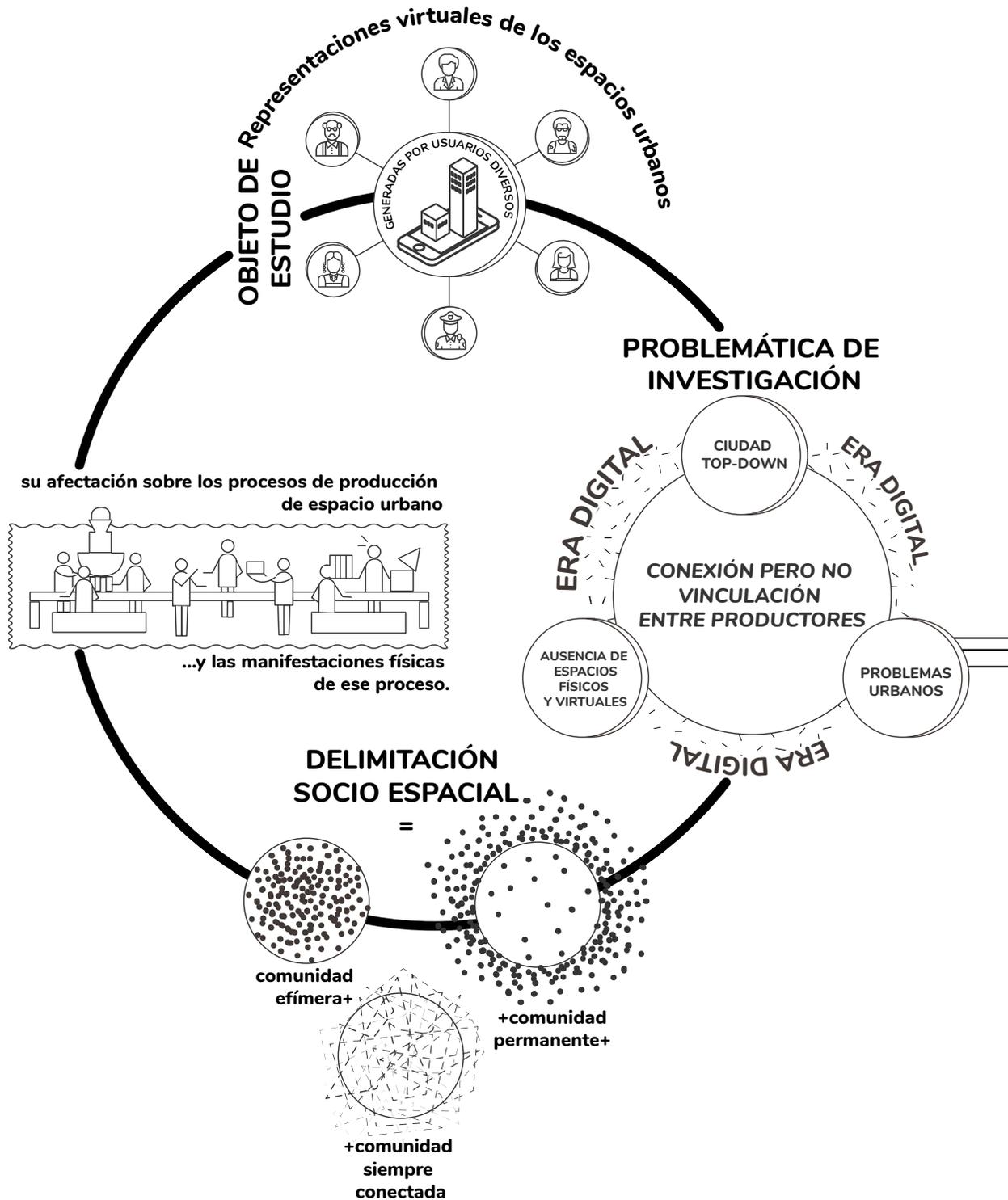
Esta estrategia de investigación consiste en tres etapas, una de análisis y diagnóstico y la segunda y tercera; constituyen la propuesta del proyecto de investigación.

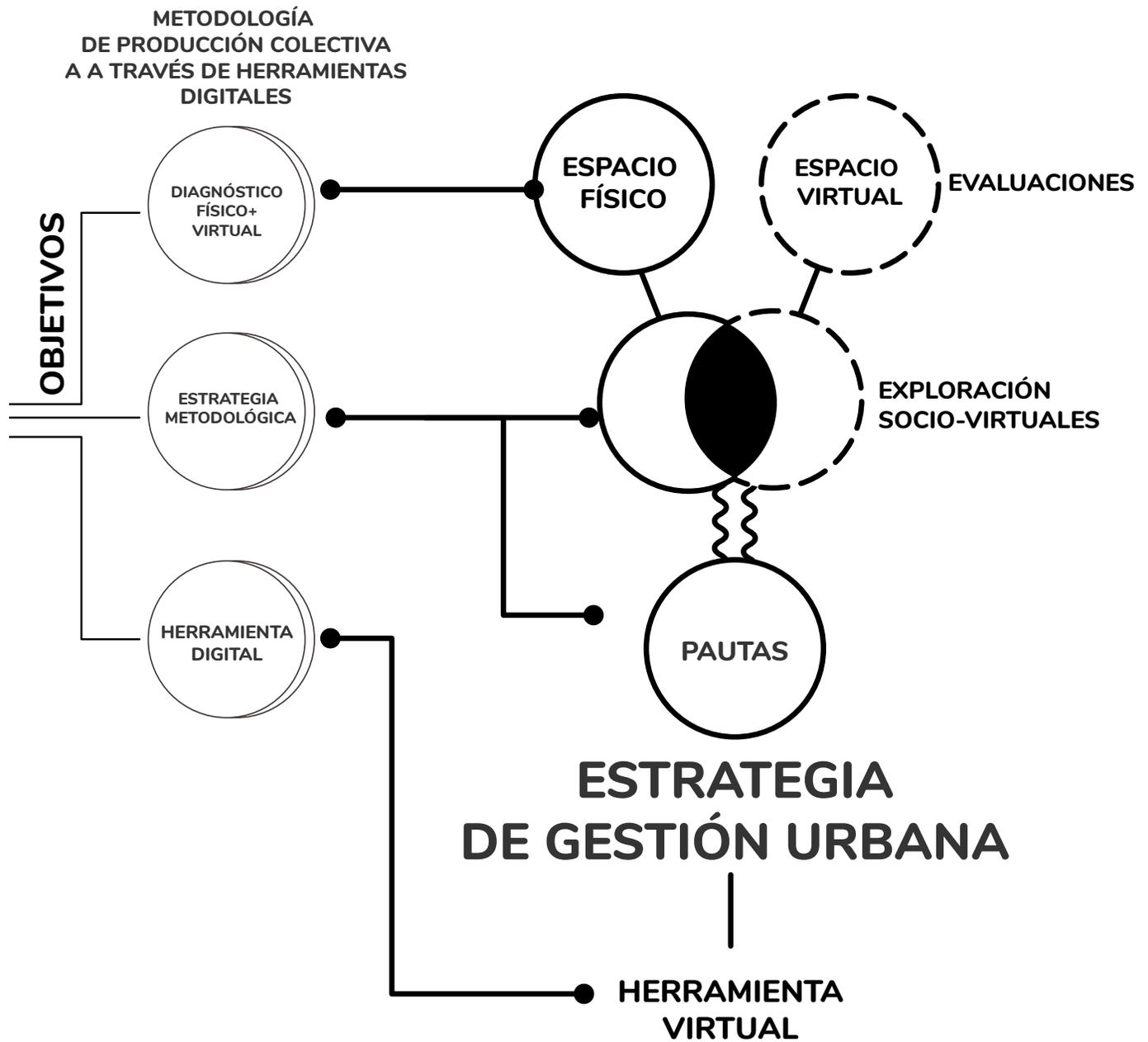
La Etapa A de Diagnóstico abarca dos fases; (1) la evaluación y análisis del espacio físico urbano y (2) la caracterización de las dimensiones virtuales del distrito de San Pedro de Montes de Oca.

La Etapa B de Estrategia, primero profundiza en la exploración de la unión de las dimensiones virtual y física, para luego pautar estrategias que permitan la creación de espacios de innovación abierta en el distrito, que busca desarrollar la propuesta de metodología de gestión de la ciudad a partir de la noción de la producción colectiva del espacio urbano.

Por último la Etapa C, Herramienta; consiste en el diseño y proyección conceptual de la herramienta virtual que represente la estrategia planteada en la etapa anterior.

4.2. Estrategia de investigación





análisis

etapa a/ diagnóstico

objetivo específico 1

Realizar un diagnóstico de las dimensiones físicas y socio-virtuales del espacio urbano del distrito de San Pedro, Montes de Oca; mediante un análisis físico urbano y socio-virtuales, para el entendimiento de los procesos actuales de producción del espacio urbano físico-virtual.



objetivo específico 2

propuesta

etapa b/ análisis y discusión

Plantear estrategias de producción colectiva del espacio urbano, mediante el establecimiento de pautas como resultado de cuatro exploraciones físico-virtuales, para la propuesta de una metodología que facilite la innovación abierta a nivel local.



objetivo específico 3

etapa c/ herramienta

Conceptualizar y proyectar una herramienta virtual de información, comunicación y proyección entre los productores del espacio urbano, mediante una serie de visualizaciones virtuales; para la puesta en práctica de las estrategias de producción planteadas.



propósito

Realizar un diagnóstico de las dimensiones físicas y virtuales del distrito de San Pedro.

tipo de análisis

-Observación y análisis físico cualitativo y cuantitativo de los espacios urbanos del distrito.
-Observación y análisis cualitativo y cuantitativo de comunidades virtuales del distrito.

propuesta

fase 4

Determinar los ejes de acción que se plantearan en la metodología, a partir del resultado de cuatro exploraciones socio virtuales y su impacto en las dimensiones/espacios virtuales que representen al espacio urbano del distrito.

Diseñar una metodología que permita una producción colectiva del espacio urbano a partir de herramientas digitales.

-Observación de fenómenos específicos mediante exploraciones socio virtuales

fase 2

fase 5

Diseñar una herramienta que responda a los principales ejes temáticos de la estrategia planteada

fase 3

actividades

Evaluaciones

- Exploraciones socio-virtuales.
- Mapeo de experiencias
- Definición de pautas
- Diseño de experiencias
- Diseño de estrategias.
- Diagramación y desarrollo.

- Diseño de herramienta.
- Diagramación y desarrollo.

1. ESPACIO FÍSICO

- Visitas y observaciones de espacios urbanos:
- Definición de rutas caminando y en automóvil.

RUTA 1: Recorrido caminando matutino.

RUTA 2: Recorrido caminando matutino abarcando otra zona.

Evaluación 3: Recorrido automóvil abarcando la mayoría del territorio.



* **SE EVALÚA:**
espacios de tránsito:
aceras, calles, pasos
peatonales, pausas para
peatones, ciclovías.

Actividades de evaluación:

- Observación
- Fotografías
- Mapeo en línea utilizando teléfono móvil
- Diagnóstico de:
- Infraestructura, estado general
- Tiempo de recorrido
- Accesibilidad de recorridos
- Dificulta de recorridos
- Sensación de seguridad
- Conteo de usuarios: carros, personas o bicicletas
- Paradas de bus
- Mantenimiento/ limpieza
- Tabulación de datos y sistematización



* **SE EVALÚA:**
espacios colectivos de reunión:
parques, plazas, equipamiento
urbano...

Actividades de evaluación:

- Observación
- Fotografías
- Mapeo en línea utilizando teléfono móvil
- Diagnóstico de:
- Infraestructura, estado general
- Temporalidad
- Equipamiento recreativo, deportivo
- Vigilancia
- Tiempo de recorrido
- Accesibilidad de recorridos. Ley 7600
- Sensación de seguridad
- Conteo de usuarios: niño, adulto joven, adulto, adulto mayor
- Intervención comunal
- Paradas de bus
- Mantenimiento/ limpieza
- Tabulación de datos y sistematización

2. ESPACIOS VIRTUALES

FB: Evaluación comunidades virtuales Facebook:

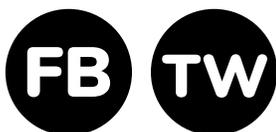
Ojo Montes de Oca (sociedad civil)

Municipalidad de Montes de Oca (gobierno local)

TW: Evaluación información generada

geolocalizada en San Pedro en red social Twitter

IG: Evaluación información generada geolocalizada en San Pedro en red social Instagram



-Evaluación comunidades virtuales:

Seguidores de la página

Involucramiento de seguidores

Interacción de publicaciones

Publicaciones por día

Cantidad y tipo de comentarios/reacciones

Tipos de publicaciones: fotografías, links, texto.

Involucramiento de seguidores en publicaciones.

Temas de publicaciones: cantidad por tema,

reacciones por tema, comentarios por tema.

Popularidad de temas

-Procesamiento de datos y sistematización



-Caracterización socio-espacial de contenido generado por usuarios desde perfil personal.

-Tabulación de publicaciones y categorización.

-Selección de publicaciones para Rastros de vida urbana.**



-Localización de parques/plazas analizados en el análisis físico.

-Análisis de reseñas de parques/plazas.

-Análisis temático de los comentarios y reseñas.

-Representación de información encontrada.

****Buscando Rastros de vida urbana**

Según J.Gehl, una actividad para estudiar la vida urbana es la búsqueda de rastros de la actividad humana en el espacio urbano...” La actividad humana, usualmente deja rastros como basura en las calles, parches de tierra en zonas verdes etc., esto le permite al observador obtener información sobre la vida en la ciudad...”. (Gehl & Svarre, 2013).

En esta investigación, se toma este concepto y se parte desde las redes sociales, se buscan rastros de la vida urbana en la expresiones de las personas, geolocalizadas en San Pedro. Esto con el objetivo de entender las diferencias entre percepciones e interpretaciones físicas y virtuales, con el fin ultimo de caracterizar las dimensiones socio-físico-virtuales del distrito.

¿QUÉ SON EXPLORACIONES SOCIO-VIRTUALES?

Las exploraciones socio virtuales son una forma de profundizar ¿Cómo pueden las TICs con contenido generado por el usuario, o redes sociales, producir información para entender las dinámicas urbanas?. Tratando de ilustrar lo que llaman “la ciudad de los datos” (Ciuccarelli, Lupi, & Simeone, 2014) “Describir la ciudad de los datos significa presentar los espacios urbanos a través de acercamientos visuales que son capaces de capturar sus flujos y representarlo en formas estáticas o en imágenes dinámicas. Esto puede ofrecer nuevas perspectivas en la forma en la que los servicios, procesos y estrategias de la ciudad son diseñados e implementados”.

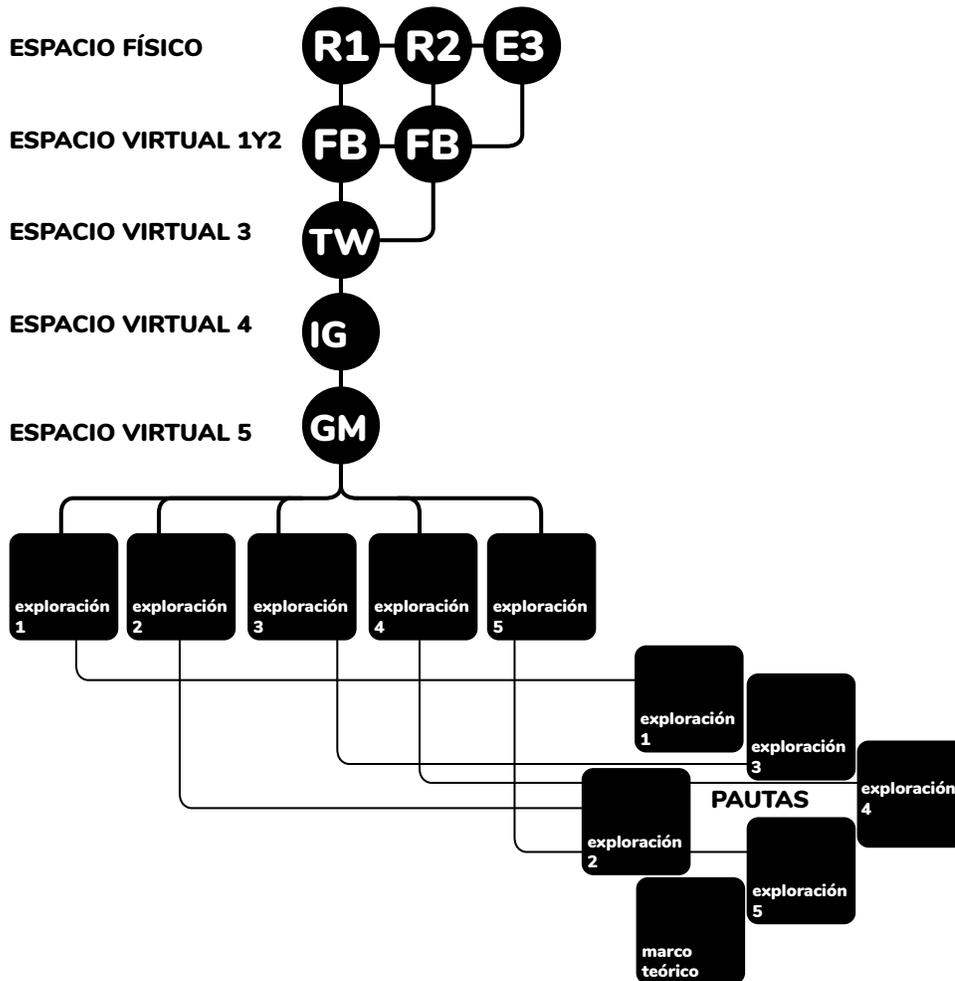
Exploraciones socio virtuales para visualizar información sobre el espacio urbano.

Basados en la metodología planteada por Ciuccarelli, Lupi, & Simeone; los “experimentos de diseño”, aquí re nombrados “experimentos socio-virtuales”, son utilizados para explorar los problemas urbanos del distrito a partir del paisaje de la información generado por los usuarios. El uso de redes sociales, convierte a los seres humanos en potenciales “sensores” que no solo tiene la habilidad de procesar e interpretar lo que sienten y piensan pero que también tienen la posibilidad de localizar esa información y compartirla alrededor del mundo a través del internet. (Ciuccarelli, Lupi, & Simeone, 2014)

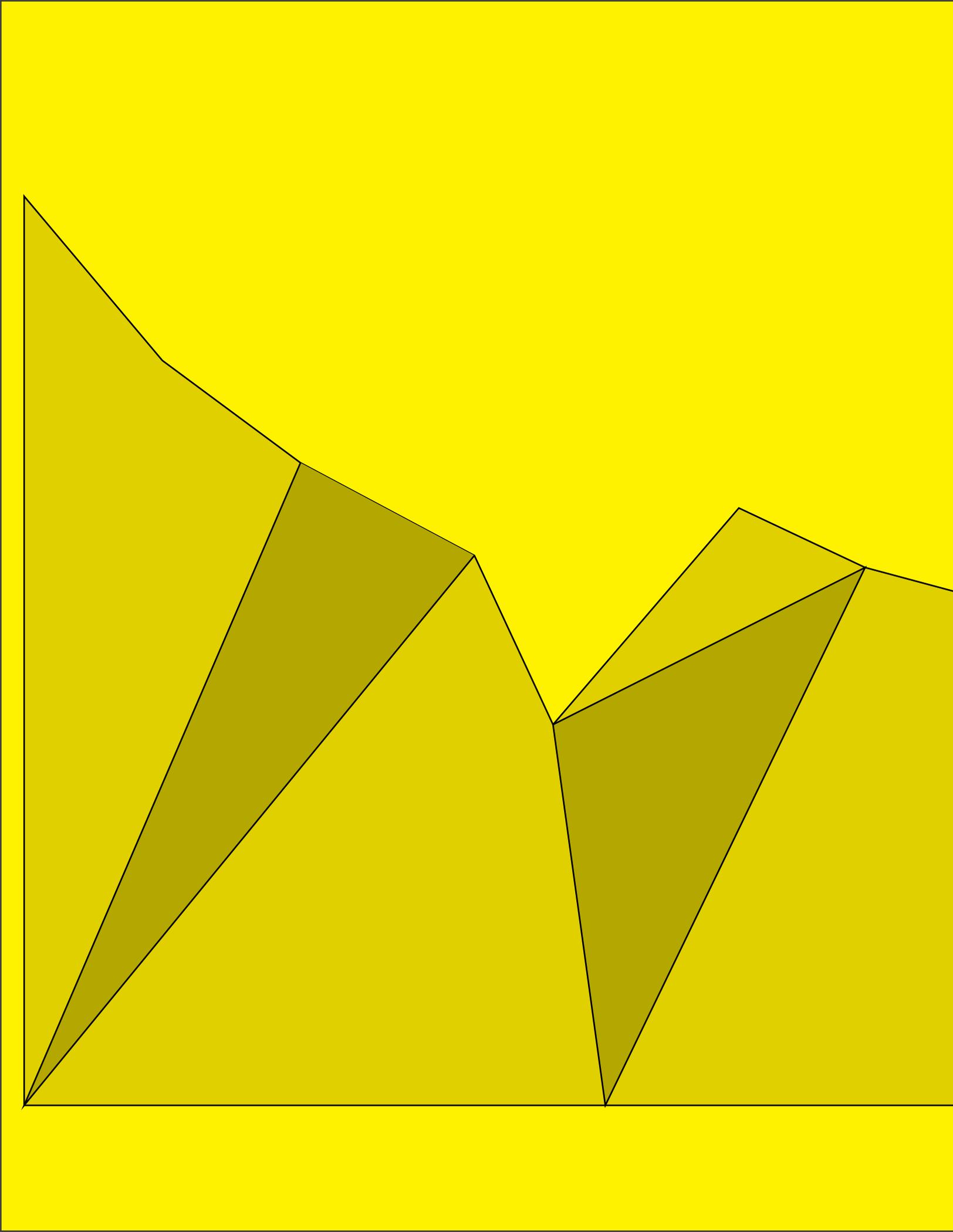
Estos experimentos se desarrollan bajo el siguiente proceso:

- 1. Identificar y mapear las corrientes de redes sociales en el distrito y sus características específicas.**
- 2. Definir los temas de interés urbano a ser investigados.**
- 3. Definir preguntas sobre estos temas de interés urbano.**
- 4. Definir la manera en la que se exploran estas preguntas.**
- 5. Recolectar e interpretar los datos.**
- 6. Definir cómo se representa visualmente la información.**

Exploraciones socio-virtuales



Las exploraciones son el resultado de la amalgama de las dimensiones virtuales y físicas, una forma de visualizar la información del espacio urbano a partir de nuevas formas de explorarlo.



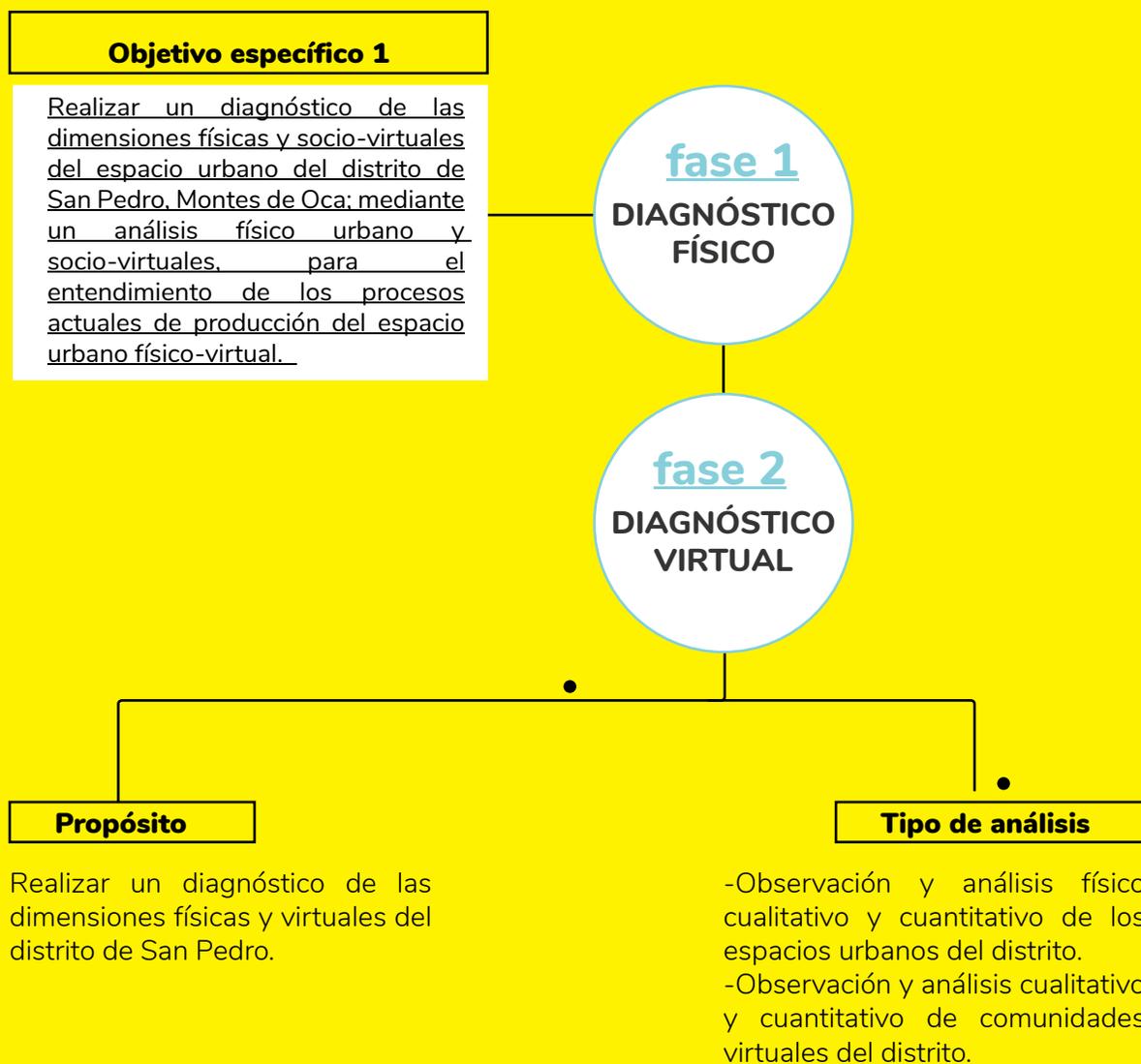


5

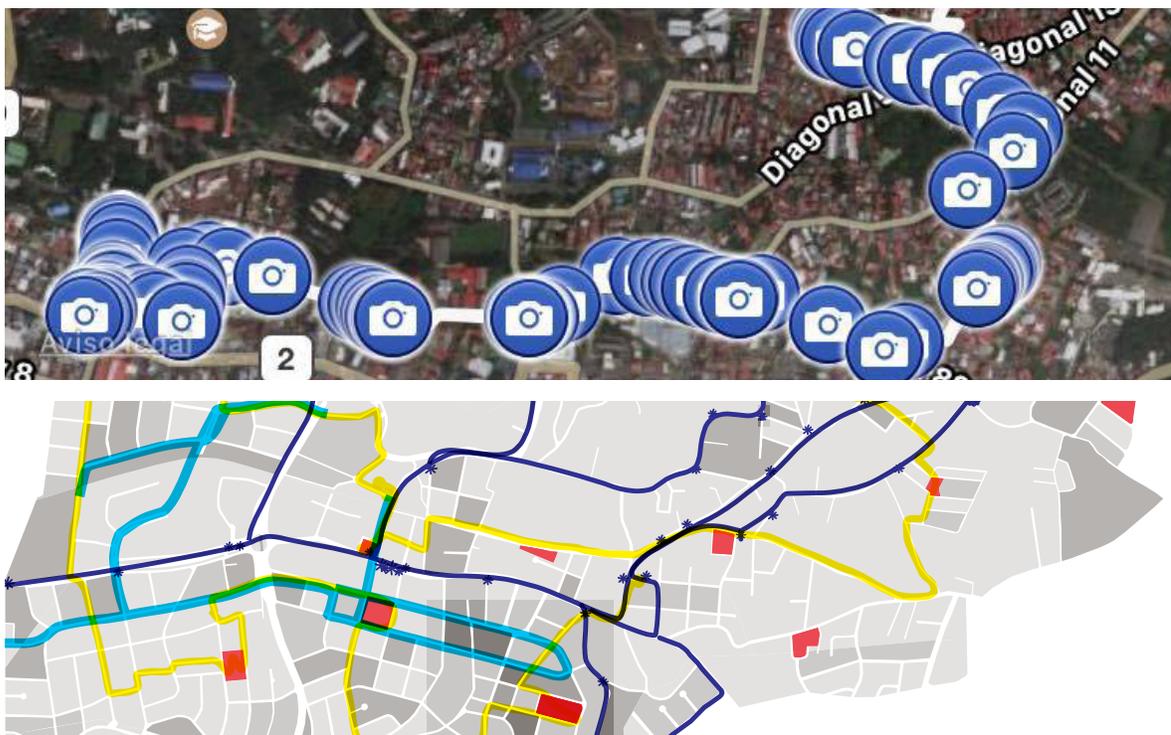
Diagnóstico y resultados

5. Evaluaciones de espacios físicos y virtuales

Este capítulo es el desarrollo del primer objetivo de investigación y se desarrolla en contextos físicos y virtuales; sin intención de generar separaciones, sino buscando paralelismos entre ambas construcciones sociales. Se desarrolla lo planteado en el Capítulo 3: Metodología de investigación;



espacios físicos +



espacios virtuales



5.1. Espacio físico

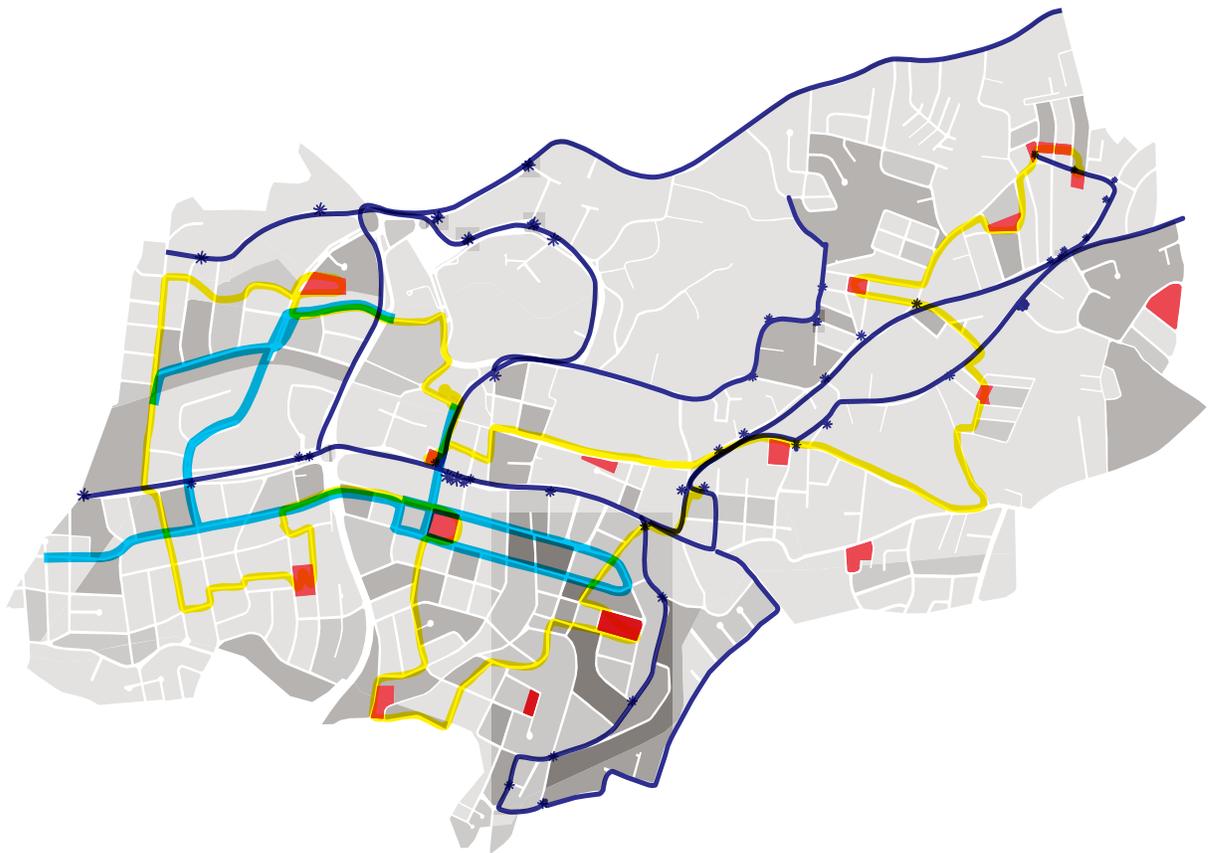
El espacio físico se analiza desde una perspectiva tradicional, donde se mapean las problemáticas y oportunidades de los espacios urbanos designados como espacios colectivos, esto con el objetivo de tener un panorama general de las condiciones urbanas en las que se desarrolla el distrito. Por esto, se llevan a cabo una serie de recorridos (seis en total) por los espacios públicos del distrito; tomando en cuenta los espacios de circulación, como aceras, calles y ciclovías y lo espacios de concentración como parques y plazas.

El distrito tiene condiciones topográficas variadas y los espacios urbanos de concentración tienden a estar desconectados de los espacios de mayor confluencia de personas, la sensación de inseguridad y la falta de iluminación en calles y aceras son factores iniciales por los cuales se decide realizar dos recorridos caminando y cuatro recorridos en automóvil.

La Ruta 1 y 2 se establecen a partir de los recorridos óptimos para caminar por el cantón y se divide en dos recorridos debido a que cada uno requiere de más de 1 hora de caminata, con un promedio de distancia recorrida de 5km en cada ruta. En ambos se dan observaciones de los espacios urbanos y conteos de usuarios en los parques y plazas; se busca caracterizar la generalidad de la condición física de los espacios y la experiencia de recorrer el distrito. Esta primer parte de la evaluación se resume en el diagrama síntesis (Ver: "Imágen 45. Diagrama síntesis de análisis en Ruta 1 y 2" en página 117) el cual cuantifica el estado del espacio físico, representa la dinámicas encontradas y el tipo de usuario de diferentes puntos en el recorrido, algunos coincidiendo con parques o plazas y otros no.

El tercer recorrido o Evaluación 3 se realiza en cuatro temporalidades; durante la mañana, la tarde, la noche y un fin de semana; buscando cambios en dinámicas y usuarios de los espacios de concentración. En los cuatro momentos se realiza la misma ruta en automóvil, observando y evaluando el espacio físico, la dinámica social y el tipo de usuario que se encuentra en cada parque o plaza. En esta ruta se realiza una evaluación cuantitativa y cualitativa de: infraestructura general, temporalidad (horario), estado y existencia de equipamiento recreativo y deportivo, vigilancia, tiempo de recorrido hacia el parque o plaza, accesibilidad y cumplimiento a ley 7600, sensación de seguridad, mantenimiento, tipo de usuarios, dinámicas e intervención comunal en el parque o plaza. Para este diagnóstico (Evaluación 3) se desarrollan herramientas de evaluación en forma de tabla con el objetivo de evaluar qué tipo de infraestructura existe en cada espacio y si además se nota la presencia de intervenciones comunales en el espacio. La tabla adjunta (Ver: "Imágen 65. Tabla resumen diagnóstico cualitativo de espacios urbano." en página 130) es un resumen de estos recorridos y posteriormente se especifica lo encontrado en cada recorrido, su temporalidad y duración (Ver: "Imágen 64. Tabla evaluación recorrido fin de semana" en página 128).

El mapa general de recorridos (Ver: "Imágen 44. Mapa de rutas y espacios analizados" en página 117) señala además, las rutas de buses que rodean el distrito, las paradas de bus observadas y los ciclo-carriles actuales.



Imágen 44. Mapa de rutas y espacios analizados



Ubicación

1



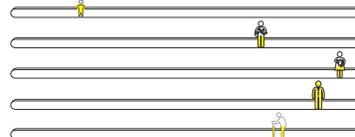
ESTADO DEL ESPACIO FÍSICO

abandono regular óptimo

DINÁMICA



USUARIO



ESTADO DEL ESPACIO FÍSICO

DINÁMICA OBSERVADA

USUARIO OBSERVADO

NIÑO

ADOLESCENTE/ESTUDIANTE COLEGIO

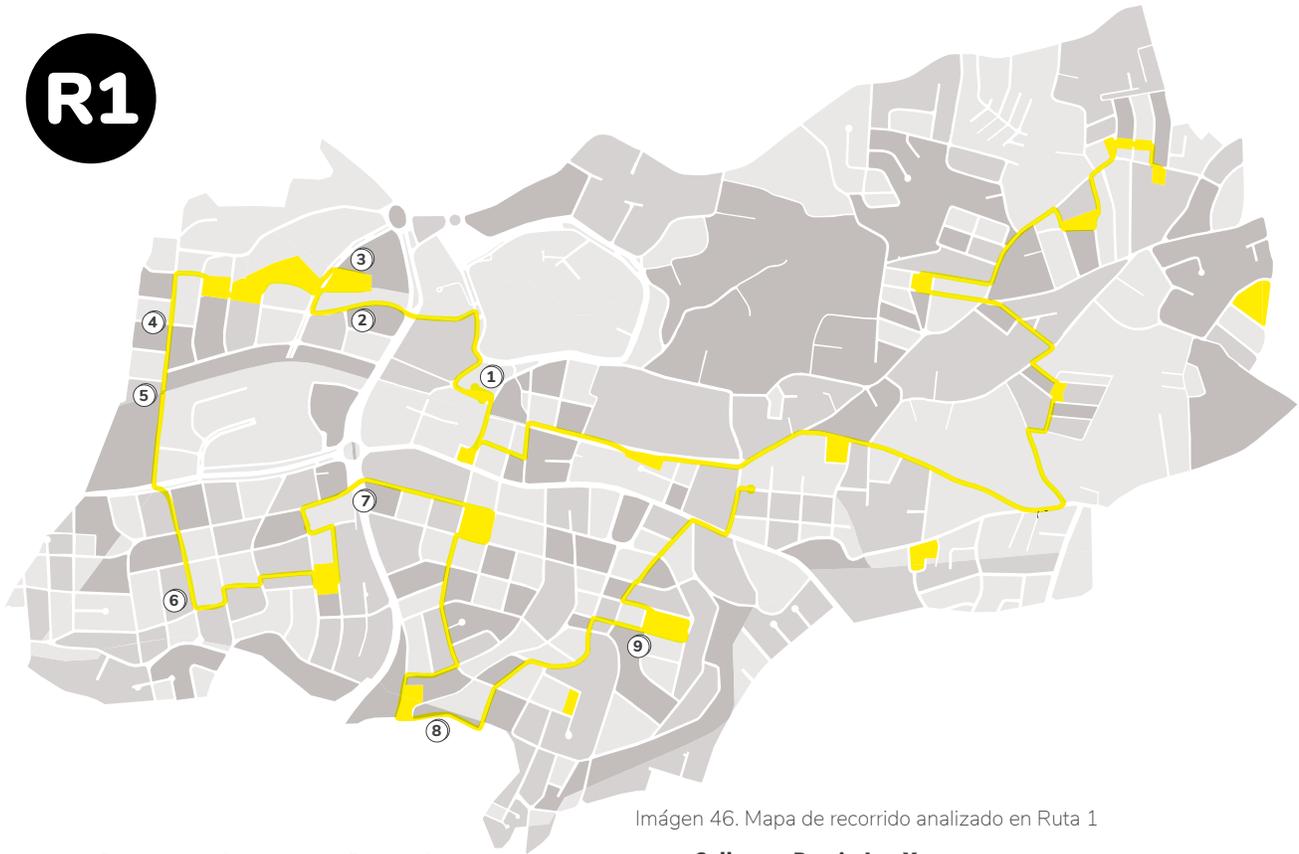
ADULTO JOVEN

ADULTO TERCERA EDAD

ADULTO MAYOR

Imágen 45. Diagrama síntesis de análisis en Ruta 1 y 2

R1



Imágen 46. Mapa de recorrido analizado en Ruta 1

1 Plaza de la Libertad de Expresión

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: wheelchair, stroller, person with cane, person with crutches, person with cane]

USUARIO
[Icons: person, person with cane, person with crutches]

6 Calles en Barrio Los Yoses

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: wheelchair, stroller, person with cane, person with crutches, person with cane]

USUARIO
[Icons: person, person with cane, person with crutches]

2 Barrio Dent- Oficinas

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: wheelchair, stroller, person with cane, person with crutches, person with cane]

USUARIO
[Icons: person, person with cane, person with crutches]

7 Intersección Rotonda Fuente de la Hispanidad

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: wheelchair, stroller, person with cane, person with crutches, person with cane]

USUARIO
[Icons: person, person with cane, person with crutches]

3 Parque Barrio Dent

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: wheelchair, stroller, person with cane, person with crutches, person with cane]

USUARIO
[Icons: person, person with cane, person with crutches]

8 Calle Barrio La Granja

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: wheelchair, stroller, person with cane, person with crutches, person with cane]

USUARIO
[Icons: person, person with cane, person with crutches]

4 Aceras collage-Barrio Dent

5

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: wheelchair, stroller, person with cane, person with crutches, person with cane]

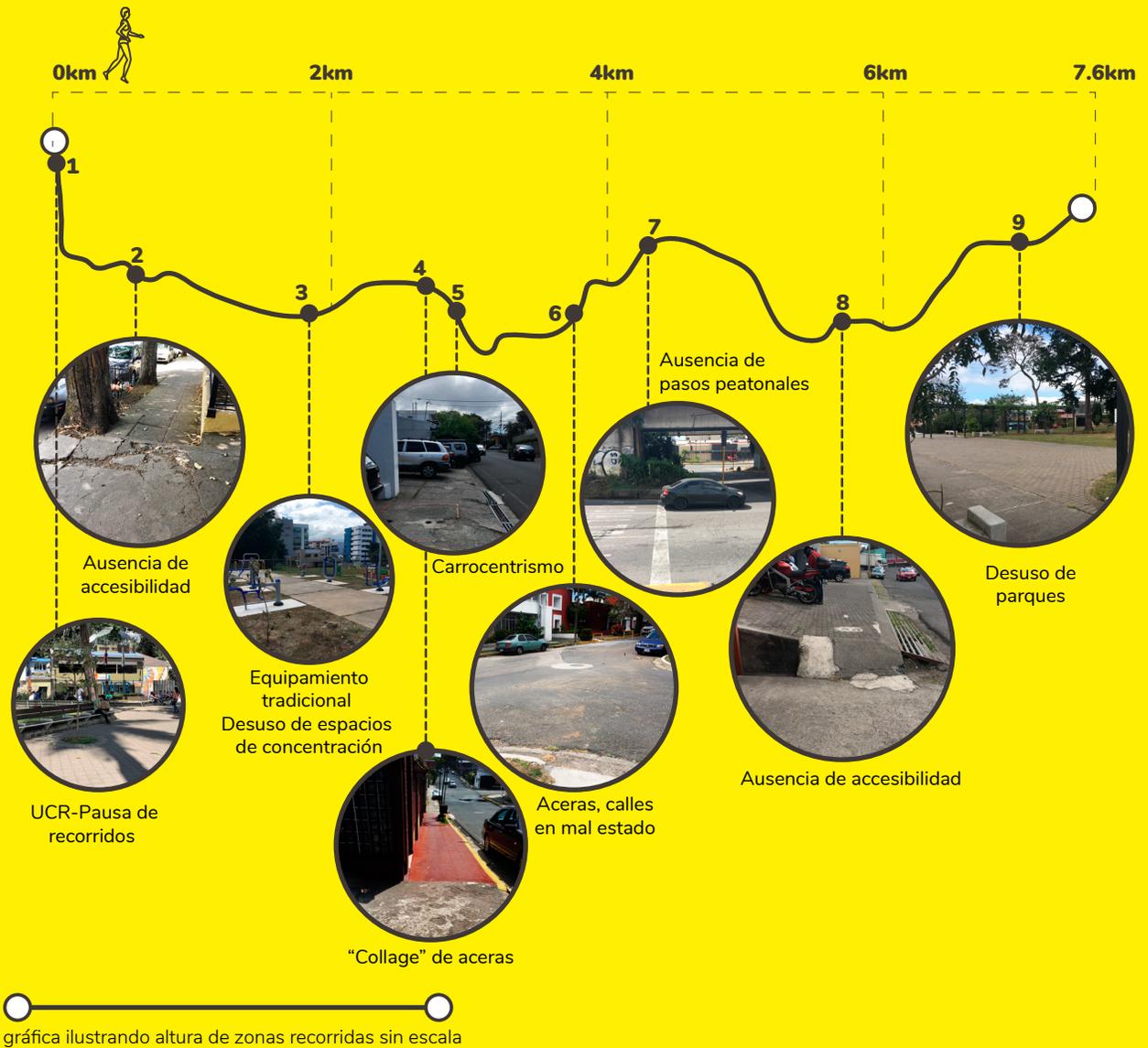
USUARIO
[Icons: person, person with cane, person with crutches]

9 Parque El Retiro

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: wheelchair, stroller, person with cane, person with crutches, person with cane]

USUARIO
[Icons: person, person with cane, person with crutches]



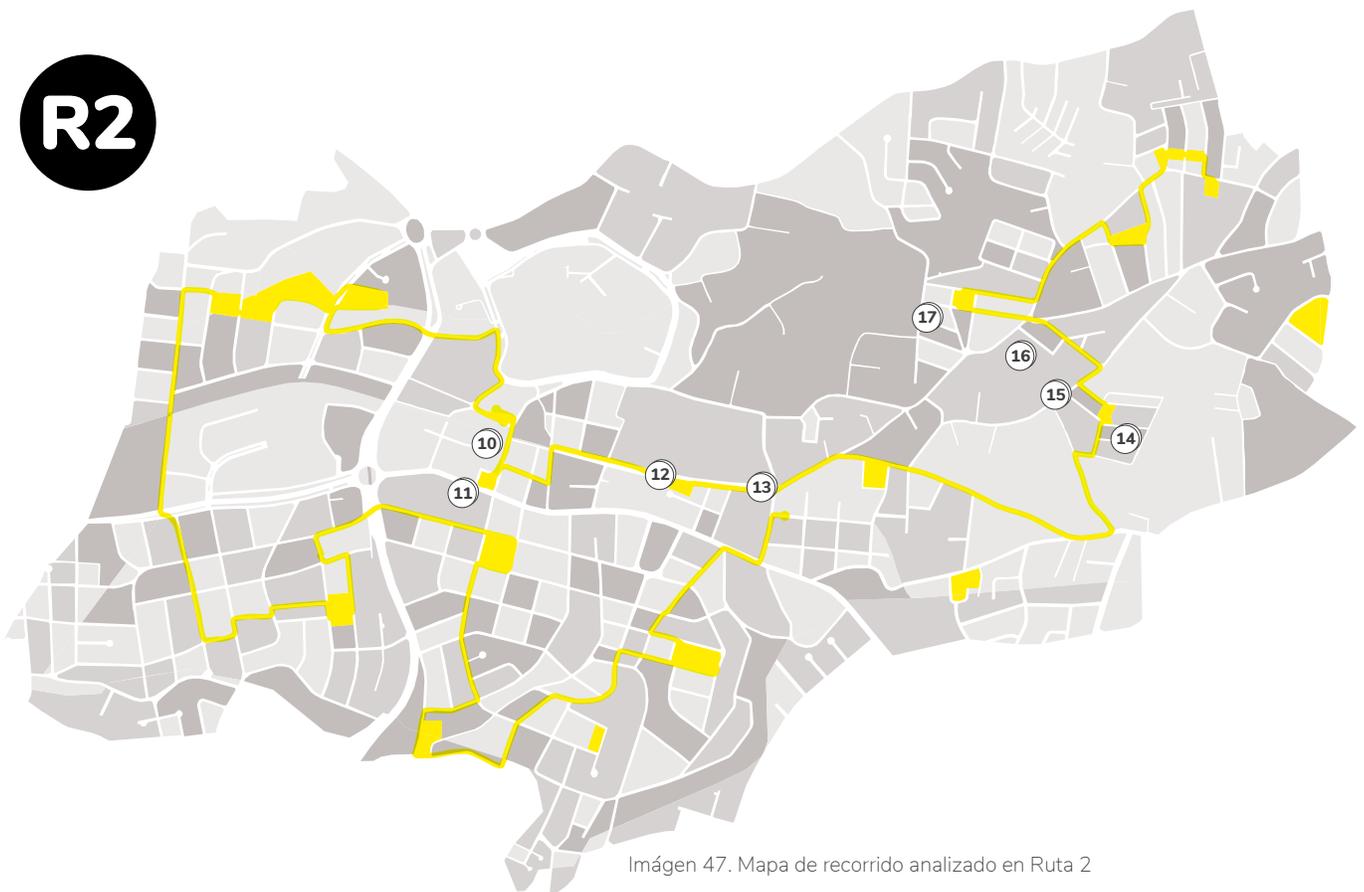
FECHA: 9 de febrero 2017
HORA: 12:16 -14:13
DURACIÓN: 1:57:22
DISTANCIA: 7.6 km
VELOCIDAD PROMEDIO: 3.9 km/h

INFRAESTRUCTURA ACCESIBILIDAD


2
REGULAR


1
MALO

R2



Imágen 47. Mapa de recorrido analizado en Ruta 2

10 Inmediaciones UCR- Municipalidad

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: person, trash, crossed-out person, wheelchair]

USUARIO
[Progress bars with icons: person, person, person]

14 Parque Collados del Este

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: person, trash, wheelchair, crossed-out person]

USUARIO
[Progress bars with icons: person, person, person]

11 Barrio Dent- Oficinas

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: person, trash, wheelchair, crossed-out person]

USUARIO
[Progress bars with icons: person, person, person]

15 Inmediaciones Fundación Costa Rica-Canadá

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: person, trash, wheelchair, crossed-out person]

USUARIO
[Progress bars with icons: person, person, person]

12 Peatonal Colegios Calasanz-Vargas Calvo

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: person, trash, wheelchair, crossed-out person]

USUARIO
[Progress bars with icons: person, person, person]

16 Calle Garro- Feria del Agricultor

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: person, trash, wheelchair, crossed-out person]

USUARIO
[Progress bars with icons: person, person, person]

13 Intersección ULatina

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: person, trash, wheelchair, crossed-out person]

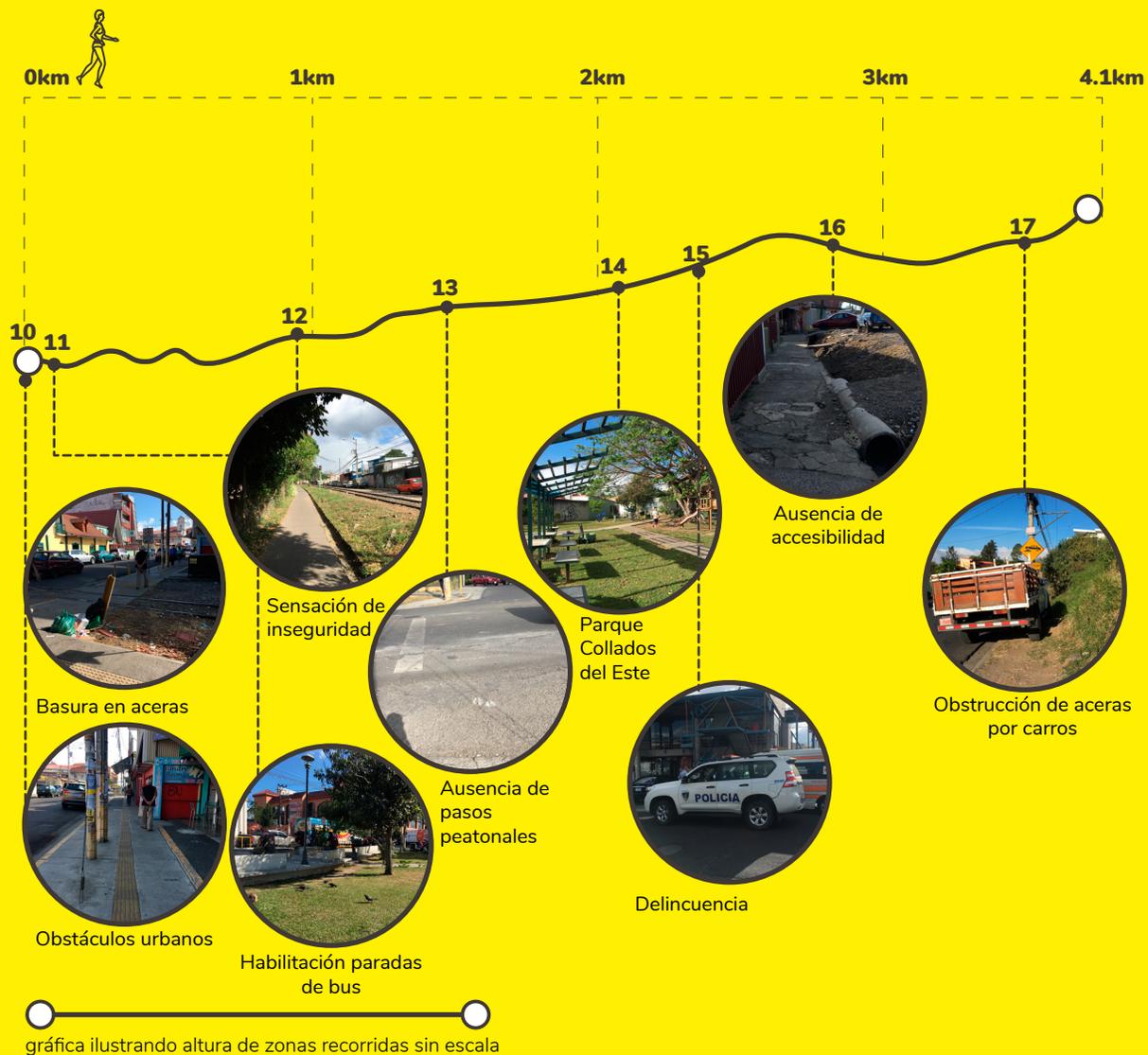
USUARIO
[Progress bars with icons: person, person, person]

17 Inmediaciones CENCINAI

ESPACIO FÍSICO
abandono regular óptimo

DINÁMICA
[Icons: person, trash, wheelchair, crossed-out person]

USUARIO
[Progress bars with icons: person, person, person]



FECHA: 10 de febrero 2017
HORA: 15:02 -16:15
DURACIÓN: 1:12:56
DISTANCIA: 4.1 km
VELOCIDAD PROMEDIO: 3.3 km/h

INFRAESTRUCTURA



2

REGULAR

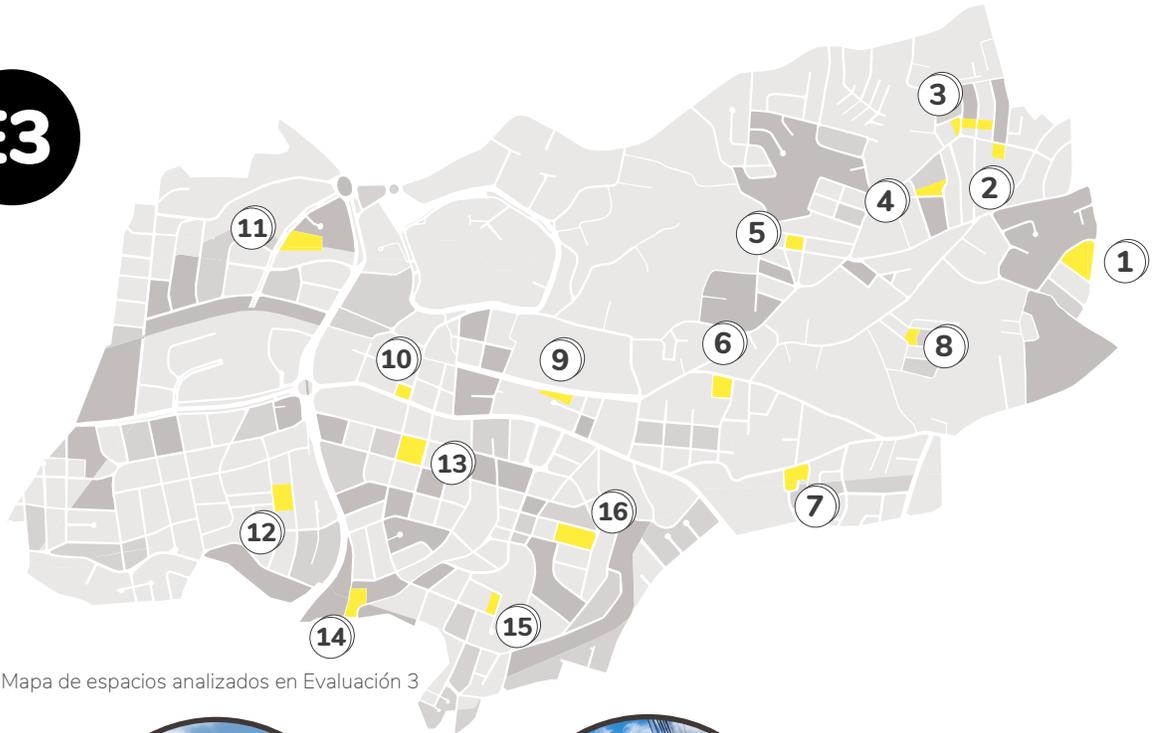
ACCESIBILIDAD



2

REGULAR

E3



Imágen 48. Mapa de espacios analizados en Evaluación 3



Parque El Cedral



Parque Recreativo Monterrey



Parque San Marino



Parque Recreativo La Pradera



Parque Vargas Araya



Plaza Lourdes

7



Parque Juan Gabriel

8



Parque Collados del Este

9



Parque Infantil

10



Parque John F. Kennedy

11



Parque Barrio Dent

12



Parque Los Yoses

13



Plaza Máximo Fernández

14



Parque Jacarandá

15



Parque Barrio Pinto

16



Parque El Retiro

El mapeo de la Ruta 1 y 2 inicia desde un punto de gran confluencia; la sede Rodrigo Facio de la Universidad de Costa Rica, y parte hacia diferentes sectores del distrito, dividiéndolos en cuadrantes, cada cuadrante tiene un destino específico; un parque, plaza o espacio urbano de mayor área y concentración de personas.

