



INNOVACIÓN CIUDADANA:
**INTELIGENCIA
COLECTIVA**
PARA EMPODERAMIENTO GLOBAL

*Citizen innovation:
Collective intelligence
for global empowerment*

empodera.org

Innovación ciudadana

***Inteligencia colectiva para el
empoderamiento glocal***



No comercial (Non Commercial): el material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial.

Fundación Cibervoluntarios, 2015

Edición de Publixed
<http://www.publixed.com>
<http://www.libreriapublixed.com>
ISBN: 978-84-942514-6-7
Impreso en España

ÍNDICE

PRÓLOGO

- Yolanda Rueda, *Prólogo*

INNOVACIÓN PARA EL EMPODERAMIENTO CIUDADANO

- Julie Owono, *Empower in Africa: Citizens take back the center stage*
- Pablo Pascale y Hernan Caamaño, *La innovación ciudadana*
- DigitalGreen, *Using social technology to empower rural change agents*
- Sonia Liliana Cruz, *Mujeres, feminismo y software libre*
- Peter Baeck, *Digital Social Innovation*
- Marina Kukso, *LocalWiki*
- Dale Zak, *OneStory.com: Stories worth sharing*
- Daniel Bogre, Freddie Andrade y Lindie Botes, *Wik-itongues: every language in the world, for everyone*
- Maria Leandro, *"Érase una vez una mujer en el software libre..."*
- Markos Lemma, *ICEADDIS Ethiopia*
- Jesús Moreno León, José Ignacio Huertas Fernández, Patricia Flor Palomares y María Moriana Coronel. *Programamos*
- Sonia Jorge, *The Alliance for Affordable Internet*

TECNOLOGÍA SOCIAL

- Roos Van der Weerd, *Fairphone makes me rethink the systems we live in and the stuff we use every day*
- Alejandro Simón, *Kano: build your own computer*
- Cristina Rodríguez, *Ver con las manos*
- Verbal Voice Internet, *Verbal: enseñar a internet a hablar con la gente*
- Daniel Lombraña González, *Crowdcrafting*
- Jorge Enrique Leal, *Fundación para el desarrollo de Herramientas Tecnológicas para Ayuda Humanitaria (HETAH)*
- Leana Mayzlina, *World Pulse*
- Eusebio Reyero, *Hey , ho Let's Hackity!*
- John Coster, *Citizens Eye, a personal view*
- Ivan Caballero, *The Social Coin*

NUEVAS FORMAS DE EXPRESIÓN SOCIOCULTURAL

- Tanja Hollander, *Are you really my friend?*
- La Galería de Magdalena, *La ciudad como laboratorio de expresión: Streetart, regalos urbanos, ciudad y conocimiento*
- Artica, *La experiencia de un centro cultural online que trabaja desde la cultura libre*
- Conexiones improbables
- María Hidalgo, *Innovación y Diseño Social*

- Priscila Midori y Victor Marcello, *"Proyecto Nosotros": Cultura urbana y contemporánea latinoamericana*

DATOS, TRANSPARENCIA Y NUEVAS FORMAS DE DEMOCRACIA CIUDADANA

- Fundación Civio, *Quien manda: Cómo llevar transparencia a lobby realizando un mapa colaborativo del poder en España*
- Pia Mancini, *Partido de la Red: Pasemos de la agitación a la construcción*
- Outliers Collective, *Experiencias en el campo de la visualización de datos y la innovación social*
- Wikipartido: democracia abierta basada en la inteligencia colectiva

DECÁLOGO DE LA INTELIGENCIA CIUDADANA

- Colectivo SmartCitizensCC, *Decálogo de la Inteligencia Ciudadana*

AGRADECIMIENTOS

PRÓLOGO

En Cibervoluntarios somos ciberoptimistas porque estamos en un momento histórico, sin igual, en el que la apropiación de la tecnología es clave para eliminar brechas sociales. Brechas heredadas que tienen que ver con el desarrollo educativo, laboral, social, de participación, salud... en definitiva con el desarrollo humano.

Y cerrar estas brechas, por primera vez, está en manos de los propios ciudadanos. Porque la tecnología nos da una posibilidad de convertirnos en protagonistas, en emprendedores sociales tecnológicos, capaces de cambiar el mundo. Esta transformación es el resultado de una ciudadanía comprometida, informada y con acceso. Una ciudadanía que sabe cómo utilizar las herramientas, aplicaciones, contenidos y servicios tecnológicos que tiene a su alcance para mejorar su entorno.

Estamos en el momento de hackear el sistema, en el buen sentido, de regenerarlo, de renovarlo. Los ciudadanos quieren y pueden participar, con o sin las instituciones, si estas no dejan el espacio, ellos van a buscarlo. Tienen en sus manos el conocimiento y el peso de la realidad, saben qué hacer y buscan soluciones. Dirigentes y organismos públicos tienen el reto y la responsabilidad de estar atentos y adaptarse a lo que los ciudadanos les reclaman: Darles espacio para que puedan ser parte de esta transformación social. Reconocer y valorar sus propuestas. Estamos ante un nuevo modo de interactuar, de relacionarse, entre las personas, y estas con las instituciones. Sin duda, la forma y la rapidez con que se tomen estas medidas marcará la diferencia.

Estamos en el momento de replantear todo: la economía, las relaciones sociales, el uso del espacio público... En un momento de máxima creatividad donde todo es posible. El uso social de la tecnología ha generado un efecto "glocal" gracias al cual, cada idea que se desarrolla en una pequeña localidad se convierte en un gran laboratorio de innovación social y de participación que sirve de ejemplo para su implementación en otros rincones del mundo.

Los ciudadanos conectados hemos pasado a ser actores, e incluso protagonistas, de las causas y acciones que nos mueven. En los últimos años han surgido innumerables y sorprendentes iniciativas ciudadanas que no esperan a que las instituciones resuelvan los problemas que detectan, sino que toman las riendas y plantean nuevas formas de atender necesidades latentes; ya sean sociales, buscando soluciones a enfermedades, de acceso, distribuyendo Internet a lugares donde no llega, de espacio, convirtiendo áreas infravaloradas del espacio público en espacios colaborativos... y así miles de ámbitos y ejemplos que podrás ver reflejados en cada experiencia de este libro.

Sin duda, estas experiencias nos inspiran y enseñan que, como ciudadanos, tenemos el reto y la responsabilidad de ser agentes activos de esta transformación, estar atentos, participar en la búsqueda de soluciones, hacer frente a los problemas existentes y contribuir a reducir las desigualdades sociales. Porque atendiendo necesidades reales, podemos generar innovación y cambio social.

Es momento de actuar, momento de compartir. Aquí, allí. Da lo mismo. Las fronteras se desdibujan ante causas comunes. Personas conectadas, unidas por sus causas, convencidas de que entre todos, juntos, pueden transformar el mundo.

Héroes cotidianos que no se quedan sentados a esperar tiempos mejores, este es su tiempo. Héroes colectivos, capaces de empatizar y utilizar el poder transformador de la tecnología para cambiar el rumbo de aquello que les preocupa o les indigna. Héroes sociales, anónimos, ciudadanos privilegiados, empoderados, que utilizan su derecho a ser y estar en Internet, de forma responsable, con un objetivo claro: producir una mejora social, económica y humana.

Héroes ciudadanos que marcan la diferencia.

Yolanda Rueda

PROLOGUE

In Cibervoluntarios we are cyberoptimists because we face historic, unparalleled moments in which the role of technology is key to fight social gaps. Inherited divides related to develop education, employment, social development, participation, health and, ultimately, to human development.

The opportunity of closing these gaps is, for the first time, in the very hands of citizens, because technology provides us with opportunities to assume leading roles, to become social entrepreneurs able to change the world. This transformation is the result of an engaged, informed and engaged citizenship. A citizenship that knows how to use the tools, applications, content and technology services at its disposal to generate a wealthy and better world.

It is the time to hack the system, in a good way, to regenerate and renew it. People want and can participate, with or without the institutions, if these leave no space, they will create it. They have the grassroots know-how and the direct contact with reality, to know what to do and seek solutions. Leaders and official bodies have the challenge and responsibility to be vigilant and adapt to what citizens demand: Give them space so they can be part of this social transformation. Recognize and value their proposals. We are facing new ways of relation among people and institutions. Certainly, the form and the speed with which these steps are taken will make the difference.