La Ruta 1 consiste en un trayecto de 8km, desde la Sede Rodrigo Facio, hacia Barrio Dent (1- Parque lineal de Barrio Dent), Los Yoses (2- Parque de Los Yoses), San Pedro (3- Plaza Máximo Fernández), La Granja (4- Parque Jacarandá, 5-Parque El Retiro) terminando en la sede de la Universidad Latina de Costa Rica, en San Pedro.

La Ruta 2 consiste en un trayecto de 4 km, desde la Sede Rodrigo Facio, hacia San Pedro (6-Parque John F. Kennedy, 7-Parque Infantil), Lourdes (8-Plaza de Lourdes), Collados del Este (9-Parque Collados del Este), Vargas Araya (10-Parque de Vargas Araya, 11-Parque lineal Urbanización San Marino.)

La Evaluación 3 consiste en un trayecto de 9 km en automóvil, desplazándose desde Parque El Cedral, Parque Monterrey, Parque Urbanización San Marino, Parque Recreativo La Pradera, Parque Vargas Araya, Plaza Lourdes, Parque Juan Gabriel, Parque Collados del Este, Parque Infantil, Parque John F. Kennedy, Parque Barrio Dent, Parque Los Yoses, Plaza Máximo Fernández (Roosevelt), Parque Jacarandá, Parque Barrio Pinto y Parque El Retiro. Se realiza en cuatro jornadas; matutino (7:00 a.m), diurno (14:00 p.m), nocturno (17:00 p.m) y en fin de semana (día sábado 9:00 a.m). Este mapeo se realiza con el apoyo de la aplicación móvil Trails, la misma permite mapear la ruta tomada y además agregar una descripción visual en cualquier punto de ubicación que se desee.

MATUTINA									
TABLA MATUTINA DE ANÁLISIS DEL ESPACIOS PÚBLICOS DEL DISTRITO DE SAN PEDRO, MONTES DE OCA				Fecha: Martes 04-4-17		Hora: 6:30 - 10:30			
Espacio Público	Temporalidad	Sensación de seguridad	Vigilancia	Usuario					
				Niño	Colegial	Joven Adulto	Adulto	Adulto Mayor	
El Cedral	24 h	10	Sí (cámaras)						
El Retiro	24 h	10	Sí (Guarda de Seguridad)				3		
J.F Kennedy	24 h	10	No	(en parada de bus)					
Jacaranda	6am - 6pm	10	Sí (Guarda de Seguridad)				3	1	
Los Yoses	Abierto	10	Sí (cámaras)				1		
Máximo Fernández	24 h	10	No		1	2			
Parque Collados del Este	Abierto	10	Sí (Guarda de Seguridad)						
Parque de Barrio Dent	24 h	10	No		3				
Parque de Barrio Pinto	Abierto	7	No						
Parque Infantil	24 h	7	No				1 (habitante de la calle)		
Parque Juan Gabriel	24 h	10	No						
Parque Recreativo la Pradera	Abierto	10	No						
Parque Recreativo Monterrey	Abierto	10	No						
Plaza Lourdes	Abierto	10	No				3		
San Marino	Abierto	7	No				2		
Vargas Araya	24 h	10	No			2			1

Imágen 52. Tabla evaluación recorrido matutino



Imágen 49. Parque Infantil



Imágen 50. Parque Recreativo La Pradera



Imágen 51. Plaza Máximo Fernández

DIURNA

TABLA DIURNA DE ANÁLISIS DEL ESPACIOS PÚBLICOS DEL DISTRITO DE SAN PEDRO, MONTES DE OCA					Fecha: 05-4-17		Hora: 14:30 - 16:24		
Espacio Público	Temporalidad	Sensación de seguridad	Vigilancia	Usuario					
				Niño	Colegial	Joven Adulto	Adulto	Adulto Mayor	
El Cedral	24 h	10	Sí (Guarda de Seguridad)		2	1			
El Retiro	24 h	10	Sí (Guarda de Seguridad)	2			2		
J.F Kennedy	24 h	10	No	(en parada de bus)					
Jacaranda	6am - 6pm	7	Sí (cámaras)						
Los Yoses	Abierto	8	Sí (cámaras)			3		2	
Máximo Fernández	24 h	10	No	2	8	1		2	
Parque Collados del Este	Abierto	10	Sí (Guarda de Seguridad)		10				
Parque de Barrio Dent	24 h	8	No						
Parque de Barrio Pinto	Abierto	7	No						
Parque Infantil	24 h	8	No		3		3		
Parque Juan Gabriel	24 h	10	No					1	
Parque Recreativo la Pradera	Abierto	10	No	1	1	2			
Parque Recreativo Monterrey	Abierto	9	No	1		1			
Plaza Lourdes	Abierto	10	No			5	1		
San Marino	Abierto	9	No			1	1	1	
Vargas Araya	24 h	10	No	1		2		1	

Imagen 56. Tabla evaluación recorrido diurno



Imagen 53. Parque Recreativo La Pradera Imagen 54. Parque El Retiro

Imagen 55. Parque Vargas Araya

NOCTURNA								
TABLA NOCTURNA DE ANÁLISIS DEL ESPACIOS PÚBLICOS DEL DISTRITO DE SAN PEDRO, MONTES DE OCA				Fecha: Viernes 31-3-17		Hora: 18:57 - 21:00		
Espacio Público	Temporalidad	Sensación de seguridad	Vigilancia	Usuario				
				Niño	Colegial	Joven Adulto	Adulto	Adulto Mayor
El Cedral	24 h	6	Sí (cámaras)			1		
El Retiro	24 h	10	Sí (cámaras)					
J.F Kennedy	24 h	10	No			5		
Jacaranda	Cerrado	5	Sí (cámaras)	(en parada de bus)				
Los Yoses	Cerrado	2	Sí (cámaras)					
Máximo Fernández	24 h	7	No		6	1		
Parque Collados del Este	Cierra a las 7 pm	8	Sí (casetilla)					
Parque de Barrio Dent	24 h	7	No					
Parque de Barrio Pinto	Abierto	3	No					
Parque Infantil	24 h	2	No					
Parque Juan Gabriel	24 h	9		14 - 11 motos				
Parque Recreativo la Pradera	Cerrado	5	No					
Parque Recreativo Monterrey	Cerrado	6	No					
Plaza Lourdes	Abierto	3	No					
San Marino	Cerrado	3	No					
Vargas Araya	24 h	9	No			5		

Imágen 60. Tabla evaluación recorrido nocturno



Imágen 57. Parque Recreativo La Pradera



Imágen 58. Parque Vargas Araya



Imágen 59. Parque El Retiro

FINES DE SEMANA

TABLA "FINES DE SEMANA" DE ANÁLISIS DEL ESPACIOS PÚBLICOS DEL DISTRITO DE SAN PEDRO, MONTES DE OCA					Fecha: 22-4-17		Hora: 8:30 - 11:00		
Espacio Público	Temporalidad	Sensación de seguridad	Vigilancia	Usuario					
				Niño	Colegial	Joven Adulto	Adulto	Adulto Mayor	
El Cedral	24 h	10	No			9			
El Retiro	24 h	10	Sí (Guarda de Seguridad)	2			4		
J.F Kennedy	24 h	10	No		1		7		
Jacaranda	6am - 6pm	7	Sí (cámaras)				1		
Los Yoses	Abierto	8	Sí (cámaras)				1 (Trabajador)		
Máximo Fernández	24 h	10	No	2		6	2	1	
Parque Collados del Este	Abierto	10	Sí (Guarda de Seguridad)						
Parque de Barrio Dent	24 h	8	No						
Parque de Barrio Pinto	Abierto	7	No						
Parque Infantil	24 h	8	No						
Parque Juan Gabriel	24 h	10	No						
Parque Recreativo la Pradera	Abierto	10	No	8			clase de zumba (30		
Parque Recreativo Monterrey	Abierto	9	No						
Plaza Lourdes	Abierto	10	No		7 (Equipo)				
San Marino	Abierto	9	No						
Vargas Araya	24 h	10	No				3	1	

Imágen 64. Tabla evaluación recorrido fin de semana



Imágen 61. Parque Recreativo La Pradera



Imágen 62. Parque Recreativo La Pradera



Imágen 63. Parque Barrio Dent

A partir de esta evaluación, se realiza una tabla de síntesis donde se le atribuye un puntaje a cada plaza y parque (Ver: "Imágen 66. Tabla calificación de espacios urbanos." en página 132) con el objetivo de evaluar su estado y capacidad de proveer a los ciudadanos un espacio óptimo para la promoción de la calidad de vida. Esta evaluación califica la multiplicidad de usuarios, cantidad de usuarios, cercanía a ciclovía o paradas de bus, equipamiento deportivo y recreativo, accesibilidad, puntos de actividad urbana e intervención comunal, atribuyéndole una variable cualitativa según el estado encontrado; 0 (nulo), 1 (malo), 2 (regular) y 3 (excelente), cada calificación se suma para tener un promedio del estado del espacio analizado, con un ideal de 21.



Tabla resumen diagnóstico cualitativo de espacios urbanos

	Infraestructura Deportiva	7600	Intervención Comité Cantonal de Deporte y Recreación	Intervención Comunal	Temporalidad
El Cedral	sí	no	sí	sí (salón comunal)	24h
El Retiro	no	sí (inadecuado)	sí (organización comunal)	sí	24h
J. F. Kennedy	no	no	no	no	24h
Jacarandá	sí	sí	sí	no	Limitada
Los Yoses	no	no	sí	no	Limitada
Plaza Máximo Fernández	sí	sí	sí	no	24h
Parque Collados del Este	sí	sí (inadecuado)	sí	sí	Limitada
Parque Barrio Dent	no	sí	sí	sí	24h
Parque Barrio Pinto	sí	sí (inadecuado)	no	no	Limitada
Parque Infantil	no	no	no	no	24h
Parque Juan Gabriel	sí	sí	sí	no	24h
Parque Recreativo La Pradera	sí	sí	sí	sí (organización comunal)	Limitada
Parque Recreativo Monterrey	no	sí	sí	no	Limitada
Plaza Lourdes	no	sí	sí	no	Limitada
San Marino	no	sí	sí	no	Limitada
Parque Vargas Araya	sí	sí	sí	no	24h

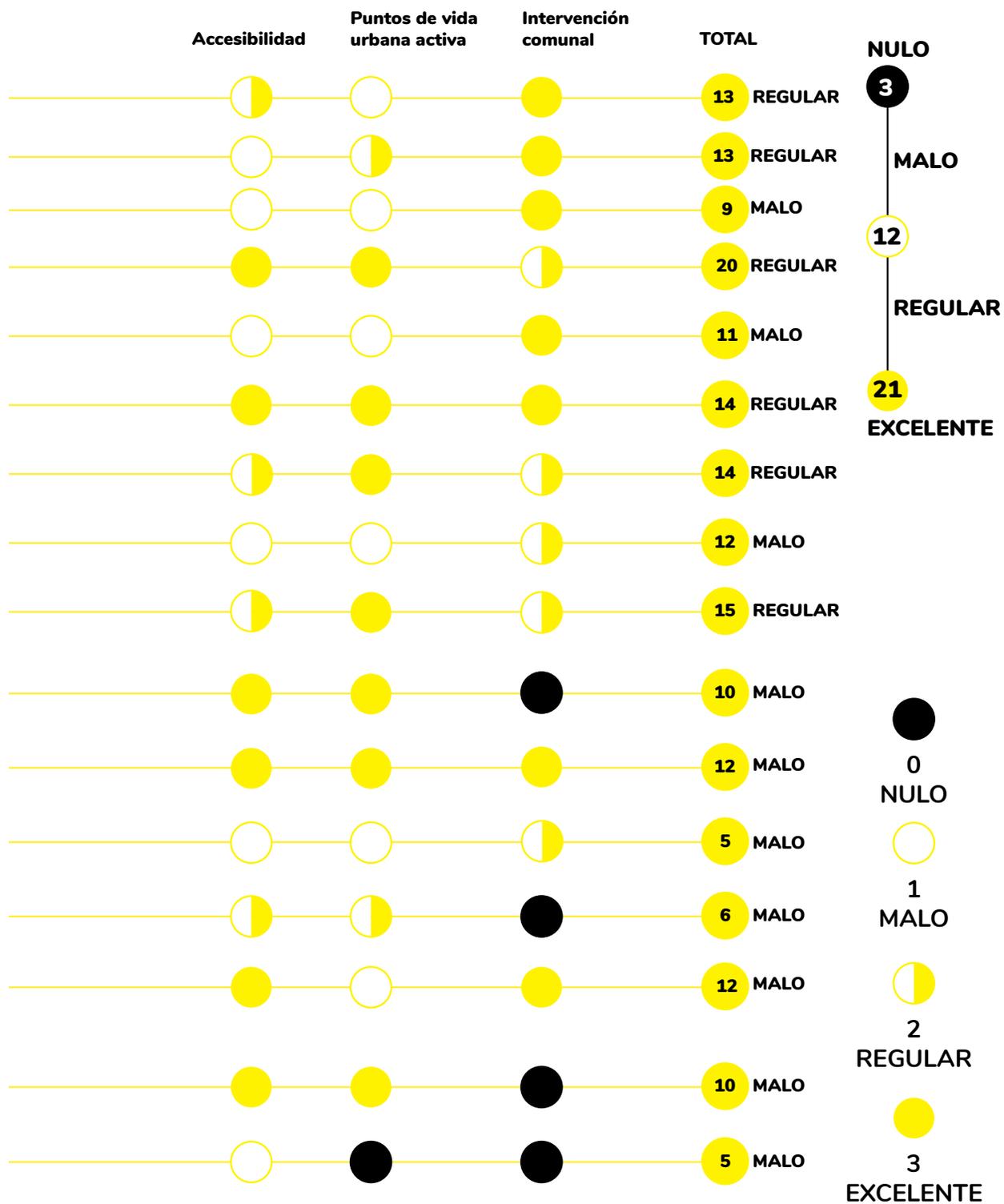
Imágen 65. Tabla resumen diagnóstico cualitativo de espacios urbano.

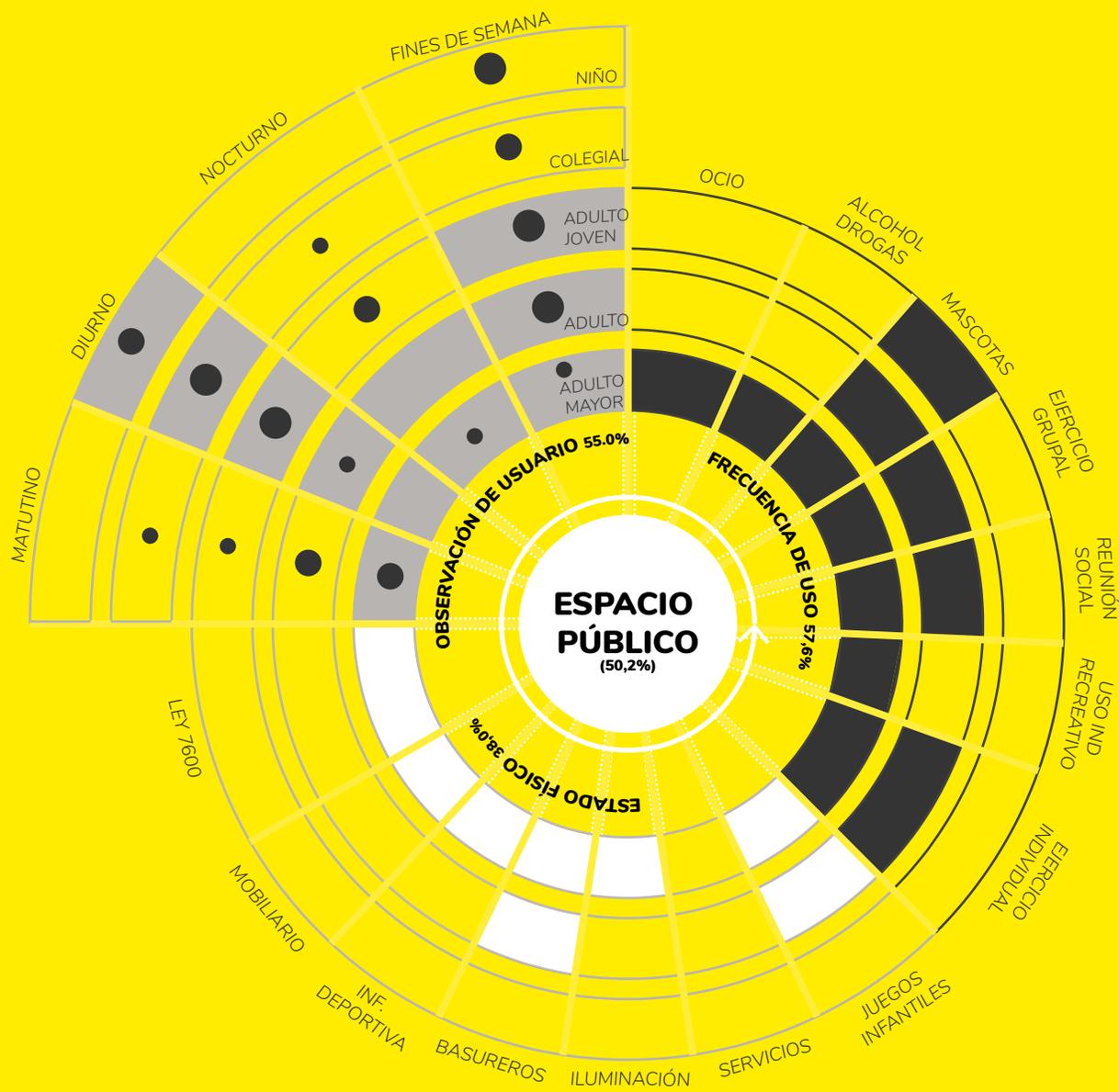
	Iluminación Nocturna	Acceso	Equipamiento Recreativo Infantil	Rotulación	Infraestructura parada de bus	Mantenimiento
	sí	3 accesos	sí	sí	no	sí
	sí	2 accesos	sí	sí	no	sí
	sí	4 accesos	no	no	sí	sí
	sí	1 accesos	sí	sí	no	sí
	no	2 accesos	sí	sí	no	sí
	no	4 accesos	sí	no	no	sí
	no	2 accesos	sí	sí	no	sí
	sí	1 accesos	sí	no	no	sí
	sí	1 accesos	sí	no	no	sí
	sí	2 accesos	sí	no	no	no
	sí	2 accesos	sí	sí	no	sí
	sí	2 accesos	sí	sí	no	sí
	no	1 accesos	sí	sí	no	sí
	no	1 accesos	sí	sí	no	sí
	no	1 accesos	sí	no	no	sí
	sí	4 accesos	sí	no	no	no

Tabla calificación de espacios públicos en San Pedro, Montes de Oca.

	Multiplicidad de usuarios	Cantidad de usuarios	Cercanía a ciclovia/ parada de bus	Equipamiento urbano/recreativo
El Cedral	●	●	●	●
El Retiro	●	●	●	●
Jacarandá	●	○	●	●
Máximo Fernández	●	●	●	●
Collados del Este	○	●	●	●
Barrio Dent	○	○	●	●
Juan Gabriel	●	●	●	●
Recreativo La Pradera	●	●	●	●
Vargas Araya	●	●	●	●
John F. Kennedy	●	●	●	○
Los Yoses	●	●	○	●
Parque Barrio Pinto	●	●	●	○
Parque Infantil	○	○	●	●
Parque Recreativo Monterrey	●	○	●	●
Plaza Lourdes	●	●	●	●
Plaza Lourdes	●	○	●	○

Imagen 66. Tabla calificación de espacios urbanos.





Imágen 67. Gráficos síntesis de estado general del espacio público en San Pedro.

A partir de la conceptualización de producción del espacio urbano realizada en el marco teórico, se desarrolla una metodología para categorizar las variables estudiadas en el espacio. Estas se dividen en tres; el espacio físico; según su estado óptimo, los usuarios encontrados en el espacio; según su grupo de edad y la dinámica social: la actividad en la que se desenvuelven los usuarios. Estas tres dimensiones son tomadas en cuenta para realizar un análisis final de los espacios urbanos según esta concepción de la producción del espacio (Ver: "Imágen 67. Gráficos síntesis de estado general del espacio público en San Pedro." en página 134).

De esta forma se realiza un análisis observacional cualitativo de las rutas recorridas y se genera un mapeo fotográfico que ejemplifica las problemáticas urbanas del distrito que mayoritariamente afectan a los peatones que recorren el mismo, pero que también abarcan otros equipamientos urbanos. Las problemáticas que resaltan para esta investigación son las siguientes:

Aceras no accesibles y obstáculos urbanos: Aceras en mal estado que no aseguran recorridos cómodos y sin obstáculos; los mismos consisten en elementos naturales como árboles con bajo mantenimiento o lotes abandonados cuya maleza se apodera de las aceras, también instalaciones eléctricas u otro tipo de mobiliario urbano que no permite una circulación accesible por los espacios colectivos. Rampas que no cumplen con los requerimientos necesarios para asegurar la accesibilidad a todo tipo de poblaciones, o aceras modificadas para entradas vehiculares pero poco adecuadas para el peatón.

En los sectores visitados en las rutas realizadas, se da un fenómeno que se puede observar también a nivel cantonal y provincial, el cual consiste en un collage de materialidades en las aceras, las cuales debían ser construidas y mantenidas por los ciudadanos que vivan frente a las mismas, esto resulta en una irregularidad física y material de las aceras y espacios de circulación, esto debido a la reglamentación municipal. Esto resulta en una representación individual de cada vecino sobre su acera, resultando el paisaje urbano en una combinación de materiales y proporciones, que aunque proporciona un alto grado de diversidad puede convertirse en un obstáculo para el peatón y un posible riesgo. Además representa un desconocimiento de las normativas que rigen en el espacio compartido, las cuales dictan que la Municipalidad es la responsable de mantener óptimos estos espacios.

Espacios colectivos subutilizados: Los parques y plazas visitados se encontraban en su mayoría (con excepción del Jardín Infantil y la Plaza de Lourdes) equipados y en buen estado, con recorridos accesibles y mobiliario en buen estado. A pesar de esto, varios se encontraban en alto grado de desuso, por lo que se convierten en espacios donde se percibe inseguridad.

Exceso de carros, vialidad y carro-centrismo: Al ser atravesado por una ruta nacional, el distrito presenta un sector vial que tiende a invisibilizar al peatón, lo que resulta en espacios de circulación en mal estado y de poca área, así como el irrespeto de muchos conductores a los pasos peatonales y otros elementos viales que intentan resguardar tanto a peatones como ciclistas. Además la cultura del individualismo llevada a su extremo bajo el “carro-centrismo”, resulta en una constante invasión del espacio del peatón, utilizandolo como parqueo ignorando la necesidad de circulación accesible y poniendo en riesgo la vida de muchas personas.

Ausencia de infraestructura urbana para el transporte público: Muchas de las paradas de autobus en el distrito no poseen ninguna infraestructura apropiada para ese uso, muchas de las paradas se realizan a la mitad de la calle, en aceras en mal estado o con una ausencia de estructuras protectoras del sol o lluvia, resultando en espacios de encuentro invisibles, inseguros y en mal estado.

Vacios urbanos: Los terrenos vacíos dentro del distrito presentan un problema urbano debido a que se convierten en espacios basurero y en sectores de abandono dentro de los recorridos realizados, como se menciona anteriormente, estos espacio se caracterizan por tener espacios urbanos colindantes en mal estado y que resultan peligrosos para los peatones.

Inseguridad personal: Los espacios urbanos invadidos por carros y que desplazan a los peatones, el desuso de los espacios de encuentro y los terrenos vacíos dentro del distrito, resultan en espacios solitarios y que generan una sensación de inseguridad. Esto coincide con las problemáticas señaladas por las comunidades virtuales y las herramientas de Costa Rica Propone y el Índice de Competitividad Cantonal, donde se establece esta como principal problemática del cantón. Dentro del recorrido realizado esto se comprueba debido a

que la observación de un acto de delincuencia durante el mismo.

Estos mapeos permiten visualizar la generalidad de las problemáticas físicas urbanas en el distrito, las cuales reflejan principalmente una deficiencia en los espacios urbanos comunes de tránsito, ya sean calles, aceras o rampas. Y a pesar de que los espacios públicos de encuentro, como parques y plazas se encuentran equipados y con buen mantenimiento, se observan con cierto grado de desuso. Estas problemáticas coinciden con algunos de los conflictos señalados por la comunidad virtual Ojo Montes de Oca, en publicaciones compartidas por vecinos y que resulta como tema más tratado dentro del análisis realizado sobre la misma.

Estos resultados llevan a la reflexión de que **en el distrito se encuentran espacios públicos de encuentro equipados, adecuados y accesibles, pero llegar a los mismos resulta muy conflictivo para gran parte de la población, debido a que los espacios urbanos de circulación, accesibilidad y transporte público se ven deteriorados o son ausentes. Esta visualización permite entender con mayor profundidad las problemáticas y dinámicas virtuales que se dan en el cantón, donde se expresa la frustración de las necesidades, urgencias y esperanzas que tienen los ciudadanos hacia el espacio colectivo.**

El diagrama adjunto (Ver: "Imágen 67. Gráficos síntesis de estado general del espacio público en San Pedro." en página 134) es una síntesis del análisis físico realizado, donde se puede visualizar la generalidad del estado del espacio público, por lo que se resume lo observado en tres aspectos; los usuarios y su temporalidad, la frecuencia de uso según actividad que se realice y el estado físico según estándares comunes de espacios públicos de concentración como los analizados.

5.2. Espacios virtuales

Como se establece en el marco teórico conceptual, los espacios virtuales son parte de la construcción socio espacial de las personas sobre un lugar, comunidad o espacio específico. En esta sección se analizan distintos canales de redes sociales, los cuales dan indicios de la construcción socio-virtual del distrito, aportada por usuarios y gobierno local. Cada análisis busca caracterizar el espacio virtual (red social) y así identificar las diferencias de percepción y expresión de los usuarios en cada uno de ellos.

La primera parte consiste en el análisis cuantitativo y temático de dos páginas de la red social Facebook; Ojo de Montes de Oca (sociedad civil) y la página oficial del gobierno local de la Municipalidad de Montes de Oca. Se analiza el alcance en la comunidad virtual y el tipo de contenido que produce, de esta forma extrayendo cualidades problemáticas urbanas según estas diferentes perspectivas.

La segunda parte consiste en la caracterización de cada barrio del distrito a partir del contenido generado por usuarios en la red social Instagram, la cual se enfoca en fotografías y videos.

La tercera parte es una lectura general de la construcción socio-espacial del distrito a través del contenido generado por usuario de la red social Twitter, la cual se enfoca en mensajes de texto de no más de 280 caracteres.

El cuarto análisis es una observación de la actividad manifestada en la popular aplicación Waze, la cual mapea el tráfico vehicular del país y permite a los conductores optimizar sus recorridos. Este se da en cuatro temporalidades; matutina, diurna, nocturna y en fin de semana.

Cada uno de estos análisis, permite caracterizar el espacio virtual e identificar problemáticas urbanas que serán exploradas a profundidad en la siguiente sección de evaluaciones.

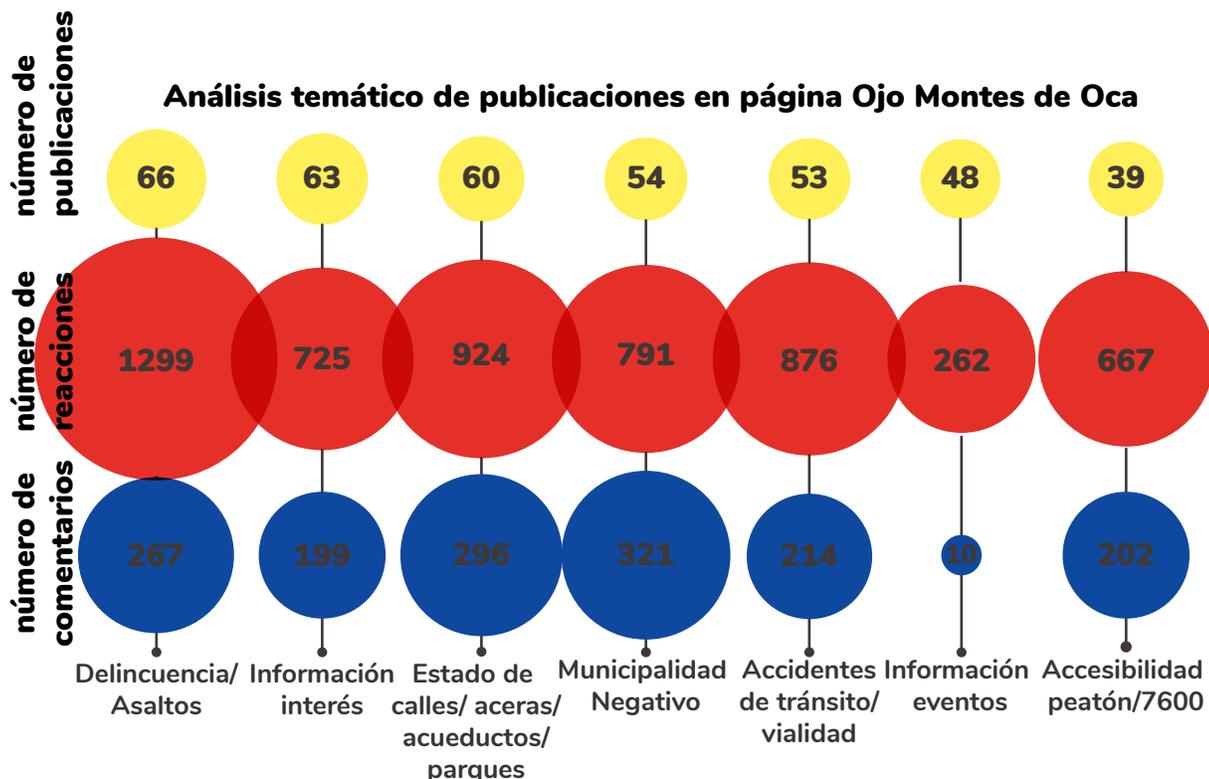
En este apartado se analiza una comunidad virtual dentro de la

5.2.1. Facebook Ojo Montes de Oca

red social Facebook, llamada Ojo Montes de Oca. La misma posee más de 8360 miembros para el 2018, la mayoría vecinos, trabajadores o transeúntes del cantón. Esta página ha fungido como portal para la manifestación de inquietudes, quejas, divulgación de información de interés, expresiones negativas y positivas hacia la Municipalidad, información de eventos a realizarse y otros temas. La mayoría de estas publicaciones son realizadas por vecinos bajo el hashtag #losvecinosreportan, por lo que la página ha servido como mediador entre el público general que sigue la misma y los vecinos que desean llamar la atención hacia una temática o conflicto específico.

Se realiza un estudio cualitativo que se basa en revisar las publicaciones realizadas por los vecinos en la página, durante el período del 9 de setiembre del 2015 al 22 de enero del 2017, constando de un total de 524 publicaciones estudiadas, por lo que se permite establecer una concordancia entre estas manifestaciones virtuales y los datos referenciados en el apartado anterior. Se analizó a partir de una lectura de dichas publicaciones, permitiendo clasificar por temática cada publicación y relacionándolo con las reacciones que las mismas provocan. (Ver: "Imágen 68. Gráfico de análisis temático de publicaciones en página Ojo Montes de Oca." en página 140)

Se puede observar que la página tiene un alcance de 5521 personas, constando una muestra de información valiosa para la



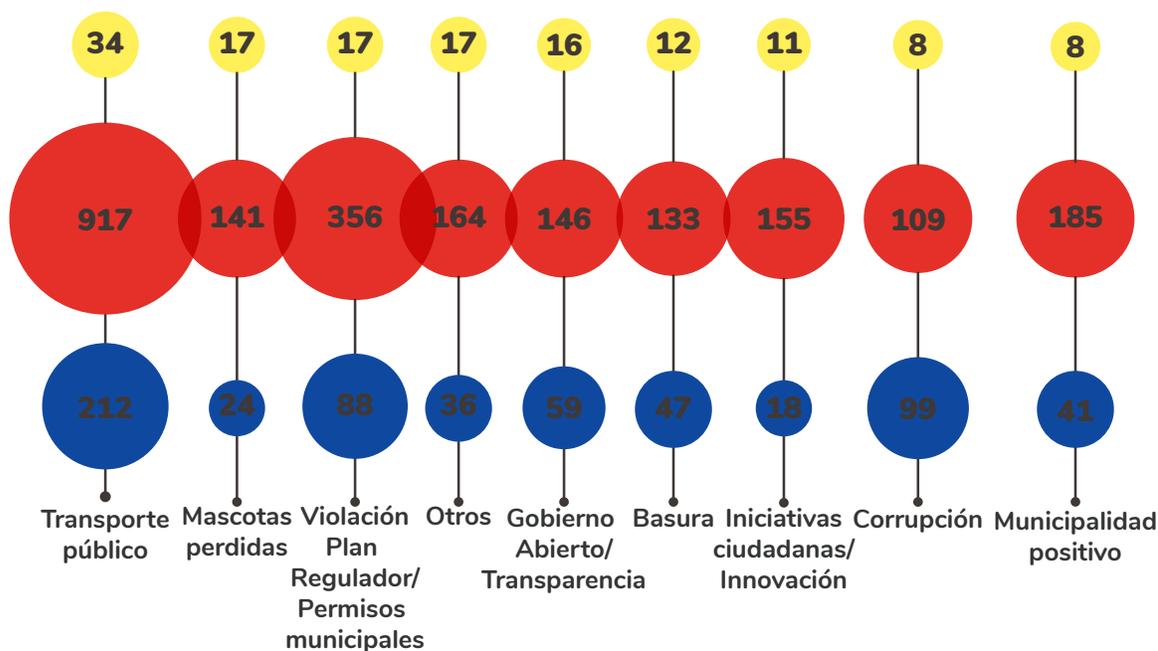
Imágen 68. Gráfico de análisis temático de publicaciones en página Ojo Montes de Oca.

investigación. Dentro de esta información, la cantidad de reacciones consta un valor de 11508 reacciones, siendo la mayor cantidad de estas, reacciones que expresan enojo o descontento, con un valor de 1365. Esto llama la atención debido a que se interpreta que la mayoría de publicaciones que realiza la página son causa de enojo o descontento dentro de los seguidores de la misma. Lo anterior describe el panorama del canal de información que se analiza, tomándolo como una muestra de gran valor dentro de la comunidad virtual de Montes de Oca y que da un indicio del impacto, involucramiento y alcance del portal.

El mayor número de publicaciones se clasifican dentro de la temática de “Delincuencia/Asaltos”, coincidiendo con la temática con mayor cantidad de reacciones, positivas o negativas. La segunda clasificación con mayor cantidad de publicaciones es la de “Información de interés”, donde se clasificaron aquellas que permiten a los seguidores mantenerse al tanto de lo que sucede en el cantón, que mayoritariamente, podría afectar negativa o positivamente su calidad de vida. A pesar de esto, esta temática posee menor cantidad de reacciones o genera menor involucramiento dentro de la población, comparado con la primer temática, pero si supera el promedio de involucramiento.

El tercer tema de mayor popularidad es el clasificado como “Estado de calles/aceras/acueductos y parques”, el segundo tema que provoca mayor cantidad de reacciones, estas, usualmente son acompañadas por recursos visuales que proveen los usuarios que comparten la publicación. Otros temas repetidos son los de “Accidentes de tránsito/Conflictos viales” y la categoría “Municipalidad Negativo”, ambos con un promedio alto de reacciones por los seguidores de la página.

La implementación de nuevos canales de comunicación en las dimensiones virtuales, como las redes sociales, revolucionan la difusión de información y diversifican la opinión



pública de la ciudadanía. Poder expresar y comunicar de manera libre y transparente esas opiniones, es un derecho fundamental y un acto esencial para la democracia.

Parte del ejercicio de esta democracia es el derecho inherente a la ciudad y el deber de la misma (gobiernos locales) de asegurar calidad de vida para todos sus habitantes. Las problemáticas señaladas; (1) Delincuencia. Asaltos. Seguridad personal, (2) Estado decadente del espacio y equipamiento urbano y (3) Ausencia de una plataforma formal de comunicación entre vecinos y gobiernos locales que permita una difusión inclusiva, rápida y de fácil acceso de información de interés. Son factores que influyen en el ejercicio del derecho a la ciudad y que no permiten, no solamente el disfrute de la ciudad, sino también el sentimiento de identidad que se tiene hacia el espacio que se habita. Montes de Oca, para muchas personas, termina siendo relacionado con conflictos negativos y muy pocas veces por su potencial como comunidad diversa y que provee tantas oportunidades.

El portal del gobierno local posee 7158 seguidores y es un canal de información y divulgación sobre las actividades que realiza el Municipio y otras organizadas por la sociedad civil. Es el canal oficial de



5.2.2. Facebook *Municipalidad de Montes de Oca*

información del gobierno local a través de esta red social, una de las más populares.

En este análisis se realiza una lectura de 488 publicaciones del sitio, las cuales varían en temática y popularidad, las mismas se dan desde junio del 2016 hasta el 15 de enero del 2018. Este período varía del analizado en la página Ojo Montes de Oca, ya que la página es reestablecida desde junio del 2016 debido al cambio de administración del gobierno local. Cabe destacar que la Municipalidad ha generado una estrategia de comunicación a través de redes sociales, creando contenido informativo sobre temas como la recolección de residuos y reciclajes, creación de políticas participativas para la niñez y la diversidad entre otros temas, estrategia que no había sido tomado en cuenta por administraciones anteriores. A pesar de esto, muchas de las publicaciones que se realizan, tienen comentarios de ciudadanos con quejas o preguntas sobre temas que no siempre coinciden con el contenido publicado y muchas son ignoradas.

El gráfico adjunto (Ver: “*Imagen 69. Gráfico de análisis temático de publicaciones en página oficial de la Municipalidad de Montes de Oca en Facebook.*” en página 144) expresa las temáticas más frecuentadas dentro del

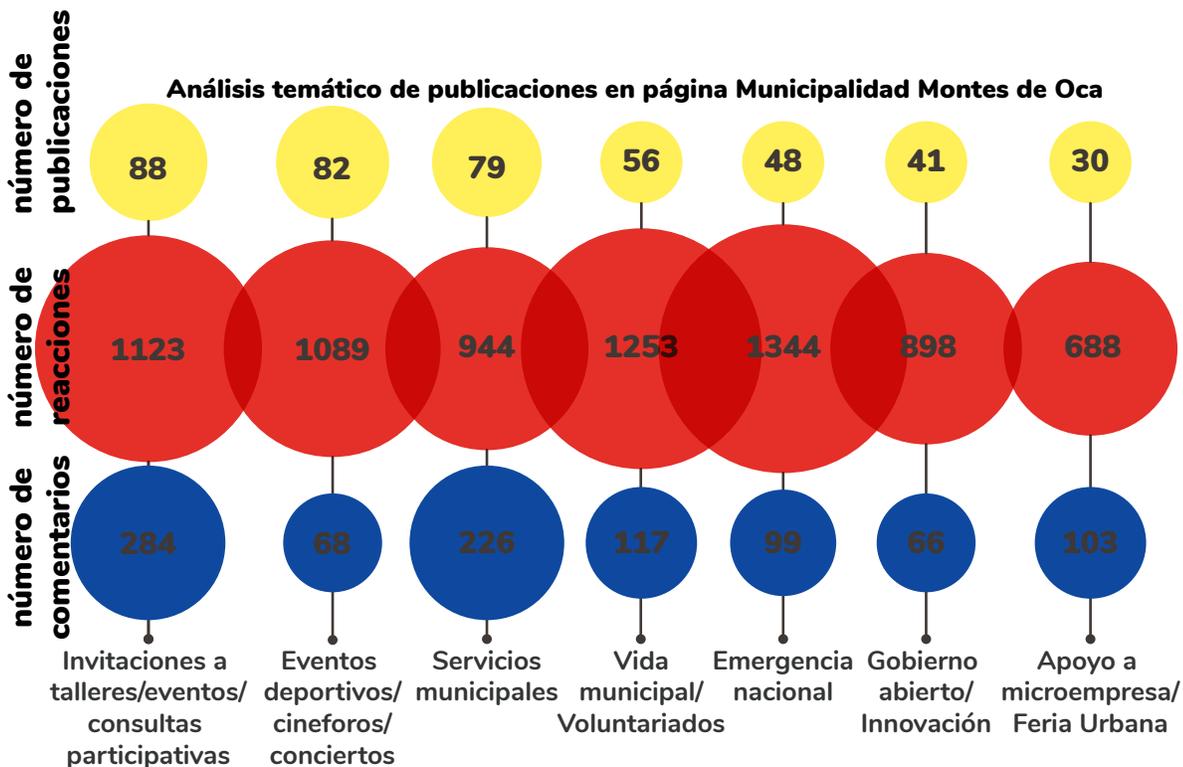


contenido del Municipio, sus reacciones y comentarios. La mayoría del contenido analizado son las publicaciones categorizadas como “Invitaciones a eventos/ talleres/ consultas participativas”, donde se catalogaron todas aquellas divulgaciones, eventos o invitaciones a actividades de índole participativo, la segunda categoría con mayor cantidad de publicaciones son “Exposiciones de proyectos comunitarios/ eventos deportivos/ cine foros/ conciertos”, donde categorizan eventos de esa índole que son compartidos en el sitio.

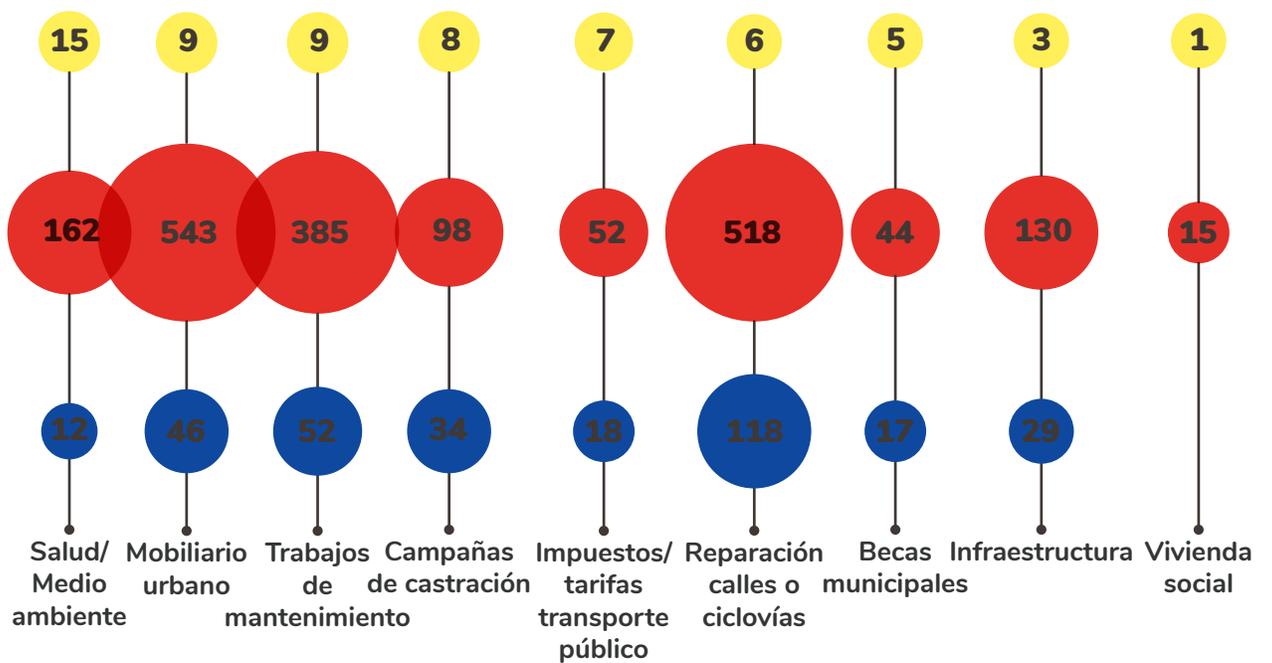
Las temáticas de ambas páginas son muy distintas; la sociedad civil se concentra en la publicación y divulgación de denuncias sobre problemáticas que afectan su vida diaria y por ende su percepción del espacio que habitan. Mientras que el contenido generado por el Municipio se enfoca en eventos positivos y de construcción comunitaria.