It is time to rethink everything: economy, social relations, the use of public space, etc. We are in an era of maximum creativity where everything is possible. The social use of technology has created a "glocal" effect, so any idea developed in a small town becomes part of a great laboratory of social innovation, and could end up being implemented anywhere else.

We, connected citizens, have turned into leading actors of the causes and initiatives that move us. In recent years countless innovative citizen initiatives have appeared, detecting and solving problems instead of waiting for official institutions to do it. Citizens take the reins and present new ways to meet latent needs; whether social needs, seeking solutions to diseases, accessibility problems, bringing the Internet to remote places, transforming undervalued public space in collaborative spaces, etc. There are many

examples areas of action that you will see reflected in every experience of this book.

Undoubtedly, these experiences inspire and teach that, as citizens, we have the challenge and responsibility of becoming active agents of this transformation, being attentive, getting involved in finding solutions to tackle existing problems and help reduce social inequalities. Because addressing real needs, we can generate innovation and social change.

It is time to act, time to share. Here, there. Wherever. The boundaries are blurred to a common attitude. People connected together by their causes, convinced that we all, together, can transform the world.

Everyday heroes are not sitting to wait for better times, this is our time. Collective heroes, able to empathize and use the transformative power of technology to change the course of what concerned or outraged about them. Social heroes, anonymous, privileged citizens, empowered, using their right of being on the Internet, responsibly, with a clear objective: to produce a social, economic and human enhancement.

Citizens heroes making a difference.

Yolanda Rueda

Translated by Alberto Mérida Asensio, Cybervolunteer, Madrid, Spain



Empowerment in Africa: Citizens take back the center stage

Julie Owono

Journalist, trainee
lawyer, head
Africa Desk

@internetlibre
@JulieOwono

If I were to name one place where the Internet revolution means something, it would be Africa. For the past decade, the 1 billion inhabitants continent has continuously been trying to make the most of the digital tool to share, learn, and innovate. What is most striking is that the continent, driven by the youngest population in the world, has used this medium to counter images and clichés given in the news. Africa was on the radar only for the bad and the worst. The continent decided to tell its own story, with its own voices. Telling its own story also meant for citizens to take back their place at the center of the State, on a continent where they often were forgotten.

Recently, we've witnessed a momentum: for the first time in recent history, citizens from an African country mobilized and forced the world and their government to mobilize for the life of 276 young African girls. This happened in Nigeria where the hashtag #Bringbackourgirls and its petition had millions of citizens around the Earth speak and act for the liberation of girls abducted by terrorist group Boko Haram.

When the Africa Desk of Internet Sans Frontières was created in 2010, this was precisely our first preoccupation: how can its citi-

zens use the Internet to foster change in Africa? For the past 4 years, our NGO has worked on the empowerment of individuals, with tools and information that would make them better citizens, conscious of their role, of their rights, of their place in the society. Our organization has done so through two main channels, among other projects: citizen monitoring of elections in Africa, and the use of data for advocacy purposes.

The role of citizens in election monitoring

Every democracy is gauged primarily by the place it grants citizens when they proceed to the choice of people who speak and act on their behalf. Guided by this assumption, Internet Sans Frontières has set up in two Western African countries instances of citizen election monitoring projects, powered by the Ushahidi technology. In 2010, during the presidential elections in Côte d'Ivoire, Internet Sans Frontières worked with Ivorian activists and citizens to create Wonzomai, sentry in Bete, a language spoken in Côte d' Ivoire. This platform allowed for many weeks Ivorian citizens to report events observed during and after the election period. The Platform was subsequently used in the investigation that took place on the post-election events. In 2013 in Togo, a small country bordering Ghana, parliamentary elections were subject of a similar platform.

Named Nukpola, the one who observes in Ewe, a language of the country, the platform was acclaimed by users: nearly a thousand tweets, and a hundred text messages were sent before the number dedicated to the platform was disconnected by the authorities¹ (fr)

The enthusiasm perceived at the launch of these two initiatives has shown that the Internet is not only used to socialize and entertain. Indeed, citizens also use it to become agents of change. These experiments led us at the Internet Without Borders to think and

Notes and references / Notas y referencias

¹ Nukpola : la surveillance des législatives togolaises mise à mal
<http://bit.ly/1vMBced>

design inclusive tools for the empowerment of citizens and their inclusion the local governance of their localities. We are in the development process, and are eager to discuss collaborations and partnerships.