La página del Municipio tiene una interacción muy baja debido a que como se señala anteriormente, muchos de los comentarios de los usuarios son ignorados, en cambio la página Ojo Montes de Oca tiene una gran cantidad de interacción. Otro factor de diferencia entre ambas páginas es la calificación dada por usuarios, la Municipalidad tiene una calificación de 2.3 (191 opiniones) y Ojo Montes de Oca de 4.1 (20 opiniones).

En esta red social los usuarios tienen la posibilidad de realizar publicaciones con un máximo de 280 caracteres, con la posibilidad de adjuntar imágenes, videos y vínculos a otras páginas web. Dentro



Imágen 69. Gráfico de análisis temático de publicaciones en página oficial de la Municipalidad de Montes de Oca en



5.2.3. Twitter

de este espacio virtual se ha popularizado la utilización de otras aplicaciones, como Foursquare, por medio la cual se permite realizar registros de visita a cualquier lugar, así marcando una ubicación geográfica para el contenido de lo que se comparte. Este registro se vincula la cuenta del usuario en Twitter y aquí se puede visualizar los espacios que el usuario ha visitado y qué momento lo ha hecho. Por esto muchas de las publicaciones en esta red social son referencias geográficamente y pueden dar una idea de los espacios frecuentados en la ciudad por los usuarios.

En este contexto, se busca caracterizar el distrito de San Pedro según el contenido referenciado geográficamente y publicado por usuarios, esta información permitirá entender el tipo de espacios que se frecuentan y la dinámica urbana que se representa en este espacio virtual. Para lograr esto, se desarrolló un análisis temático, similar al realizado en la red social Facebook, de 511 publicaciones en Twitter que referenciaban su ubicación geográfica en el distrito de San Pedro y que datan de febrero del 2017 hasta febrero del 2018. Mediante la búsqueda de estos términos en el portal, las publicaciones resultantes son categorizadas y cuantificadas según el tema que tocan.



Imagen 70. Gráfico de análisis temático de publicaciones sobre San Pedro en Twitter.



Este análisis diagramado en el gráfico (Ver: “Imágen 70. Gráfico de análisis temático de publicaciones sobre San Pedro en Twitter.” en página 146) demuestra que la mayoría de referencias al distrito es la visita a comercios en el mismo, la mayoría restaurantes, cafeterías, bares y restaurantes de comida rápida. El segundo tema más tratado son los accidentes viales, los embotellamientos y en general el caos vial que sufre el cantón, siendo un tema tratado tres veces más que el categorizado como “Visitas a espacios públicos”. Otro tema encontrado es el de “Alquiler o venta de propiedades”, estos la mayoría concentrados en las zonas de Barrio Dent, Vargas Araya y San Pedro, ilustrando las dinámicas virtuales de la gran cantidad de población del distrito que no es oriunda del distrito y se encuentra en constante movimiento de residencia, la mayoría de esta población compuesta por aquellos que asisten a los diferentes centro educativos que se encuentran en el distrito.

Este análisis retrata un panorama de un distrito que se basa en la construcción económica y productiva desarrollada a partir de los centros educativos, la mayoría del contenido analizado se basaba en este contexto urbano, el cual alimenta a los comercios circundantes. Además demuestra que el distrito es mayoritariamente conocido y representado por el caos vial que se presenta, este espacio es una plataforma del desahogo, quejas y enojo ante la frustración de estas situaciones que muchos ciudadanos viven diariamente.



5.2.4. Google Maps

“Google Maps” es una plataforma de mapas en línea de cualquier parte del mundo, esta le permite al usuario brindar información sobre los espacios que le rodean, ya sea calificándolo o ubicando nuevos puntos importantes de referencia en la ciudad como paradas de buses, comercios, o cualquiera de uso general no habitacional. Este espacio se analiza para observar los aportes de los usuarios de plataforma sobre los espacios públicos del distrito, ya que cada uno de los espacios puede ser acompañado por un comentario del usuario sobre su estado general. Se realiza una observación de cada uno de los espacios analizados en el apartado de “espacios físicos”, con el objetivo de realizar una comparación entre la información que se puede encontrar en este espacio virtual con la recolectada en el espacio físico.

La mayoría de parques y plazas estudiados pueden ser localizados en el mapa en línea, acompañados por una calificación atribuida por los usuarios, los horarios de uso y reseñas de los usuarios que califican el espacio. Estas reseñas son utilizadas como la información de este análisis, generando una serie de temáticas que luego serán profundizadas.

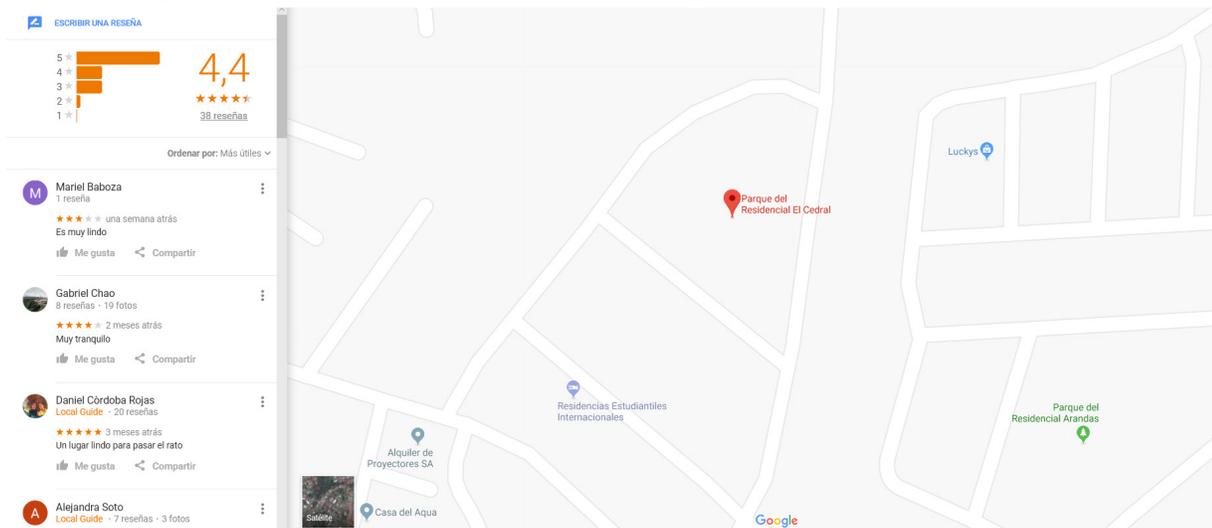
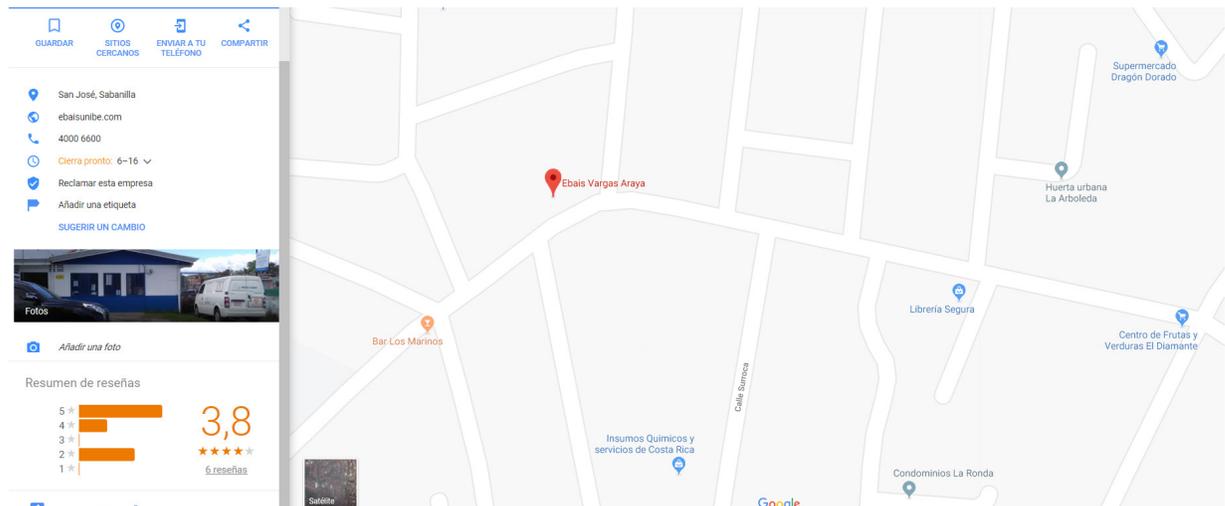


Imagen 71. Parque El Cedral en Google Maps.



Imagen 72. Resumen de reseña del Parque El Cedral en Google Maps.

Parque Recreativo Monterrey Parque San Marino



Imágen 73. Parque Recreativo Monterrey y Parque San Marino en Google Maps.



4,1
15 reseñas



Barbara Wright

1 reseña

Hace 9 meses

Parque bonito, seguro y limpio. También agradable para llevar a los perritos.

Joseph Valverde

6 reseñas

Hace 1 año

Seguro y agradable

Imágen 74. Resumen reseña en Parque Recreativo La Pradera en Google Maps.



Imágen 75. Parque Recreativo La Pradera en Google Maps.



Imágen 76. Parque Vargas Araya en Google Maps.



4,3
53 reseñas



Omar Saballos

Guía local- 44 reseñas

Hace dos días

Falta Mantenimiento xq la seguridad es muy buena, ojo bueno NO es lo mismo que excelente, así que cuidado y NO C DESCUIDEN

Xopxe 1965

Guía local-59 reseñas

Hace 4 meses

Es pequeño y no tiene espacio para Discapacitados. Pero es muy sano y tranquilo.

Imágen 77. Resumen reseñas enParque Vargas Araya en Google Maps.



4,6
27 reseñas



Cristiam Barquero Gamboa

Guía local- 19 reseñas

Hace dos meses

Un bonito lugar para disfrutar con la familia, es seguro y muy limpio. Tiene áreas para niños, realizar deportes y descansar.

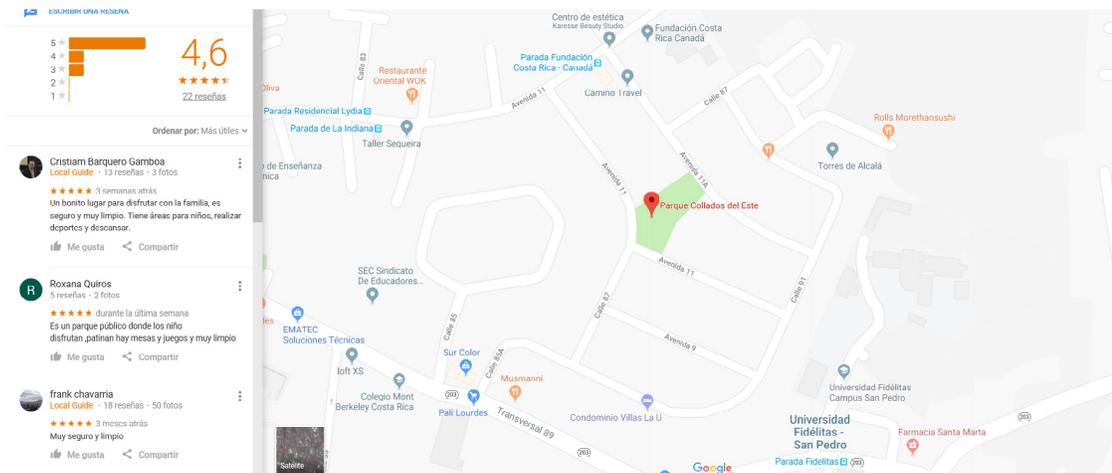
Roxana Quirós

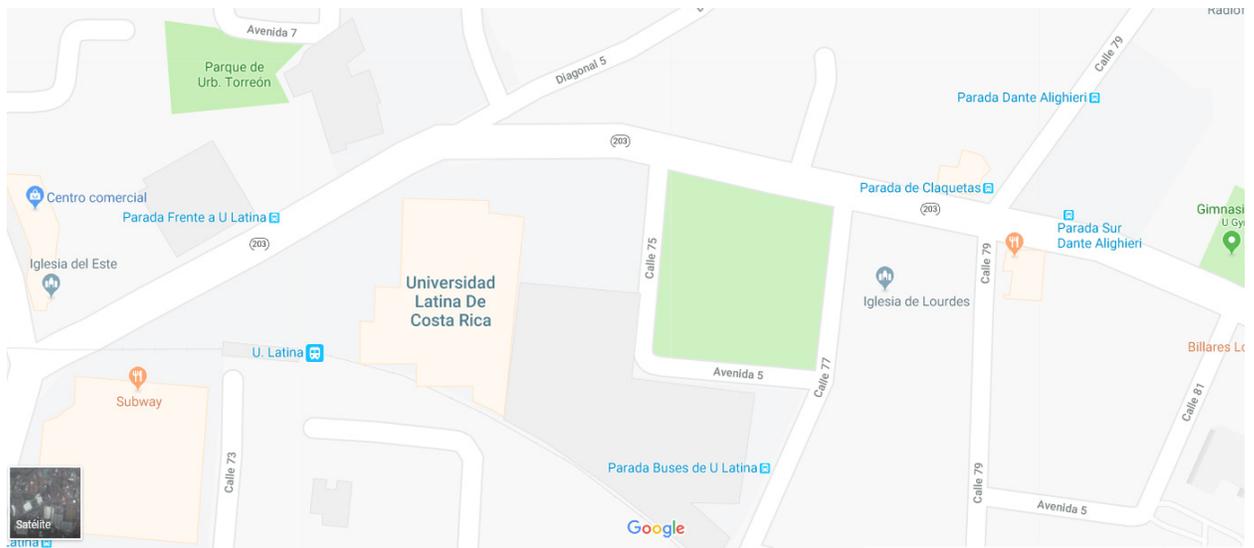
Guía local-10 reseñas

Hace un mes

Es un parque público donde los niños disfrutan, patinan hay mesas y juegos muy limpio

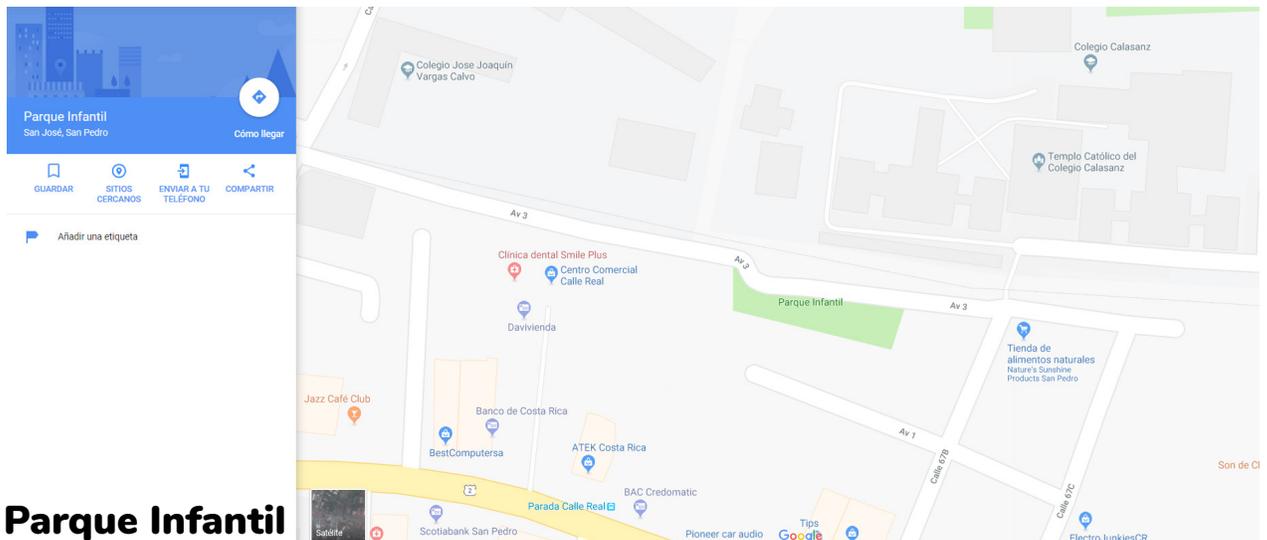
Imágen 78. Resumen reseñas en Parque Collados del Este en Google Maps.





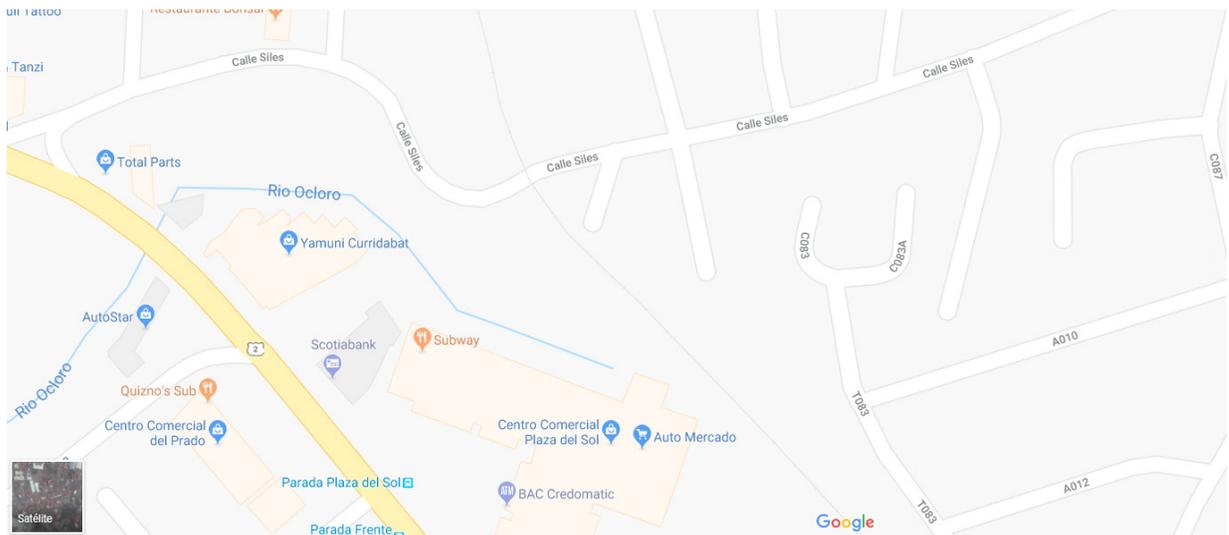
Plaza Lourdes

Imágen 80. Plaza Lourdes en Google Maps.



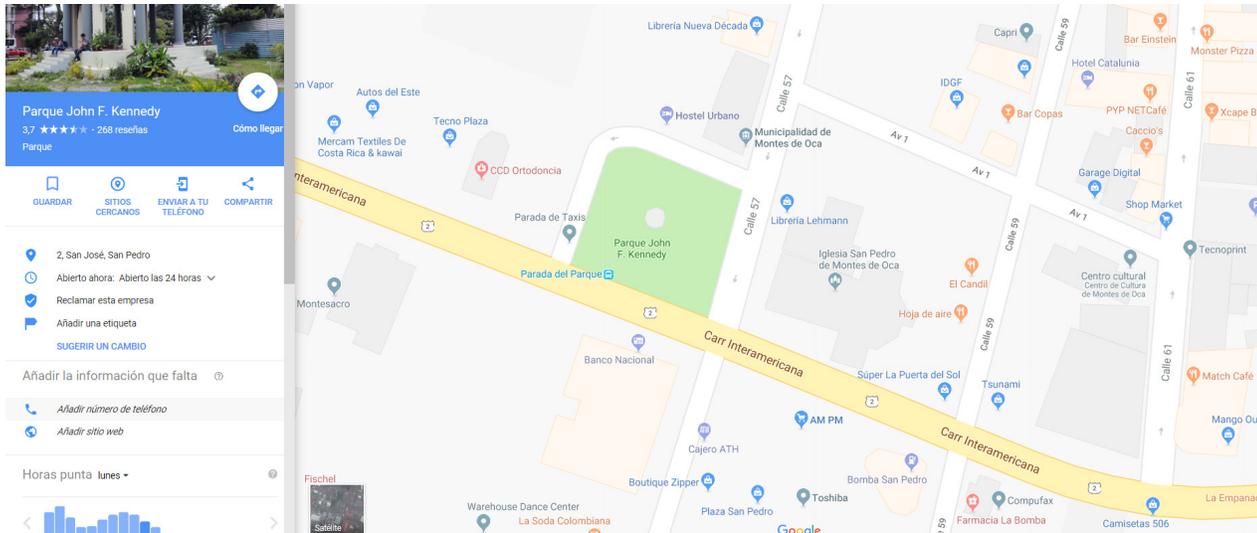
Parque Infantil

Imágen 81. Plaza Infantil en Google Maps.

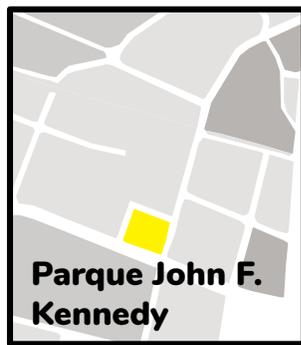


Parque Juan Gabriel

Imágen 82. Plaza Juan Gabriel en Google Maps.



Imágen 83. Parque John F. Kennedy en Google Maps.



3,7
292 reseñas



carlos m c c

15 reseñas

Hace un mes

Me parece muy mal que todos los taxistas se parquean en la pura línea amarilla y lo que hace es poner la luz de parque

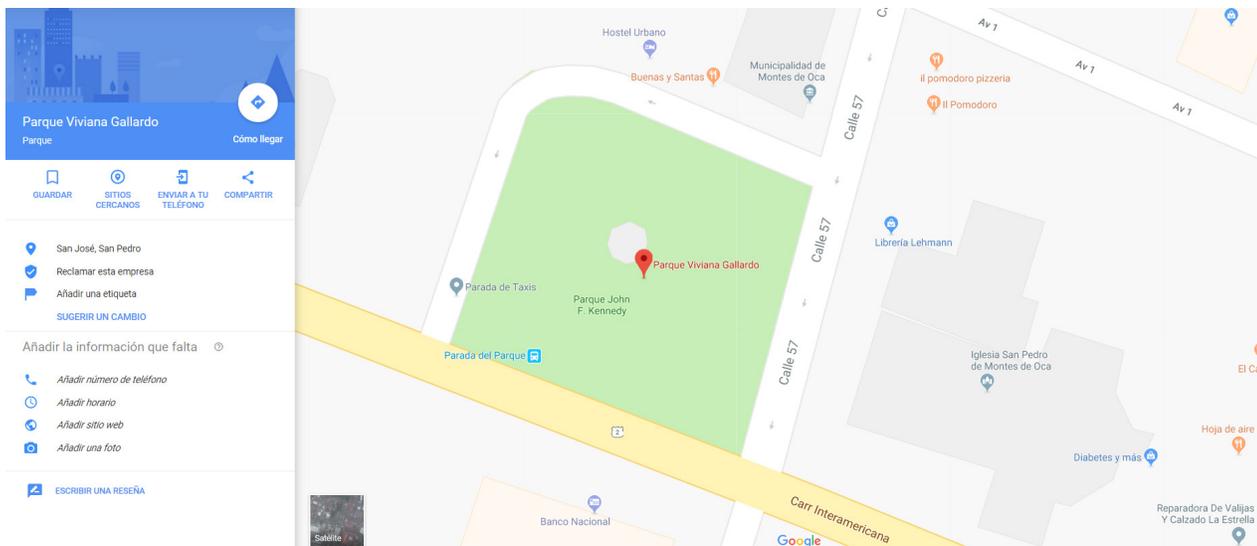
Gerardo Fallas

Guía local-27 reseñas

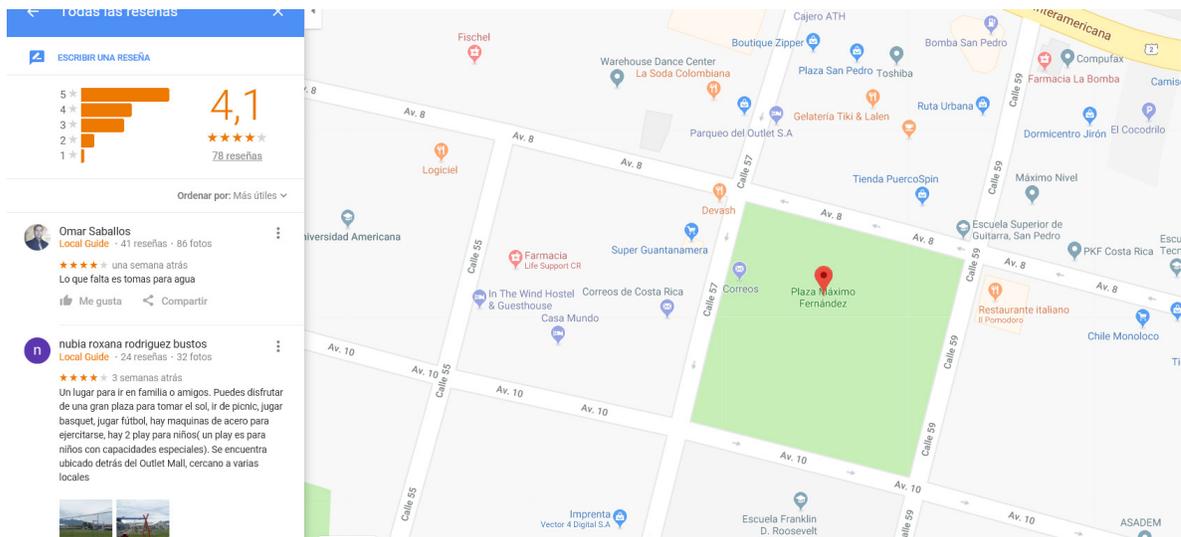
Hace 5 meses

Es más un lugar para reunirse para luego ir a otro lugar más que un lugar para quedarse y relajarse. No es un lugar cómo para estar en la noche (en

Imágen 84. Resumen reseñas de Parque John F. Kennedy en Google Maps.



Imágen 85. Parque Viviana Gallardo en Google Maps.



Imágen 86. Plaza Máximo Fernández en Google Maps.

Plaza Máximo Fernández

4,2

94 reseñas

Guimullo
 Guía local- 117 reseñas
 Hace un mes
 Una experiencia increíble. Tanta gente unida contra el odio generado por el partido renovación Nacional

Jose Montealegre
 Guía local-13 reseñas
 Hace dos mes
 El lugar esta en una zona muy transitada. No hay baños ni agua. Queda frente a una escuela. Hay maquinas para hacer ejercicio.

Imágen 87. Resumen reseña de Plaza Máximo Fernández en Google Maps.

Parque Jacarandá

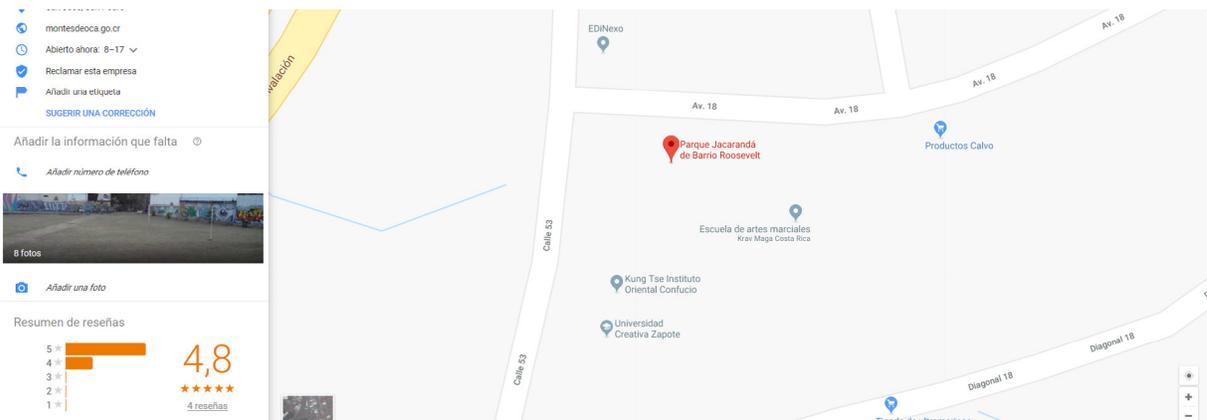
4,8

4 reseñas

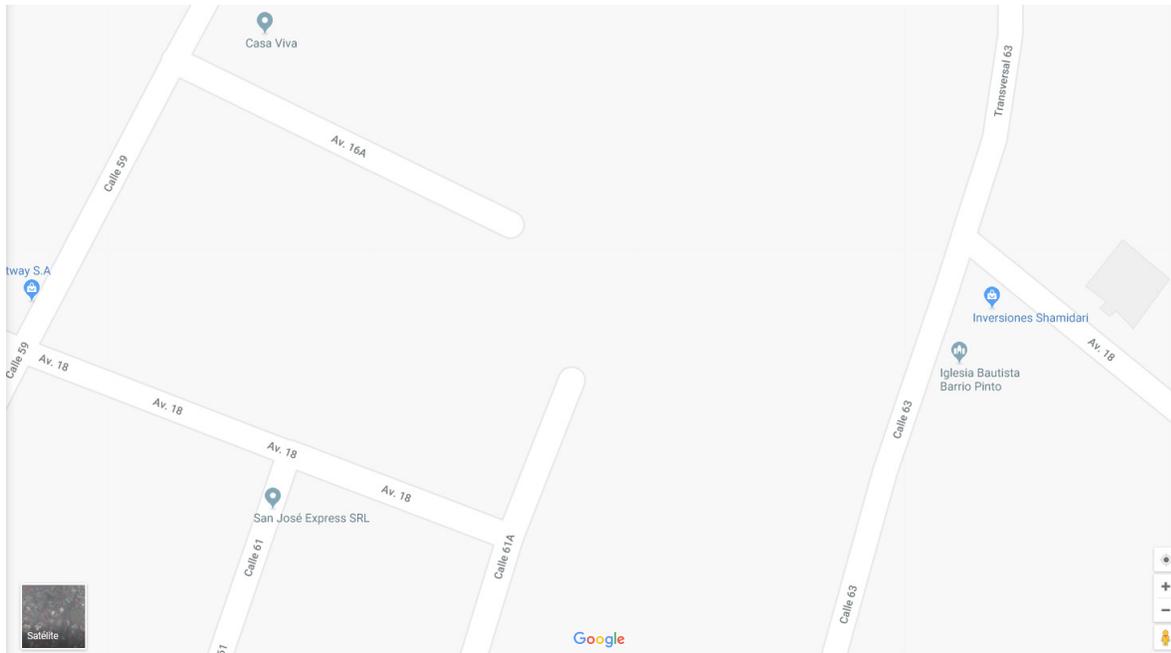
Arturo Mata
 Guía local-14 reseñas
 Hace un año
 Amplio lugar verde para los perros

ruben carmona gutierrez
 1 reseña
 Hace 3 meses
 Hermoso lugar

Imágen 88. Resumen reseña de Parque Jacarandá en Google Maps.



Imágen 89. Parque Jacarandá en Google Maps.



Imágen 90. Parque Barrio Pinto en Google Maps.

Parque Barrio Pinto



**Parque
El Retiro**

4,6
87 reseñas

5	██████████
4	██████████
3	██████████
2	██████████
1	██████████

Maiky Show

Guía local- 21 reseñas

Hace un mes

Un parque muy bonito y limpio, además tiene un ambiente seguro y familiar, ideal para salir a caminar por las mañanas o para salir a pasear a las mascotas.

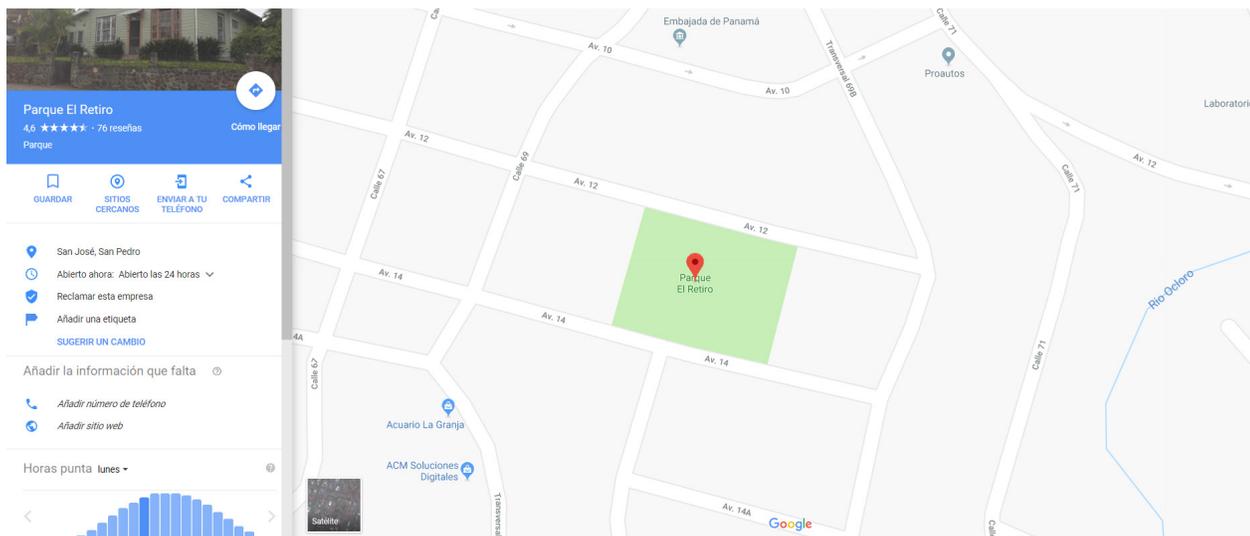
Esteban Villalobos

Guía local-18 reseñas

Hace dos mes

Un parque bastante tranquilo, un buen lugar para dar un paseo nocturno con su mascota o solo

Imágen 91. Resumen reseña de Parque El Retiro en Google Maps.



Imágen 92. Parque El Retiro en Google Maps.



Imágen 93. Parque Los Yoses en Google Maps.

Parque Los Yoses

Volver a los resultados

GUARDAR SITIOS CERCANOS ENVIAR A TU TELÉFONO COMPARTIR

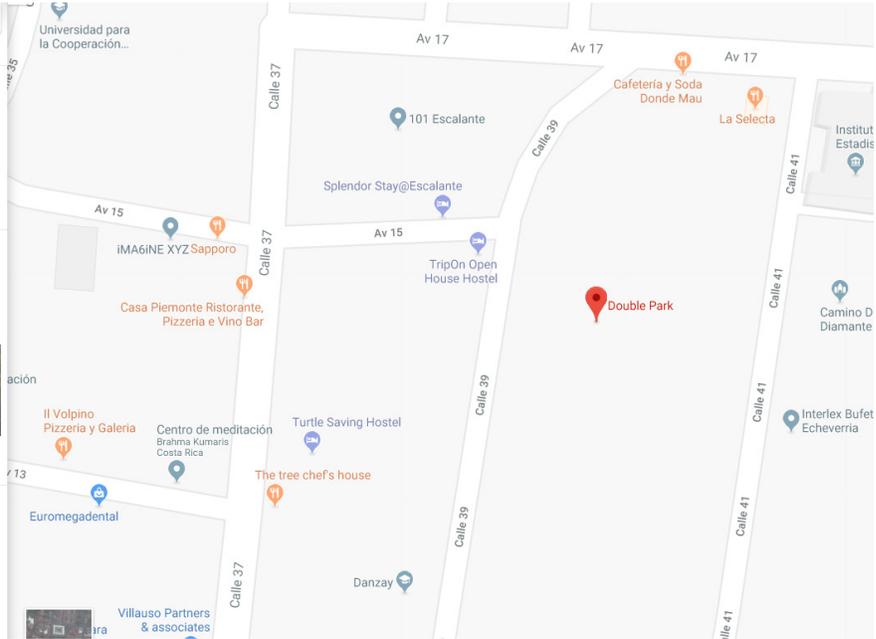
Añadir una etiqueta

3 fotos

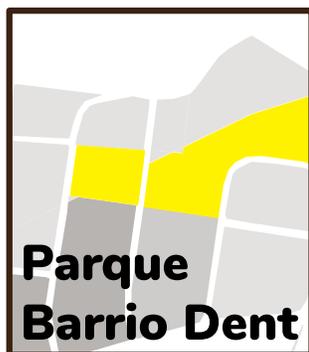
Añadir una etiqueta

2 fotos

Añadir una foto



Imágen 94. Parque Barrio Dent en Google Maps.



4,9

8 reseñas



Diego Rodríguez A

2 reseñas

Hace 4 meses

Excelente parque para compartir con los amigos y buena música.

Imágen 95. Resumen reseñas de Parque Barrio Dent en Google Maps.

5.2.5. Instagram

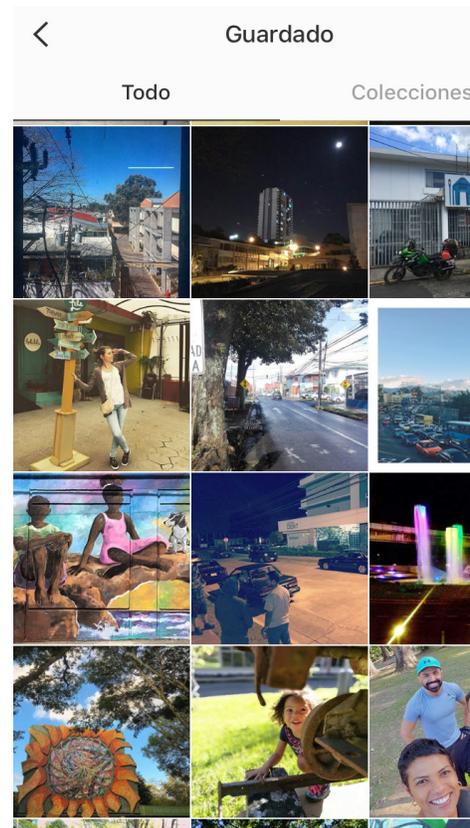
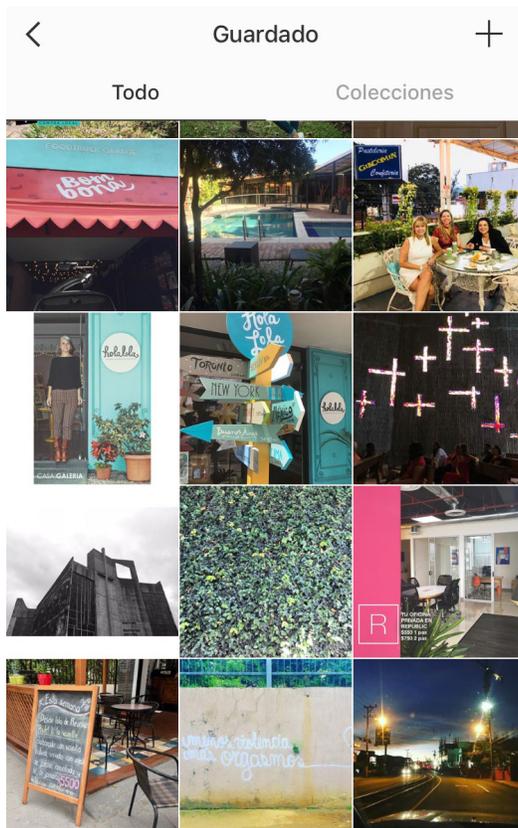
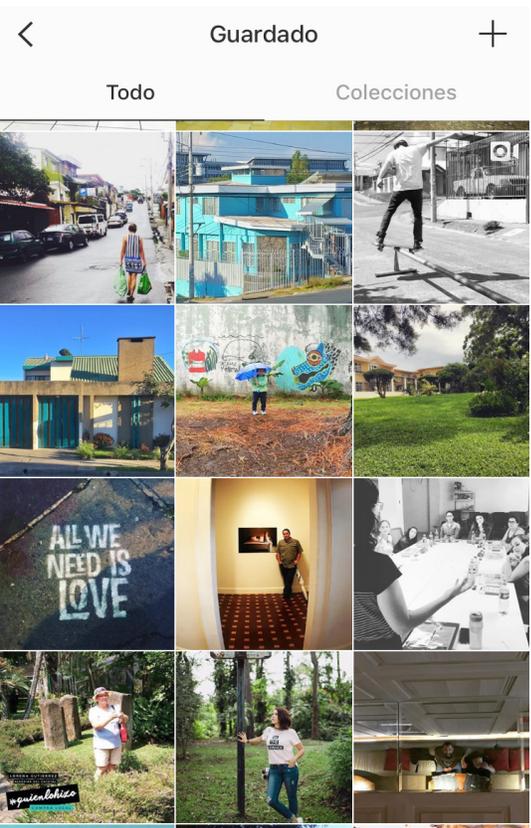
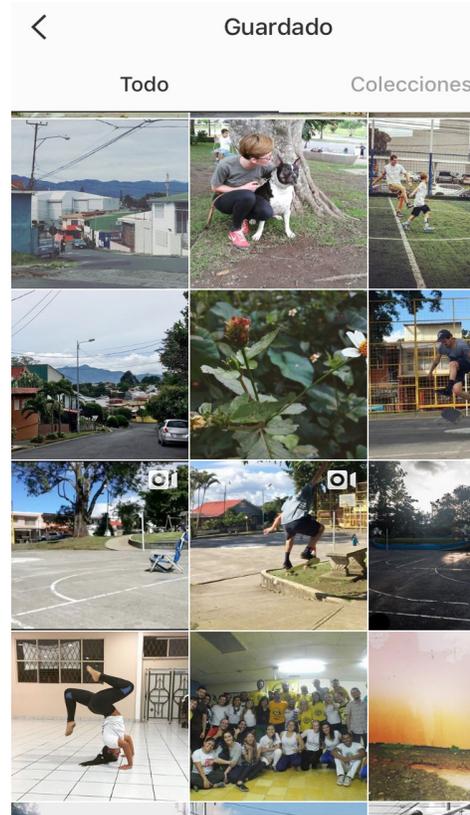
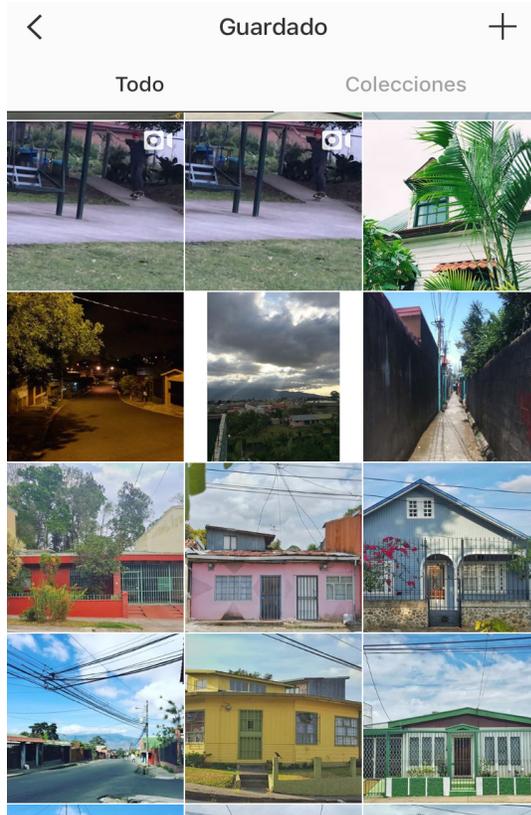
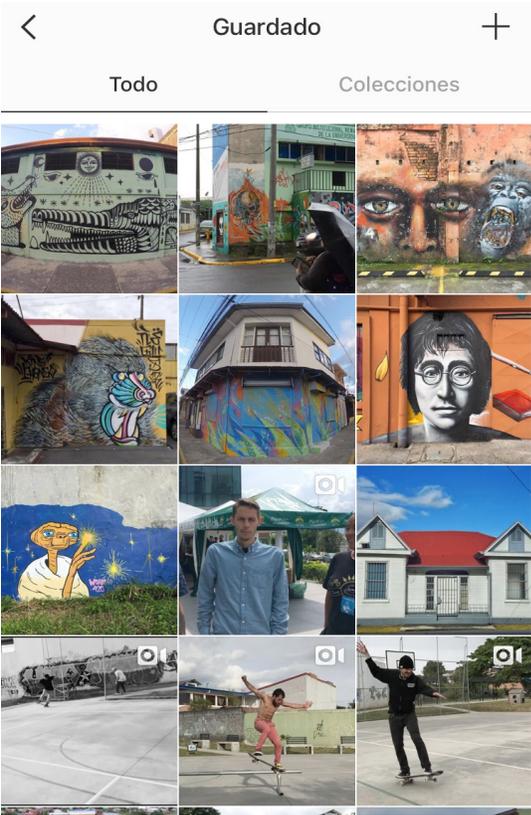
Esta sección se contextualiza en la red social Instagram, la cual se basa en la publicación de fotografías y videos en formato cuadrado y una sección de “historias”, donde los usuarios publican videos de hasta 30 segundos. En este portal se buscaron rastros de vida urbana según la ubicación geográfica utilizada para publicaciones “públicas” en la red social, o sea aquellas de los usuarios cuyas cuentas no hayan sido establecidas como “privadas” y puedan ser consultados a través del buscador general de la red social. Esto quiere decir que la información analizada en perfiles de usuarios es publicada y puede ser accedida por cualquier persona.

Rastros de vida urbana se refieren a actividades que se desarrollen en el espacio público urbano y que logren dar una imagen de lo que existe en un espacio específico, además se toman en cuenta actividades comerciales, culturales o sociales representadas que describan el lugar. Para este objetivo se realiza una búsqueda de ocho lugares o barrio del distrito, con el objetivo de caracterizar cada uno de ellos a partir del contenido generado por usuarios. Estos son: Los Yoses, Barrio Dent, Barrio Pinto, San Pedro, Vargas Araya, Lourdes.

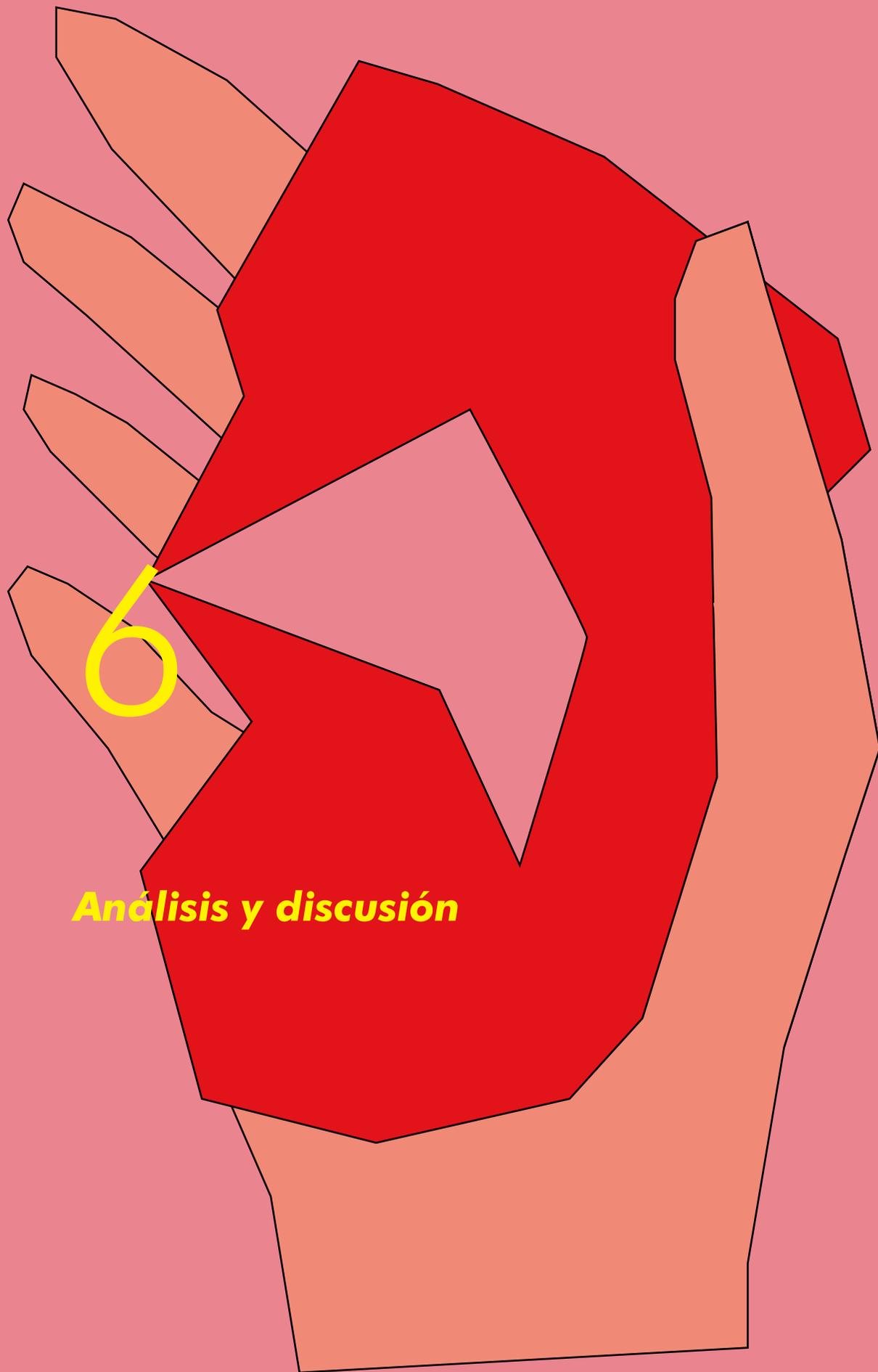
A partir de este contenido se realizó una serie de caracterizaciones visuales socio-

espaciales de cada uno de estos lugares con el objetivo de definir la construcción socio-virtual del espacio urbano y así entender cómo este contenido afecta los procesos de producción del espacio. Esta construcción se desarrolla en la categorización de los tipos de imágenes que se comparten de manera pública; estas categorías son: imágenes de grafitis, representación de la imagen urbana del cantón, fotografías de casas, imágenes de edificios en construcción, ya construidos o detalles de los mismos, fotografías de espacios comerciales como restaurantes, bares, cafeterías y otros, videos de patinaje, detalles del espacio urbano, fotografías de personas o mascotas utilizando parques o plazas, realización de actividades deportivas, imágenes de elementos naturales como árboles, flores, atardeceres y otros, actividades o eventos especiales y masivos, publicaciones de inmobiliarias y por último fotografías de “presas”.