The importance of data in the empowerment of citizens

Data can also be powerful Tools of information and empowerment. Their importance has increased in the world of new media. At Internet Without Borders, the use of data in the empowerment of citizens has long been at the heart of our concerns and actions. This is how our organization developed Feowl²: a platform that provides data on the lack of electricity in African cities. These data were lacking on the African continent, although the lack of electricity remains the major problem of the early 21st century on the African continent. So we asked the citizens to participate in the creation of these missing data, by asking them to report each power outage they witnessed. The beta version of the tool was tested in Douala, Cameroon's economic capital, and met user adoption. It is now an ongoing project, and we are expanding to other African cities. These data are a force for citizens and civil society who want more open societies and accountable: they allow them to have elements of comparison between what they are told, and the reality on the ground.

In 2012, Internet Without Borders was one of the first organizations³, in partnership with Index on Censorship, to train bloggers, journalists, activists and Human rights defenders in data journalism. Other initiatives of our NGOs around open data are expected in 2014.

¿What to know when doing empowerment through ICT in Africa?

² Feowl <http://www.feowl.com/>

³ *Journalisme, Données et Dessous Des Cartes en Afrique Occidentale*
<http://bit.ly/1qgEYXH>

There are certain elements to keep in mind when setting up projects of Citizen empowerment through ICT in Africa.

The first thing and most important: it should not be forgotten that the new media and Internet in particular, remain within range of only a few. The cost of Internet access remains unaffordable in most African countries, as well as computers and smartphones. Internet Without Borders is part of the Alliance For Affordable Internet (A4AI), a coalition organization that wants to help lower the cost of Internet access in developing countries. It is therefore important not to neglect this aspect, at the risk of producing elitist projects that touch and include a small portion of the population, not representative.

Moreover, Internet deploys its maximal effects in a free environment; innovation abhors barriers, censorship, and surveillance. But unfortunately, we have seen recently that the cyberspace is not saved from these threats, especially on the African continent.

In addition, as an NGO we need to learn humility, and admit that we need to rely on the expertise of the people we work with, because ultimately they are more familiar with what is happening locally. It should always be collaboration, between actors of equal importance.

Last but not least: in all things patience is essential, but it is even more in the field of Citizen empowerment. Paradoxically, when it comes to ICT, and Internet in particular, information flows at the speed of light. But it is not a reason to expect magical results in a record time. Change requires time.

To conclude, Internet is and will remain a powerful tool of citizen engagement and empowerment, as long as it remains a place of freedom, accessible and affordable for all.

Empoderamiento en África: Los ciudadanos retoman el centro de la escena

Si tuviese que decir un sitio donde la revolución de Internet haya significado algo importante, este lugar sería África. En la década pasada, los mil millones de habitantes del continente han continuado intentando obtener lo máximo de las herramientas digitales para compartir, aprender, innovar. Y lo que es más impactante: el continente, conducido por la población más joven del mundo, ha usado este medio para contestar las imágenes y los clichés que se muestran en las noticias. África está en el punto de mira solo por lo malo y por las peores cosas. El continente decidió contar su propia historia, con sus propias voces. El contar su propia historia también significa para los ciudadanos retomar su sitio en el centro del Estado, en un continente donde fueron olvidados con frecuencia.

Recientemente esto se ha atestiguado en un hecho: por primera vez en la historia reciente, los ciudadanos de un país africano se movilizaron y forzaron al mundo y a su gobierno a movilizarse por la vida de 276 chicas jóvenes africanas. Esto sucedió en Nigeria donde el hashtag #Bringbackourgirls y sus peticiones tuvieron a millones de ciudadanos a lo largo de toda la Tierra hablando y actuando por la liberación de las chicas secuestradas por el grupo terrorista Boko Haram.