En total se analizaron 200 fotografías, las cuales se categorizaron según su contenido visual y según el texto o intención de la publicación. El diagrama adjunto describe la cantidad de publicaciones por temática e ilustra el nivel de interés que demuestran los usuarios del espacio urbano de San Pedro hacia cada tema encontrado.



Imágen 96. Fotografías analizadas encontradas en San Pedro.



Análisis y discusión

Este capítulo se divide en tres secciones; exploraciones, pautas y estrategia. Cumpliendo con el segundo objetivo específico de la investigación, se realiza un proceso de exploraciones socio-virtuales, utilizando una metodología empírica que permitirá visualizar las dinámicas sociales del distrito tanto en la dimensión virtual como en la dimensión física. Estas exploraciones dictan una serie de reglas para la posterior creación de estrategias para la producción colectiva del espacio urbano.

En la primera sección se explica el proceso para la conceptualización de las exploraciones socio-virtuales; definiendo temas de interés urbano que se exploraron en ambas dimensiones, para resultar en una serie de conclusiones que ayudan a definir las pautas establecidas para la creación de estrategias de producción colectiva del espacio urbano.

La segunda sección representa el proceso llevado para la definición de pautas y las pautas o reglas que permiten establecer las estrategias de creación de espacios para la innovación abierta.

Y la tercera sección constituye la estrategia (pasos a seguir) para lograr una producción colectiva del espacio urbano.

6.1.

Exploraciones

6.1.Exploraciones físico-virtuales

Esta etapa de la investigación se basó en la necesidad de analizar las problemáticas urbanas del distrito a partir de la amalgama del espacio virtual y físico, consisten en actividades que permiten visualizar los puntos de encuentro entre ambas dimensiones y así profundizar en la problemática que achaca al distrito. Esto quiere decir que las exploraciones se contextualizan simultáneamente en las dimensiones virtuales y físicas, tomando como materia prima los resultados obtenidos en las primeras etapas de análisis. El objetivo es entender si lo que sucede en el espacio virtual tiene incidencia en el espacio físico y viceversa.

Cada exploración parte de los temas encontrados en los análisis de los espacios físicos y virtuales, para luego determinar los paralelismos entre cada uno y así discernir el tema que debían tratar. Buscando cumplir el objetivo general de esta investigación, se seleccionan las temáticas que podrían afectar de manera directa la calidad de vida de los ciudadanos de San Pedro, se establecen formas de explorar estas temáticas y se definen preguntas de investigación que dirigen el experimento y cómo se representan sus resultados (Ver: "Imágen 98. Proceso de definición de exploraciones." en página 164)

Al explorar temáticas diferentes, cada experimento varía, pero siguen el mismo proceso establecido anteriormente;

- 1. Identificar y mapear las corrientes de redes sociales en el distrito y sus características específicas.**
- 2. Definir los temas de interés urbano a ser investigados.**
- 3. Definir preguntas sobre estos temas de interés urbano.**
- 4. Definir la manera en la que se exploran estas preguntas.**
- 5. Recolectar e interpretar los datos.**
- 6. Definir cómo se representa visualmente la información.**

El primer paso es desarrollado en la sección anterior, en los análisis generales de espacios virtuales. A continuación se desarrollan los pasos 2, 3, 4, 5 y 6 para cuatro temáticas identificadas como las más pertinentes al mejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos de San Pedro.

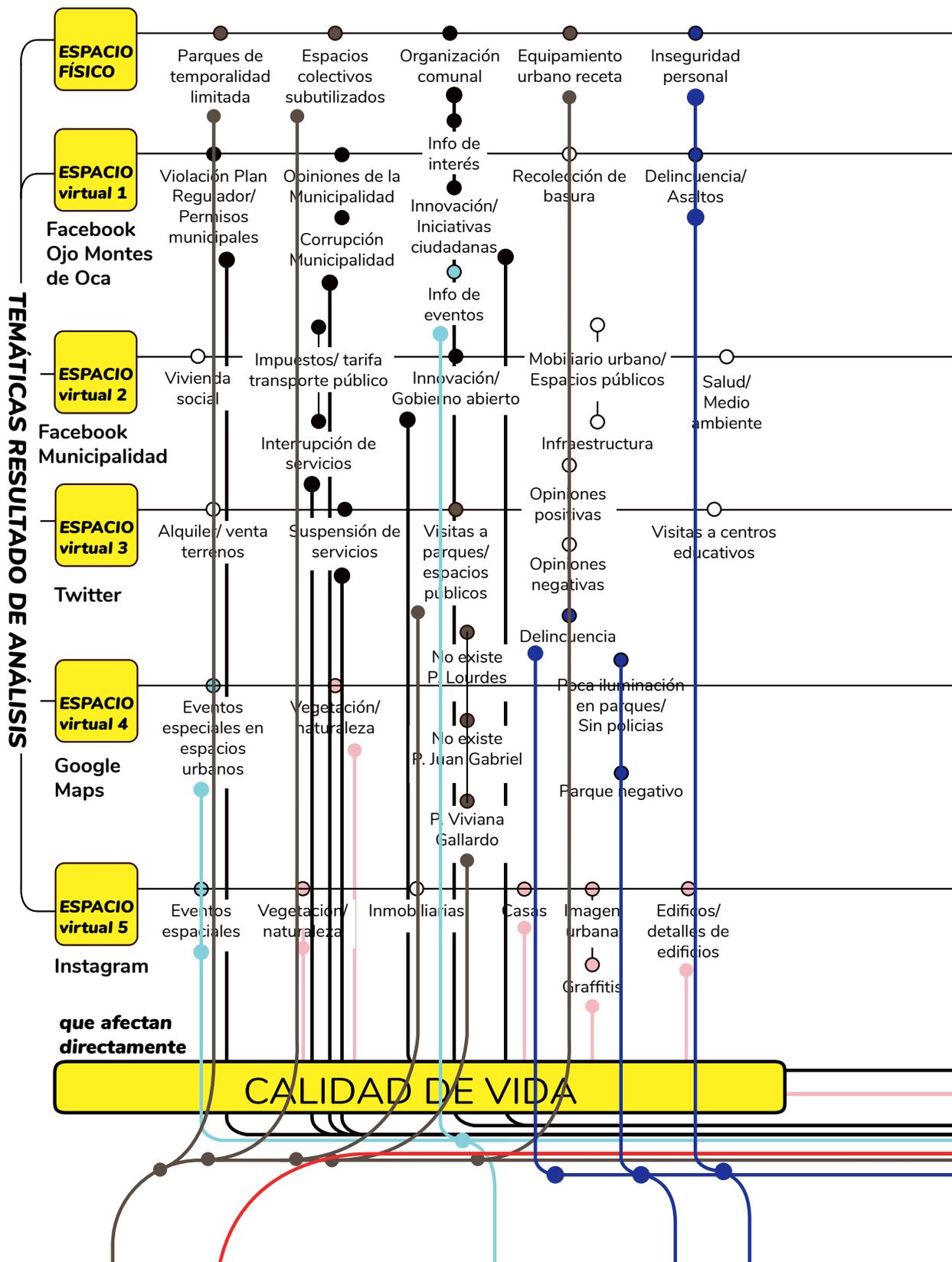
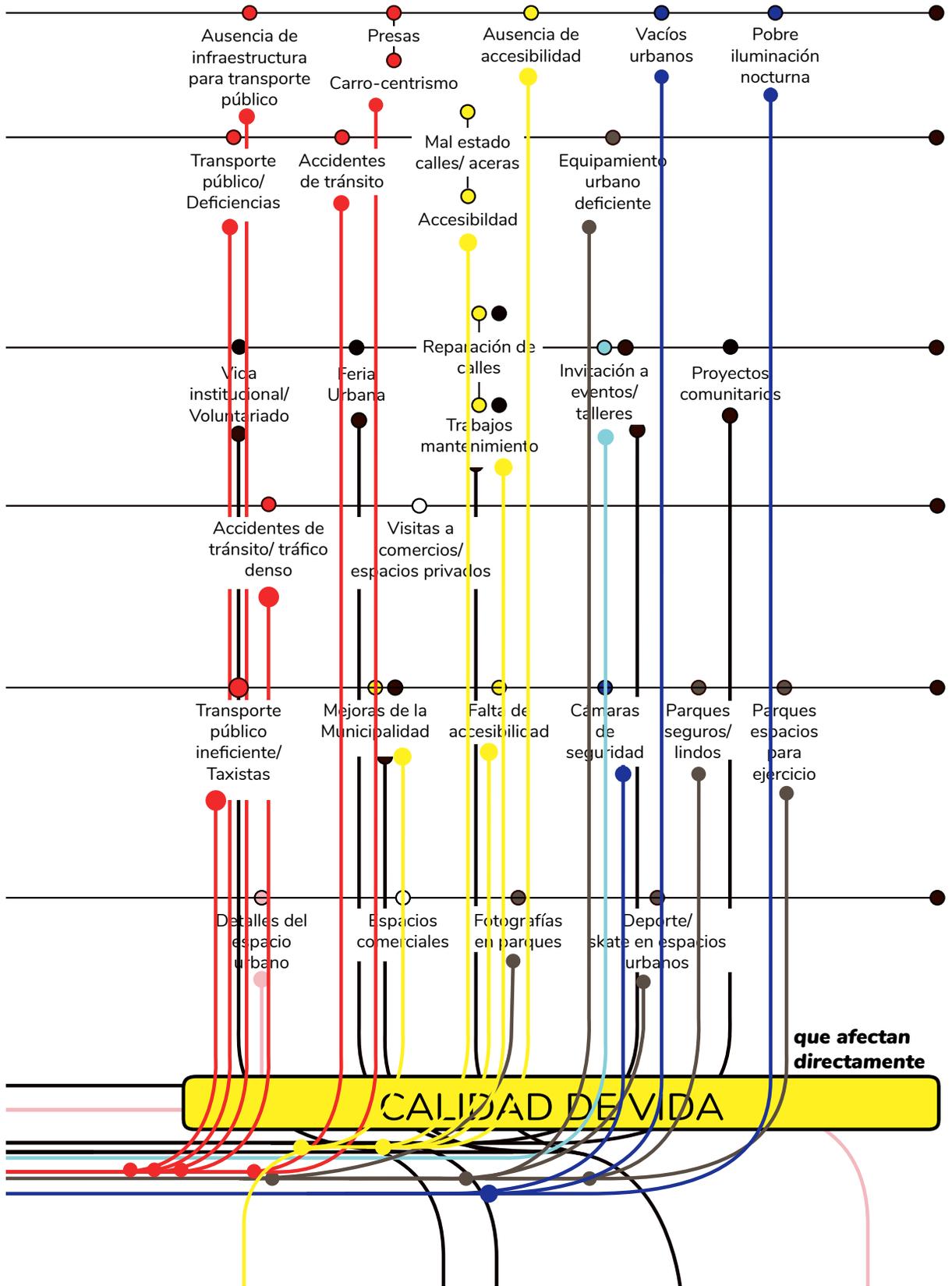
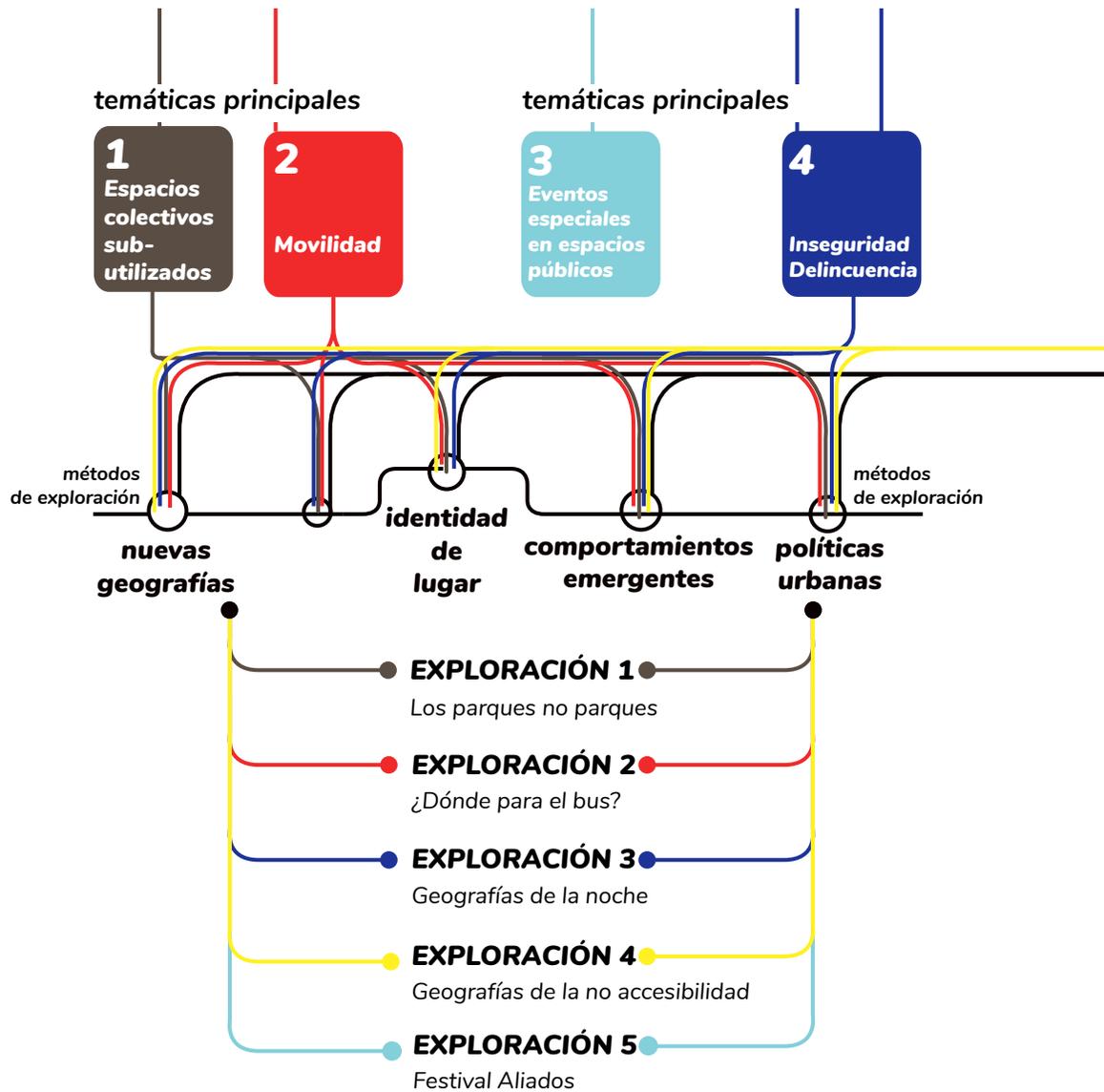


Imagen 98. Proceso de definición de exploraciones.





Imágen 99. Proceso de definición de exploraciones.

temáticas principales

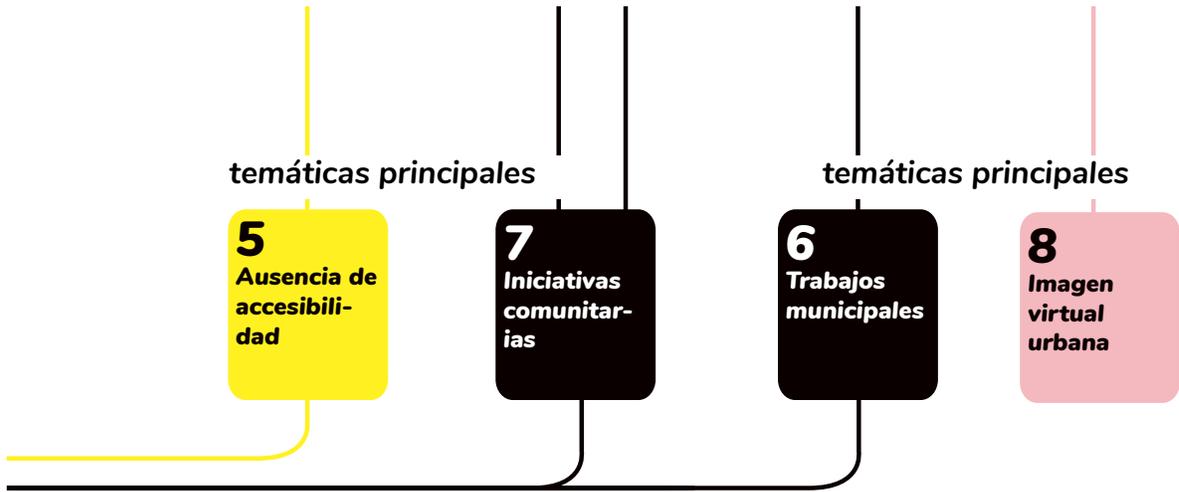
5
Ausencia de
accesibili-
dad

7
Iniciativas
comunitar-
ias

temáticas principales

6
Trabajos
municipales

8
Imagen
virtual
urbana



6.1.1.Exploración 1: Los parques no parques.

Definiendo tema de interés urbano.

La **subutilización de los parques** o plazas es una de las problemáticas encontradas en el espacio físico que se manifiesta de diversas maneras en los espacios virtuales; lo anterior sumado a la temporalidad limitada de uso de los parques, el equipamiento urbano decadente o regular, la existencia de barreras físicas hacia los espacios de circulación y la falta de accesibilidad, son algunos de los síntomas que se observaron en el análisis físico.

En la segunda etapa del análisis se observa que en la red social Facebook, en la página analizada Ojo Montes de Oca, se comenta sobre este tipo de espacios públicos en su mayoría para señalar su estado decadente o en abandono, representando el segundo tema más tocado por las publicaciones realizadas en esta página (Ver: “*Imágen 100. Exploración sobre espacios públicos sub-utilizados.*” en página 174). Esto quiere decir que coincide con la evaluación física inicial, donde estos espacios urbanos no son considerados óptimos para asegurar la calidad de vida de los vecinos. Esta página representa en este contexto una fuente detallada de información sobre esta condición, ya que se alimenta de los comentarios de vecinos que viven día a día estos espacios. Paralelamente, la página oficial de la Municipalidad que fue analizada, señala esta temática en menores cantidades, representando solamente 9 de las 488 publicaciones analizadas, el contenido de esta información se desarrolla en torno a cambios positivos que la Municipalidad realiza para el mejoramiento de estos espacios.

Se puede concluir que la población del distrito es vigilante y crítica de la condición de su entorno, exige mejoras pero no actúa activamente para realizarlas, y al mismo tiempo, la Municipalidad genera cambios urbanos poco legibles; o sea que no son parte de algún plan general urbano que haya sido divulgado a los ciudadanos. Esta ausencia de puentes de comunicación, genera confusiones y frustraciones en la población general; resultando en una desvinculación de su espacio, por siempre observarlo en estado de abandono y ajeno a su hábitat, el cual se reduce al espacio residencial.

En el espacio virtual Twitter, se observa que la visita a este tipo de espacios públicos es tema abarcado en el contenido analizado, pero solamente en 60 de las 511 publicaciones analizadas, siendo sobrepasado por “visitas a comercios”, en su mayoría restaurantes y bares. Esto quiere decir que los usuarios de esta comunidad virtual registran sus visitas a espacios privados en su mayoría, y no a espacios públicos.

En Google Maps el panorama es diverso y contrastante, mientras que la mayoría de parques son evaluados de manera positiva y calificados como “lindos, seguros, tranquilos, espacios para hacer ejercicio o deporte”, otros parques (Parque Juan Gabriel, Parque Recreativo Monterrey, Parque San Marino) no son ubicados como parte de las zonas verdes del distrito, no existen dentro de la plataforma.

En un caso especial, uno de los parques más utilizados y céntricos del distrito; Parque John F. Kennedy, es renombrado como Parque Viviana Gallardo. En junio del 2017, un grupo de personas que no fueron identificadas, coloca una placa en el Parque John F. Kennedy, renombrándolo como Parque Viviana Gallardo, en honor a la activista asesinada por un policía en 1981. Viviana Gallardo es encarcelada por su presunto involucramiento en el homicidio de tres policías y un taxista, como parte de las acciones del grupo que lideraba “La Familia”, en la celda es asesinada por un policía. (2017, La Nación) En el momento de esta reapropiación urbana, la posición del Municipio fue la de anuencia a realizar un proceso democrático y participativo, que permitiera que el nombre del parque representara la historia del distrito, pero este proceso no fue llevado a cabo. En este espacio virtual vemos indicios de la identidad asociada a las dimensiones sociales del distrito, existe un grupo de personas que no se identifica con el nombre del Parque John F. Kennedy y toma acción física y virtual.

En Instagram la representación del uso de espacios urbanos tampoco es significativa, representando 16 de las 200 publicaciones analizadas, la mayoría de estas son de usuarios que realizan actividad física o asiste a un evento especial (ferias) en estos espacios. Al ser Instagram una comunidad basada en los recursos visuales, esto quiere decir que los parques o plazas no representan un interés visual para muchos de sus usuarios, son poco llamativos y poco populares.

Este análisis es el antecedente que ayuda a entender las diversas dimensiones de la problemática de la subutilización de los espacios urbanos de concentración. A partir de las siguientes preguntas, la exploración pretende profundizar en este fenómeno, utilizando información virtual y física.

Preguntas

¿Cuáles son los parques/plazas mencionados en espacios virtuales y cuáles no? ¿Cómo se compara lo anterior con lo encontrado en el análisis físico?

¿Cuál es la identidad asociada a los parques mencionados y los no mencionados?

¿Cuáles son las actividades/ dinámicas encontradas en los no mencionados?

¿Cuál es la relación entre los espacios no mencionados en dimensiones virtuales y los que no tienen organización comunitaria o no se realizan iniciativas ciudadanas?

¿Cuáles son los factores de popularidad en espacios virtuales de los parques mencionados?

¿Cómo se pueden traducir esos factores de popularidad a los parques no mencionados?

¿Cómo explorar este tema?

Estas preguntas son exploradas a partir de los análisis de la sección anterior y a partir de una exploración espacial que permita medir y monitorear la presencia de un parque/plaza en el espacio virtual.

Recolección e interpretación de datos

El diagrama (Ver: "Imágen 101. Exploración sobre espacios públicos sub-utilizados." en página 176) representa la recolección de datos sobre los espacios virtuales y físicos analizados; tomando en cuenta la calificación que se le da al parque o plaza en el análisis físico, las dinámicas encontradas en las representaciones de la red social Instagram o su ausencia de representación, la calificación reseñada por Google Maps a dicho espacio o su ausencia de representación, la identidad percibida como síntesis de la opinión de los usuarios de las redes sociales analizadas. A partir de esta matriz se analizan los elementos urbanos y dinámicas existentes de los espacios no representados y los factores de popularidad (o elementos representados en redes sociales) de los espacios que si fueron identificados en estos espacios virtuales.

Parque analizado	calificación en análisis físico	presencia en Instagram	calificación en Google Maps	identidad percibida
El Cedral	● 12/21	○ Actividades comunitarias	4.4/5	Parque residencial
El Retiro	● 17/21	○ Poca presencia	4.6/5	Parque residencial muy utilizado Seguro, tranquilo.
John F. Kennedy	○ 12/21	○ Detalles urbano Hito histórico	3.7/5	Punto de encuentro, poco equipado, mal calificado
Jacarandá	● 8/21	○ Graffittis	5/5	Parque residencial sub utilizado, temporalidad limitada.
Plaza Máximo Fernández	○ 21/21	○ Eventos especiales, deporte, Feria Urbana.	4.2/5	Conocido como Plaza Roosevelt, seguro, equipado y muy utilizado.
Parque Collados del Este	○ 15/21	○ Deporte, juego, graftittis	4.5/5	Parque residencial para deporte juegos utilizado por niños y adolescentes. Alta organización comunitaria.
Parque Vargas Araya	● 15/21	○ Deporte, juego, niños y adolescentes.	4.3/5	Parque residencial seguro, muy utilizado para deporte, juego, niños, adolescentes, en la noche puede ser peligroso.

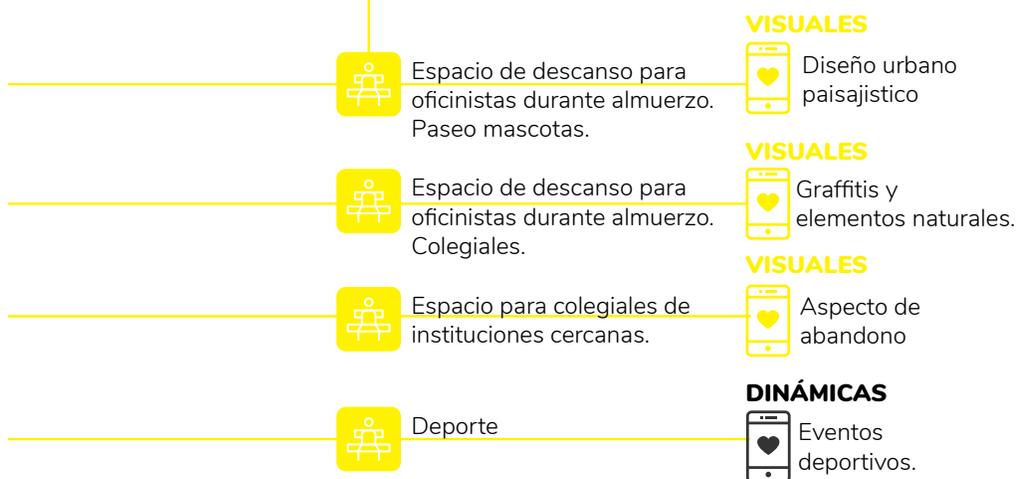
Solamente presencia en Instagram

Los Yoses	○ 9/21	○ Detalles urbanos naturaleza, graftittis.		Parque residencial sub utilizado temporalidad limitada y poco accesible.
Parque Barrio Dent	● 12/21	○ Naturaleza y graftittis de zonas aledañas		Parque subutilizado, equipado pero sin sombra.
Parque Infantil	● 7/21	○ Graffittis.		Estado de abandono, zona insegura.
Plaza Lourdes	● 9/21 no existe organización comunitaria	○ Deporte		Plaza de deportes muy especializada, subutilizada, mal iluminada y mal equipada.

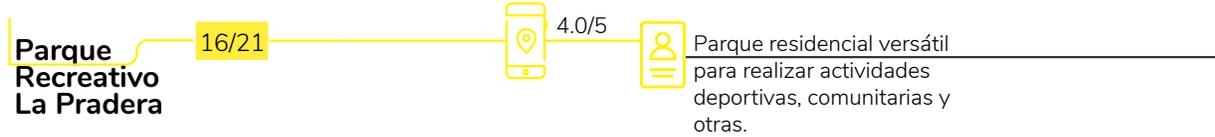
factores de popularidad virtual



dinámica de no existentes



Solamente presencia en Google Maps



Sin presencia virtual



Imagen 100. Exploración sobre espacios públicos sub-utilizados.



Juegos para infancia.
Temporalidad limitada.
Actividades deportivas
organizadas por vecinos

DINÁMICAS



Eventos deportivos
organizados por vecinos.



Deporte ocasional.
Temporalidad limitada



Deporte, reuniones
sociales, ejercicio, juego.
Versatilidad de actividades



Juegos para infancia.
Temporalidad limitada



Juegos para infancia.
Temporalidad limitada

Parques con presencia virtual y organización comunitaria

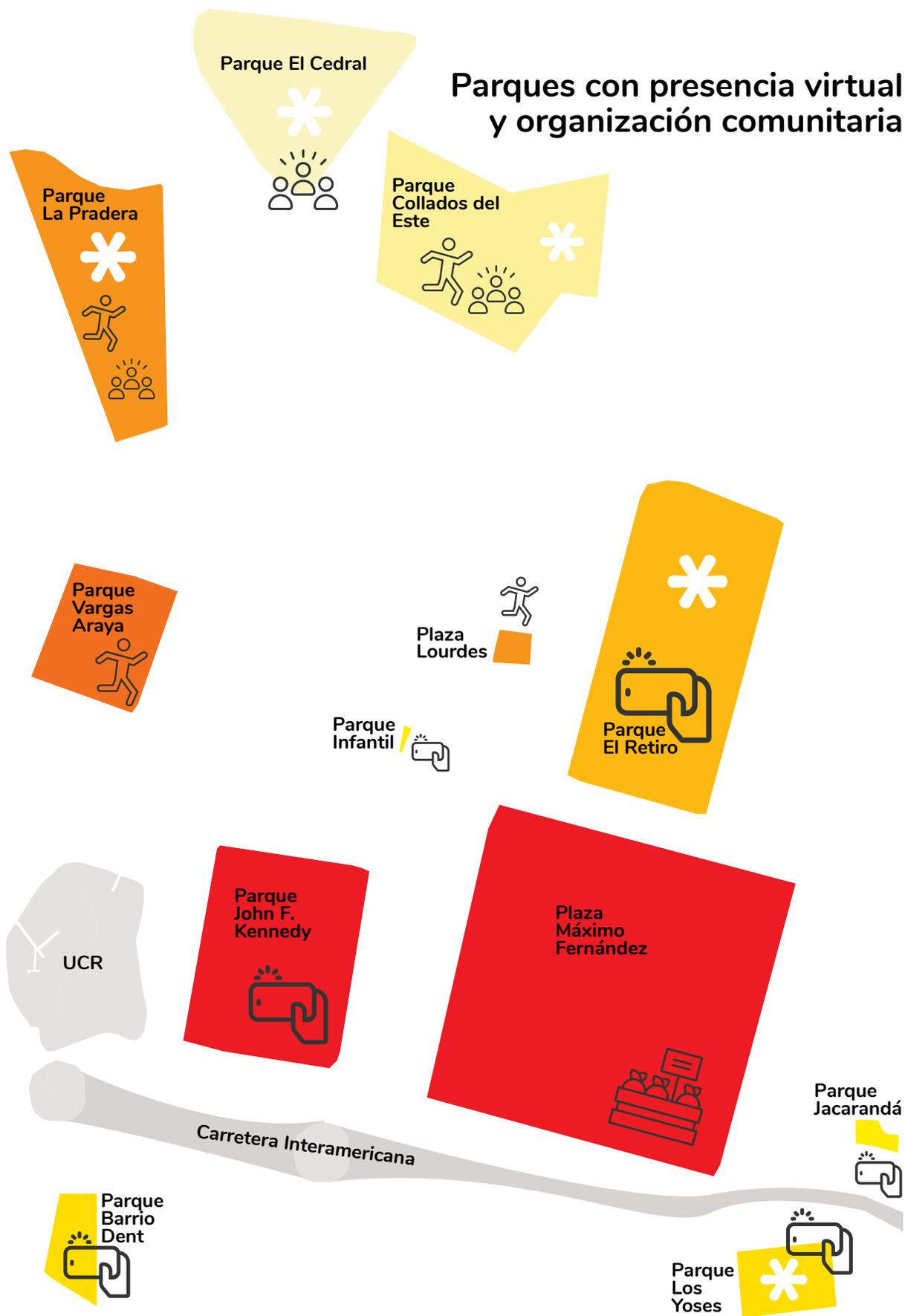


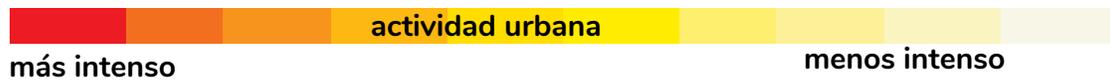
Imagen 101. Exploración sobre espacios públicos sub-utilizados.

Parques sin presencia virtual y organización comunitaria

El tamaño de los parques es relativo a su calificación en el análisis físico, entre mejor es la misma más grande es la escala del parque y viceversa



simbología



* comunidades con organización comunitaria

 espacios populares por su interés visual

 espacios populares por sus dinámicas urbanas diversas

 espacios populares por sus actividades deportivas

Resultados

El análisis anterior resulta en las siguientes conclusiones:

-El Parque Juan Gabriel no es representado en redes sociales, a pesar de ser un espacio versátil y activo en dinámicas como es observado en el análisis físico. Este parque no posee organización comunal activa, ni una comunidad virtual que la represente.

-El Parque Barrio Dent a pesar de estar equipado con mobiliario urbano, máquinas para hacer ejercicio y juegos recreativos para niños, es un parque sub utilizado debido a que no posee sombra.

-La plaza Lourdes se considera como un espacio público de uso muy especializado (deportes como fútbol o rugby), pero sus instalaciones deportivas se encuentra en estado de abandono, a pesar de ser utilizadas todos los fines de semana por los equipos de fútbol del cantón.

-Las publicaciones realizadas en Instagram sobre los espacios urbanos analizados, se enfocan en dos áreas; la dinámica realizada, usualmente deportiva o de ocio, la Feria Urbana o eventos especiales y en el interés visual del espacio; o sea espacios con algún valor visual, como grafitis, hitos urbanos, elementos naturales, diseño paisajístico, e incluso el aspecto de abandono.

-Los parques o plazas no identificados en el análisis virtual coinciden con aquellos identificados como de temporalidad limitada, o sea aquellos que son limitados por una barrera física y cerrados durante la noche, con excepción del Parque Juan Gabriel, el Parque Barrio Dent y la Plaza Lourdes.

-Los espacios no representados también coinciden con aquellos calificados como no aptos para brindar calidad de vida a los habitantes de Montes de Oca, (con excepción del Parque Juan Gabriel). Son de temporalidad limitada, poco equipados y poco accesibles; por ende sub-utilizados.

-Aquellos parques que son calificados en el análisis físico como deficientes, tienen presencia virtual debido a un factor visual de interés en ellos; como grafitis.

-Los espacios que no están representados coinciden en su totalidad con aquellos que no poseen una organización comunitaria, no existen actividades regulares ni iniciativas ciudadanas.

6.1.2. Exploración 2: ¿Dónde para el bus?

Definiendo tema de interés urbano.

La segunda problemática a profundizar es la ausencia de infraestructura para el transporte público observada en el análisis físico y manifestada en la ausencia de paradas de autobús, buses accesibles, ausencia de señalización, largas esperas y saturación de los servicios. Estas condiciones sumadas al tráfico denso de automóviles particulares, el irrespeto de espacios para peatones y la sensación de inseguridad, resultan en un panorama poco favorable para la calidad de vida de los ciudadanos. Las formas de movilidad en el distrito son reducidas debido a estas condiciones y se apela a la utilización del carro como la única opción de transporte, debido a que, el estado de las aceras y su falta de accesibilidad hacen del caminar una actividad física peligrosa y poco inclusiva, no existe la infraestructura apropiada para andar en bicicleta y el servicio de transporte público es anticuado, lento y poco legible.

En la página Ojo Montes de Oca esta temática es representada a partir de la gran cantidad de reportes de accidentes de tránsito reportados en el distrito, que contribuyen al estado de caos de las calles de San Pedro. Este factor contribuye a la sensación de frustración que sienten los ciudadanos por este problema que achaca a todo el Valle Central, la zona de San Pedro es vista principalmente como el “distrito de las presas”, donde largas esperas para recorrer pocos kilómetros son parte de la vida cotidiana. Otro tema abarcado en la página son los aumentos en las tarifas de los buses, principalmente los que llegan a San Rafael de Montes de Oca, pero que atraviesan San Pedro; la población reclama que dichas tarifas son muy elevadas para el pobre servicio que se presta.

Contribuyendo a la imagen del “distrito de las presas”, el tema más popular en la red social Twitter es el de “accidentes de tránsito y tráfico denso”, la mayoría siendo publicaciones geo-referenciadas en el distrito en una presa.

En Google Maps, este tema es referenciado a los parques que también funcionan como paradas de bus o taxis, usualmente con comentarios negativos acerca del servicio o la negligencia de los taxistas al estacionarse de forma indebida e impedir el paso del peatón. Como es el caso del Parque John F. Kennedy, el cual tiene dos paradas de bus, una que dirige al sector central de la provincia y otra que se dirige al sector sur. Esta temática no es retratada en Instagram.

Este análisis retrata un panorama negativo para utilización del transporte público, asociando una imagen negativa para la movilidad en el distrito en general y peor para el transporte colectivo.

Preguntas

¿Cuáles son los tipos de movilidad más populares representados en redes sociales?

¿Cuál es la identidad asociada a cada uno de ellos?

¿Dónde están las paradas de bus? ¿Cómo se compara esto a la información encontrada en las dimensiones virtuales?

¿Cuál es la identidad asociada a cada parada de bus?

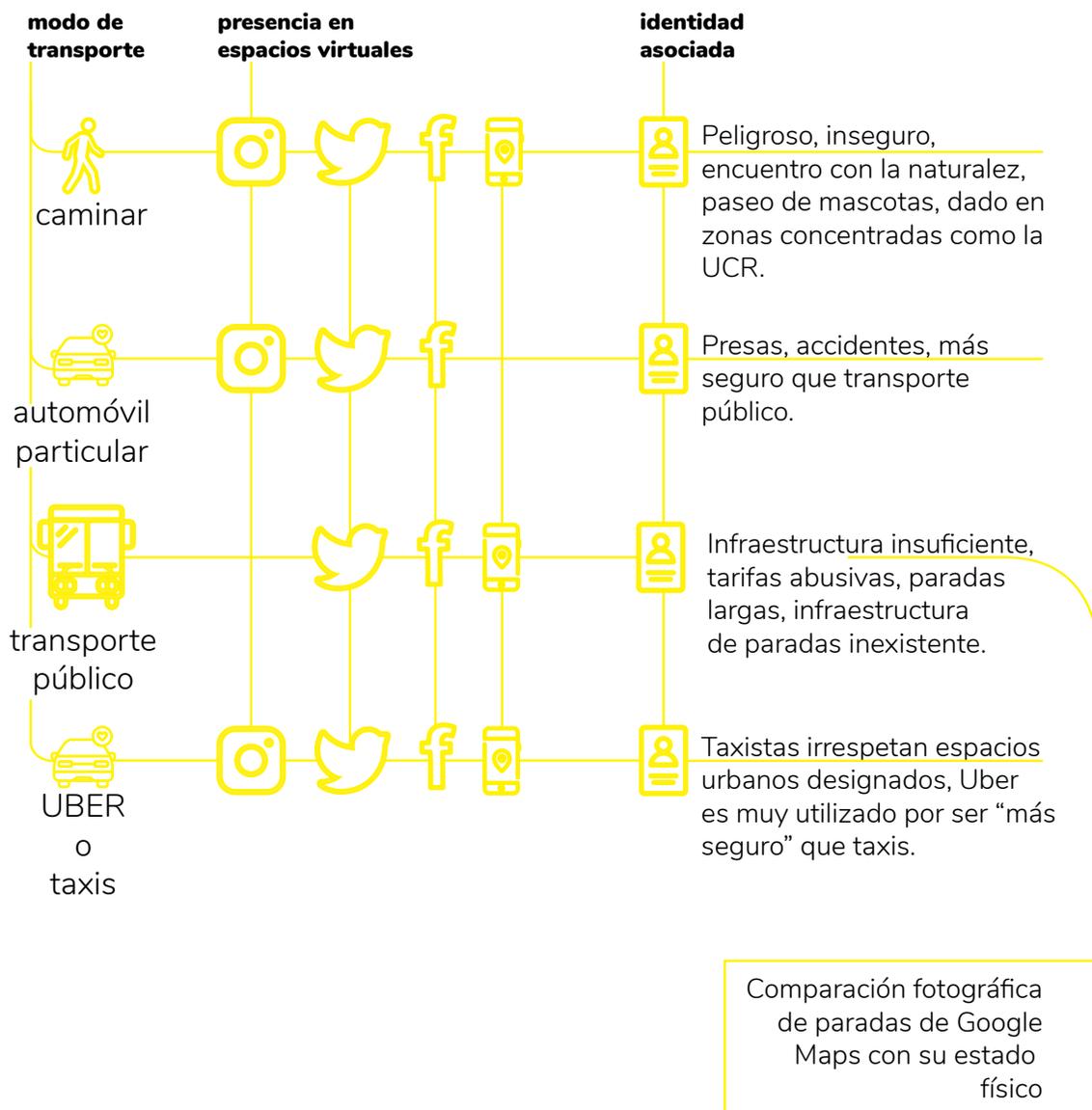
Recolección e interpretación de datos

Estas preguntas son exploradas a partir de los análisis de la sección anterior y a partir de una comparación que permita visualizar la información que se encuentra en los espacios virtuales y en los espacios físicos. Principalmente se comparará la información en Google Maps con el estado de las paradas de bus en el espacio físico.

En esta exploración, se realiza un análisis comparativo de la mención de modos de movilidad en el distrito en los espacios virtuales analizados que describe en cuáles plataformas se mencionan y cuál es la identidad asociada a esos modos de transporte; esta comparación describe el panorama de la percepción de cada tipo de movilidad.

A partir de este escenario se decide analizar el transporte público con mayor profundidad, debido a que es el que debería ser más accesible y democrático. Se realiza una comparación entre el estado físico de las paradas de bus de San Pedro y su presencia en la dimensión virtual; para esto se solicita la colaboración de tres personas que viven en el distrito de San Pedro o el cantón de Montes de Oca. A las mismas se les solicita le tomen una fotografía a las paradas de bus que utilizan desde su lugar de residencia hacia el casco central de San José, junto con una opinión del espacio. Esta información se compara con la encontrada en Google Maps, para entender las diferencias entre lo que se puede percibir en la dimensión virtual y en la dimensión física.

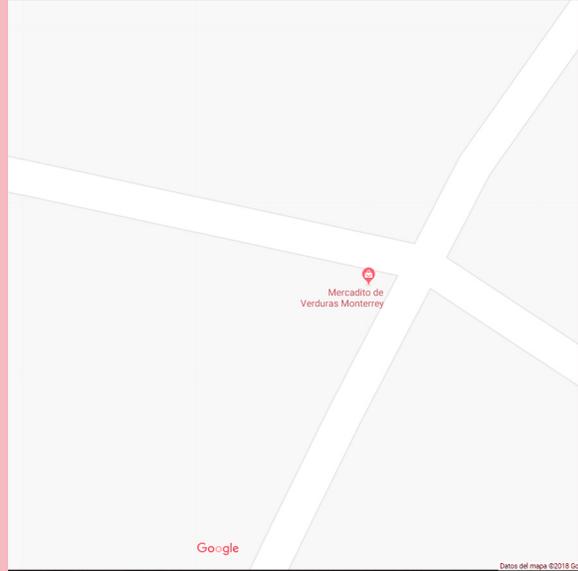




Imágen 102. Exploración sobre movilidad en San Pedro.



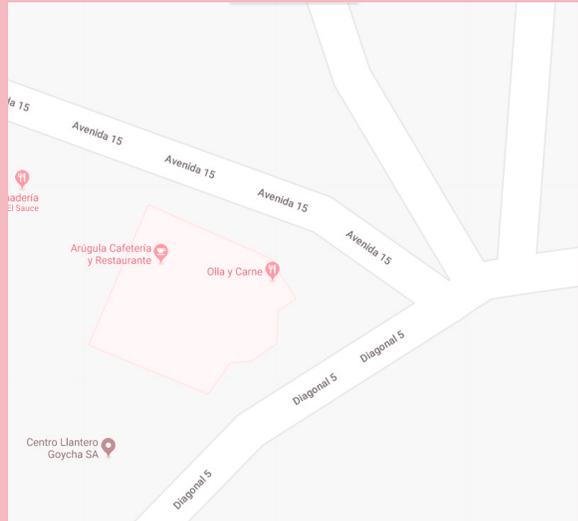
Imágen 103. Parada de Bus. Ruta 51-53 Vargas Araya.



Imágen 104. Parada de Bus. Ruta 51-53 Vargas Araya en Google Maps.



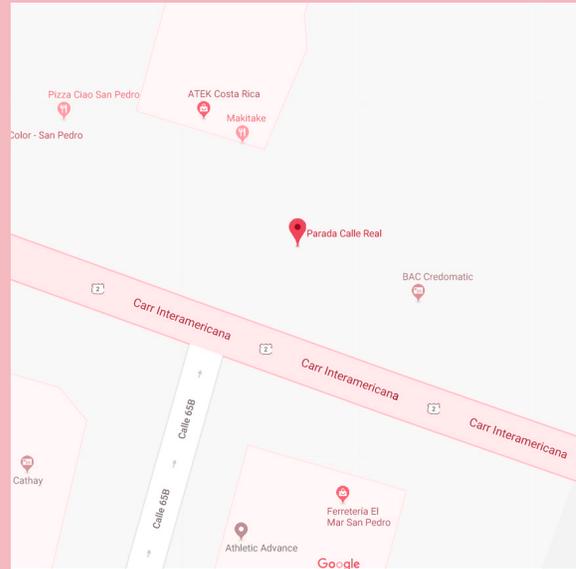
Imágen 105. Parada de Bus. Ruta 51-53 Vargas Araya.



Imágen 106. Parada de Bus. Ruta 51-53 Vargas Araya en Google Maps.



Imágen 107. Parada de Bus en Calle Interamericana.



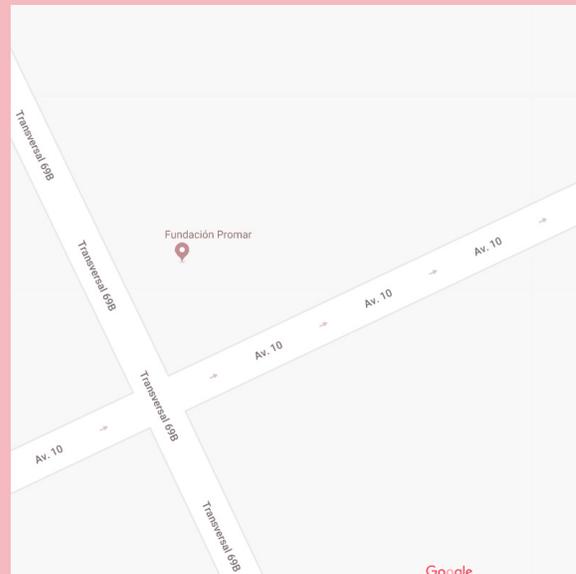
Imágen 108. Parada de Bus en Calle Interamericana en Google Maps.

“...Cuando llueve gracias a las nuevas aceras de la Muni se hace un charco y cuando pasa un carro o bus o lo que sea lo baña a uno, en la tarde la luz del sol como está viendo al oeste le pega a uno de frente y no sé porque hacen como una pared o coso para poner afiches de la parte izquierda donde viene el bus entonces si uno se sienta no puede ver el bus para hacerle la señal...”

Luis Jiménez V. Estudiante de arquitectura residente en Barrio La Granja



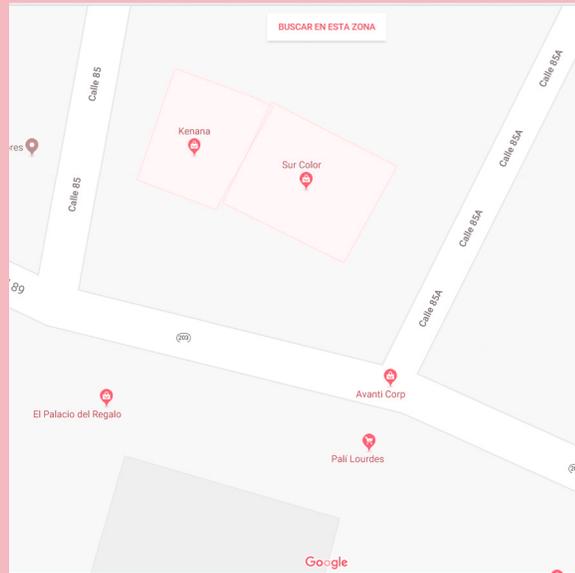
Imágen 109. Parada de Bus. Ruta 51-53 Barrio Pinto.



Imágen 110. Parada de Bus. Ruta 51-53 Barrio Pinto en Google Maps.



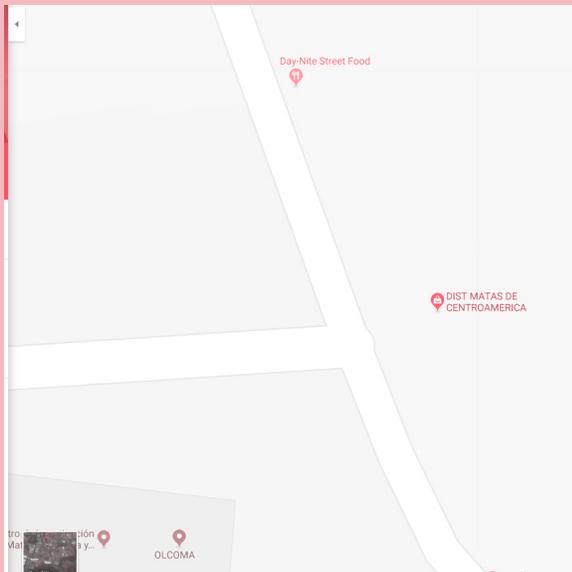
Imágen 111. Parada de Bus Ruta Granadilla Santa Marta



Imágen 112. Parada de Bus Ruta Granadilla San ta Marta en Google Maps.

“...la parada mejoró un montón desde que la arreglaron, ya no se empoza el agua, no hay barrial, ahora es más accesible. Los asientos son lo peor, pero son iguales a la mayoría. Digamos que está apenas para no llevarse un aguacero esperando el bus y ya. Confort y diseño básico...”

Paula Morales S. Estudiante de arquitectura. Residente en Collados del Este.



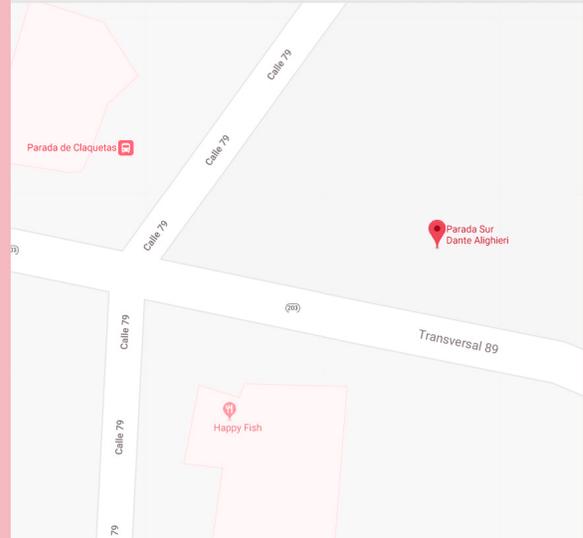
Imágen 113. Parada de Bus. Ruta 51-53 Carmiol.



Imágen 114. Parada de Bus. Ruta 51-53 Carmiol en Google Maps.



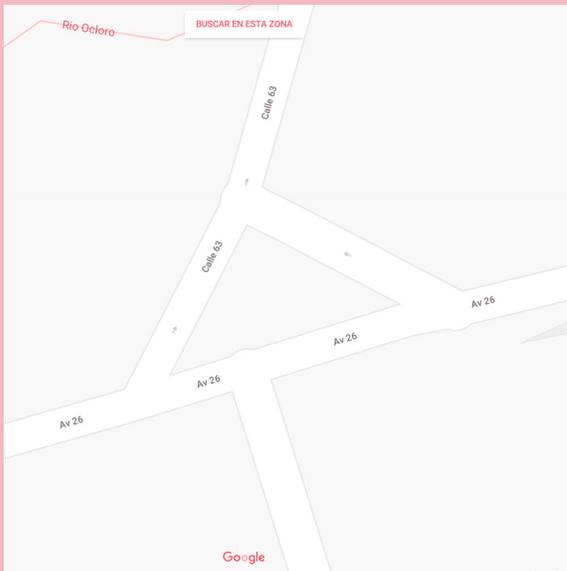
Imágen 115. Parada de Bus Ruta Santa Marta Granadilla.



Imágen 116. Parada de Bus Ruta Santa Marta Granadilla en Google Maps.

“...Mi opinión es que es una parada con una estructura que uno identifica como parada, pero no mucho más! Un rótulo sería igual de efectivo ya que la acera es muy estrecha...entonces no existen las condiciones para que hubiera una banca o similar. Después no hay información con respecto a las líneas de buses que paran...en la noche es oscura y eso la hace insegura!!!!...”

Paula Piedra. Residente en Lourdes.



Imágen 117. Parada de Bus Ruta 51-53 Barrio Pinto.



Imágen 118. Parada de Bus Ruta 51-53 Barrio Pinto en Google Maps.

Resultados

- Existe una preferencia evidente hacia el transporte en automóvil particular, pero este marca un factor de identidad del distrito, el de las “presas”.
- La mayoría de paradas de bus no se encuentran localizadas en Google Maps, esto coincide con el hecho de que la mayoría no están señalizadas y no existe una legibilidad clara de este tipo de espacios.
- Al no existir una legibilidad física en los espacios urbanos, muchos recurren a los espacios virtuales para referencias, pero estos espacios tampoco tienen la información necesaria.

6.1.3. Exploración 3: Geografías de la noche

Definiendo tema de interés urbano.

En el espacio virtual Ojo Montes de Oca, la problemática de la delincuencia y la inseguridad ciudadana es la más tocada en el portal, además la que posee mayor cantidad de reacciones y en su mayoría negativas. Es una de las problemáticas que más afecta la población según el Índice de Progreso Social, siendo Montes de Oca el peor calificado en asegurar la seguridad de sus ciudadanos. Este fenómeno representa un detrimento grave a la calidad de vida de las personas, debido a que evita que se usen los espacios públicos, principalmente en la noche; convirtiendo a los parques y plazas en lugares de paso y poca actividad en la noche.

En el análisis físico se califica la sensación de seguridad de cada espacio, siendo las calificaciones más bajas en la visita nocturna realizada, creando condiciones muy contrastantes comparadas con las visitas matutina, diurna y de fines de semana. Estas calificaciones coinciden con la ausencia de iluminación nocturna apropiada observada en los parques. La misma problemática es señalada por los usuarios de Google Maps, que señalan la falta de iluminación de los parques como principal crítica negativa dentro de las analizadas. En este contexto, algunos de los parques son vigilados con cámaras de seguridad y eso significa un aspecto positivo a la vista de algunos usuarios de Facebook y Google Maps. Estos parques son intervenidos por iniciativas comunitarias y vigilados por los mismos vecinos.

Este tema no es retratado en la red social Instagram, pero existe una diversidad de representaciones de visitas nocturnas a espacios urbanos, las cuales son principalmente a espacios privados.

Este análisis representa la presencia de espacios urbanos con cualidades que generan un ambiente de inseguridad personal, por lo que se parte de las siguientes preguntas para explorar el tema;

Preguntas

¿Existe una relación directa entre los espacios inseguros, oscuros, vigilados por cámaras y los espacios no representados en redes sociales?

¿Cuáles son los espacios donde se dan actos de delincuencia según redes sociales?

¿Cómo se relacionan estos espacios con los espacios oscuros, vigilados o abandonados?

¿Cómo se relacionan los espacios no mencionados con los espacios con aquellos donde se da una presencia de organización comunal o iniciativa ciudadana?

¿Cómo es representada la noche en los espacios públicos en Instagram?

¿Cuáles cualidades de los espacios representados en la noche en Instagram pueden ayudar a activar otros espacios?

Recolección e interpretación de datos

Estas preguntas son exploradas a partir de los análisis de la sección anterior y a partir de una exploración espacial que permita comparar la información que se encuentra en los espacios virtuales y en los espacios físicos. Se realizó un mapeo que permite contestar las preguntas anteriores.

El mapa realizado describe los siguientes elementos; se señalan los espacios que no son representados en redes sociales, las zonas inseguras según el análisis físico nocturno, se demarcan los parques de temporalidad limitada y los puntos geográficos donde se reportan actos de delincuencia en la página de Facebook Ojo Montes de Oca, se señalan los puntos donde se han registrado iniciativas ciudadanas en el distrito y además se señalan los puntos geográficos donde los usuarios de Instagram han realizado publicaciones durante la noche.

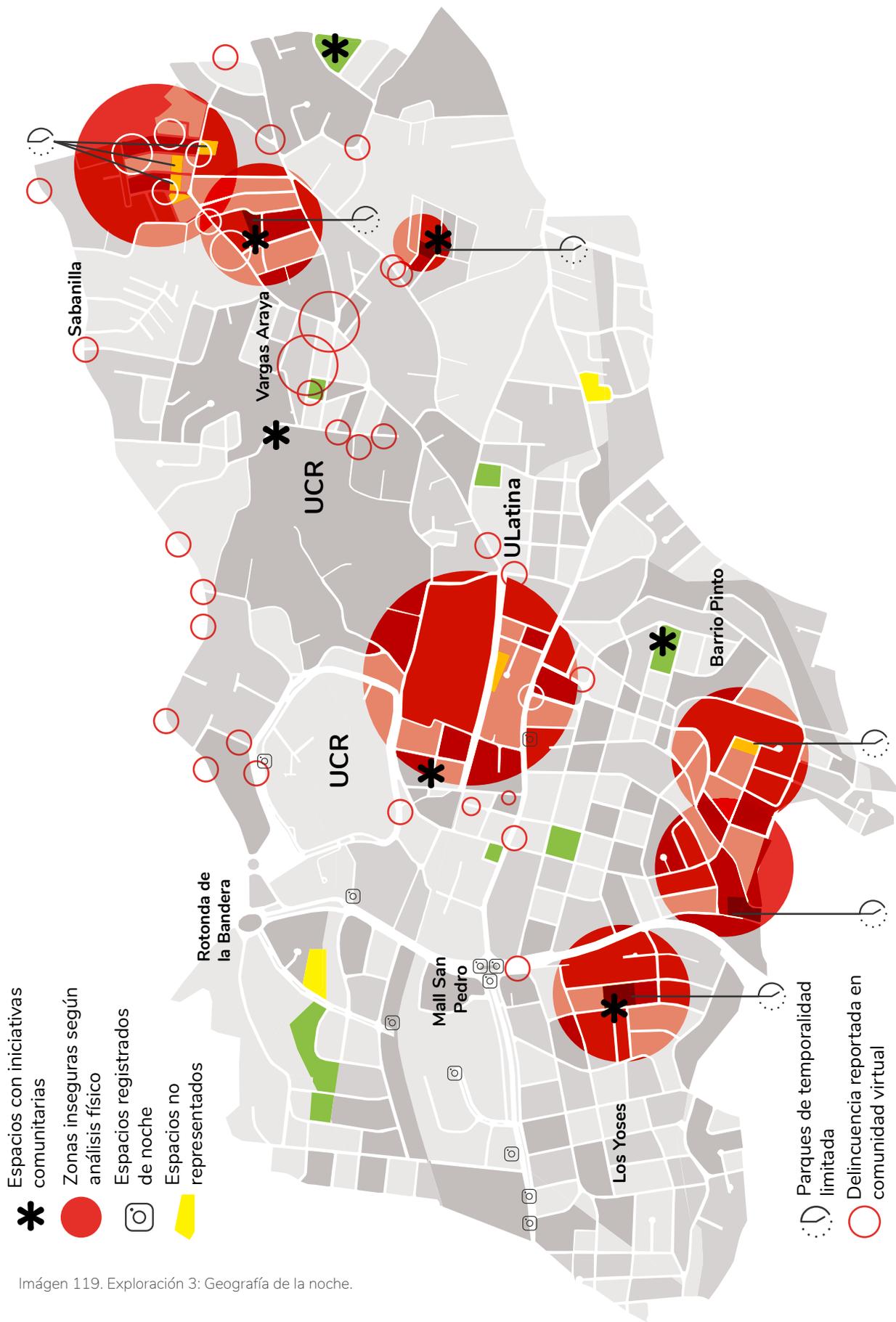


Imagen 119. Exploración 3: Geografía de la noche.

Resultados

-Cuatro de los espacios no representados en redes sociales se encuentran dentro de las zonas consideradas como inseguras según el análisis físico y además son parques de temporalidad limitada, cerrados durante la noche. Otros que si son representados en dimensiones virtuales, pero también son cerrados durante la noche, también coinciden con las zonas de inseguridad identificadas.

-Las zonas de inseguridad identificadas coinciden en su mayoría con las zonas de mayor cantidad de reportes de delincuencia en Facebook, siendo un foco de esta actividad la zona residencial de Vargas Araya. Esta zona está rodeada por parques de temporalidad limitada.

-La totalidad de las publicaciones nocturnas en Instagram son realizados desde un sector de San Pedro donde se encuentran mayor cantidad de comercios, tránsito, instituciones públicas y privadas. Son zonas iluminadas y caracterizadas por su vida nocturna, ninguna publicación analizada es realizada desde algún parque o plaza.

-Se encuentran claros focos de ausencia de actividad nocturna, siendo factores influyentes en la sensación de inseguridad de la zona, coincidiendo con concentraciones de reportes de delincuencia realizados en redes sociales.

-Las áreas donde se concentra la inactividad urbana coinciden con espacios donde no se da ninguna actividad o iniciativa comunitaria.

 Espacios cerrados
públicos/comunitarios

 Graffittis

 Comercios/bares

 Imagen urbana con elementos naturales
Imagen urbana/ hitos o íconos

 Reunión social
(no ubicadas en parques)

 Eventos masivos
(Fuente de la Hispanidad)

● CUALIDADES DE ESPACIOS REPRESENTADOS EN REDES SOCIALES

Espacios altamente transitados,
iluminados como carreteras
principales.

6.1.4. Exploración 4: Geografías de la no accesibilidad

Definiendo tema de interés urbano.

Uno de los descubrimientos en el análisis físico que más coincide con las temáticas encontradas en los espacios virtuales es el de la falta de accesibilidad de la infraestructura peatonal del distrito. Esta problemática afecta directamente la calidad de vida de las personas debido a que convierte el caminar en una actividad física peligrosa y poco amena para aquellos con todas sus capacidades físicas y una imposible para aquellos con limitaciones físicas. El espacio urbano del cantón se limita a uno de circulación rápida para unos e imposible para otros; un espacio no inclusivo ni equitativo, ya que solo unos pocos pueden transitarlo con agilidad. El caminar es una de las principales actividades que pueden convertir una ciudad en vital, segura y sostenible y debe ser una prioridad para aquellos que gestionan el espacio urbano.

En la red social Facebook este tema es abarcado en formato de queja; acompañado por una foto, se retrata el espacio en condiciones desfavorables para la mayoría de las personas. Existen además, otras comunidades que toman este tema como su principal preocupación, como la página Montes de Oca Accesible, la cual se ha dedicado a denunciar estos casos de falta de accesibilidad de los espacios urbanos del cantón, así como de choferes que estacionan sus automóviles en aceras y obstaculizan el paso de peatones.

La Municipalidad de Montes de Oca ha realizado un de remodelación de las aceras que recorren la Carretera Interamericana, desde el Parque John F. Kennedy hasta el “antiguo Higuierón”, este trabajo se desarrolla solamente en un lado de la carretera y aun así se presentan muchos obstáculos urbanos.

Preguntas

¿Cómo se representa en espacios virtuales la ausencia de accesibilidad de todo el distrito?

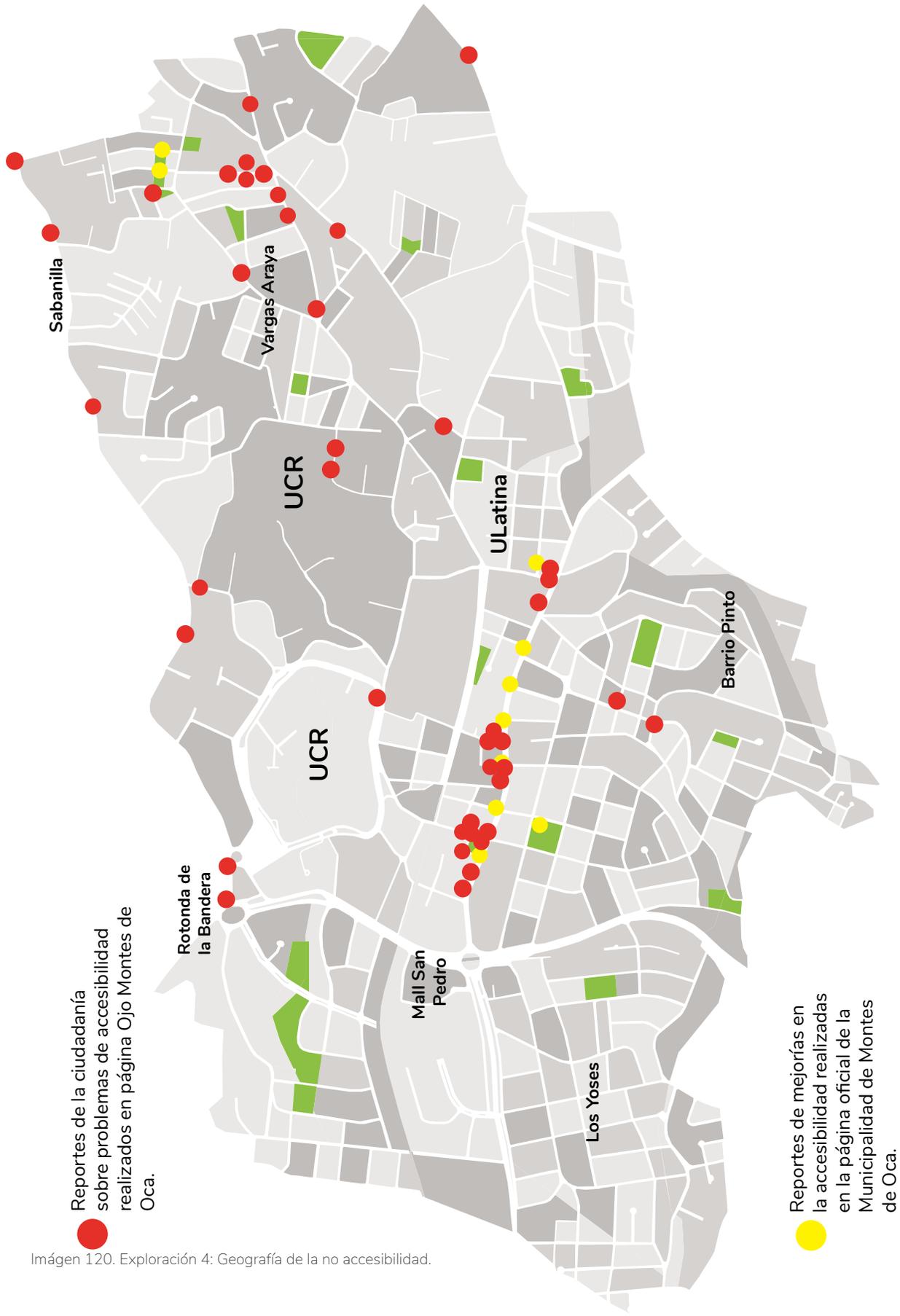
¿Cuál es la respuesta del Municipio ante quejas? ¿Qué acciones se toman?

¿Cómo responde la población a cambios y mejoras en los espacios urbanos?

¿Cómo y dónde se comunican mejoramientos en la infraestructura urbana?

Recolección e interpretación de datos

Estas preguntas son exploradas a partir de los análisis de la sección anterior y a partir de un monitoreo de las quejas de ciudadanos en espacios virtuales. Además se realizará un mapeo que representa los cambios realizados por la Municipalidad de Montes de Oca en el tema de accesibilidad según su página de Facebook, contrastándolo con las quejas reportadas a la misma página y la también analizada, Ojo Montes de Oca, ambas en el período del año 2017.



● Reportes de la ciudadanía sobre problemas de accesibilidad realizados en página Ojo Montes de Oca.

● Reportes de mejoras en la accesibilidad realizadas en la página oficial de la Municipalidad de Montes de Oca.

Imagen 120. Exploración 4: Geografía de la no accesibilidad.

Resultados

-La página de Facebook es el único medio oficial que utiliza la Municipalidad para informar sobre este tipo de mejoras en la infraestructura del cantón; las labores se concentran en la zona de mayor tránsito del distrito, la Ruta Interamericana.

-Dentro de las publicaciones realizadas por la Municipalidad, la población realiza quejas sobre sus espacios en mal estado, la mayoría no son respondidas.

-La página Ojo Montes de Oca concentra la mayoría de su contenido a este tipo de quejas y reportes, distribuyéndose en todo el distrito y generando grandes números de interacción de los vecinos, la mayoría negativa.

-La zona donde se concentran los reportes de mejoras y la zona donde se enfocan la mayoría de quejas de los ciudadanos, coinciden. Esto quiere decir que la Municipalidad busca mejorar la infraestructura de las aceras, pero la población no tiene una lectura clara del proceso ni del resultado, resultando en una gran cantidad de opiniones negativas hacia las mejoras. (Ver: "Imágen 120. Exploración 4: Geografía de la no accesibilidad." en página 193) Estas condiciones, además del hecho de que la Municipalidad no presta atención a las quejas realizadas por la página ciudadana, ni a las de su página oficial; se crea un ambiente de confusión sobre lo que realmente ejecuta la Municipalidad en asuntos urbanos. Este ambiente genera frustración y descontento en los ciudadanos, afectando su percepción del espacio y su relación afectiva con el mismo.

6.1.5. Exploración 5: Festival Aliados

Definiendo tema de interés urbano.

La realización de eventos especiales en el distrito se manifiesta de dos formas en los espacios virtuales: la primera tiene que ver con la invitación a los eventos, los cuales se dan principalmente por las red social más utilizada; Facebook. En los canales analizados se realizan invitaciones constantes a actividades como conciertos, ferias de artesanos, ferias de salud, campañas de castración entre otras, la mayoría organizadas ya sea por el Comité Cantonal de Deportes, la Municipalidad o por alguna organización vecinal.

La segunda representación retrata la actividad mientras está sucediendo, observado principalmente en Instagram y Twitter, donde se publican fotografías de las personas que asisten o lo que el usuario se encuentre en el evento. Algunos ejemplos de estas manifestaciones son las que se realizan cuando se celebra en la Fuente de la Hispanidad, o cuando se llevan a cabo otro tipo de actividades de gran concentración en el distrito.

Ambas representaciones presentan un panorama sobre los tipos de eventos especiales que se realizan en el distrito y la cantidad de personas que podrían asistir a los mismos.

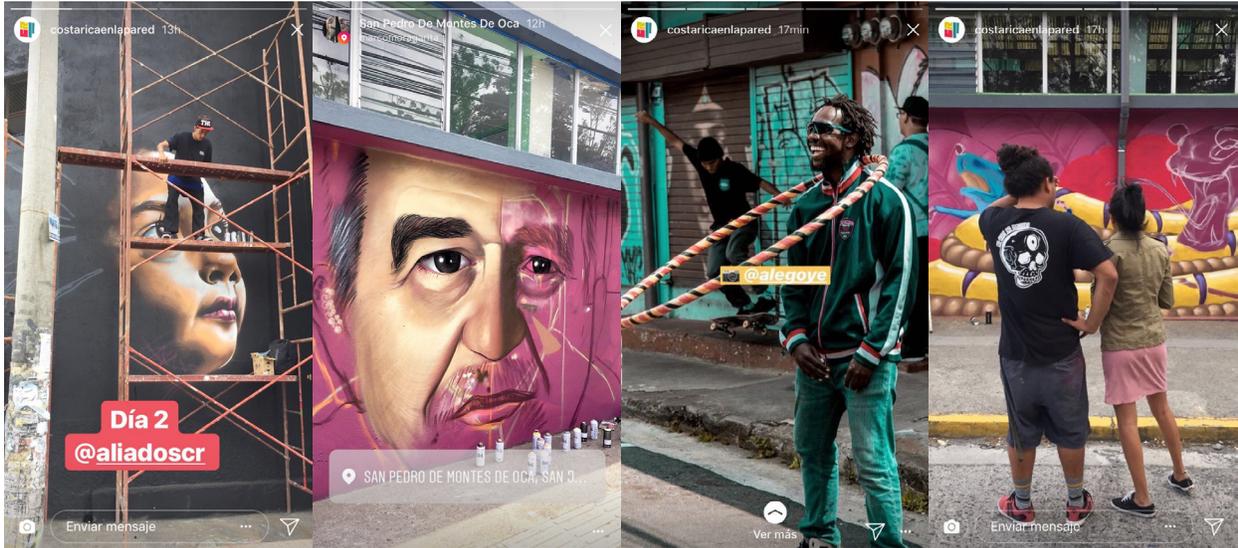
Preguntas

¿Cómo pueden contribuir los eventos especiales en espacios públicos urbanos a mejorar la calidad de vida de las personas?

¿Cómo se representa la relación afectiva que tienen las personas hacia los espacios urbanos donde se realizan eventos especiales?

Recolección e interpretación de datos

Se aprovecha la realización del Festival Aliados, Encuentro Internacional de Grafiti, que se realiza en la cuadra donde se ubica el Edificio Saprissa, instalaciones de soporte de la Universidad de Costa Rica y que forma parte de la zona conocida como la Calle de la Amargura. El Festival es organizado por diversos actores como el colectivo Aliados, creado para esta actividad, la Universidad de Costa Rica, el colectivo urbano Pausa Urbana, el Trabajo Comunal Universitario de la Universidad de Costa Rica; Disfrutando de la Amargura entre otros. La exploración consiste en la búsqueda de información sobre el evento previo a su realización; ¿quién realiza la invitación y cuáles son los canales de información utilizados?, posteriormente el monitoreo por el período de una semana, posterior a la realización del Festival dado el 9, 10 y 11 de marzo, de la cantidad de publicaciones que se realizan sobre los nuevos grafitis de la zona de San Pedro y la respuesta que se tiene a ellos en redes sociales.



 **jorgelectro** · Seguir
Teatro Universitario, U.C.R

 **gobmontesdeoca** · Siguiendo
Montes De Oca, Costa Rica



44 Me gusta

jorgelectro el mundo es un lienzo
#FestivalAliados

costaricaenlapared 🇨🇷🎨

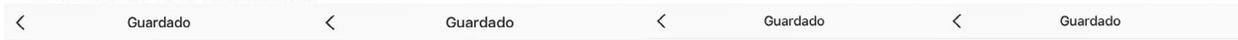
10 DE MARZO · VER TRADUCCIÓN



19 Me gusta

gobmontesdeoca Artistas internacionales del arte urbano visitan Montes de Oca del 9 al 11 de marzo. Hay actividades para toda la familia... más

10 DE MARZO · VER TRADUCCIÓN



 **pausarbana** · Siguiendo
San Pedro, San Jose, Costa Rica

 **pausarbana** · Siguiendo
San Pedro, San Jose, Costa Rica

 **pausarbana** · Siguiendo
San Pedro, San Jose, Costa Rica

 **pausarbana** · Siguiendo
San Pedro, San Jose, Costa Rica



80 Me gusta

pausarbana @aliadoscr día 2! #aliadoscr #festivaldegraffiti #elhidrante #tcucalledelaamargura #gobmontesdeoca #espaciopublico #pausarbana



80 Me gusta

pausarbana @aliadoscr día 2! #aliadoscr #festivaldegraffiti #elhidrante #tcucalledelaamargura #gobmontesdeoca #espaciopublico #pausarbana



80 Me gusta

pausarbana @aliadoscr día 2! #aliadoscr #festivaldegraffiti #elhidrante #tcucalledelaamargura #gobmontesdeoca #espaciopublico #pausarbana



80 Me gusta

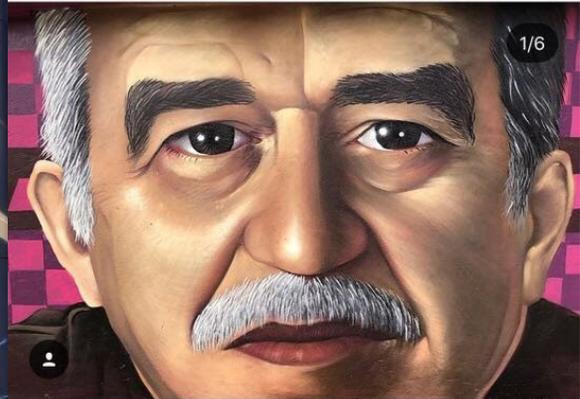
pausarbana @aliadoscr día 2! #aliadoscr #festivaldegraffiti #elhidrante #tcucalledelaamargura #gobmontesdeoca #espaciopublico #pausarbana



aliadoscr · Seguir
San Pedro, San Jose, Costa Rica



marso93 · Seguir
San Pedro, San Jose, Costa Rica



309 Me gusta

marso93 Hace un par de años vi una de las creaciones de @madjer_linares en Ciudad de México y me llevé la sorpresa de que este fin de... más

Ver los 6 comentarios

marso93 @madjer_linares Me alegra que le gustaran!



costaricaenlapared 🌍 ✨

13 DE MARZO · VER TRADUCCIÓN



gahhbrielle · Seguir
San Pedro, San Jose, Costa Rica



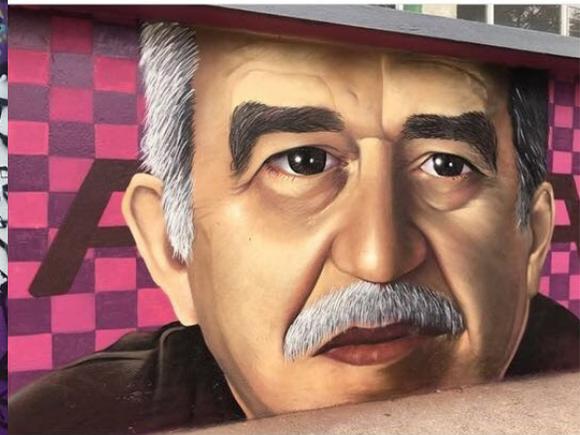
38 Me gusta

gahhbrielle photocred: @emilyea97

HACE 4 DÍAS



mariela24ap07 · Seguir



34 Me gusta

mariela24ap07 el Saprissa se llenó de colores y literatura 🌍



Agrega un comentario...

HACE 6 DÍAS · VER TRADUCCIÓN

Imágen 122. Exploración 5. Publicaciones del Festival.

 **luiszamorad** · Seguir
San Pedro De Montes De Oca, San Jose, Cos...



17 Me gusta
lucynomundo Que chuzo están quedando el viernes o jueves que pintaron todo negro me deprimi zq se habian volado los grafitis pero después en la boche nase y ví rápidamente y díe woow y esto esta genial

 **valegram.13** · Seguir
San Pedro De Montes De Oca, San Jose, Cos...



48 Me gusta
valegram.13 Que la U está toda linda e hicieron este grafiti hermoso. 
Ver los 3 comentarios
valegram.13 @rebecadicen verdaaad?! Quedó precioso! 
costaricaenlapared 
HACE 1 SEMANA · VER TRADUCCIÓN

 **yni_arias** · Seguir
San Pedro, San Jose, Costa Rica



18 Me gusta
11 DE MARZO

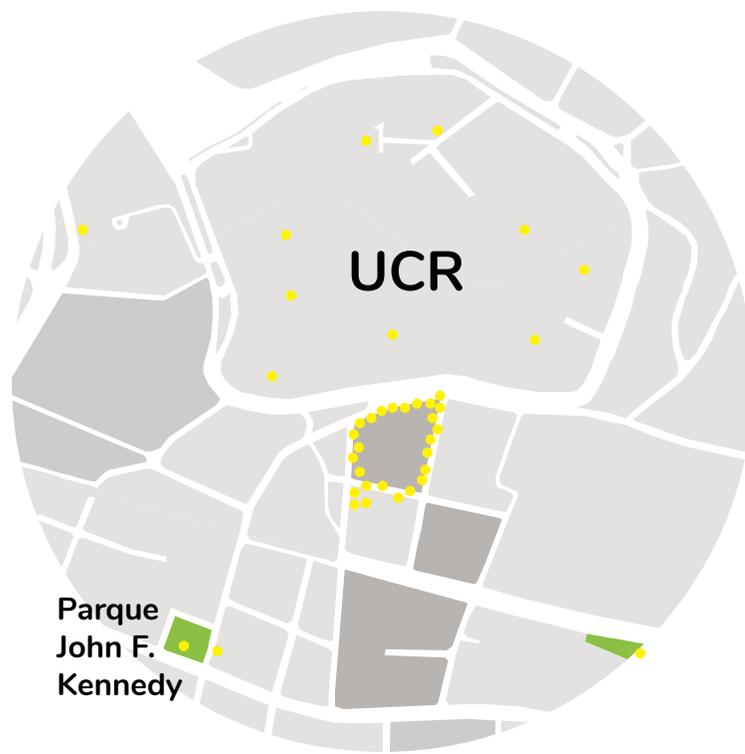
Guardado

 **lui13197** · Seguir
San Pedro, San Jose, Costa Rica



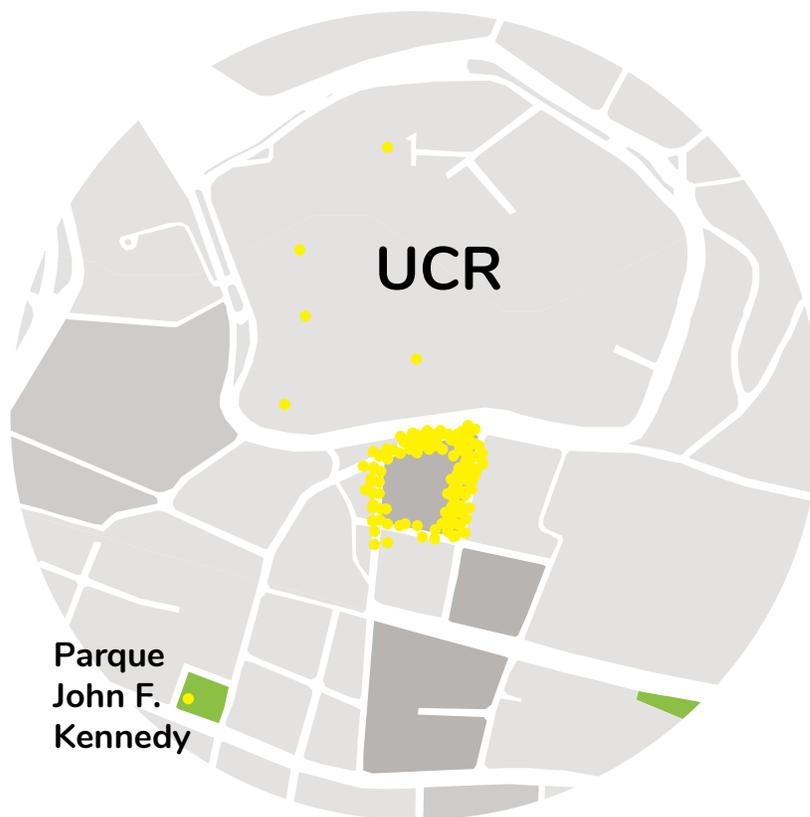
33 Me gusta
11 DE MARZO

Imágen 123. Exploración 5. Publicaciones del Festival.



55 publicaciones antes del Festival

Imágen 124. Exploración 5. Mapa de publicaciones previas al Festival en la zona analizada.



111 publicaciones después del Festival

Imágen 125. Exploración 5. Mapa de publicaciones posteriores al Festival en la zona analizada.

Resultados

El festival se convierte en una acción de activación urbana importante; la zona donde se realiza está dentro de las consideradas como las más inseguras en el análisis físico (ver exploración 3) y este evento especial permite generar actividad urbana poco común para el lugar. Esta activación crea espacios de expresión por medio del grafiti, pero también espacios de coalición social entre los que frecuentan la zona ya que genera encuentros momentáneos entre diversos tipos de personas y produce un espacio de encuentro dentro de la cotidianidad de ese entorno. Este aspecto genera una relación de apropiación hacia un espacio que anteriormente parecía no ser de nadie.

El Festival permitió la co-gestión de una diversidad de productores del espacio urbano; la Fundación Pausa Urbana, el colectivo Aliados, la Universidad de Costa Rica y el gobierno local de Montes de Oca. Este es el tipo de iniciativas que reflejan la importancia de la producción colectiva de la gestión cultural y urbana para la activación de la ciudad y la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos de San Pedro.

A partir de la observación realizada se recopilan publicaciones nocturnas en zonas donde no se habían identificado, identificando el interés por las atracciones visuales que significan los grafitis realizados en el Edificio Saprissa (Ver: "Imágen 125. Exploración 5. Mapa de publicaciones posteriores al Festival en la zona analizada." en página 199).

Se recopilan publicaciones en las cuales los usuarios expresan un sentimiento de agrado hacia las obras en las paredes, otros se toman fotos con las paredes de fondo, algunos retratan detalles o lo relacionan con un momento de su vida o con algún interés específico. Esto quiere decir que se crea una relación afectiva con las obras artísticas y por ende con el espacio urbano que las porta, creando un sentimiento de identidad y pertenencia hacia rincones que anteriormente no significaban nada.

Estas relaciones afectivas, la activación urbana realizada, la mejoría en la infraestructura y aspecto general del espacio resultan en un cambio en la dinámica del espacio, convirtiéndose en casi un museo de grafitis, el cual es retratado en redes sociales.

6.2.

Pautas

6.2. Estrategia de producción colectiva del espacio urbano: Pautas para la estrategia de producción colectiva

Esta sección es la representación de la metodología utilizada para obtener la estrategia de producción colectiva del espacio urbano en la que consiste la primera sección de la propuesta de este trabajo de investigación. A partir de los resultados obtenidos de las exploraciones presentadas en la sección anterior sumado a lo establecido en el marco teórico; se desarrolló un proceso de definición conceptual que permite apuntar una serie de pautas importantes para la creación de la estrategia (Ver: "Imágen 126. Proceso de definición de pautas" en página 204).

Estas pautas se definen como los parámetros conceptuales bajo los que funciona la estrategia planteada, basados en la investigación realizada y en la conceptualización teórica realizada. Parten desde la unidad más pequeña; el individuo, definiendo a la ciudad bajo este orden, con la intención de desmembrar jerarquías de poder en la producción del espacio urbano. Las pautas son las siguientes:

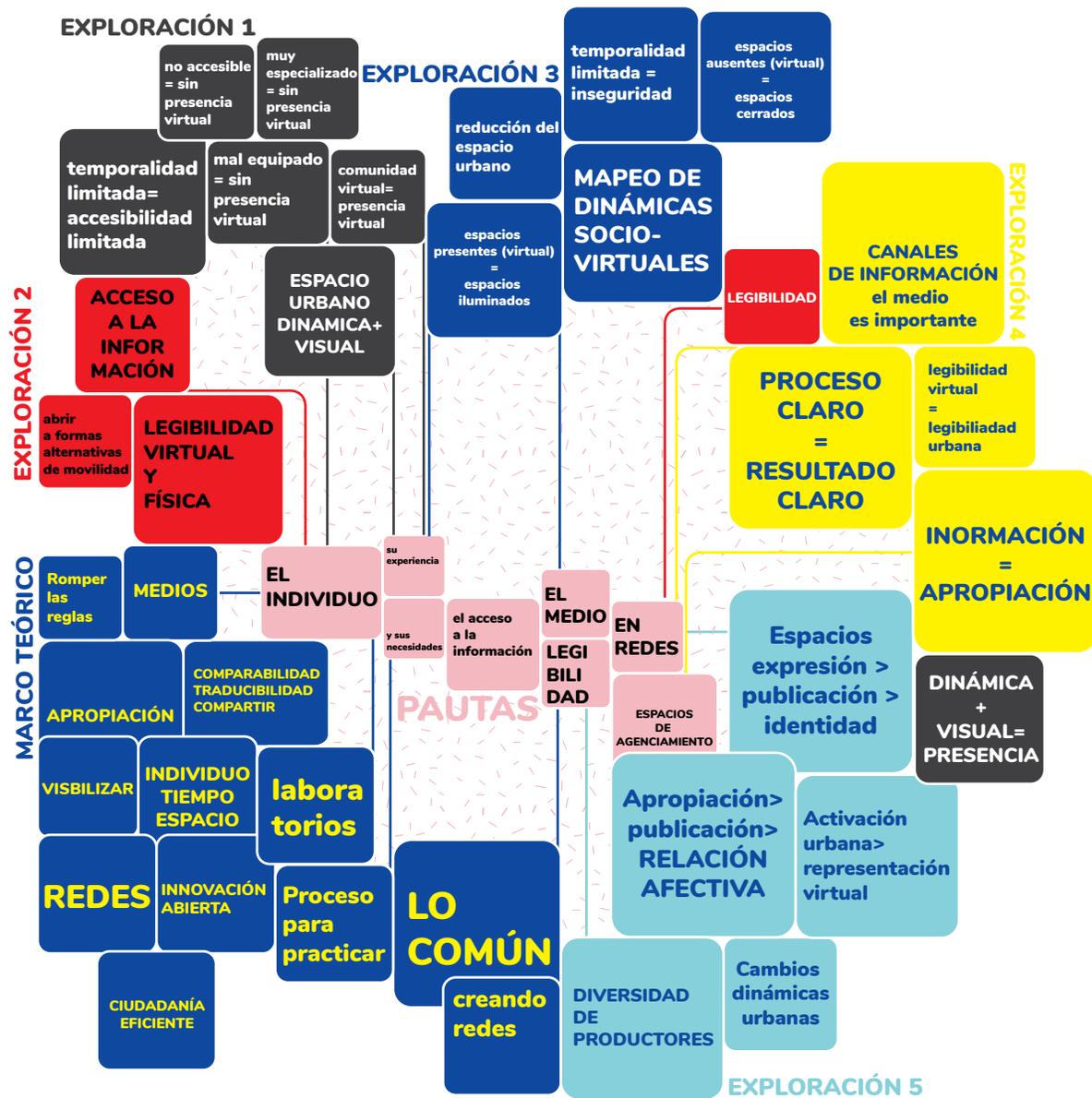


Imagen 126. Proceso de definición de pautas

6.2.1. Partir del individuo:

El ser humano se desarrolla actualmente en una realidad que está en constante redefinición; lo real ya no es solamente lo físico y tangible si no que este concepto también se le puede atribuir a mucho de lo que sucede en la dimensión virtual. Las tecnologías de Realidad Virtual o Realidad Aumentada son una forma de visualizar de forma más evidente (e incluso fantásica) este fenómeno, pero ya los individuos forman parte de una construcción social virtual que los condiciona; las redes sociales y las TIC's son el principal espacio de esta construcción. Por ende, los límites entre lo físico y lo virtual son completamente difusos y esto también condiciona la forma en la que producimos espacio.

Este constructo socio virtual se compone de expresiones de pertenencia, es decir; cada publicación, fotografía o historia es una forma de decir "Yo estuve aquí", una afirmación de que aquello a lo que se le toma fotografía, ya se convierte nuestra propiedad. O sea es una forma de expresar "Este espacio me pertenece" y todo el contexto socio-económico individual que eso involucra; una constante afirmación de estatus social y emocional.

Lo anterior quiere decir que el individuo del que partimos no es solamente lo que reproduce en su dimensión física, si no que existe en una multiplicidad de realidades que debemos tomar en cuenta como productores del espacio. Es un nodo en una red, de la cual se alimenta constantemente y en cualquiera de las dimensiones, se sigue comportando como parte de esa colectividad.

En síntesis, **la estrategia debe estar enfocada en ese individuo, que forma parte de una red de constante intercambio, la cual no tiene jerarquías. Es el ciudadano y no la figura de alcalde, es el peatón y no el carro; es la equidad, accesibilidad y universalidad, lo que se debe priorizar en la producción de la ciudad.**

6.2.2. Su experiencia y sus necesidades:

La experiencia del individuo, que gracias a las Tecnologías de Información y Comunicación es retratada en múltiples formatos y geo-localizada. Las necesidades del individuo como punto de partida; recolectadas mediante herramientas como el mapeo colectivo, la participación, la observación socio-virtual y la consulta. Esto significa que **la experiencia de las personas en la ciudad es información accesible** y necesaria para entender las dinámicas urbanas y sociales en las que se involucran.

Esta información es relevante para el mejoramiento de las formas en las que se comunican, proyectan y comportan los productores del espacio urbano. **Enfocándose en la experiencia del ciudadano; en procesos de consulta, investigación, proyección colectiva y co-gestión es una forma de partir del individuo.**

6.2.3. Acceso a la información:

El acceso a la información es una de las necesidades más latentes, es un medio a la apropiación y la identidad. **La estrategia debe asegurar este derecho, ampliarlo y universalizarlo.**

6.2.4. Medio:

El acceso a la información implica medios de comunicación que contemplen al individuo. Los medios de comunicación, expresión e imaginación deben ser diversos, adaptables, accesibles y multidimensionales. **El medio debe tener como principal motor, la experiencia del ciudadano; debe ser pensado bajo la linealidad y la multi-conexión, debe ser sencillo y universal pero responder a la complejidad de las necesidades del usuario.**

6.2.5. Legibilidad:

La posibilidad de leer la ciudad en la dimensión virtual y la física. La legibilidad de los medios de comunicación entre productores, de la información y del entorno urbano tanto en dimensiones físicas como virtuales, significa borrar las barreras entre ellas. La estrategia debe buscar expresar claridad en el proceso de producción del espacio urbano y así su resultado también lo será para los ciudadanos.

Además, la estrategia debe dirigirse a todos los tipos de productores de la red, debe ser traducible, adaptable y universal; legible para alcaldes, vecinos, regidores, comerciantes, entre otros.

6.2.6. Redes:

La producción debe ser un resultado de la red de individuos; nunca de su diferenciación si no como resultado de las necesidades que los unen. **Se debe buscar la creación de redes de producción; económica, social y urbana, y además, la ampliación y apertura constante de esas redes.** La producción no puede ser un proceso finito, de unos pocos, si una construcción físico-virtual de muchos, un reflejo de la red. La estrategia debe ser un proceso para practicar lo común, mediante la creación de redes.

Esto significa la unión de instituciones privadas y públicas, ciudadanos y gobierno local, y además, la creación de nuevos grupos que logren cuestionar las estructuras clásicas de gobernanza.

6.2.7. Agenciamiento espacial:

El mapeo de necesidades de los ciudadanos, el derecho de acceso a la información, la creación de medios para asegurar ese acceso y la creación de nuevas redes de producción solo puede ser posible con la apertura de espacios de agenciamiento. Estos son espacios que buscan ejecutar las prácticas de lo común, en forma de laboratorios, colectivos, comisiones, comités con objetivos específicos.

Los espacios de agenciamiento son resultado de las iniciativas ciudadanas, o incluso de las iniciativas del gobierno local de apertura y flexibilidad; varían en formato, origen y propósito. Podría ser un periódico local, una revista tipo fanzine, un blog, una aplicación móvil, una feria urbana, un grafiti; son espacios que “producen y diseminan los saberes espaciales de una forma en la que está conscientemente abierto a otros” (Awan, Schneider, & Till, 2011, p. 65).

Se debe **experimentar e instrumentalizar: buscar salirse de las limitantes actuales de la gestión urbana y el planeamiento territorial; experimentar con espacios de agenciamiento e instrumentalizar** la práctica de lo común; con medios legibles, dinámicos, físicos y virtuales.

6.3.

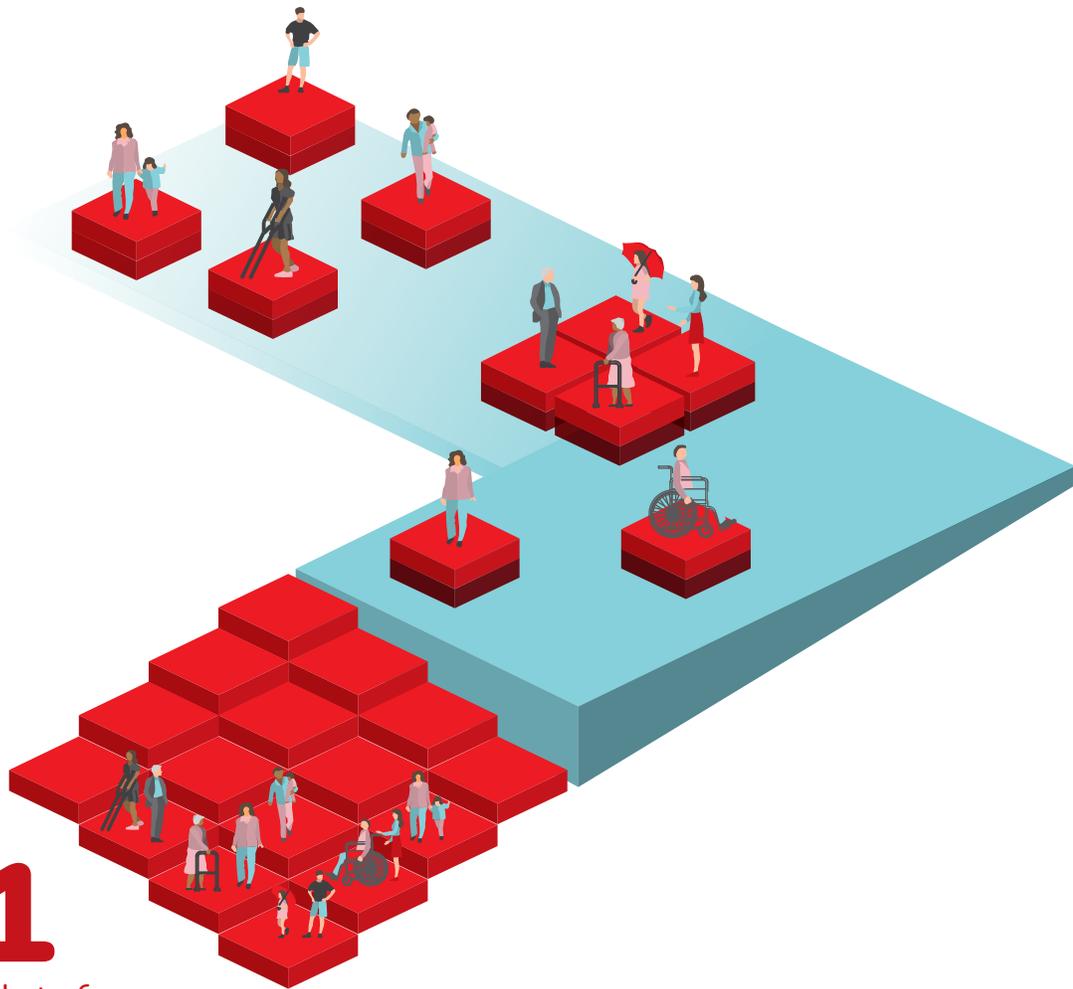
Estrategia
Pasos a seguir

6.3. Estrategia de producción colectiva del espacio urbano: Pasos a seguir.

6.3.1. Crear Plataforma de Innovación Abierta y Desarrollo Urbano:

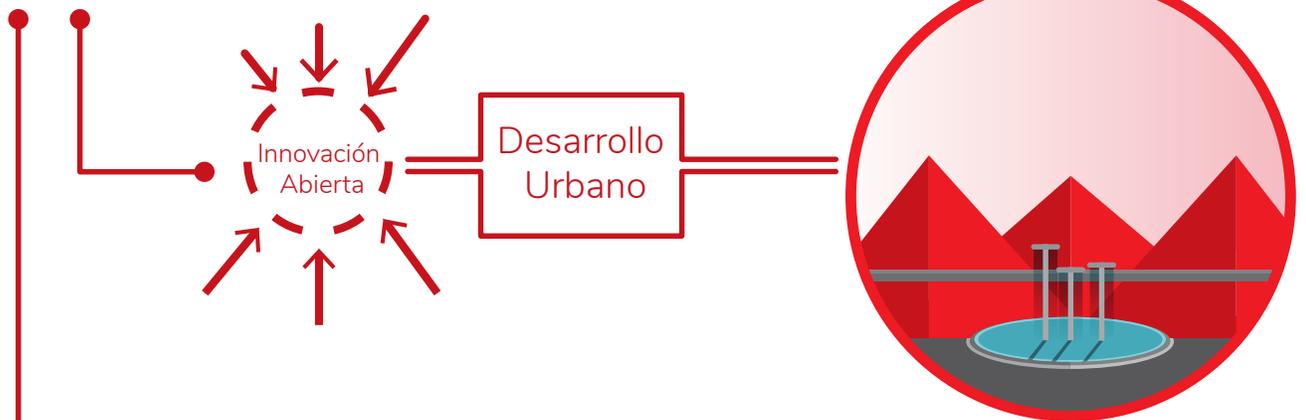
Esta debe ser una figura gubernamental local, esto quiere decir que sin importar si nace como una iniciativa ciudadana o del gobierno local, el segundo debe proveer la plataforma para su ejecución y desarrollo. En este nivel La Municipalidad debe practicar ceder su poder para asegurar una producción horizontal, esta acción parte de la noción de que los gobiernos municipales son elegidos democráticamente para representar a la población y que de la misma forma, preservar esa democracia depende del nivel de comunicación que se mantenga con los representados.

La estructura actual clásica de jerarquía en la toma de decisiones sobre el espacio urbano no refleja la colectividad, diversidad y pluralidad de la ciudad. La Plataforma debe ser un corolario de personas del gobierno local, la ciudadanía, la empresa privada, las instituciones educativas públicas y privadas y otras instituciones públicas, ya que todas influyen en la producción del espacio urbano. En este sentido, estas representaciones deberán trabajar en conjunto, colaborar y compartir hacia la realización de un objetivo específico. Esto es especialmente importante si retomamos las pautas que marcan esta propuesta; partir del individuo significa reconocer que dentro de la colectividad cada ser humano tiene su propia forma de percibir el espacio y así mismo, de producirlo, por lo que esta cualidad no debe ser ignorada si no potencializada.



1

Plataforma



LAB
Urbano
Laboratorio Urbano Abierto

La Plataforma se define como el espacio físico y virtual donde estos grupos de productores van a trabajar en conjunto; bajo un modelo de colaboración horizontal, la Municipalidad debe apuntar hacia este tipo de figuras para generar cambios verdaderos en su dirección urbana.

La Innovación Abierta se refiere a la capacidad de generar apertura y flexibilidad en las prácticas de la Plataforma, es decir la posibilidad de que todos los ciudadanos del cantón contribuyan en las labores de la Plataforma.

Y el Desarrollo Urbano es el contexto en el cual se van a desarrollar las metas de la Plataforma, las cuales serán definidas por la misma representación, pero que deben buscar el objetivo final de mejorar la calidad de vida los ciudadanos a través del espacio urbano.

Este paso es primordial debido a que, como se analiza en los estudios de caso realizados, la creación de este tipo de espacios se da exitosamente si se desarrolla dentro de las posibilidades del Gobierno Local, esto quiere decir que la Alcaldía debe ser disruptiva y proponer la ruptura de las estructuras actuales. Sin este espacio, los siguientes paso no son sostenibles.