Cuando fue creada la delegación en África de Internet Sin Fronteras en 2010, esta fue precisamente nuestra primera ocupación: ¿cómo puede ser usado Internet para promover cambios en África por sus ciudadanos? En los pasados 4 años, nuestra ONG ha trabajado en el empoderamiento de los individuos, con herramientas e información que pueden hacerles mejores ciudadanos, conscientes de su cometido, de sus derechos, de su sitio en la sociedad. Esto lo hace nuestra organización a través de dos canales principalmente, entre otros proyectos: logrando que los ciudadanos monitoricen las elecciones en África y el uso de datos para propósitos favorecedores.

El papel de los ciudadanos en la monitorización de las elecciones

Todas las democracias son calibradas principalmente por el sitio que conceden a sus ciudadanos cuando proceden a la elección de la gente cuando hablan o actúan en su nombre. Guiados por esta premisa Internet Sin Fronteras ha establecido en dos países occidentales de África grupos de ciudadanos que supervisan proyectos, impulsado por la tecnología Ushahidi. En 2010, durante las elecciones presidenciales en Costa de Marfil, Inter-

net Sin Fronteras trabajo con los activistas y ciudadanos de dicho país para crear Wonzomai, realizado en Bete, un idioma hablado en Costa de Marfil. Esta plataforma permitió durante varias semanas a los ciudadanos de Costa de marfil reportar hechos observados durante y después del periodo electoral. La Plataforma fue usada posteriormente en la investigación que tuvo lugar en los hechos tras las elecciones. En 2013 en Togo, un pequeño país fronterizo con Ghana, las elecciones parlamentarias fueron seguidas por una plataforma similar.

La plataforma llamada Nukpola, aquel que observa en Ewe, un idioma del país, fue aclamada por los usuarios: cerca de miles de tweets y cientos de mensajes electrónicos fueron enviados antes de que el número dedicado a la plataforma fuera desconectado por las autoridades,(fr).

El entusiasmo que ha suscitado el lanzamiento de estas dos iniciativas ha mostrado que Internet no solo se usa para socializarse y entretener. De hecho, los ciudadanos también lo usan para llegar a ser agentes del cambio.

Estos experimentos nos condujeron en Internet Sin Fronteras a pensar y diseñar herramientas para el empoderamiento de los ciudadanos y su inclusión en los gobiernos locales de sus poblaciones. Estamos en el proceso de desarrollo y estamos ansiosos de llevar a cabo más colaboraciones y asociaciones.

La importancia de los datos en el empoderamiento de los ciudadanos

Los datos también pueden ser potentes herramientas de información y empoderamiento. Su importancia ha aumentado en el mundo de los medios. En Internet Sin Fronteras, el uso de datos en el empoderamiento de los ciudadanos ha venido siendo el corazón de nuestras preocupaciones y acciones.

Así es como nuestra organización desarrollo Feowl: una plataforma que suministra datos sobre la falta de electricidad en las ciudades de África. En el continente africano se carecía de estos datos, a pesar de que la falta de electricidad representa el mayor de los problemas en estos primeros años del siglo 21 en el continente africano. Entonces pedimos a los ciudadanos su participación en la creación de esos datos omitidos, les pedimos que indicaran cada paro del suministro eléctrico que atestiguaran. La versión beta de esta herramienta fue testada en Douala, capital económica de Camerún y fue adoptada por el usuario. Ahora es un proyecto en curso que

estamos expandiendo a otras ciudades africanas. Todo ello es una fuerza para los ciudadanos y a la sociedad civil que quiera sociedades más abiertas y responsables: les permiten tener elementos de comparación entre lo que les dicen y lo que finalmente pasa en la realidad.

En 2012, Internet Sin Fronteras fue una de las primeras organizaciones, en asociación con Index on Censorship en entrenar bloggers, periodistas, activistas y defensores de los derechos humanos en el periodismo de datos. Nuestra ONG prepara otras iniciativas en relación a los datos abiertos para el año 2014.

¿Qué hay que saber en relación al empoderamiento a través de las TIC en África?

Hay varios elementos a tener en mente cuando se quieren lanzar proyectos para el empoderamiento de los ciudadanos a través de las TIC en África.

Lo primero y más importante: no debe olvidarse que los nuevos medios de comunicación e Internet en particular, llegan solo a unos pocos. El coste de acceso a Internet continua siendo inalcanzable en la mayoría de los países africanos, lo mismo que los ordenadores y los teléfonos móviles inteligentes. Internet Sin Fronteras es parte de la Alianza Para el Acceso a Internet Económico, Alliance For Affordable Internet (A4AI), organización que quiere ayudar a bajar el coste de acceso a Internet en los países en vías de desarrollo. Es por lo tanto importante no obviar este aspecto, corriendo el riesgo de llevar a cabo proyectos elitistas que afectan e incluyen solo a una pequeña parte de la población, no representativa del total.

Lo que es más, Internet despliega sus máximos efectos en un ambiente libre, la innovación aborrece fronteras, censura y vigilancia. Pero desafortunadamente, hemos visto recientemente que el ciberespacio no está a salvo de esas amenazas, especialmente en el continente africano.

Además, como ONG necesitamos aprender humildad y admitir que necesitamos confiar en la experiencia de la gente con la que trabajamos, porque en última instancia son ellos los que están más familiarizados con lo que sucede a nivel local. Por tanto ha de ser una colaboración entre actores de igual importancia.

Por último pero no lo menos importante: en todas las cosas la paciencia es esencial, pero incluso lo es más en el campo del empoderamiento ciudadano. Paradójicamente, cuando se usan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación e Internet en particular, la información fluye a la

velocidad de la luz. Pero esa no es razón para esperar resultados mágicos en un tiempo record. Los cambios requieren su tiempo.

Para concluir, Internet es y continuara siendo una ponderosa herramienta de empoderamiento y contacto ciudadano, en tanto en cuanto logre ser un lugar de libertad, accesible y económico para todos.

Traducido por Yolanda Cuesta, Cibervoluntaria, Valladolid, España



Pablo Pascale
[@pablopascale](#)



Hernan Caamaño
[@hernank59](#)

Ciudadanía 2.0
*Secretaría General
Iberoamericana*

La innovación ciudadana

Actualmente, una parte significativa de la creación de valor que acompaña al desarrollo social, cultural y económico de nuestros países, ciudades y comunidades proviene de iniciativas innovadoras de los propios ciudadanos, en buena medida apoyadas por el trabajo en red que facilitan los medios digitales.

El contexto actual: tecnologías y ciudadanía

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha supuesto transformaciones, no solo en términos de innovación tecnológica, sino también, en la generación de nuevos modos de interacción social. Por ello, algunos especialistas hablan del nacimiento de la Sociedad del Conocimiento como evolución de la Sociedad de la Información (Castelfranchi, 2007; UNESCO, 2005).

Mientras que la Sociedad de la Información se limitaba a generar y distribuir información, la Sociedad del Conocimiento refiere, principalmente, a sociedades en las que el conocimiento se produce, se comparte, y se hace accesible para que todos los miembros de las mismas sean capaces de utilizarlo a fin de mejorar las condiciones humanas.

Esta evolución encuentra en las TIC buena parte de su soporte, especialmente con el paso de la web 1.0 a la web 2.0 donde los usuarios vieron abiertas las puertas para dejar de ser meros consumidores de contenidos (*download*) para ser productores (*upload*) individuales o colectivamente en tiempo real.

Por lo cual, actualmente, todos los usuarios de la red son potenciales productores y co-productores de acciones y contenidos, que pueden ir desde textos colaborativos hasta procesos culturales, desde crear comunidades científicas hasta blogs de opinión, desde procesos colectivos de definición de políticas y presupuestos públicos, hasta articular movimientos sociales que tienen efectos en la vida cotidiana.

Las tecnologías digitales además de haber ampliado nuestro espacio de interacción social, también han pasado a formar parte del ejercicio de nuestra ciudadanía. Esta cultura digital está generando nuevos modos de relacionarse entre las personas, así como entre éstas y las instituciones.

Si el acceso a las tecnologías digitales era necesario para la inclusión en la Sociedad de la Información, lo es aún más en la era de la generación de contenidos y producción de conocimientos, dejando de ser un tema tecnológico para convertirse en una cuestión de derechos de los ciudadanos.

El aumento de los niveles de acceso a las tecnologías digitales puede conllevar una serie de beneficios para el desarrollo a nivel económico, social, cultural y político, como lo son, entre otros: la diversificación de la economía, la implantación del gobierno abierto y electrónico, la participación ciudadana en la toma de decisiones públicas; y el involucramiento de ciudadanos en redes sociales de múltiples tipos que les permitan hacer frente a los problemas y reducir las desigualdades sociales y, como veremos más adelante, favorecer la innovación ciudadana.