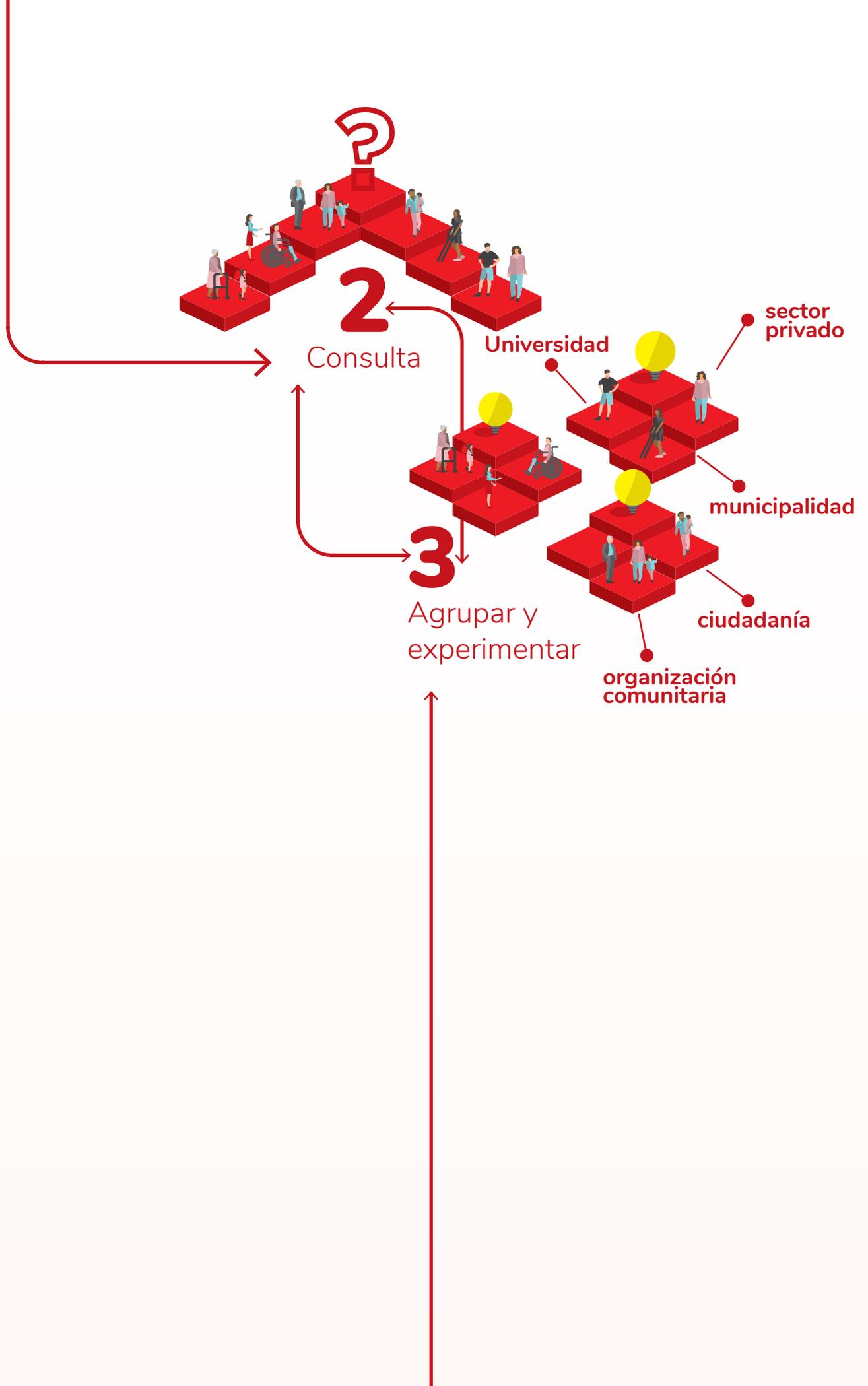
A este espacio se le denomina Laboratorio Urbano Abierto, con el fin de brindarle una identidad de experimentación, inclusividad, claridad enfocado en el espacio urbano, un nombre que le permita ser reconocido fácilmente por la población.

6.3.2. Consultar sobre necesidades, objetivos y composición de la plataforma:

Formular la Plataforma a partir de un proceso de consulta de las necesidades de la población es una forma de corresponder con las pautas establecidas anteriormente. Este proceso no se puede tomar a la ligera, por lo que debería abarcar todo el territorio del cantón realizando procesos de consulta; incluyendo a empresas privadas, productores locales y dueños de comercios.

Este proceso de consulta debe ser ejecutado por la Municipalidad pero la dirección del mismo debería ser producida por un grupo externo que tenga experiencia en este tipo de procesos y logre aportar una visión neutral a las dinámicas de consulta. Este factor es esencial debido a la percepción negativa que existe sobre los gobiernos locales u otras figuras clásicas de planificación urbana; este tipo de experiencias resultan mucho más consecuentes cuando surgen de la comunidad u otros grupos organizados. En síntesis, esta Plataforma debería ser apoyada por el gobierno local mediante la facilitación de recursos económicos y espaciales, pero gestionada por figuras alternativas formuladas por la ciudadanía.

La utilización de herramientas tecnológicas para la planificación de la ciudad solamente tiene sentido cuando asegura la equidad en la sociedad en la que se desenvuelve, por esto deben poderse involucrar diferentes tipos de productores en los procesos de concebir la ciudad.



6.3.3. Crear grupos de trabajo por objetivos y experimentar:

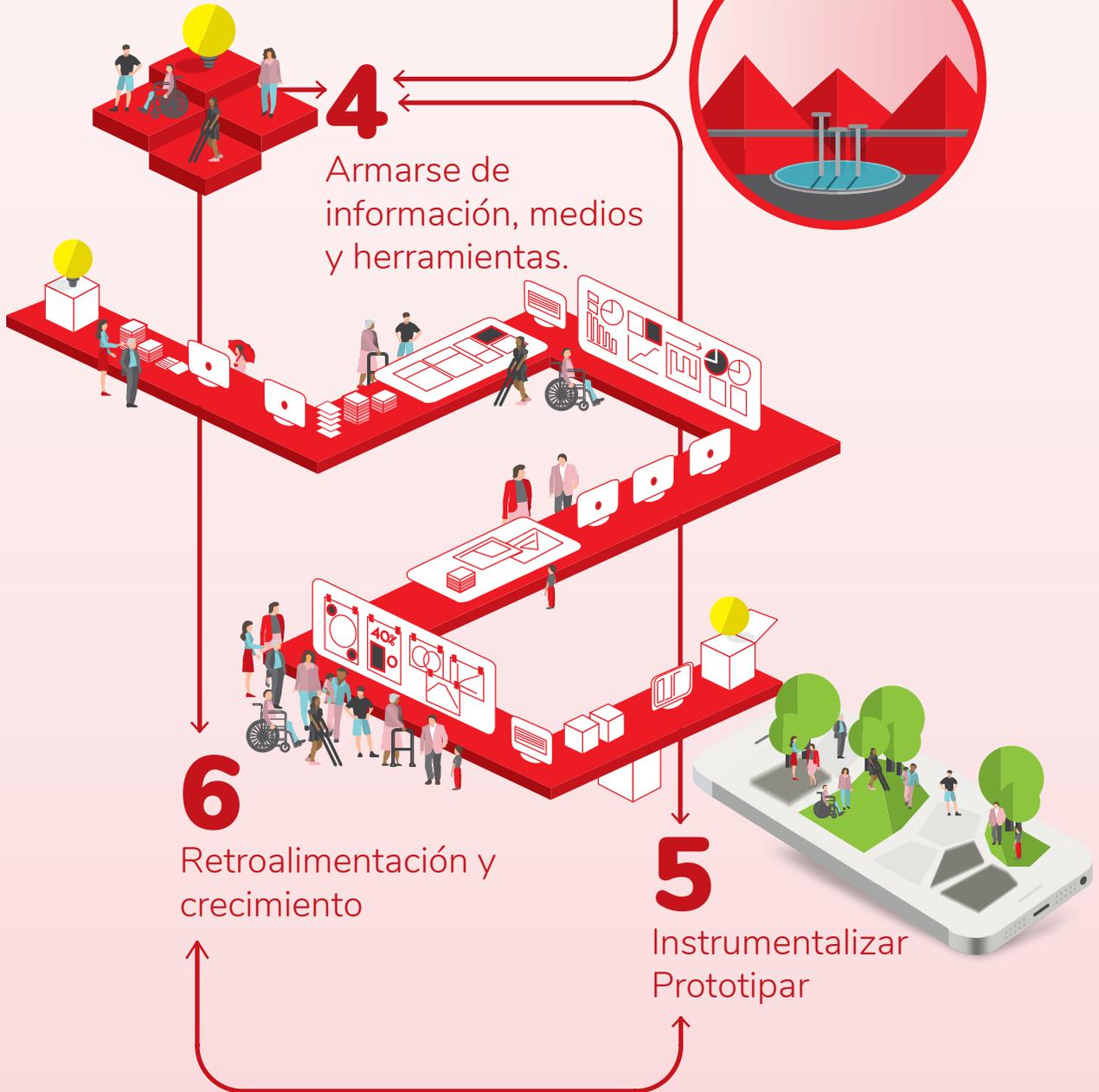
La Plataforma trabaja bajo el principio del trabajo colectivo horizontal, y la noción de que cada ser humano tiene intereses específicos hacia diferentes temas. Abriendo la posibilidad para que los ciudadanos formen grupos según sus intereses les permite adueñarse más de la labor que practican.

Estos grupos idealmente deben estar conformados por representaciones de los diferentes tipos de productores del espacio urbano ya mencionados anteriormente y el período de convocatoria para estos grupos debe ser limitado a través de los canales de comunicación más utilizados por la población y el gobierno local; las redes sociales.

Para la asignación de esta representación se deben desarrollar alianzas y acuerdos entre el gobierno local y las diferentes instituciones del distrito, dando paso al aporte de bienes de la práctica de lo común (el individuo, el tiempo y el espacio). Esto quiere decir que este tipo de Plataforma no debería significar un gasto nuevo significativo para la Municipalidad, sino que debe buscar aliarse con diferentes instituciones que cooperen con el planteamiento y puesta en marcha de la Plataforma.

Este tipo de grupos deberán experimentar la forma en la que desarrollan su objetivo, la metodología no puede ser rígida y obligatoria; se deberán plantear metas con plazos y etapas de desarrollo pertinentes. Para esto es necesario el acompañamiento de un productor con experiencia en formulación y gestión de proyectos urbanos, pero su idoneidad no será definida por un título académico o clase social si no por sus capacidades demostradas.

Algunos ejemplos de objetivos de los grupos pueden ser los abarcados en el Plan Estratégico de Desarrollo Municipal de Montes de Oca 2018-2023, desarrollado en el 2017 a partir de un proceso arduo de consulta de parte de la Municipalidad. Este Plan abarca cinco ejes estratégicos: gestión de desarrollo institucional, gestión ambiental integral, gestión social integral, gestión de desarrollo económico local y gestión de ordenamiento territorial. Esta Plataforma podría ser el escenario para el desarrollo de estos ejes estratégicos, aunque no se traten exclusivamente sobre espacios urbanos.



6.3.4. Armarse de información, medios y herramientas:

La Plataforma deberá ser complementada con un equipo de profesionales en distintas disciplinas que brinden soporte al desarrollo de los objetivos de cada equipo, estos pueden ser los mismos ciudadanos o como resultado de las alianzas realizadas con instituciones públicas o privadas.

Esto quiere decir que cada grupo estará armado para desarrollar sus propuestas bajo las pautas planteadas; tener acceso a la información, medios y herramientas tecnológicas necesarias para identificar problemas y necesidades, proponer y visualizar dentro del modelo de la innovación abierta. Lo anterior genera la posibilidad de expandir estos conocimientos al resto de la población sin importar su grado académico o clase social; la Plataforma también se convierte en un sistema de educación no formal, que apunta hacia el mejoramiento de la economía productiva del cantón y su talento humano.

6.3.5. Instrumentalizar la Plataforma:

Formalizar las herramientas virtuales que permiten producir bancos de información, plataformas de comunicación, portales de denuncias, registros y mapeos de actividad urbana, juego, imaginación y proyección que son útiles para el proceso de producción del espacio urbano.

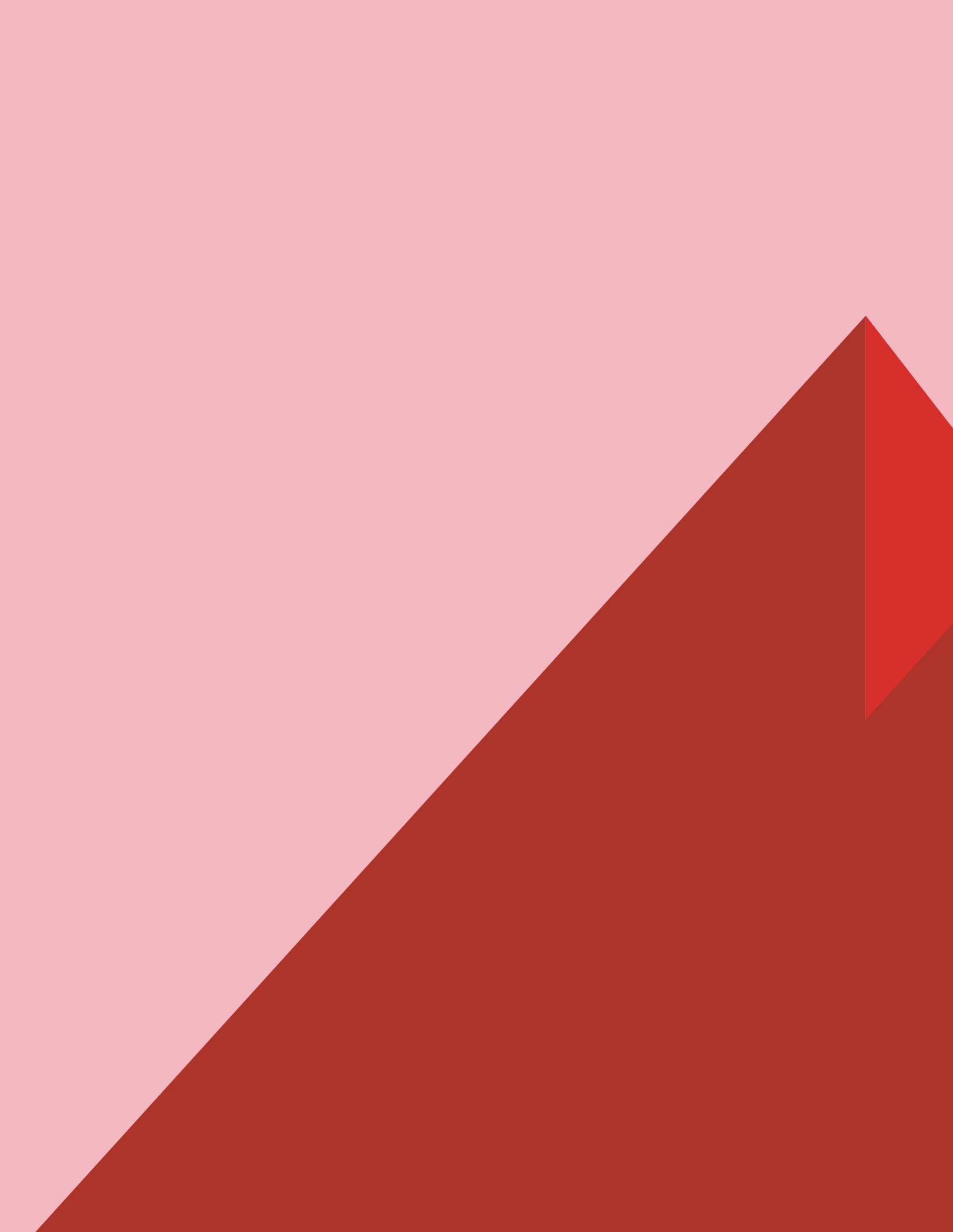
Esto significa la producción de distintas plataformas virtuales, aplicaciones móviles e incluso objetos tecnológicos; mediante un proceso de apertura al conocimiento colectivo en dinámicas como “Hackatones”. Una suerte de sesión intensiva en la cual se conjugan diferentes tipos de saberes para dar soluciones tecnológicas a necesidades identificadas con anterioridad en la Plataforma. Estas soluciones solamente serán sostenibles si responden a un problema profundizado con anterioridad y sean parte de un proceso con la comunidad involucrada al que además se le pueda dar seguimiento y sostenibilidad.

6.3.6. Buscar retroalimentación y crecimiento:

Los procesos de la Plataforma deben involucrarse en un constante crecimiento y retroalimentación; esto quiere decir que ningún proceso puede declararse como finalizado sino que debe someterse a escrutinio de los productores.

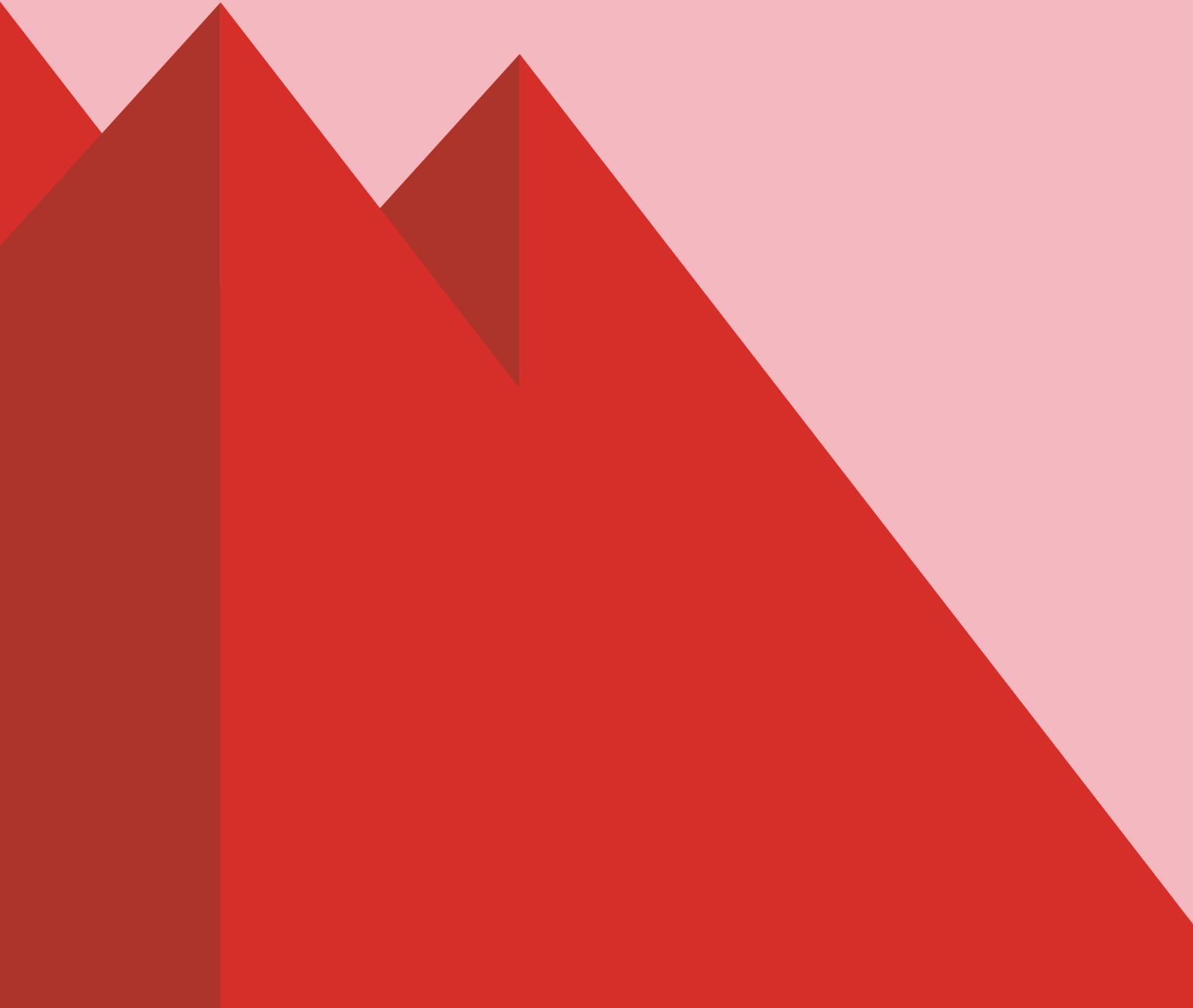
A partir de los grupos de trabajo, la instrumentalización de la Plataforma y la retroalimentación, se deben abrir nuevos espacios de creación para permitir el constante crecimiento.

Estos pasos a seguir son el proceso dentro del cual se desarrolla la herramienta que se plantea en la sección anterior; la cual responde al paso de “Instrumentalizar la Plataforma”. Con el objetivo de aplicar esta estrategia a la solución de los problemas y necesidades identificadas en las exploraciones socio-



7

Herramienta



7.1.Herramienta virtual: Diseño de experiencias

En este capítulo se desarrolla el tercer objetivo de investigación el cual pretende la conceptualización y proyección de una herramienta virtual de información, comunicación y proyección entre los productores del espacio urbano, mediante una serie de visualizaciones virtuales, para la puesta en práctica de las estrategias de producción planteadas.

Para la conceptualización de esta herramienta, se realizó un ejercicio de diseño de experiencias, una metodología utilizada para la creación de productos digitales responsivos a las necesidades del usuario. Se toma cada exploración socio-virtual como una experiencia que el productor del espacio tiene en la ciudad y cada una es acompañada por un mapa de experiencia del ciudadano, donde se describe visualmente lo que puede suceder en cada situación abarcada.

Para el mapeo de experiencias previamente se definen los usuarios ejemplo para cada mapeo de la siguiente forma;

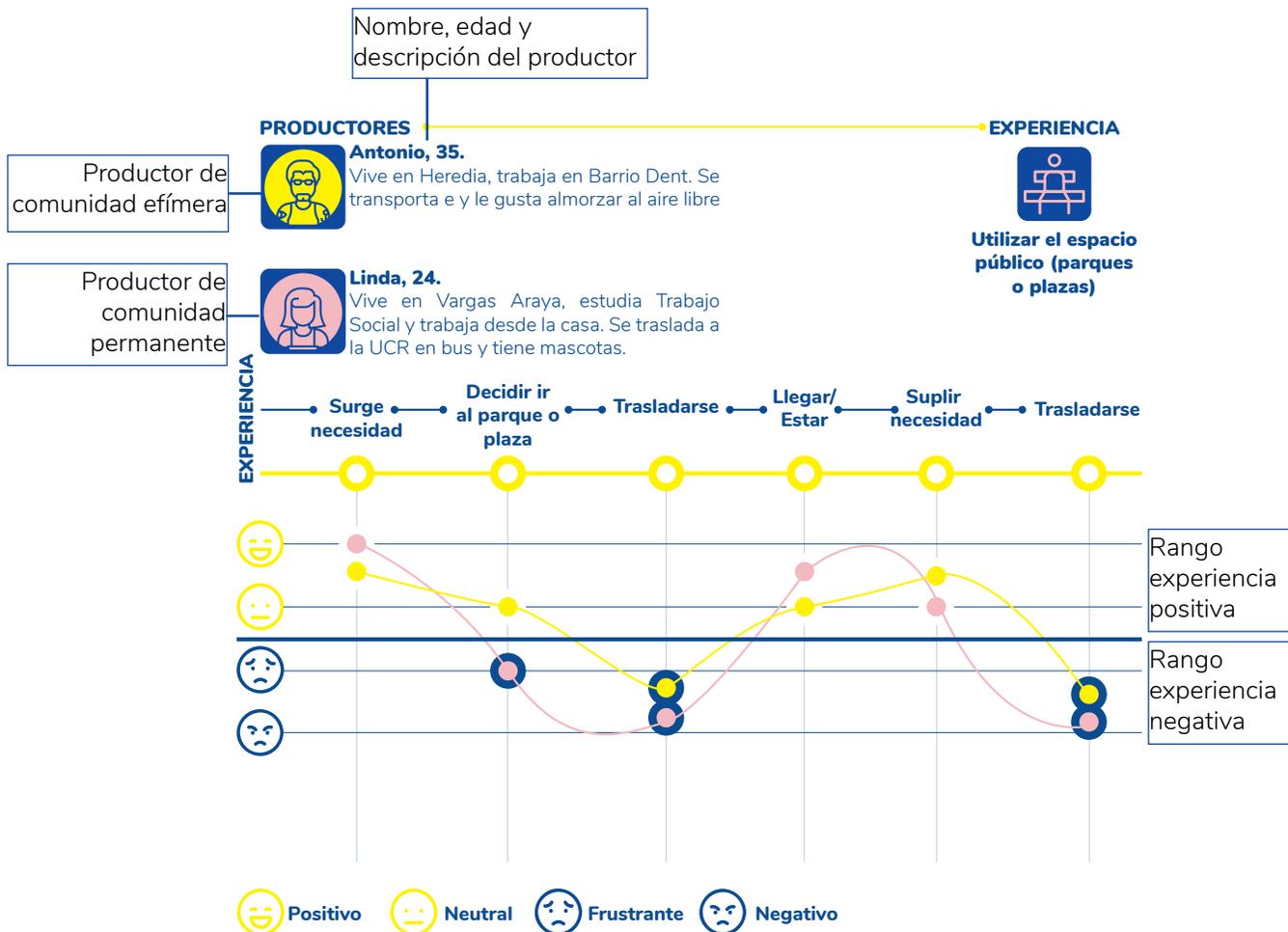
Productores: Existen tres tipos de comunidades, las cuales fueron definidas al inicio de la investigación; la comunidad permanente, la comunidad efímera y la siempre conectada, las cuales son sintetizadas en dos: la comunidad efímera-conectada y la comunidad permanente-conectada.

Ambas tienen la cualidad de existir siempre en el constructo socio-virtual del distrito, pero tienen la gran diferencia de desarrollarse en ambientes físicos diferentes, principalmente marcados por la necesidad de movilidad de la comunidad efímera.

En síntesis;

Comunidad efímera-conectada: Los productores que siempre están conectados a la red socio-virtual pero necesitan trasladarse constantemente, ya sea desde sus hogares hacia San Pedro o viceversa. Perfil específico, una persona con nombre que sea ejemplo de esto.

Comunidad permanente-conectada: Productores que también coexisten dentro de la red, pero que no se trasladan diariamente fuera de San Pedro para trabajar, estudiar u otra. Este mapeo permite posteriormente entender cómo se puede mejorar esta experiencia a partir de las pautas y estrategia establecidas.



Imágen 127. Simbología mapeo de experiencias

Cada experiencia es mapeada a partir de un relato ficticio, donde se describe si fue satisfactoria o negativa. La imagen adjunta describe la simbología del mapeo de cada experiencia (Ver: "Imágen 127. Simbología mapeo de experiencias" en página 219).

7.1.1.Experiencia 1

El mapa describe a dos tipos de productores, definidos anteriormente, ejemplificados con dos relatos ficticios; Antonio de 35 años, y Linda de 24. La experiencia es definida por la necesidad de utilizar el espacio público para mejorar la rutina del usuario.

Antonio vive en Heredia y trabaja en Barrio Dent, utiliza su vehículo particular para trasladarse a su lugar de trabajo y pasa muchas horas sentado, por eso durante el almuerzo aprovecha para almorzar en el parque de Barrio Dent, camina un poco y llega a disfrutar del aire fresco. Su experiencia empieza de manera positiva, le surge la necesidad de ir a comer y cree que si lo hace en el parque puede mejorar un poco su ánimo y su estilo de vida, decide ir al parque de Barrio Dent porque es el más cercano, pero no está tan seguro porque el parque no tiene sombra.

Decide llevarse una gorra y trasladarse al parque, en el camino se encuentra varias aceras dañadas y tiene que utilizar la calle para caminar, al llegar al parque se da cuenta de que hay solo un par de personas, eso lo hace sentirse inseguro de su decisión pero decide igualmente sentarse a almorzar. Allí se siente a gusto y posteriormente le acompañan otros compañeros, comentan la falta que hace una zona con sombra. Al trasladarse de vuelta a la oficina tiene problemas cruzando calles por la cantidad de carros que se encuentra y la ausencia de un paso peatonal, tiene que utilizar el ciclocarril para caminar. Su experiencia en general no fue tan positiva.

Linda estudia Trabajo Social en la Universidad de Costa Rica y trabaja medio tiempo desde la casa, tiene dos perros pequeños y decide sacarlos al parque, se va a tomar este momento para despejar la mente del estrés del trabajo. Linda no está muy segura a dónde ir debido a que aunque tiene varios parques cercanos, ya rondan las cuatro de la tarde y no sabe cuál podría estar cerrado, al final decide ir al Parque Vargas Araya que siempre está abierto.

Trasladarse se le dificulta un poco con los dos perros; algunas aceras están rotas, no tienen rampas o no están niveladas (por ser entradas de automóviles de residencias particulares) y además se siente insegura por lo que ha escuchado de la zona por donde debe caminar. Teme sufrir acoso callejero, pero se pone audífonos y piensa que tal vez los perros la defiendan. Al llegar al parque se topa con varios dueños de mascotas, niños jugando, jóvenes patinando y otros utilizando la cancha de básquetbol, lo que la hace sentir segura y decide sacar su teléfono y tomar una foto del atardecer, pero empieza a oscurecer y decide regresar a su apartamento. Su experiencia en general no fue positiva, pero la obligación de sacar a sus perros es inevitable.

PRODUCTORES



Antonio, 35.

Vive en Heredia, trabaja en Barrio Dent. Se transporta e y le gusta almorzar al aire libre



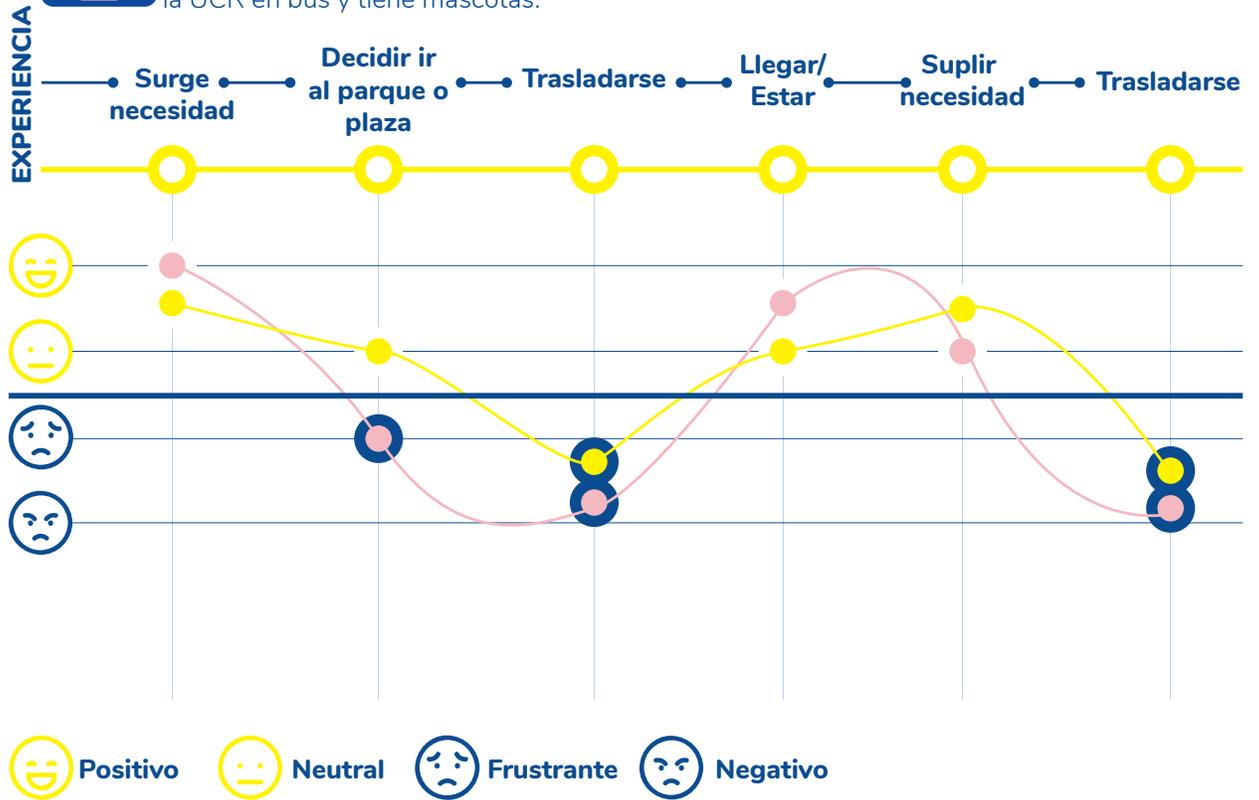
Linda, 24.

Vive en Vargas Araya, estudia Trabajo Social y trabaja desde la casa. Se traslada a la UCR en bus y tiene mascotas.

EXPERIENCIA



Utilizar el espacio público (parques o plazas)



Imágen 128. Experiencia 1

7.1.2. Experiencia 2

El mapa describe a Paula de 41 años y Luis de 21. La experiencia es definida por la necesidad de definir el modo de transporte, eligiendo el transporte público.

Paula vive en Barrio Lourdes pero trabaja en Barrio Amón, esto quiere decir que pasa la mayoría de su tiempo en Amón. Tiene automóvil propio pero ha decidido no utilizarlo para trasladarse a su lugar de trabajo debido a la congestión vial que enfrenta todas las mañanas, ha determinado que dura la misma cantidad de tiempo llegando en transporte público y le resulta más económico, además aprovecha para escuchar programas de radio online y relajarse. Esa mañana se traslada a la parada de bus que no está muy lejos, la mayoría de aceras están dañadas y eso le genera frustración. Al llegar a la parada, espera de pie ya que la infraestructura de la parada es muy deficiente y espera alrededor de 20 minutos, piensa en tomar un taxi y evitar llegar tarde pero a los segundos llega el bus repleto de gente. La vecina que espera junto a ella le cuenta que la semana pasada le bajaron la tarifa al bus y que por eso no pasa tan a menudo, según pudo leer en varios comentarios en Facebook.

El traslado es complicado ya que va de pie junto con varias personas, al llegar a su parada en el centro de San José, se baja con alivio y camina hacia su lugar de trabajo. El camino no fue tan relajante como pensó que lo sería.

Luis vive en Barrio La Granja y pocas veces utiliza el transporte público pero necesita ir a la casa de sus padres en Palmares y va con maletas grandes por lo que decide utilizar el bus de Barrio Pinto desde su apartamento. Llega a la parada de bus, la cual no utilizó los primeros meses que vivía en Barrio La Granja ya que no lograba identificar dónde paraba el bus, espera pocos minutos pero no tiene dónde poner sus maletas y le estorba a los peatones que van pasando por la acera. El bus llega y está vacío, pero poco a poco empieza a llenarse en el camino, se detiene en el Parque John F. Kennedy y espera 10 minutos ahí sin ninguna razón, saca su celular y publica un “tweet” al respecto explicando la frustración que esto le genera. Finalmente, llega a San José para luego caminar a la parada de buses de Palmares.

PRODUCTORES



Paula, 41.

Vive en Lourdes, trabaja en Barrio Amón y casi siempre utiliza transporte público, pero también posee automóvil propio.



Luis, 21.

Vive en Barrio La Granja, estudia arquitectura y siempre camina a la Universidad pero a veces toma el transporte público.

EXPERIENCIA



Utilizar transporte público

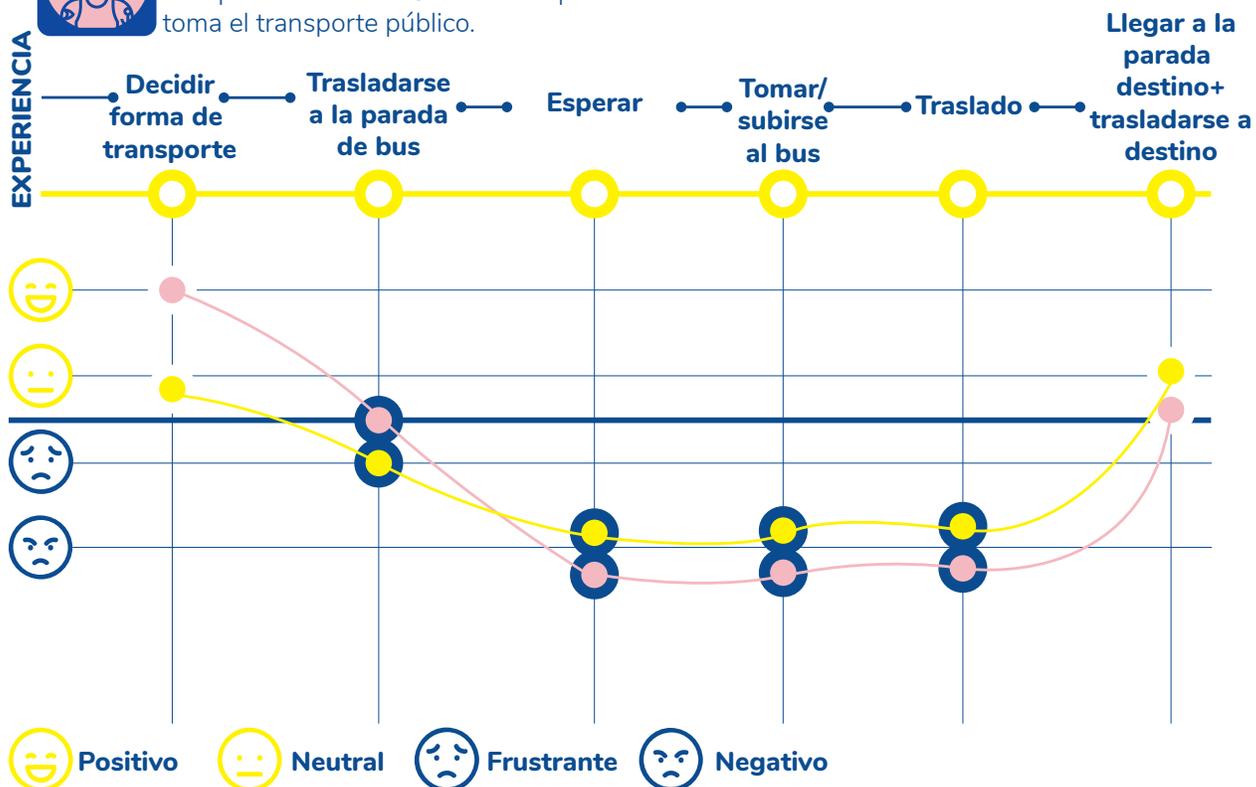


Imagen 129. Experiencia 2

7.1.3. Experiencia 3

El mapa describe dos relatos ficticios; Sara de 19 años y Francisco de 74. La experiencia es definida por la necesidad utilizar el espacio urbano durante la noche.

Sara es de Alajuela pero trabaja en una agencia de publicidad en Los Yoses, quedo de verse con sus amigos en la noche en algún bar de San Pedro, se reúnen en el Parque John F. Kennedy, un punto intermedio para todos. Decide caminar a su destino pero dura más de lo previsto porque para cruzar la rotonda de la Hispanidad no existen pasos peatonales, por lo que camina hasta el que se encuentra frente a la Universidad de Costa Rica, ya estaba oscuro y decidió no cruzar indebidamente para no arriesgar su vida.

Al llegar al parque logra ver mucha gente esperando buses para ir a otros lugares, pero poca gente utilizando el parque, registra su llegada al parque en Twitter y lo acompaña con un comentario sobre el miedo que le genera estar ahí sola. Finalmente llegan sus amigos y se trasladan al bar al que habían acordado ir, hay mucha gente en las aceras esperando buses y las aceras son muy angostas, varias veces deben utilizar la calle.

Francisco vive en Barrio Lourdes y usualmente sale a caminar por las noches para evitar exposición al sol. Le gusta ir al parque de Collados del Este porque le parece el más bonito y equipado pero ya son las siete de la noche y el parque seguramente está cerrado, piensa en ir a la Plaza Lourdes pero si se cansa no tiene dónde descansar. Finalmente se decide por ir al Parque Juan Gabriel, le entusiasma la idea porque siempre se topa mucha actividad en ese parque.

Trasladarse siempre se le complica mucho porque teme caerse en las aceras en mal estado, pero logra evitar calles muy concurridas y camina por la calle. Al llegar no ve mucha gente solo unos motorizados reunidos cerca de las canchas de básquetbol, camina unos minutos y decide regresar a su casa. Al regresar se topa varios automóviles impiendole el paso por las aceras, por lo que les toma fotografía y las sube a Facebook.

PRODUCTORES



Sara, 19.

Vive en Alajuela, trabaja en Los Yoses. Después del trabajo se reúne con sus amigas para ir por un café, quedan de verse en el Parque.



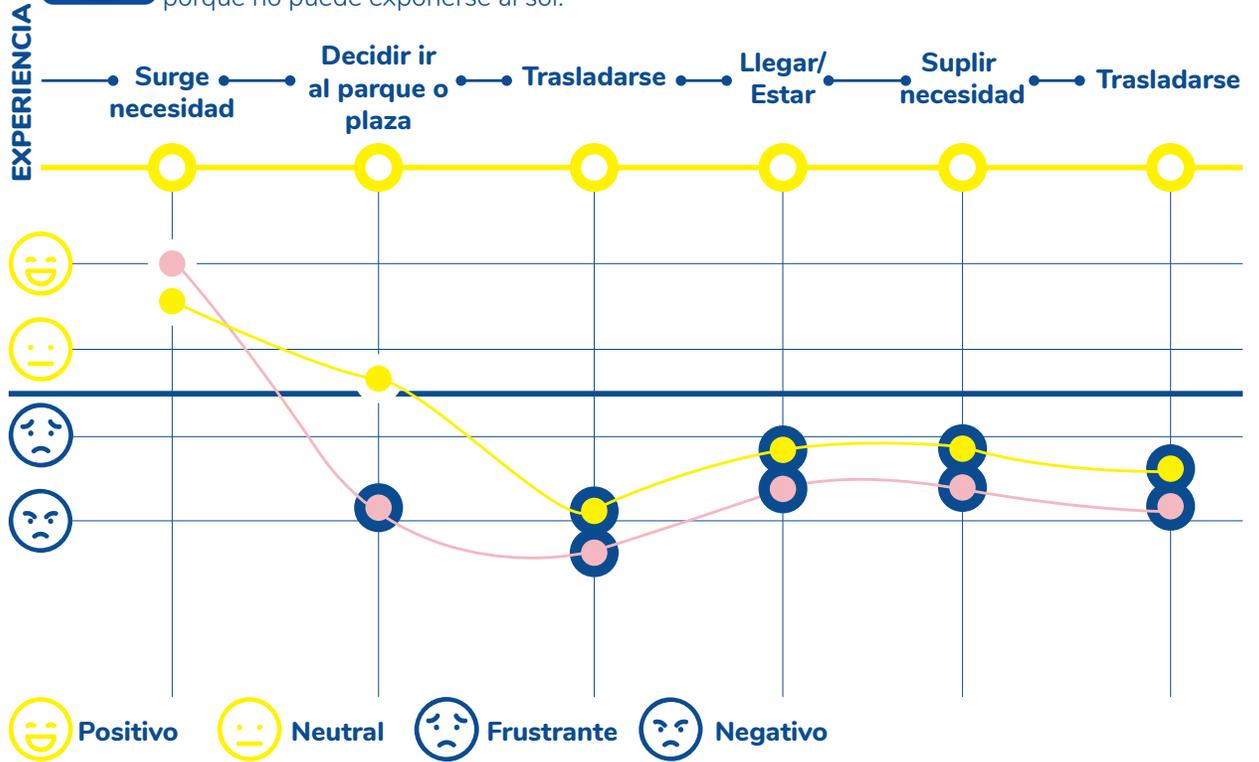
Francisco, 74.

Vive en Barrio Lourdes, le gusta salir a caminar pero preferiría hacerlo en la noche porque no puede exponerse al sol.

EXPERIENCIA



Utilizar el espacio público (parques o plazas) durante la noche



Imágen 130. Experiencia 3

7.1.4. Experiencia 4

– El mapa describe a dos tipos de productores, definidos anteriormente, ejemplificados con dos relatos ficticios; Mario de 68 años y Ana de 40. La experiencia es definida por la necesidad de realizar una queja a la Municipalidad sobre la accesibilidad de las aceras en el distrito.

Ambas experiencias son muy similares, pero la de Mario afecta su acceso a la Universidad de Costa Rica debido a que anda con un bastón. Ambos deben caminar por la calle, lo cual arriesga sus vidas ya que tampoco pueden reaccionar de forma rápida si algún automóvil fuera a alta velocidad. Los dos motivados por realizar la denuncia pero no tiene claro dónde hacerlo, toman fotografías de las aceras y continúan con sus actividades.

Mario si interpone la denuncia a la Municipalidad pero no escucha nada al respecto por tres meses, por lo que decide publicarlo en Facebook. Ana realiza la denuncia en la página de la Municipalidad ese mismo día, pero no recibe ninguna respuesta. Al volver a la zona donde se les dificultó trasladarse, los problemas persisten.

PRODUCTORES

EXPERIENCIA



Mario, 68.

Vive en Tres Ríos, asiste a la Universidad de Costa Rica y es una persona con discapacidad motora, se transporta en taxi pero al llegar a la Universidad se le dificulta mucho trasladarse.

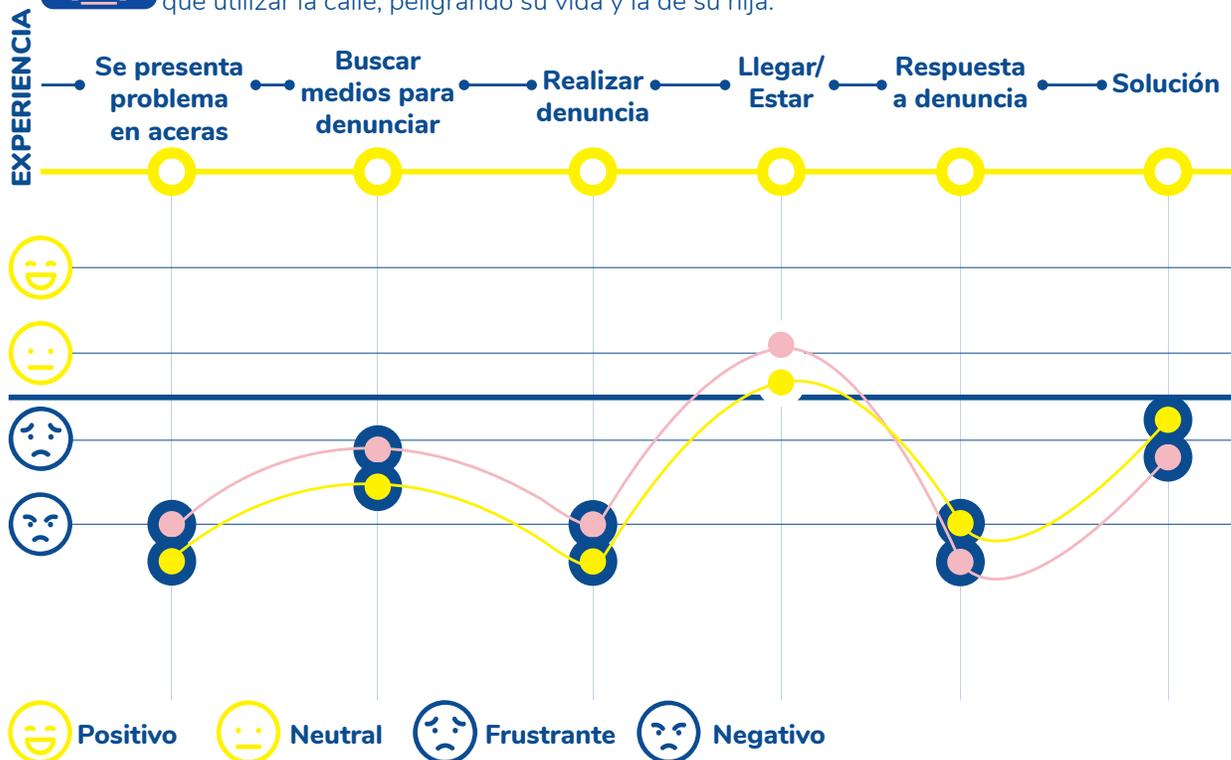


Denunciar problemas de accesibilidad en el espacio urbano



Ana, 40.

Vive en Los Yoses y le gusta llevar a su hija en coche al parque de Los Yoses, pero se le dificulta mucho trasladarse e incluso tiene que utilizar la calle, peligrando su vida y la de su hija.



Imágen 131. Experiencia 4

7.1.5. Experiencia 5

El mapa describe a María de 55 años y Ariana de 35. La experiencia es la atravesada al asistir a un evento especial en la Calle de la Amargura.

María vive en Tibás y trabaja en los alrededores de la Calle de la Amargura, sale del trabajo a las 7 de la noche y la noche del viernes se enteró por la música sobre el Festival que se estaba realizando, decide ir a ver qué tipo de actividad están realizando ya que anteriormente se han proyectado películas al aire libre y le gusta esperar a que pase la “hora pico”. Al trasladarse se encuentra con las mismas aceras dañadas de siempre, pero ella al no tener ningún problema de movilidad no lo piensa dos veces. Al llegar nota los conciertos y demás actividades por lo que decide quedarse un rato a observar lo que sucede, toma un par de fotos y las sube a su página de Facebook, alegre de que se realicen ese tipo de actividades. Decide irse porque entre más tarde sea, más difícil es salir por la Calle de la Amargura, debido a que asisten muchas personas a los bares y llenan las calles.

Ariana es dueña de un restaurante vegetariano que se encuentra detrás del Edificio Saprissa, varios vecinos y ella han estado hablando de lo importante que son las actividades del Trabajo Comunal Universitario para la zona donde trabajan. Hace meses había tenido la idea de asistir al TCU con equipo para realizar un Festival de música en esa calle, por lo que decide buscar información sobre quienes le pueden ayudar a hacer posible la actividad. Se le dificulta mucho este proceso ya que tiene que preguntar a bastantes personas en la comunidad sobre a quién contactar, pero cuando logra armar un grupo organizado para la realización del Festival, logra entusiasmar a otros y a ella misma con la idea.

El grupo y Ariana hacen volantes informativos, un evento en Facebook, lo promocionan en Instagram e invitan a todos. El Festival se lleva a cabo y Ariana toma fotografías para el perfil en Instagram del restaurante y su perfil personal. En general la experiencia fue positiva.

PRODUCTORES



María, 55.

Vive en Tibás, trabaja en los alrededores de la Calle de la Amargura, sale de la oficina a las 7 de la noche.