Del conocimiento distribuido a la innovación ciudadana

En la actualidad una de las variables principales para explicar la generación de conocimiento es la innovación, que es a su vez una de las claves para el desarrollo económico tanto de los países como de las organizaciones (Castells 1999; David 1990; Kranzberg 1985; Mokyr 1990; OCDE 2000).

Ha sido, principalmente, en el ámbito de la empresa donde la innovación comenzó a ser parte de la estrategia de crecimiento. Pero durante bastante tiempo fue trabajada como un proceso interno de la organización, recurriendo a su propio conocimiento, tecnología y personal para investigar, desarrollar y llegar al mercado con el producto creado. Esto es lo que se conoce como el paradigma de la innovación cerrada (Chesbrough 2003).

Sin embargo, la innovación cerrada fue quedando obsoleta en un mundo con una economía globalizada y tecnologías altamente complejas y distribuidas. El conocimiento estaba afuera, circulando, lo tenían otros. De esta forma, los procesos de innovación comenzaron a abrirse, a integrar los conocimientos de actores externos a las organizaciones. La innovación debió innovarse, y al abrirse, mejoró. Es lo que se conoce como el paradigma de la innovación abierta (Chesbrough, 2003). Al día de hoy resulta prácticamente impensable innovar sin recurrir al conocimiento externo a las fronteras de las organizaciones.

La innovación continuó innovándose, y dio paso a un estadio siguiente: la democratización de la innovación (von Hippel, 2005). Esta es la etapa en la que la innovación se reencuentra con la creatividad como característica inherente a la naturaleza humana. Es el momento en que dejó de estar monopolizada por expertos, y ha pasado a ser una actividad de todos. La democratización de la innovación es una innovación sin dueño, donde cualquiera puede innovar sin importar su condición social, educativa, o dónde se encuentre.

Los ciudadanos aprendieron a innovar, y ya no solamente como un

complemento y retroalimentación a la innovación empresarial, sino para cambiar el destino de las innovaciones. Buena parte de las innovaciones ciudadanas comenzaron a explorar soluciones para las necesidades sociales, políticas y culturales de su comunidad. Ciudadanos y organizaciones sociales pasaron a incluir la innovación como un proceso inherente a sus actividades, a la búsqueda de soluciones y la generación de conocimiento.

Y lo que inició como focos puntuales y locales de creación de soluciones innovadoras, se vio exponenciado con un aprovechamiento masivo de la inteligencia colectiva gracias al desarrollo de la web 2.0, a una creciente e-inclusión, y a las plataformas colaborativas. A partir de entonces, se dio un nuevo salto cualitativo hacia una innovación distribuida, donde ciudadanos de cualquier parte puedan colaborar en la co-creación de contenidos, servicios, bienes o lo las soluciones a los desafíos que identifican en sus comunidades.

Hoy, gracias a las tecnologías digitales, los seres humanos utilizan su talento e inteligencia en proyectos colaborativos que buscan generar beneficios sociales. Estamos ante una nueva forma de inteligencia colectiva que Clay Shirky (2010) denomina excedente cognitivo, como la habilidad de los ciudadanos para aprovechar su tiempo libre y talento para ser voluntarios, contribuir, o colaborar en grandes proyectos que mejoran la vida de todos en la sociedad, en un entorno de tecnologías digitales.

Estas nuevas formas de inteligencia colectiva y proyectos colaborativos están cambiando aceleradamente nuestra sociedad, devolviendo a la ciudadanía la responsabilidad y participación en la búsqueda de soluciones a aquellos desafíos que experimenten los ciudadanos directamente. Y este nuevo canal de cambio social es lo que llamamos innovación ciudadana, y que definimos como *la participación activa de ciudadanos en iniciativas innovadoras que buscan transformar la realidad social, mediante las tecnologías digitales, a fin de alcanzar una mayor inclusión social.*

Dada la inmediatez y contemporaneidad de esta nueva forma de

innovación, aún no existen índices que midan sus impactos, aunque sí se evidencian significativos beneficios sociales, culturales, políticos y económicos a nuestras comunidades /barrios/ ciudades/ países.