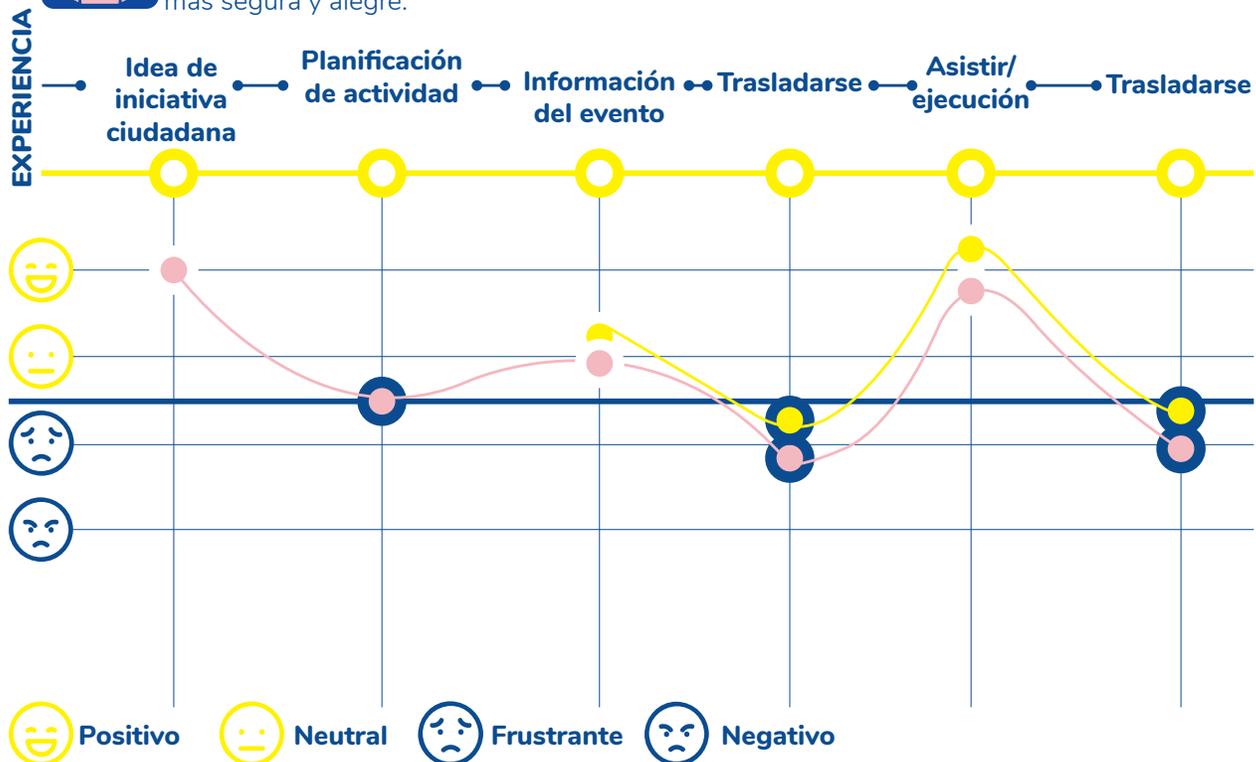


Ariana, 35.

Vive en Los Yoses y es dueña de un restaurante en la Calle de la Amargura, quiere ser parte del cambio de la zona a una más segura y alegre.



**Eventos
espaciales**



Imágen 132. Experiencia 5

7.1.6. Diseño de experiencias

Las pautas planteadas en la sección anterior son los lineamientos bajo los cuales se plantea la estrategia, la base sobre la cual se establece la experiencia del ciudadano deseada, a partir de un mapeo que implica un proceso basado en la metodología de “User Experience o UX” o “experiencia del usuario”.

Este tipo de metodología es adaptada a esta investigación para interpretar experiencias urbanas ficticias, y así visualizar la experiencia que se debería tener bajo la estrategia a plantear. Las pautas son el punto de partida para las siguientes propuestas vivenciales.

PRODUCTORES

EXPERIENCIA



Antonio, 35.

Vive en Heredia, trabaja en Barrio Dent. Usa transporte público y le gusta almorzar al aire libre

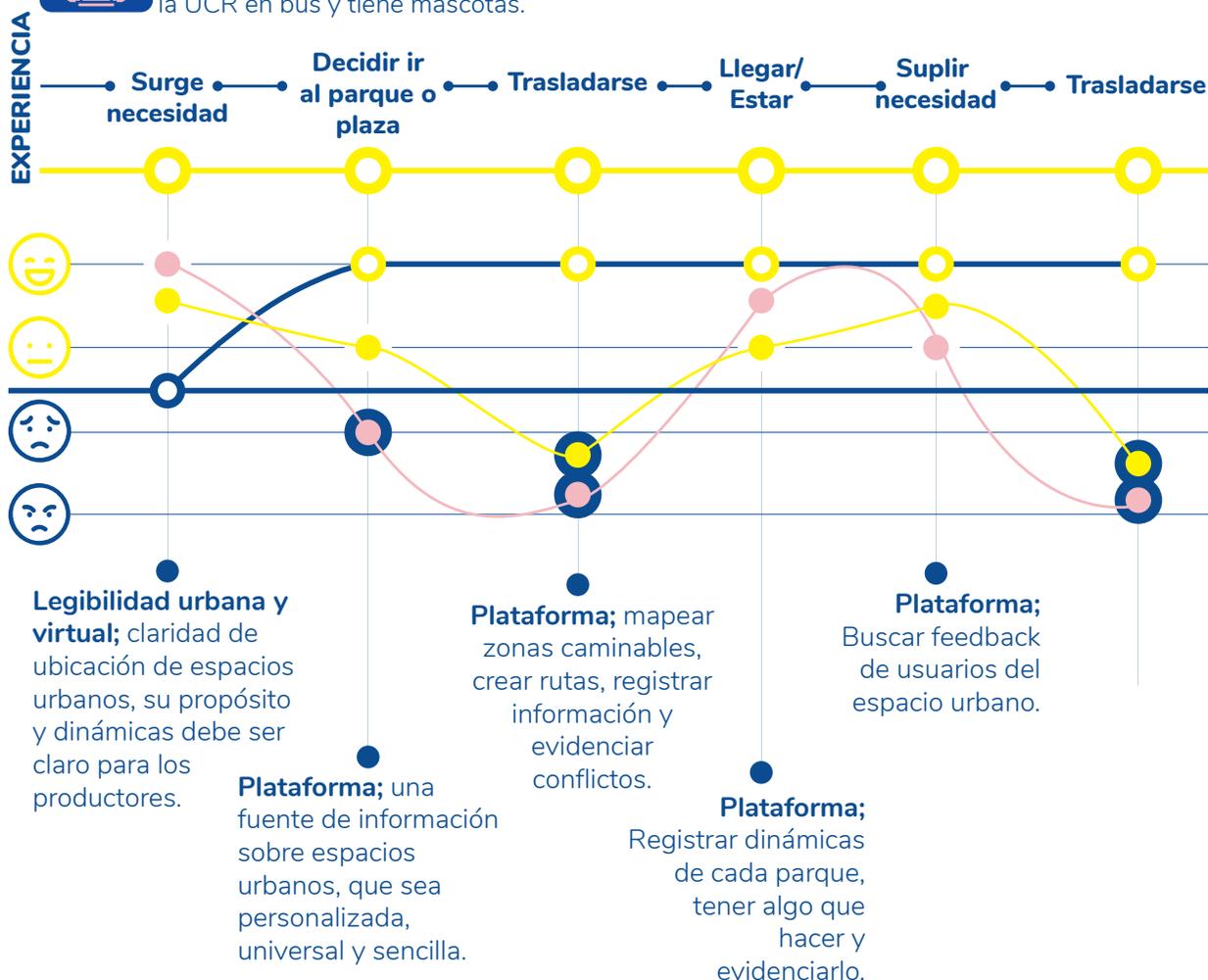


Utilizar el espacio público (parques o plazas)



Linda, 24.

Vive en Vargas Araya, estudia Trabajo Social y trabaja desde la casa. Se traslada a la UCR en bus y tiene mascotas.



Imágen 133. Diseño Experiencia 1

PRODUCTORES



Paula, 41.

Vive en Lourdes, trabaja en Barrio Amón y casi siempre utiliza transporte público, pero también posee automóvil propio.



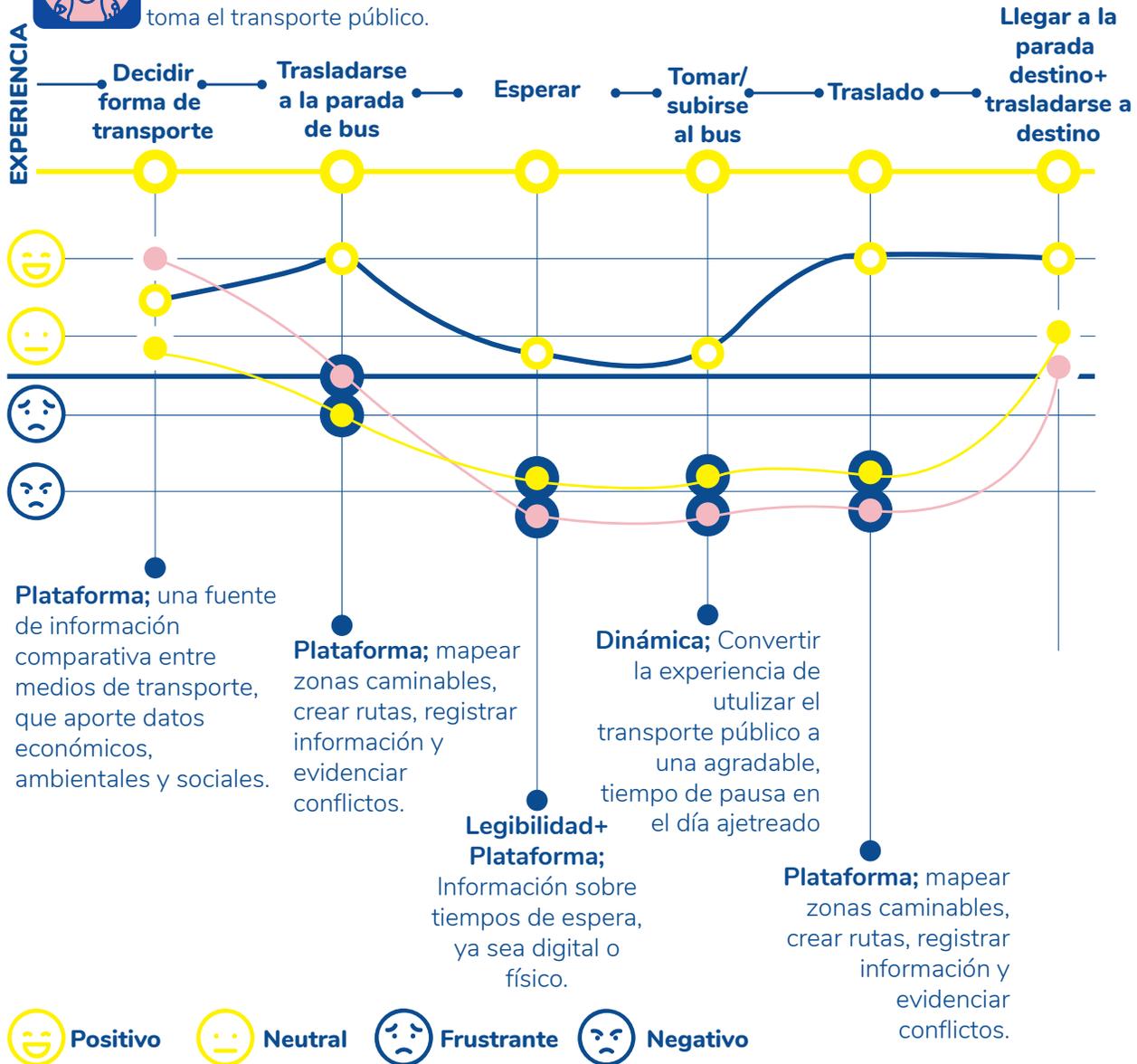
Luis, 21.

Vive en Barrio La Granja, estudia arquitectura y siempre camina a la Universidad pero a veces toma el transporte público.

EXPERIENCIA



Utilizar transporte público



Imágen 134. Diseño Experiencia 2

PRODUCTORES



Sara, 19.

Vive en Alajuela, trabaja en Los Yoses. Después del trabajo se reúne con sus amigas para ir por un café, quedan de verse en el Parque.



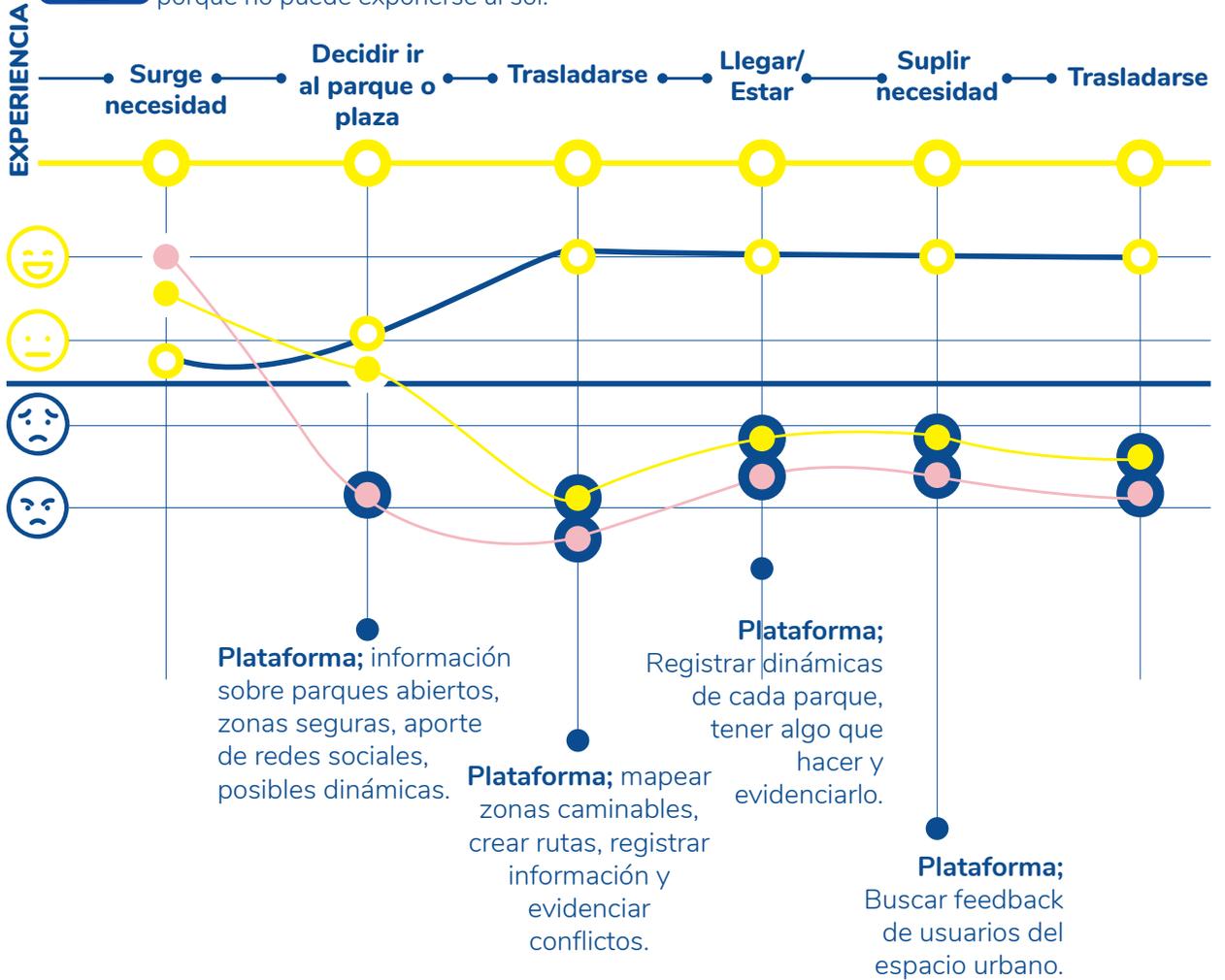
Francisco, 74.

Vive en Barrio Lourdes, le gusta salir a caminar pero preferiría hacerlo en la noche porque no puede exponerse al sol.

EXPERIENCIA



Utilizar el espacio público (parques o plazas) durante la noche



😊 Positivo 😐 Neutral 😞 Frustrante 😡 Negativo

Imágen 135. Diseño Experiencia 3

PRODUCTORES



Mario, 68.

Vive en Tres Ríos, asiste a la Universidad de Costa Rica y es una persona con discapacidad motora, se transporta en taxi pero al llegar a la Universidad se le dificulta mucho trasladarse.



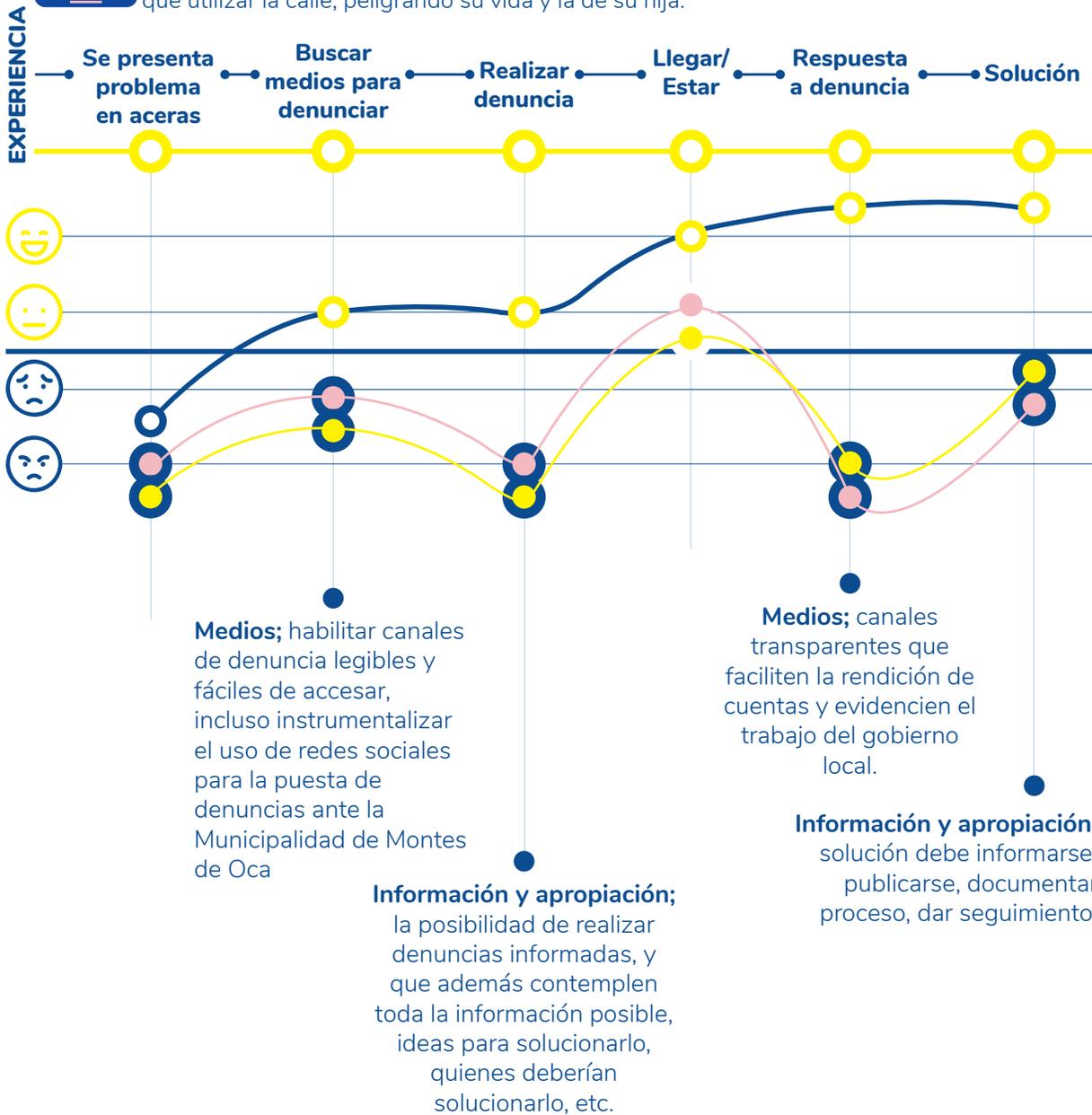
Ana, 40.

Vive en Los Yoses y le gusta llevar a su hija en coche al parque de Los Yoses, pero se le dificulta mucho trasladarse e incluso tiene que utilizar la calle, peligrando su vida y la de su hija.

EXPERIENCIA



Denunciar problemas de accesibilidad en el espacio urbano



Positivo



Neutral



Frustrante



Negativo

PRODUCTORES



María, 55.

Vive en Tibás, trabaja en los alrededores de la Calle de la Amargura, sale de la oficina a las 7 de la noche.



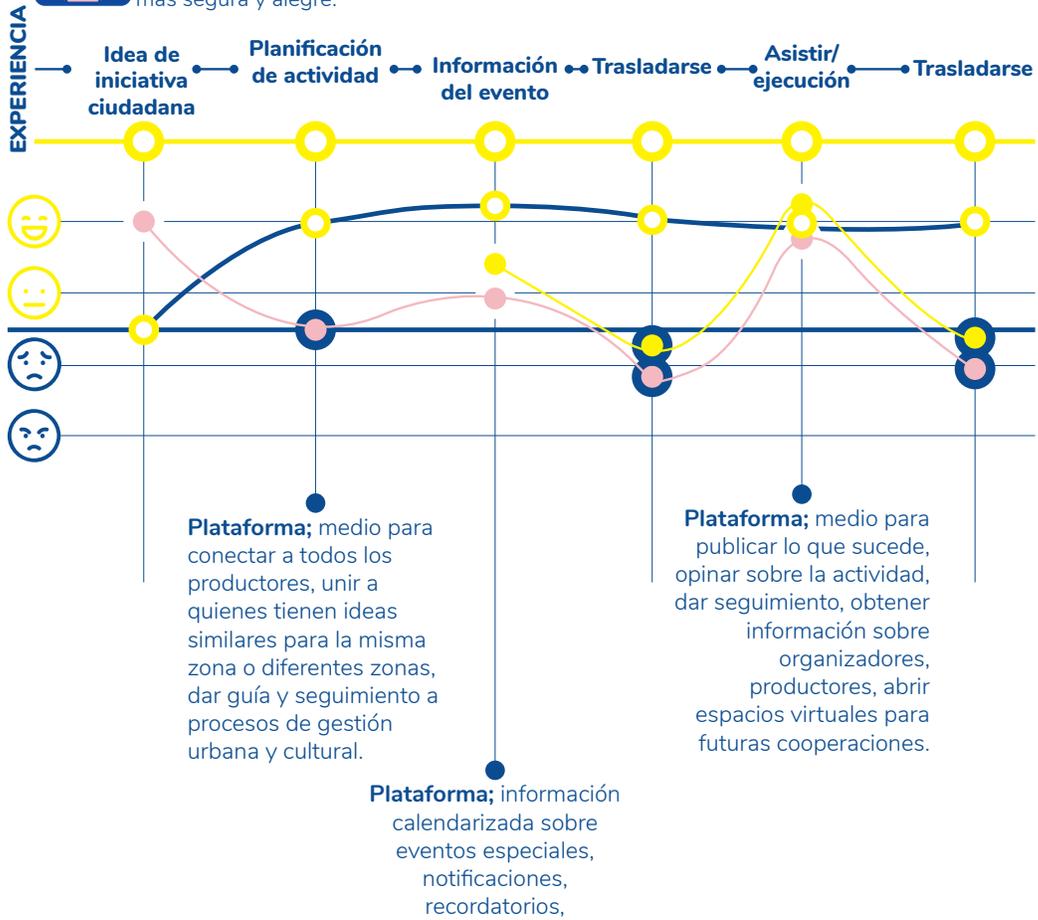
Ariana, 35.

Vive en Los Yoses y es dueña de un restaurante en la Calle de la Amargura, quiere ser parte del cambio de la zona a una más segura y alegre.

EXPERIENCIA



**Eventos
espaciales**



😊 Positivo 😐 Neutral 😞 Frustrante 😡 Negativo

Imágen 137. Diseño Experiencia 5

En primer lugar es importante reiterar la meta de esta estrategia; mejorar la calidad de vida del ciudadano de San Pedro mediante la implementación de una estrategia de producción colectiva del espacio urbano que permita crear espacios de innovación abierta dentro del distrito. A partir de esto y las pautas establecidos se proponen varios puntos de cambio para la experiencia del ciudadano que además se implementan también en los pasos a seguir de la estrategia y la herramienta del siguiente capítulo, estos puntos se puede visualizar en los mapas de experiencia replanteados (Ver: "Imágen 133. Diseño Experiencia 1" en página 231). Las siguientes son pautas extraídas del diseño de experiencias que ayudan a conceptualizar la herramienta planteada:

Legibilidad urbana y virtual:

La ciudad debe leerse de forma universal y accesible; la ubicación de los espacios urbanos, las paradas de bus, el propósito de los espacios, sus potencialidades deben ser información clara y accesible. Buscar esta legibilidad puede significar una mejora importante en la forma en la que el ciudadano vive la ciudad.

Información y apropiación:

La información es un medio para la apropiación; como la posibilidad de realizar denuncias informadas, tener todas las herramientas para realizarla, los pasos a seguir y el resultado esperable. Tener la posibilidad de visualizar mediante datos y hechos el crecimiento económico, social, urbano y productivo o la falta de; puede empoderar a los ciudadanos a exigir cambios o ser parte de ellos.

Plataforma:

Es una de los puntos de mejora más importantes y repetitivos en el desarrollo de las experiencias deseadas. Obedeciendo a la pauta de crear espacios de agenciamiento; la creación de plataformas de información, registro de actividad urbana, juego, imaginación, transparencia, proyección, propuesta, mapeo, bases de datos de productores de la gestión urbana y opinión que sea personalizada, universal y sencilla puede ayudar a mejorar los conflictos de los ciudadanos. Evidenciar tanto conflictos como oportunidades en un solo medio puede contribuir a la legibilidad de la ciudad.

-Medios: La habilitación de canales de comunicación entre productores es primordialmente importante si constituyen en un espacio accesible tanto para el gobierno local como para los ciudadanos, es decir una herramienta que permita traducibilidad y accesibilidad de los servicios de los que deben responder a denuncias sobre el estado del espacio urbano y la calidad de vida de los ciudadanos.

Dinámica:

Para mejorar la experiencia del ciudadano se debe implementar acciones, activaciones y dinámicas diversas en los espacios urbanos, estos siendo desde los parques y plazas hasta los autobuses; mediante la creación de espacios de innovación abierta que permitan generar propuestas sobre lo que debe suceder en el espacio urbano.

7.2. Herramienta virtual: **Conceptualización y visualización del prototipo.**

A partir de la estrategia urbana planteada en la sección anterior, se plantea una plataforma virtual que permite crear una herramienta de “agenciamiento” espacial entre los productores del espacio, la cual se desarrolla bajo los siguientes objetivos específicos:

Crear una canal de información sobre el espacio público y sus dinámicas, mediante la implementación de un medio que comunique la ubicación de parques, plazas y espacios urbanos, sus dinámicas y posibilidades, registre el uso que se le da al espacio, y la información que producen los usuarios de redes sociales sobre el uso de ese parque, para fomentar la utilización, activación y aprovechamiento del espacio urbano del cantón de Montes de Oca.

Habilitar un canal de información directo, claro y transparente entre el gobierno local y los demás productores del espacio urbano; mediante la posibilidad de generar reportes según categorías y rastrear el proceso de respuesta a ese reporte, para desarrollar una cultura de rendición de cuentas del gobierno local y de los demás productores. Establecer un canal de proyección e imaginación para los productores del espacios, facilitando

Para poder desarrollar este objetivo se conceptualiza una herramienta virtual, que puede sostener una plataforma móvil o aplicación que incluye las siguientes posibilidades y contenidos (Ver: “*Imagen 138. Esquema herramienta virtual*” en página 238) :



Laboratorio

Proceso construcción de la herramienta

PAUTAS

- 1 Partir del individuo
- 2 Su experiencia
- 3 Acceso a la información
- 4 El medio
- 5 Legibilidad
- 6 Agenciamiento espacial



EXPERIENCIAS A PARTIR DE LAS EXPLORACIONES
resultan en otras cuatro pautas para la construcción
de la herramienta

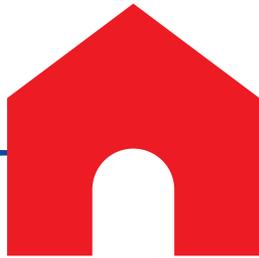
Información y
apropiación

Plataforma

Legibilidad

Dinámica

se plantean tres acciones a llevar acabo
en la herramienta



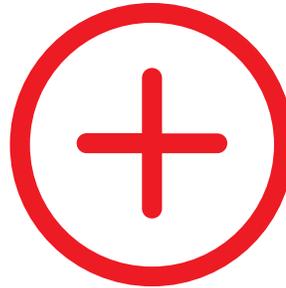
Informarse sobre
lo que los usuarios
en redes sociales
reportan en la
ciudad

TABLERO



Comunicarse
con todos los
productores en
la plataforma

MAPAS



Compartir e innovar,
proponer proyectos

COMPARTIR

**PRODUCTORES
ACTIVIDAD URBANA
NUEVAS PROPUESTAS**

Imágen 138. Esquema herramienta virtual

Ingreso: En primera instancia el ingreso de cada usuario o productor se da a partir de la creación de un usuario el cual corresponde al número de cédula del productor, un nombre bajo el cual desea que se le identifique en la plataforma y una clave, esto permitirá rastrear el tipo de población que ingresa a la plataforma y así entender el desarrollo de sus dinámicas dentro de la plataforma.

Menú principal: Esta es la sección que le permite al usuario elegir entre las siguientes acciones:

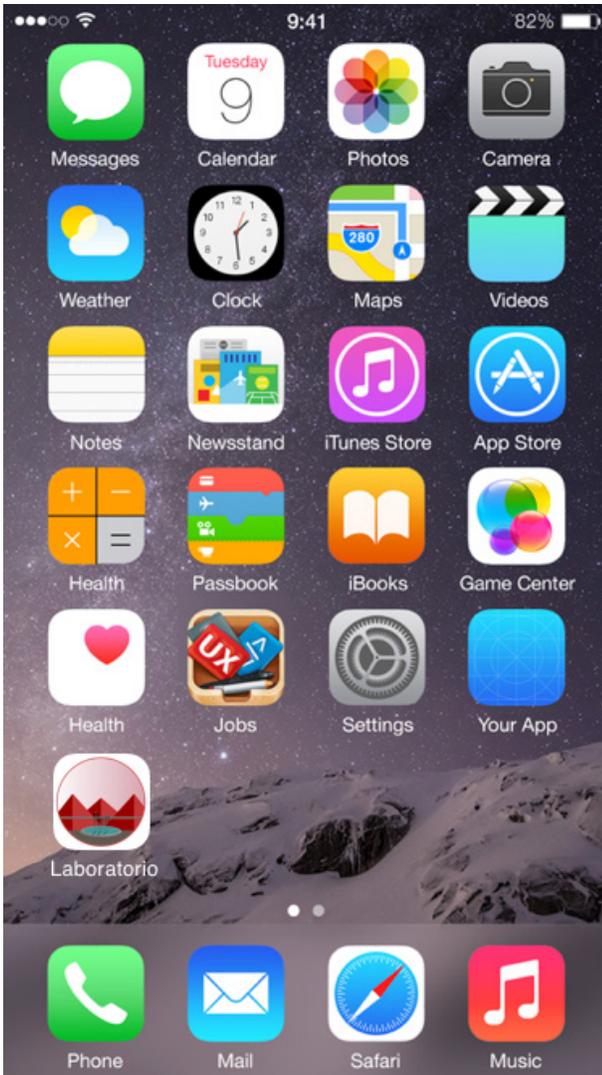
1. Plataforma de información: Dashboard o “tablero” sobre lo que sucede en la ciudad, la gestión y planificación urbana, iniciativas ciudadanas, el estado de los espacios urbanos y lo que sucede en ellos, desde actividades formales hasta espontaneidades y eventos no predecibles, todo lo que compone la complejidad del espacio urbano.

Este tablero es la visualización de una base de datos que permite entender lo que se dice de la ciudad en varios medios de información, como redes sociales, los medios oficiales de la Municipalidad y otros productores. Esta forma de visualización de la información resume y grafica en tiempo real el contenido compartido, a partir de varias temáticas: el uso de espacios públicos, la actividad de gestión urbana comunitaria, calendario de actividades a realizar en el distrito, reportes de delincuencia, reportes de medios de movilización de los productores, contabilización de zonas de alta actividad urbana nocturna y una sección de control ciudadano al gobierno local, donde se visualiza el nivel de compromiso que tiene la institución dentro de la plataforma y el seguimiento de conflictos que realiza.

2. Medio de comunicación, información y proyección: Visualización del mapa de la ciudad, donde se puede escoger observar la actividad urbana del distrito, los productores que se encuentran dentro de la plataforma y otra sección donde es posible ubicar nuevas propuestas de proyectos comunitarios o de gestión urbana. Dentro de esta sección también se puede encontrar el catálogo de proyectos activos en el distrito, los perfiles de cada productor y un formulario de creación de un nuevo proyecto.

3. Nuevas publicaciones: Espacio para que cada usuario genere contenido que refleje su experiencia en la plataforma y que posteriormente formará parte de la información que alimenta la primera sección, el Tablero.

A continuación se muestran y describen todas las secciones de la herramienta prototipada.



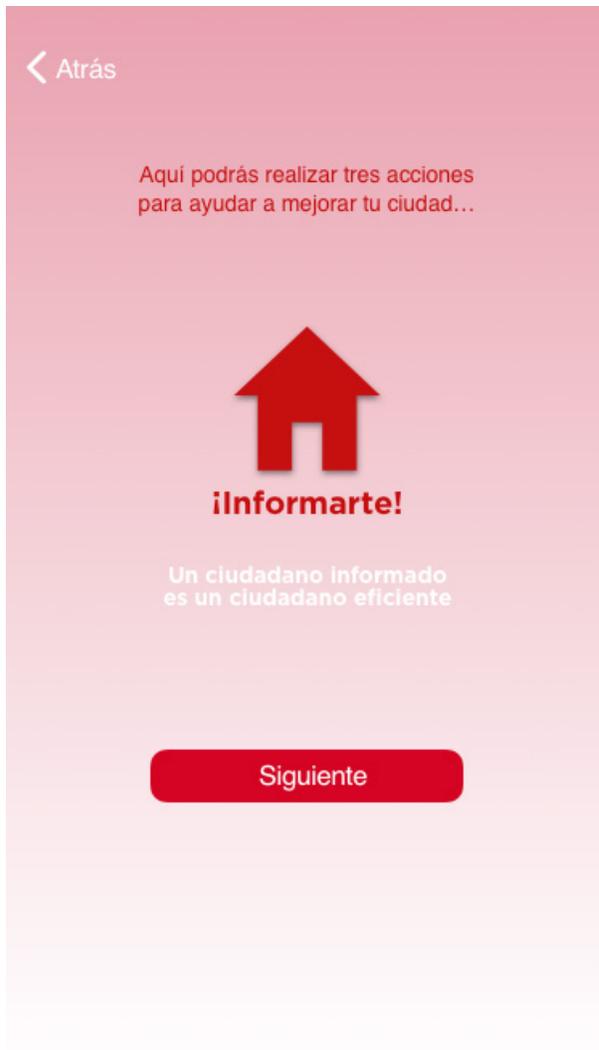
Imágen 139. Visualización ícono en smartphone de herramienta virtual.

La herramienta virtual se plantea para plataforma móvil debido a que el 91% de personas que se conectan a Internet en la GAM, lo hacen a través de su “smartphone” o teléfono inteligente. (El Financiero, 2017)



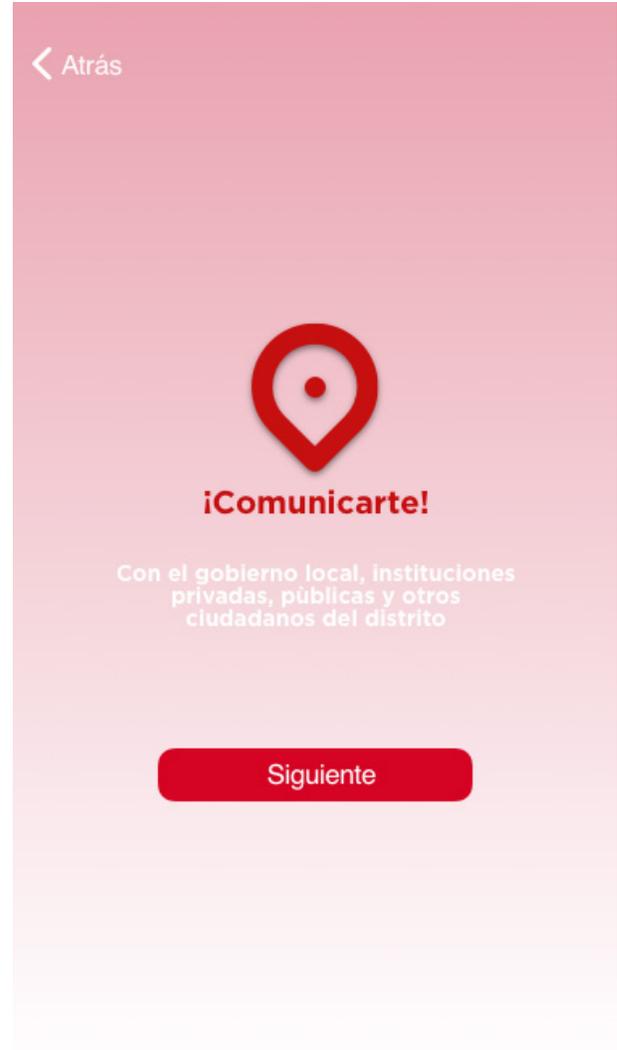
Imágen 140. Visualización bienvenida a aplicación

Al acceder a la Plataforma, el productor es recibido por una bienvenida; explicación sobre el propósito y funcionamiento de la herramienta.



Imágen 141. Visualización explicación de acciones: información.

Una de las acciones que se pueden realizar en la herramienta es informarse sobre lo que sucede en la ciudad, un ciudadano informado es un ciudadano eficiente ya que practica su deber y derecho al acceso a la información.



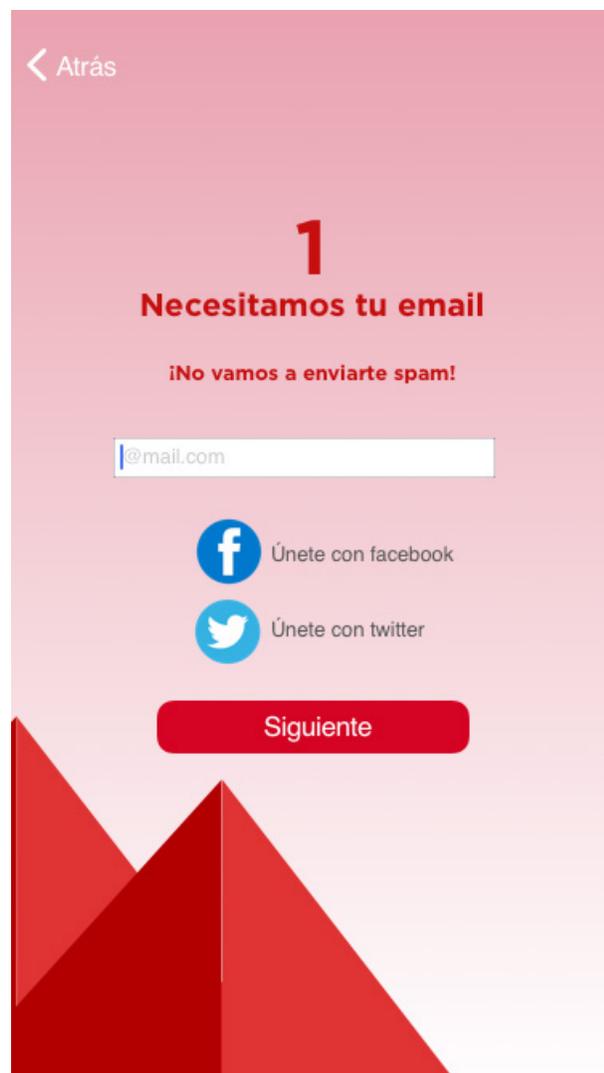
Imágen 142. Visualización explicación de acciones: comunicación.

La segunda acción es la posibilidad de comunicarse de forma horizontal y no censurada con el resto de los productores que participan en la plataforma, donde además se puede observar cómo se distribuyen en la ciudad y el impacto que tienen sobre los espacios urbano.



Imágen 143. Visualización explicación de acciones: compartir e innovar.

La tercera acción principal es la capacidad de realizar publicaciones con fotografías o videos adjuntos sobre lo que cada individuo experimenta en la ciudad.



Imágen 144. Visualización registro de usuarios primerizos.

El registro a la plataforma se da de forma dosificada, o sea que no solicita mucha información en una sola pantalla si no que facilita la interacción mediante pasos establecidos de registro, el primero siendo la solicitud del correo electrónico o la posibilidad de ligarlo a las diferentes redes sociales que tenga el usuario.

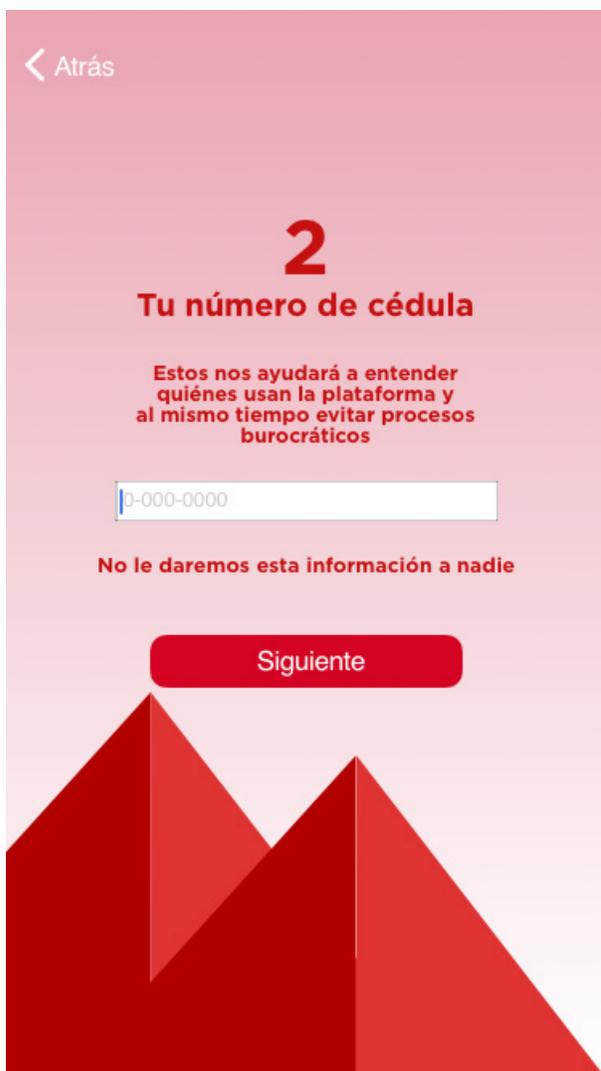


Imagen 145. Visualización de registro, solicitud de cédula.

El registro también constituye un paso importante para la recolección de información sobre las personas que utilizan la herramienta, la solicitud del número de cédula da la posibilidad de saber más información acerca del usuario y además puede ser utilizado posteriormente para trámites municipales u optimización de la prestación de servicios del gobierno local y otras instituciones. Esta información será accesible para terceros solamente en las ocasiones en las que el productor/usuario lo desee.

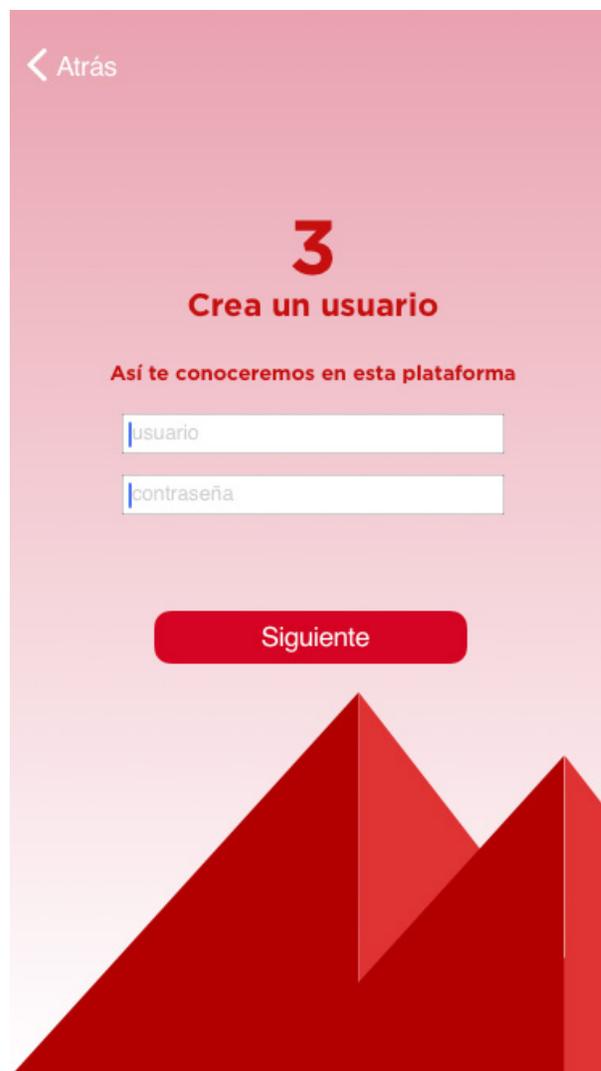
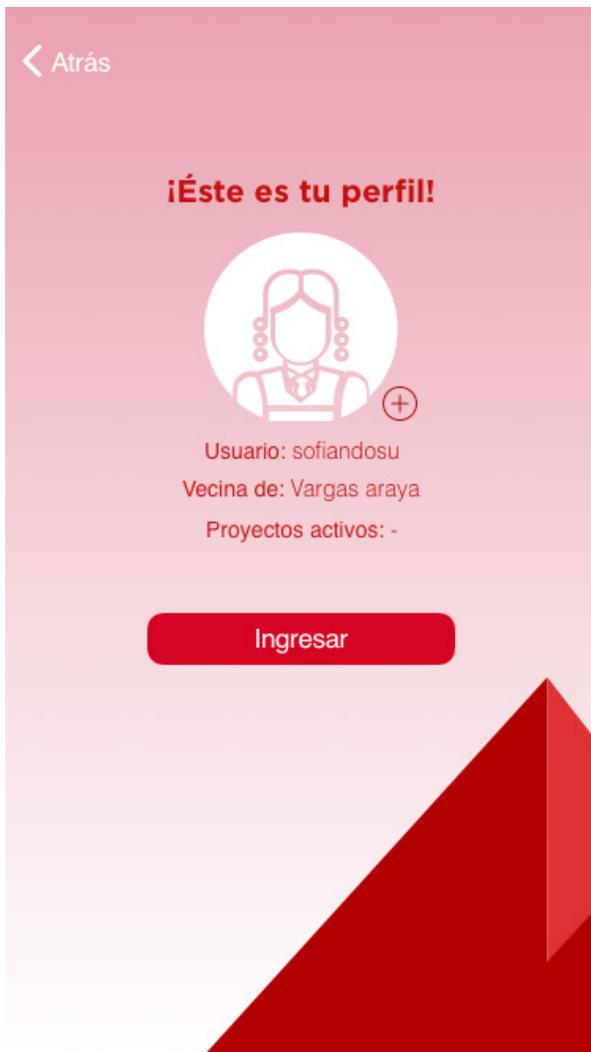


Imagen 146. Visualización de registro, creación de usuario

La creación del usuario le permite a cada productor proteger su información privada y solamente proveerle a otros datos que se deseen compartir.



Imágen 147. Visualización perfil inicial de usuario.

El usuario podrá personalizar su perfil dentro de la plataforma, brindando solamente la información que desee, personalizando su foto de perfil y mostrando los proyectos activos en los que participa.



Imágen 148. Visualización Dashboard o Tablero

Al acceder a la herramienta la primera sección que se observa es el Tablero, el cual resume y grafica la información que diversos usuarios de redes sociales publican sobre Montes de Oca, materia prima para las distintas secciones que contiene.

La primera sección es sobre la utilización de espacios públicos; es decir que cada vez que alguien en redes sociales reporte que se encuentra en algún espacio público, esta información será graficada en esta sección, demostrando como más grandes los espacios públicos más utilizados según redes sociales.



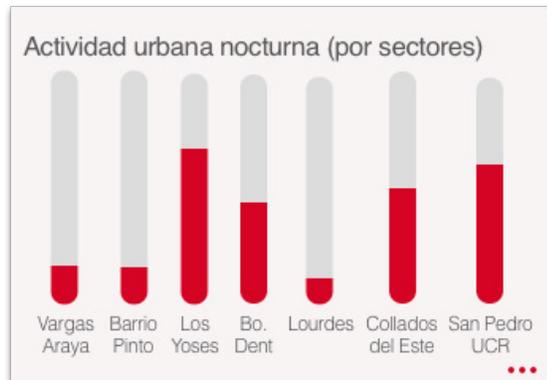
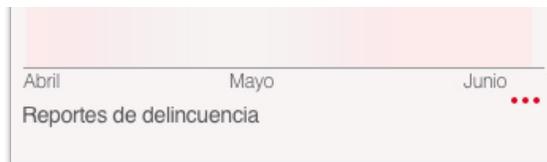
Imágen 149. Visualización tablero actividad comunitaria.

La segunda sección es sobre actividad de gestión comunitaria, donde se grafican las actividades relacionadas con iniciativas comunitarias o institucionales sobre proyectos de gestión urbana. Además incluye una sección de calendario de eventos próximos en los que pueden participar los productores.

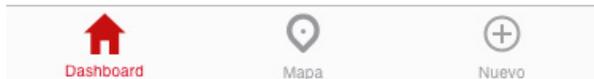


Imágen 150. Visualización ¿cómo nos movemos? y reportes de delincuencia.

La siguiente sección que se visualiza es una contabilización de cada vez que algún usuario en redes sociales reporta la forma en que se moviliza dentro del distrito, así comparándolo con los diferentes tipos de movilidad que existen. Posteriormente se observa un gráfico que contabiliza los reportes de actos de delincuencia y criminalidad en redes sociales a través del tiempo.



[Ver todas las publicaciones](#)



Imágen 151. Visualización actividad nocturna por sectores y control ciudadano.

La sección de actividad nocturna por sectores demuestra y compara cuales sectores del distrito poseen mayor vida urbana que otros y la sección de control ciudadano es una forma de vigilar las acciones del gobierno local, esto mediante una contabilización de los mensajes que recibe, los que contesta y su porcentaje de seguimiento de conflictos. Con esto se busca brindar una herramienta de transparencia y rendición de cuentas para la ciudadanía. Además en esta imagen se observar el vínculo hacia la visualización de la materia prima de este tablero; todas la publicaciones en redes sociales sobre la vida urbana de San Pedro.



Hace 40 minutos
#LOSVECINOSREPORTAN #MONTESDEOCA
Esto tiene más de un año!! Dicen que es una macetera no se para que????
Livia Guevara



Imágen 152. Visualización publicaciones fuente de información para el Tablero.

En esta sección se puede visualizar toda la información generada en redes sociales que alimenta el Tablero y además la posibilidad de acceder a la publicación original en cada plataforma como Facebook, Twitter, Instagram o Google Maps.



dnis_pic_cr

Festival Internacional de Graffiti Alia2, San José. San Pedro Costa Rica 2018



Harold Torres Oviedo

@HaroldTO77



Aterciopelados en el FIA, **San Pedro de Montes de Oca.**

<https://www.facebook.com/haroldtor77/videos/10215072281670923/> ...



Rescate animal ARA

@Rescateara

Hace 1 hora



Urgente!!! Perrito encontrado por Plaza Roosevelt, San Pedro Montes de Oca. Muy asustado, ayudémosle a regresar a su hogar! Comparte esta info. Comuníquese con el numero 8767-9537



Sammya_98

Hace 1 hora

San Pedro, Montes de Oca



Imágen 153. Visualización publicaciones fuente de información para el Tablero.

<https://www.facebook.com/haroldtor77/videos/10215072281670923/> ...



Rescate animal ARA

@Rescateara

Hace 1 hora



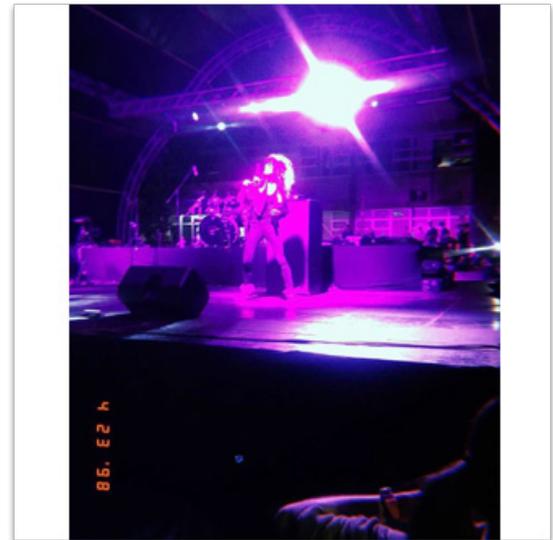
Urgente!!! Perrito encontrado por Plaza Roosevelt, San Pedro Montes de Oca. Muy asustado, ayudémosle a regresar a su hogar! Comparte esta info. Comuníquese con el numero 8767-9537



Sammya_98

Hace 1 hora

San Pedro, Montes de Oca



Sammy_a98 @patternsdance #loveit



Dashboard

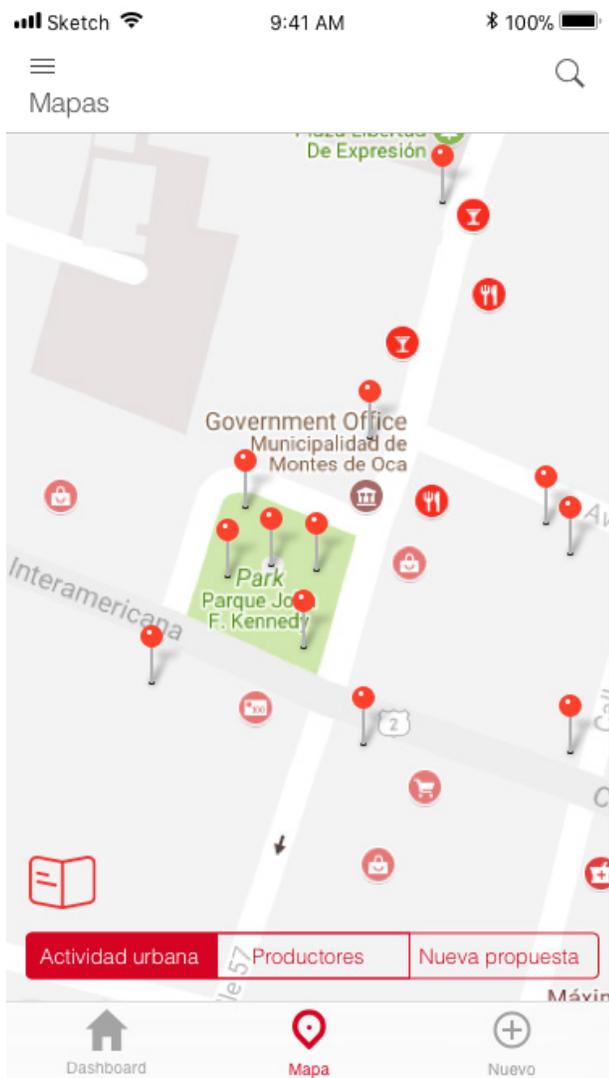


Mapa



Nuevo

Imágen 154. Visualización publicaciones fuente de información para el Tablero



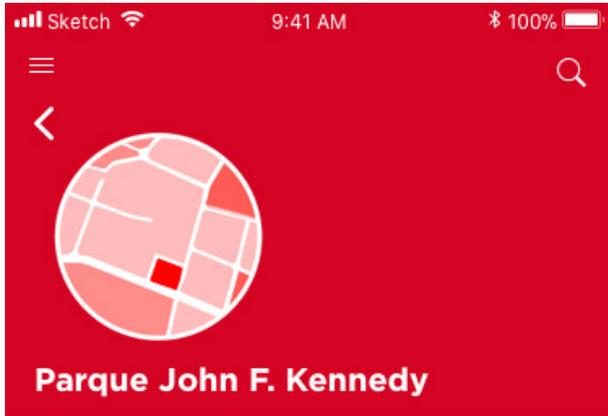
Imágen 155. Visualización mapas: actividad urbana.

La sección de mapas contiene tres tipos de mapas: el primero demuestra la actividad urbana y los proyectos de gestión urbana establecidos en el distrito, los mismos marcados con los pines rojos de la imagen 155.



Imágen 156. Visualización catálogo de proyectos.

En el mapa sobre Actividad urbana se puede acceder al ícono del Catálogo de proyectos, el cual da acceso a la lista de proyectos categorizados.



Actividad

Feria Urbana Artesanal

Descripción:

Feria quincenal donde se ofrece a los vecinos de Montes de Oca, productos de artesanos locales originarios de diferentes partes del país.



Imágen 157. Página sobre actividad urbana en Parque John F. Kennedy.

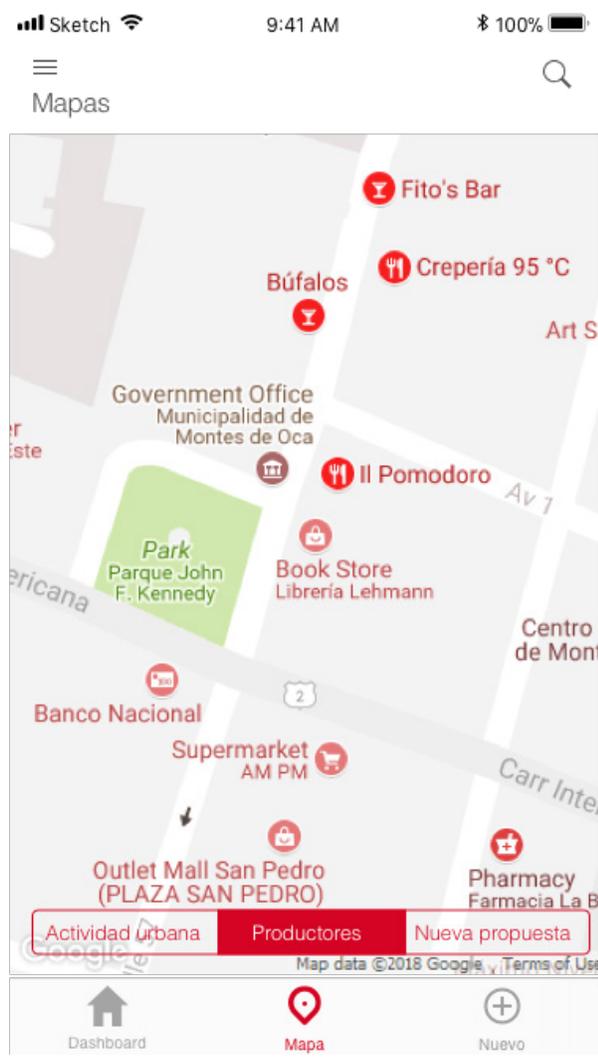


Imágen 158. Página sobre actividad urbana en Parque John F. Kennedy.

Cada pin rojo del mapa en la imagen 155 da acceso a la actividad urbana demostrada en el espacio. En esta pantalla se puede observar la descripción de la actividad, fotografías del proceso y un detalle cronológico de cómo se formula el proyecto.



Imágen 159. Página sobre actividad urbana en Parque John F. Kennedy.



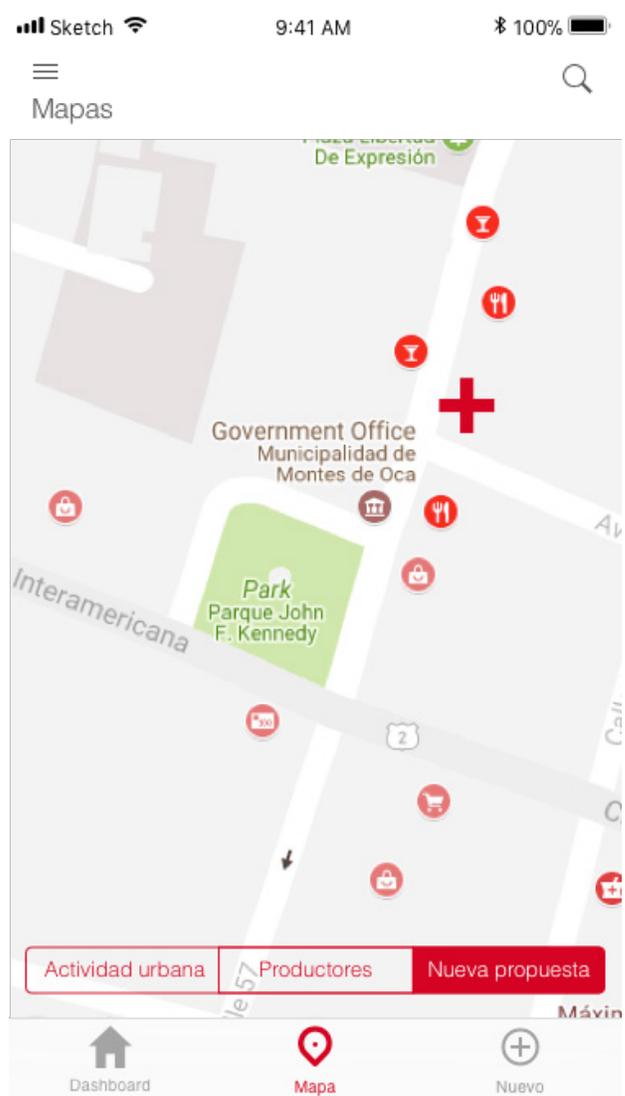
Imágen 160. Mapa sobre productores del espacio.

El segundo mapa se trata de una visualización de los productores del espacio, donde se puede ubicar cada productor que esté usando la plataforma en el espacio que más utiliza. En esta sección se pueden observar comercios, instituciones y la ciudadanía en general y acceder a sus perfiles, para enviar mensajes privados o informarse sobre los proyectos en los que se involucran.



Imágen 161. Visualización perfil de la Municipalidad de Montes de Oca.

Cada perfil detalla los proyectos en los que el productor ha participado y tiene la posibilidad de enviar mensajes.



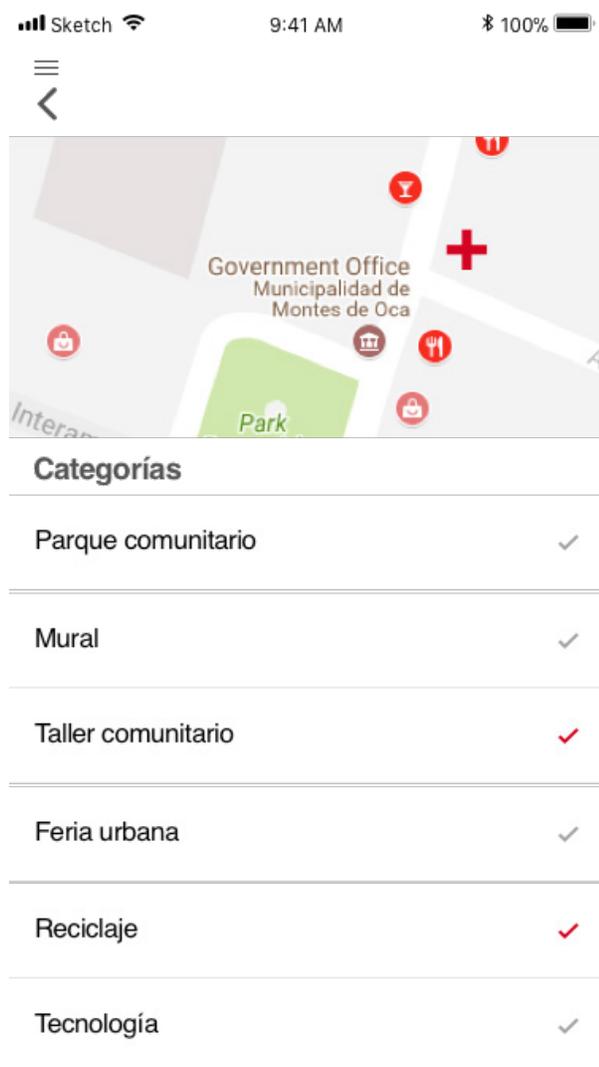
Imágen 162. Mapa para nuevas propuestas.

En el tercer mapa el usuario tiene la posibilidad de ubicar en el espacio su nueva propuesta de proyecto.



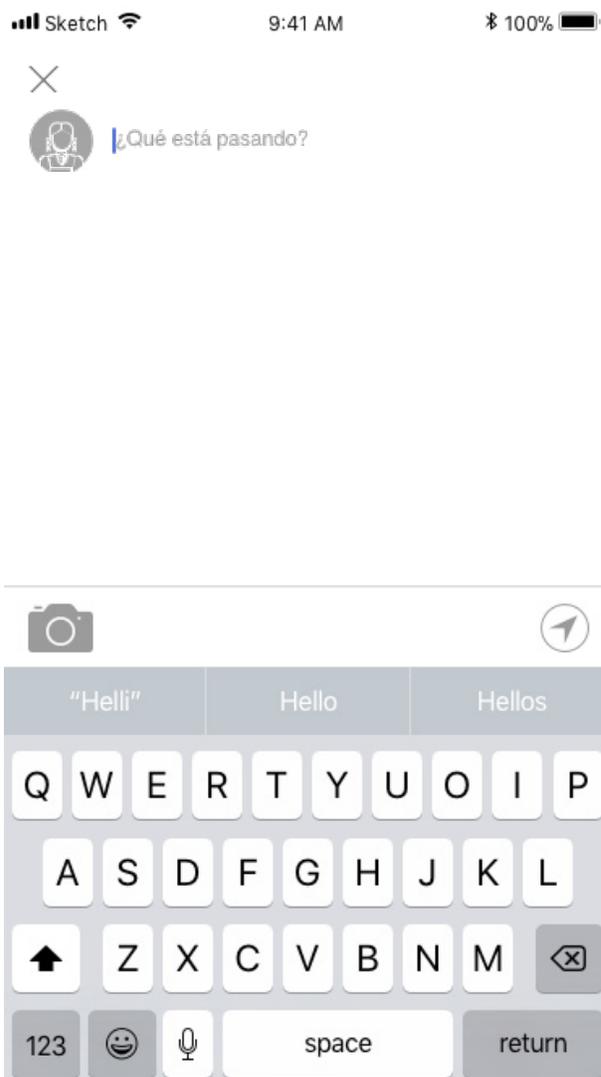
Imágen 163. Formulario de nuevas propuestas.

Al posicionar el nuevo proyecto en el mapa surge el formulario para realizar y detallar la propuesta, donde se le puede nombrar, describir, categorizar e invitar a otros productores.



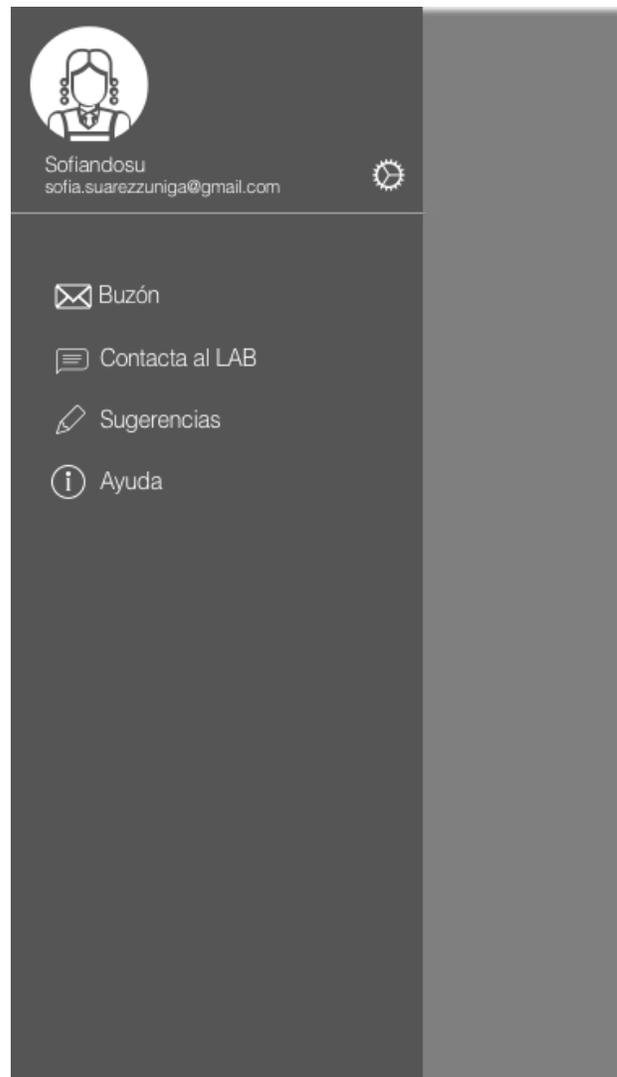
Imágen 164. Categorías para nuevos proyectos.

Las categorías de proyectos contemplan gran variedad de temas, ya que puede ser cualquier tipo de proyecto el que se inscriba dentro de la plataforma y no solamente limitado a espacios urbanos. Además se pueden agregar otras.



Imágen 165. Pantalla de nueva publicación

La tercera sección del menú principal es la de realizar una publicación, donde se puede publicar contenido de la experiencia ciudadana, acompañada con fotos o videos, para la visualización de todos en la plataforma, alimentando también la información del Tablero.



Imágen 166. Menú secundario

En el menú secundario se puede acceder al perfil propio y realizar otras acciones como visualizar el buzón de mensajes, contactar al Laboratorio Urbano Abierto, realizar sugerencias para la plataforma y recibir ayuda para la utilización de la misma.



Proyectos activos

Proceso Participativo Los Yoses

Mejoramiento programa Ecolones

Taller participativos Parque Bo.Pinto

Consulta plataforma servicios

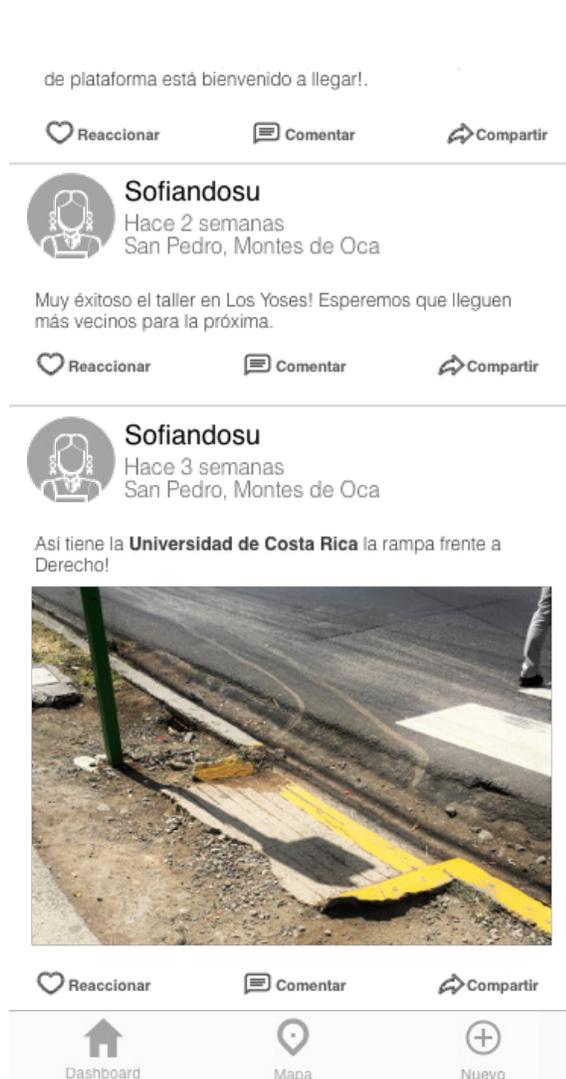
Publicaciones



Sofiandosu

Hace 2 horas
San Pedro, Montes de Oca

Mañana empezamos las reuniones del nuevo grupo de Ecolones, nos reuniremos en el parque John F. Kennedy a las 4:00 pm. Todo el que quiera participar en el mejoramiento de plataforma está bienvenido a llegar!.



Imágen 167. Perfil personal.

En el perfil personal se puede visualizar la información pública de cada productor e incluso cambiar su privacidad, los proyectos en los que el usuario está involucrado y las publicaciones que realiza.

8

Recomendaciones

8. Recomendaciones y conclusiones

A continuación, se desarrollan una serie de conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas con la investigación desarrollada.

8.1. Sobre herramientas virtuales y tecnología cívica

-Las herramientas virtuales de la tecnología cívica deben enfocarse en ser responsivas, claras y sencillas al responder a problemas delimitados. La tecnología es solamente la punta del iceberg de una serie de planteamientos estratégicos necesarios para la gestión de la ciudad y en ningún caso se plantea como la solución a todos los problemas de la ciudad.

-Se debe partir de la experiencia del individuo, una lección que se presenta en todos los niveles de esta investigación. Para poder partir de la experiencia del individuo se debe indagar no solamente sobre su entorno físico y tangible sino también sobre sus construcciones socio-virtuales que van a afectar en el desarrollo de su calidad de vida en la ciudad. Partir del individuo y su experiencia asegura que se ataquen problemas que resuelvan necesidades objetivas. Una herramienta efectiva para esto es el mapeo y diseño de experiencias (ver capítulo 7).

-El proceso de conceptualización y prototipado debe responder a una metodología de “design thinking” en la cual poner a prueba el prototipo es un paso esencial. La utilización de softwares para el prototipado y visualización de herramientas virtuales permite que este proceso se desarrolle de forma más eficaz.

-Para esta investigación, el paso a seguir es el consultar y poner a prueba la herramienta prototipado y así entender el verdadero impacto que puede tener sobre el diario vivir de los productores del espacio. Este paso requiere una inversión grande de recursos económicos y humanos, que puede llevarse a cabo mediante un modelo de co-gestión de proyectos entre diferentes entes ya sea públicos o privados.

-Este tipo de herramientas, con la información pertinente nos pueden ayudar a predecir cómo crece o decrece la ciudad, cómo se mueven las personas, cómo se conectan, cómo se sienten, qué productos adquieren, qué lugares visitan y cuáles no y por qué, en fin, su aplicación es infinita y toda la información recolectada puede ayudar a mejorar la planificación de la ciudad.

8.2. Sobre el Laboratorio y espacios de construcción de la colectividad.

-La implementación de propuestas como la realizada en esta investigación del Laboratorio Urbano Abierto, dependen de

una construcción institucional y ciudadana de cambio Así mismo no pueden sostenerse sin el planteamiento de estrategias integrales a nivel local que busquen asegurar el derecho a la ciudad y la participación activa de la ciudadanía. En síntesis, abrir espacios de construcción de la colectividad debe ser un esfuerzo institucional nuclear y es esencial para la práctica y seguridad de la democracia.

-Se debe priorizar las acciones, el proceso, la construcción colectiva sobre la generación de productos. El Laboratorio se plantea como una Plataforma para la flexibilidad y la comprensión de las individualidades y bajo ese mismo precepto se deberían plantear iniciativas similares.

-Iniciativas similares a las aquí planteadas deben buscar involucrar la mayor diversidad posible de actores, desde el gobierno local, desarrolladores urbanos privados, instituciones públicas, educativas o comercios pequeños, que podrán ser soportados por los recursos del mismo gobierno local pero el cual debe practicar delegar su poder, para asegurar transparencia, participación y cooperación.

8.3. Sobre los problemas físicos y sociales de la ciudad y cómo abarcarlos desde la arquitectura.

-El análisis clásico del espacio construido no construye realidades bajo las cuales los arquitectos y urbanistas puedan trabajar con toda certeza y confianza, más bien desarrolla una percepción estética, materialista y simplificada de la ciudad. Los nuevos modelos de desarrollo social, económico, emocional y urbano nos llaman a pensar cada vez más “fuera de la caja”, buscar metodologías innovadoras y diferentes lupas de observación a las realidades de nuestro entorno. Esto quiere decir que debemos buscar la diversificación de nuestras fuentes de información y que las mismas contemplen distintas dimensiones de la complejidad urbana, como por ejemplo desarrollando consultas ciudadanas presenciales o virtuales, talleres participativos, encuentros culturales, artísticos, festivales de grafitis y cientos de posibilidades para el encuentro de productores que nos permitan entender la ciudad de forma plural y diversa.

-En este contexto, posterior a la apertura de espacios de comunicación, ya sean virtuales o físicos, debemos buscar metodologías y formar de entender la experiencia del individuo, esta experiencia es la materia prima para el desarrollo de proyectos urbanos arquitectónicos o sociales.

8.4. Sobre cómo concebimos la ciudad y la reformulación de la gobernanza.

-Investigaciones posteriores deben contemplar la necesidad de una reformulación de cómo se planifica la ciudad en Costa Rica,

y generar propuestas o indagaciones a partir de este precepto. Costa Rica tiene un modelo de desarrollo urbano anticuado, pobre y deficiente, por lo que trabajar en este contexto incita a la búsqueda de soluciones “alternativas” a los problemas de la vida urbana. Estas alternativas consisten las iniciativas ciudadanas, que muchas veces trabajan fuera de los marcos de la gobernanza local o central, este tipo de esfuerzos tienen un alto valor social y deben ser tomados en cuenta a la hora de investigar la ciudad y sus diversidades.

-Así mismo, el gobierno local y central deben ser vistos como gestores de los recursos locales, principalmente los económicos, pero la capacidad humana y el tiempo de los productores son los bienes más valiosos de la colectividad. Esto quiere decir que, aunque los gobiernos locales tienen la responsabilidad de gestionar recursos, no son los únicos que deban responder a tales acciones.

-La definición de una ciudad inclusiva debe ser la médula de cualquier investigación o proyecto que busque plantear y asegurar el derecho a la ciudad o generar cambios en el entorno urbano público.

8.5. Sobre la cultura de la red, los nuevos conflictos sociales.

-La información es un producto social, de la misma forma que lo es el espacio, por lo tanto se debe definir el paradigma bajo el cual esa información es procesada y producida. Este paradigma, que en la actualidad está en constante discusión debe plantearse con el objetivo del crecimiento colectivo y la solución de necesidades y conflictos que afectan a diferentes tipos de poblaciones. Esto quiere decir que debe importarnos como individuos, lo que sucede con nuestra información y si es utilizado bajo paradigmas de construcción o de explotación.

-Como gestores de la ciudad, investigadores, urbanistas y arquitectos, debemos asegurarnos que lo que suceda con la información de las personas recolectada a partir de herramientas virtuales de Tecnologías de Información y Comunicación busque realizar construcciones sociales inclusivas, colectivas, de agenciamiento y no discriminatorias. De la misma forma en la que debemos preocuparnos lo que suceda en nuestros diseños arquitectónicos y urbanos.

8.6. Sobre la producción del espacio urbano en la era de las redes sociales.

-Los procesos de producción del espacio son fenómenos cuyos escenarios son tanto físicos como virtuales, el agente productor debe tener consciencia de la realidad difusa en la que se vive y delegar su poder de decisión a través de mecanismos de participación.

-Lo anterior debería ser practicado por cualquier institución con incidencia directa sobre el espacio urbano, generando procesos cada vez más horizontales y democráticos. La calidad de vida de los ciudadanos mejorará siempre y cuando ellos y ellas sean involucrados en ese proceso de mejoramiento.

Índice de imágenes

CAPÍTULO 1

Imágen 1. The Void. R/place. Fuente: http://reddit.com	10
Imágen 2. Diagrama objeto de estudio. Autoría propia Suárez, S.	5
Imágen 3. Mapa de redes inalámbricas en San Pedro. Autoría propia Suárez, S.	6
Imágen 4. Diagrama delimitación espacial. Autoría propia Suárez, S.....	9

CAPÍTULO 2

Imágen 5. Organigrama municipal. Autoría propia Suárez, S. con información de https://montesdeoca.go.cr	13
Imágen 6. Proceso de consulta de realización de Política de Espacio Público. Tomado de Política de Espacio Público, Municipalidad de Montes de Oca. Fuente: https://montesdeoca.go.cr	31
Imágen 7. Fotografías de espacios públicos en Montes de Oca. Autoría propia Suárez, S... ..	33
Imágen 8. Publicaciones realizadas en la página Ojo Montes de Oca. Fuente: https://facebook.com/OjoMontesdeOca	35
Imágen 9. Publicación realizada en la página Montes de Oca Accesible. Fuente: https://facebook.com/MontesdeOcaAccesible	36
Imágen 10. Aplicación móvil Yo Alcalde. Fuente: https://innovacion.curridabat.go.cr	37

CAPÍTULO 3

Imágen 11. Diagrama Tecnología de supervivencia. Autoría propia Suárez, S.....	42
Imágen 12. Diagrama La información es poder. Autoría propia Suárez, S.....	43
Imágen 13. Diagrama “La nueva organización”Autoría propia Suárez, S.....	44
Imágen 14. Diagrama “La nueva organización”Autoría propia Suárez, S.....	45
Imágen 15. Diagrama “Work in progress”. Autoría propia Suárez, S.....	46
Imágen 16. Diagrama “work in progress”Autoría propia Suárez, S.....	47
Imágen 17. Diagrama “urbs sin civitas”. Autoría propia: Suárez, S.....	48

Imágen 18. Diagrama “urbs sin civitas”Autoría propia: Suárez, S.....	49
Imágen 19. Diagrama general Marco Histórico. Autoría propia: Suárez, S.....	52
Imágen 20. Diagrama general Marco Teórico. Autoría propia: Suárez, S.....	56
Imágen 21. Diagrama general Marco Teórico. Autoría propia: Suárez, S.....	57
Imágen 22. Diagrama producción del espacio. Autoría propia: Suárez, S.....	59
Imágen 23. Diagrama cuerpo y pertenencia. Autoría propia: Suárez, S.....	60
Imágen 24. San Pedro, Montes de Oca. Autoría propia: Suárez, S.....	62
Imágen 25. Diagrama Ciudad de la Revolución. Autoría propia: Suárez, S.....	64
Imágen 26. Diagrama Inversión de la pirámide del poder. Fuente: Fuentes, Gutierrez, Porras, 2014.....	67
Imágen 27. Pirámide Transporte. Fuente: (Rodríguez, Salas, Sánchez, Solís, 2017)...	68
Imágen 28. San Pedro, Montes de Oca. Autoría propia: Suárez, S.....	70
Imágen 29. Parque Barrio Dent. Autoría propia: Suárez, S.....	73
Imágen 30. Tipos de innovación. Autoría propia: Suárez, S.....	78
Imágen 31. Infograma estudio de casos. MediaLab Prado. Autoría propia: Suárez, S con información de https://medialab-prado.es	86
Imágen 32. Fachada inteligente del MediaLab Prado. Fuente: https://medialab-prado.es ..	87
Imágen 33. Infograma estudios de caso. Proyectos de MediaLab Prado. Autoría propia: Suárez, S con información de https://medialab-prado.es	88
Imágen 34. Infograma estudios de caso. Proyectos de MediaLab Prado. Autoría propia: Suárez, S con información de https://medialab-prado.es	89
Imágen 35. Logo Laboratorio para la Ciudad. Fuente: https://labcd.mx/el-laboratorio/	91
Imágen 36. Infograma estudios de caso. LabCDMX. Autoría propia con información de https://labcd.mx/el-laboratorio/	92
Imágen 37. MapatónCDMX. Fuente: https://mapatoncd.mx/	93

Imágen 38. Infograma estudios de caso. Proyectos del LabCDMX. Autoría propia con información de <https://labcd.mx/el-laboratorio/>.....94

Imágen 39. Aplicación EncuentasCDMX. Fuente: <http://encuesta.labcd.mx/>.....95

Imágen 40. Infograma estudios de caso. Atlas de la experiencia real del ciudadano. Autoría propia: Suárez, S.....96

Imágen 41. Ilustración Ciudad Dulce. Fuente: <http://www.curridabat.go.cr/>.....97

Imágen 42. Yo Alcalde. Fuente: <http://www.curridabat.go.cr/>..... 98

Imágen 43. Gráfico cantidad de quejas por categoría en la aplicación móvil Yo Alcalde. Fuente: <http://innovacion.curridabat.go.cr/>.....99

CAPÍTULO 5

Imágen 44. Mapa de rutas y espacios analizados. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S.....117

Imágen 45. Diagrama síntesis de análisis en Ruta 1 y 2. Autoría propia: Suárez, S..... 117

Imágen 46. Mapa de recorrido analizado en Ruta 1. Autoría propia: Suárez, S.....118

Imágen 47. Mapa de recorrido analizado en Ruta 2. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S.....120

Imágen 48. Mapa de espacios analizados en Evaluación 3. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S.....122

Imágen 52. Tabla evaluación recorrido matutino. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S..... 125

Imágen 49. Parque Infantil. Autoría propia: Suárez, S.....125

Imágen 50. Parque Recreativo La Pradera. Autoría propia: Suárez, S.....125

Imágen 51. Plaza Máximo Fernández. Autoría propia: Suárez, S..... 125

Imágen 56. Tabla evaluación recorrido diurno. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S.....126

Imágen 53. Parque Recreativo La Pradera. Autoría propia: Suárez, S..... 126

Imágen 54. Parque El Retiro. Autoría propia: Suárez, S.....126

Imágen 55. Parque Vargas Araya. Autoría propia: Suárez, S..... 126

Imágen 60. Tabla evaluación recorrido nocturno. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S..... 127

Imágen 57. Parque Recreativo La Pradera. Autoría propia: Suárez, S..... 127

Imágen 58. Parque Vargas Araya. Autoría propia: Suárez, S.....127

Imágen 59. Parque El Retiro. Autoría propia: Suárez, S.....127

Imágen 64. Tabla evaluación recorrido fin de semana. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S..... 128

Imágen 61. Parque Recreativo La Pradera.. Autoría propia: Suárez, S..... 128

Imágen 62. Parque Recreativo La Pradera. Autoría propia: Suárez, S..... 128

Imágen 63. Parque Barrio Dent. Autoría propia: Suárez, S.....128

Imágen 65. Tabla resumen diagnóstico cualitativo de espacios urbano. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S.....130

Imágen 66. Tabla calificación de espacios urbanos. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S..... 132

Imágen 67. Gráficos síntesis de estado general del espacio público en San Pedro. Autoría compartida con Blanco, G., Solís, S..... 134

Imágen 68. Gráfico de análisis temático de publicaciones en página Ojo Montes de Oca.. Autoría propia: Suárez, S.....140

Imágen 69. Gráfico de análisis temático de publicaciones en página oficial de la Municipalidad de Montes de Oca en Facebook. Autoría propia: Suárez, S..... 144

Imágen 70. Gráfico de análisis temático de publicaciones sobre San Pedro en Twitter. Autoría propia: Suárez, S.....146

Imágen 71. Parque El Cedral en Google Maps. Fuente: <https://googlemaps.com>.....148

Imágen 72. Resumen de reseña del Parque El Cedral en Google Maps. Autoría propia: Suárez, S con información de <https://googlemaps.com>..... 148

Imágen 73. Parque Recreativo Monterrey y Parque San Marino en Google Maps. Fuente: <https://googlemaps.com>.....149

Imágen 74. Resumen reseña en Parque Recreativo La Pradera en Google Maps. Autoría propia con información de <https://googlemaps.com>..... 149

Imágen 75. Parque Recreativo La Pradera en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	149	Imágen 90. Parque Barrio Pinto en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	154
Imágen 76. Parque Vargas Araya en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	150	Imágen 95. Resumen reseñas de Parque Barrio Dent en Google Maps. Autoría propia con información de https://googlemaps.com	155
Imágen 77. Resumen reseñas en Parque Vargas Araya en Google Maps. Autoría propia con información de https://googlemaps.com	150	Imágen 94. Parque Barrio Dent en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	155
Imágen 78. Resumen reseñas en Parque Collados del Este en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	150	Imágen 93. Parque Los Yoses en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	155
Imágen 79. Parque Collados del Este en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	150	Imágen 96. Fotografías analizadas encontradas en San Pedro. Fuente: https://instagram.com	157
Imágen 80. Plaza Lourdes en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	151	Imágen 97. Gráfico de análisis temático de publicaciones sobre San Pedro en Instagram. Autoría propia: Suárez, S.....	158
Imágen 81. Plaza Infantil en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	151	CAPÍTULO 6	
Imágen 82. Plaza Juan Gabriel en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	151	Imágen 98. Proceso de definición de exploraciones. Autoría propia: Suárez, S...	164
Imágen 83. Parque John F. Kennedy en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	152	Imágen 99. Proceso de definición de exploraciones. Autoría propia: Suárez, S...	166
Imágen 84. Resumen reseñas de Parque John F. Kennedy en Google Maps. Autoría propia con información de https://googlemaps.com	152	Imágen 100. Exploración sobre espacios públicos sub-utilizados. Autoría propia: Suárez, S.....	172
Imágen 85. Parque Viviana Gallardo en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	152	Imágen 101. Exploración sobre espacios públicos sub-utilizados. Autoría propia: Suárez, S.....	174
Imágen 86. Plaza Máximo Fernández en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	153	Imágen 102. Exploración sobre movilidad en San Pedro. Autoría propia: Suárez, S.....	181
Imágen 87. Resumen reseña de Plaza Máximo Fernández en Google Maps. Autoría propia con información de https://googlemaps.com	153	Imágen 103. Parada de Bus. Ruta 51-53 Vargas Araya. Autoría propia: Suárez, S...	182
Imágen 88. Resumen reseña de Parque Jacarandá en Google Maps. Autoría propia con información de https://googlemaps.com	153	Imágen 105. Parada de Bus. Ruta 51-53 Vargas Araya. Autoría propia: Suárez, S...	182
Imágen 89. Parque Jacarandá en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	153	Imágen 104. Parada de Bus. Ruta 51-53 Vargas Araya en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	182
Imágen 91. Resumen reseña de Parque El Retiro en Google Maps. Autoría propia con información de https://googlemaps.com .	154	Imágen 106. Parada de Bus. Ruta 51-53 Vargas Araya en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	182
Imágen 92. Parque El Retiro en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	154	Imágen 107. Parada de Bus en Calle Interamericana. Autoría propia: Suárez, S...	183
		Imágen 109. Parada de Bus. Ruta 51-53 Barrio Pinto. Autoría propia: Suárez, S.....	183
		Imágen 108. Parada de Bus en Calle Interamericana en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	183
		Imágen 110. Parada de Bus. Ruta 51-53 Barrio Pinto en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	183

Imágen 111. Parada de Bus Ruta Granadilla Santa Marta. Autoría propia, Soffá, S.....	184	Suárez, S.....	225
Imágen 113. Parada de Bus. Ruta 51-53 Carmiol. Autoría propia, Soffá, S.....	184	Imágen 131. Experiencia 4. Autoría propia: Suárez, S.....	227
Imágen 112. Parada de Bus Ruta Granadilla Santa Marta en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	184	Imágen 132. Experiencia 5. Autoría propia: Suárez, S.....	229
Imágen 114. Parada de Bus. Ruta 51-53 Carmiol en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	184	Imágen 133. Diseño Experiencia 1. Autoría propia: Suárez, S.....	231
Imágen 115. Parada de Bus Ruta Santa Marta Granadilla. Autoría propia: Suárez, S.....	185	Imágen 134. Diseño Experiencia 2. Autoría propia: Suárez, S.....	232
Imágen 117. Parada de Bus Ruta 51-53 Barrio Pinto. Autoría propia: Suárez, S.....	185	Imágen 135. Diseño Experiencia 3. Autoría propia: Suárez, S.....	233
Imágen 116. Parada de Bus Ruta Santa Marta Granadilla en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	185	Imágen 136. Diseño Experiencia 4. Autoría propia: Suárez, S.....	234
Imágen 118. Parada de Bus Ruta 51-53 Barrio Pinto en Google Maps. Fuente: https://googlemaps.com	185	Imágen 137. Diseño Experiencia 5. Autoría propia: Suárez, S.....	235
Imágen 119. Exploración 3: Geografía de la noche. Autoría propia: Suárez, S.....	189	Imágen 138. Esquema herramienta virtual. Autoría propia: Suárez, S.....	238
Imágen 120. Exploración 4: Geografía de la no accesibilidad. Autoría propia: Suárez, S.....	193	Imágen 139. Visualización ícono en smartphone de herramienta virtual. Autoría propia: Suárez, S.....	240
Imágen 121. Exploración 5. Publicaciones del Festival. Autoría propia: Suárez, S.....	196	Imágen 140. Visualización bienvenida a la aplicación. Autoría propia: Suárez, S.....	240
Imágen 122. Exploración 5. Publicaciones del Festival. Autoría propia: Suárez, S.....	197	Imágen 141. Visualización explicación de acciones: información. Autoría propia: Suárez, S.....	241
Imágen 123. Exploración 5. Publicaciones del Festival. Autoría propia: Suárez, S.....	198	Imágen 142. Visualización explicación de acciones: comunicación. Autoría propia: Suárez, S.....	241
Imágen 124. Exploración 5. Mapa de publicaciones previas al Festival en la zona analizada. Autoría propia: Suárez, S.....	199	Imágen 143. Visualización explicación de acciones: compartir e innovar. Autoría propia: Suárez, S.....	242
Imágen 125. Exploración 5. Mapa de publicaciones posteriores al Festival en la zona analizada. Autoría propia: Suárez, S.....	199	Imágen 144. Visualización registro primeros usuarios. Autoría propia: Suárez, S.....	242
Imágen 126. Proceso de definición de pautas. Autoría propia: Suárez, S.....	204	Imágen 145. Visualización de registro, solicitud de cédula. Autoría propia: Suárez, S.....	243
Imágen 127. Simbología mapeo de experiencias. Autoría propia: Suárez, S.....	219	Imágen 146. Visualización de registro: creación de usuario. Autoría propia: Suárez, S.....	243
CAPÍTULO 7		Imágen 147. Visualización perfil inicial de usuario. Autoría propia: Suárez, S.....	244
Imágen 128. Experiencia 1. Autoría propia: Suárez, S.....	221	Imágen 148. Visualización Dashboard. Autoría propia: Suárez, S.....	244
Imágen 129. Experiencia 2. Autoría propia.....	223	Imágen 149. Visualización tablero actividad comunitaria. Autoría propia: Suárez, S.....	245
Imágen 130. Experiencia 3. Autoría propia:		Imágen 150. Visualización ¿cómo nos movemos? y reportes de delincuencia. Autoría propia: Suárez, S.....	245

Imágen 151. Visualización actividad nocturna por sectores y control ciudadano. Autoría propia: Suárez, S.....	246
Imágen 152. Visualización publicaciones fuente de información para el Tablero. Autoría propia: Suárez, S.....	246
Imágen 153. Visualización publicaciones fuente de información para el Tablero. Autoría propia: Suárez, S.....	247
Imágen 154. Visualización publicaciones fuente de información para el Tablero. Autoría propia: Suárez, S.....	247
Imágen 155. Visualización mapas actividad nocturna. Autoría propia: Suárez, S.....	248
Imágen 156. Visualización catálogo de proyectos. Autoría propia: Suárez, S.....	248
Imágen 157. Página sobre actividad urbana en Parque John F. Kennedy. Autoría propia: Suárez, S.....	249
Imágen 158. Página sobre actividad urbana en Parque John F. Kennedy. Autoría propia: Suárez, S.....	249
Imágen 159. Página sobre actividad urbana en Parque John F. Kennedy. Autoría propia: Suárez, S.....	250
Imágen 160. Mapa sobre productores del espacio. Autoría propia: Suárez, S.....	250
Imágen 161. Visualización perfil de la Municipalidad de Montes de Oca. Autoría propia: Suárez, S.....	251
Imágen 163. Formulario nuevas propuestas. Autoría propia: Suárez, S.....	252
Imágen 164. Categorías para nuevos proyectos. Autoría propia: Suárez, S.....	252
Imágen 165. Pantalla de nueva publicación. Autoría propia: Suárez, S.....	253
Imágen 166. Menú secundario. Autoría propia: Suárez, S.....	253
Imágen 167. Perfil personal. Autoría propia: Suárez, S.....	254

Referencias bibliográficas

- ▶ Aguilar, K., Alfaro, E., Bonilla, N., & Sagot, M. (2014). Deus Ex Machina. Proyección de escenarios futuros del impacto cinestético de la tecnología en la fenomenología de la arquitectura. Universidad de Costa Rica.
- ▶ Astorga A., D. (2014). Interjecciones urbanas híbridas. Modelo de arte, instalación y conocimiento digital. Universidad de Costa Rica.
- ▶ Awan, N., Schneider, T., & Till, J. (2011). Spatial Agency. Other ways of doing architecture. Londres: Routledge.
- ▶ Boudreau, J.-A. (2007). Urban revolution or urban involution? Reflections on fear and political action. Londres. Recuperado a partir de <http://www.publicspace.org/es/texto-biblioteca/eng/b031-urban-revolution-or-urban-involution-reflections-on-fear-and-political-action>
- ▶ Carrión, F. (2007). El desafío político de gobernar la ciudad. Nueva Sociedad 212.
- ▶ Carrión, F. M. (2004). Espacio público: Punto de partida para la alteridad.
- ▶ Ciuccarelli, P., Lupi, G., & Simeone, L. (2014). Visualizing the Data City Social Media as a Source of Knowledge for Urban Planning and Management. SpringerBriefs in Applied Sciences and Technology.
- ▶ D'Alolio S., M., & Ramírez V., A. (2003). Las tecnologías de información y comunicación, el urbanismo y la arquitectura. San Pedro como nodo experimental para la planificación con TIC. Universidad de Costa Rica.
- ▶ Di Siena, D. (2009). Hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios públicos. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- ▶ Di Siena, D. (2009). Hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios públicos. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- ▶ Diseño Civico. (2015). Diseño cívico. Trabajo colaborativo. Recuperado a partir de www.disenocivico.org
- ▶ Fuentes, P., Gutierrez, L., & Porras, M. (2014). Ciudad Alterna. Derecho a la ciudad en San José. Universidad de Costa Rica. Recuperado a partir de https://issuu.com/ciudadalterna/docs/documento_issuu_ciudad_alterna
- ▶ Gehl, J. (2013). Ciudades para la gente, 260.
- ▶ Innovación Curridabat (2015, 05 de Noviembre). Video sobre el Atlas de la experiencia del Ciudadano | Innovación en Curridabat Recuperado de <http://innovacion.curridabat.go.cr/noticias/video-sobre-el-atlas-de-la-experiencia-del-ciudadano/>

- ▶ Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*.
- ▶ Kerestegian, S. (2016). *Open Innovation*, San José: Festival Internacional de Diseño.
- ▶ LabCDMX. (s/f-a). A cerca de. Recuperado a partir de labcd.mx/el-laboratorio/
- ▶ LabCDMX. (s/f-b). Preguntas frecuentes. Recuperado a partir de <http://labcd.mx/preguntas-frecuentes/>
- ▶ Laboratorios ciudadanos: espacios para la innovación ciudadana. (s/f). Recuperado a partir de <http://ciudadania20.org/labsciuadanos/#uno>
- ▶ Lefebvre, H. (1974). *La producción del espacio*.
- ▶ Lindón, A. (2009). *La construcción socioespacial de la ciudad: el sujeto cuerpo y el sujeto sentimiento*. *Cuerpos, emociones y sociedad*, 1, 6–20.
- ▶ Lira, D. (2016). *Gestión de los espacios públicos. Metodología para los procesos sociales desde la perspectiva del hábitat*. Universidad de Costa Rica.
- ▶ McLuhan, M., & Fiore, Q. (1987). *El medio es el masaje*. Nueva York: Paidós Studio.
- ▶ Montes, A. P. (2010). *Ciudad en construcción abierta. El fenómeno de la auto-gestión del espacio urbano*. Universidad Politécnica de Cataluña.
- ▶ Mora Altamirano, E. (2015). Video sobre el Atlas de la experiencia del Ciudadano. Recuperado el 1 de enero de 2017, a partir de <http://innovacion.curridabat.go.cr/noticias/video-sobre-el-atlas-de-la-experiencia-del-ciudadano/>
- ▶ ONU. (2016). Documento de política 1: derecho a la ciudad y ciudades para todos, 9120, 59.
- ▶ Rodríguez-Bolívar, M. P. (2016). *Characterizing the Role of Governments in Smart Cities: A Literature Review*. En *Smarter as the New Urban Agenda*.
- ▶ Rodríguez V, J., Salas Ch, F., Sánchez S, A., & Solís V, D. (2017). *Manifiesto futurible de la movilidad equitativa en el espacio público urbano San Jose-Costa Rica*. Universidad de Costa Rica.
- ▶ Stavrides, S. (2016). *Common Spaces. The city as commons*. Londres: Zed Books.
- ▶ Stempeck, M. (2015). *A maddengly broad term*. Recuperado el 1 de enero de 2017, a partir de <https://civichall.org/civicist/a-maddeningly-broad-term/>
- ▶ TED Talks. (2016). *Let's design social media that drives real change*. Wael Ghonim. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=HiwJOhNI1Fw>
- ▶ Vargas, M. (2010). *Intervenciones Urbanas Participativas*. Universidad de Costa Rica.
- ▶ World Economic Forum. (2016) *The Fourth Industrial Revolution*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kpW9JcWxKq0>
- ▶ Wikipedia. (2017). *MediaLab Prado*. Recuperado a partir de <https://es.wikipedia.org/wiki/Medialab-Prado>
- ▶ Wohlers, T. E., & Bernier, L. L. (2016). *Setting Sail into the Age of Digital Local Government Trends and Best Practices*. *Public Administration and Information Technology*, 21.