Parte de la dificultad que se está dando en el acercamiento a la innovación ciudadana (IC) desde las instituciones, se debe en parte a que es un proceso de creación desde abajo hacia arriba (*bottom-up*), es decir, surge desde la base ciudadana de forma bastante autónoma en relación a las instituciones, por lo que resulta un ejercicio muy difícil acercarse sin afectar su proceso que, por su propia naturaleza, es participativo y horizontal. Esto no significa que los gobiernos o las empresas no puedan contribuir a la innovación ciudadana.

En este sentido, el mejor acercamiento es el de favorecer las condiciones para que se genere más y mejor innovación ciudadana. A modo de ejemplo, desde el Estado e instituciones gubernamentales mediante la instrumentación de políticas que eliminen las barreras para iniciativas innovadoras, o la generación de espacios autónomos para impulsarla, así como explorar estructuras impositivas que faciliten nuevos modelos de negocio, facilitando su financiación, y/o asignando un porcentaje del presupuesto gubernamental, así como priorizando las acciones que garanticen el acceso a las tecnologías digitales y la reducción de la brecha digital.

También desde la empresa se puede impulsar la IC mediante un cambio de enfoque de la Responsabilidad Social Empresarial (RSE) y rediriéndola a un fortalecimiento de la IC en una posición de reciprocidad con la comunidad en iniciativas tales como la de creación y apoyo de espacios para la IC (laboratorios ciudadanos, incubadoras sociales, etc.), o la réplica de buenas prácticas y proyectos que ya han demostrado su eficacia en otros lugares, valorando su viabilidad en el nuevo contexto.

Éstas y otras propuestas para el impulso de la IC se recogen en una carta que recientemente fue entregada a las 22 Jefas y Jefes de Estado en la Cumbre Iberoamericana de Panamá (octubre de

2013), como resultado de un proceso articulado por Ciudadanía 2.0, y que hemos denominado "Innovación Ciudadana: Participación digital para la Transformación Social".

Innovación Ciudadana en Iberoamérica

La forma de articular un proceso para el impulso de la IC requirió el desarrollo de un nuevo modo de trabajo al que se acostumbra en organismos internacionales y otras instituciones. Resulta necesario para trabajar temas de ciudadanía, que la ciudadanía participe del proceso. Para lo cual, articulamos un equipo multidisciplinario y multisectorial que trabaja en forma horizontal, colaborativa y abierta con la ciudadanía. Este equipo es un espacio de encuentro que está compuesto por más de 40 representantes de la sociedad civil que desarrollan IC, gobiernos (locales y nacionales), empresas y organismos internacionales.

Los objetivos que nos hemos planteado en este proceso se concentran en: 1) Difusión y puesta en valor de los beneficios de la IC para el desarrollo social, económico y cultural de los países iberoamericanos; 2) Identificación y articulación de iniciativas de innovación ciudadana en Iberoamérica; 3) Creación de espacios para el impulso de la innovación ciudadana, mediante el desarrollo de iniciativas, proyectos, y programas de IC, así como políticas públicas que generen las condiciones para favorecerla.

Nuestro primer paso fue generar una carta colaborativa de propuestas para el impulso de la IC (1) a las 22 presidentas y presidentes iberoamericanos. Trabajamos colaborativamente esta carta en actividades online y presenciales, siempre abiertas a la ciudadanía, que logramos consensuar y entregamos a las Jefas y Jefes de Estado en la Cumbre Iberoamericana en Panamá en octubre de 2013.

Ésta carta no sólo fue recibida por las y los presidentes, sino que también emitieron un Comunicado Especial (2) impulsado por los gobiernos de Panamá y México con el apoyo unánime de los 22 países, donde instan a continuar el proceso iniciado y desarrollar

una agenda a 5 años en la región iberoamericana.

La agenda ya ha comenzado, y este año estamos lanzando junto a los gobiernos tres laboratorios ciudadanos en São Paulo (Brasil), Quibdó (Colombia) y Curundú (Panamá), como espacios para el impulso de la innovación ciudadana. A su vez, trabajaremos documentos colaborativos y abiertos para entregar a las y los mandatarios sobre las políticas públicas y la creación de espacios para el impulso de la innovación ciudadana. También iniciaremos un mapeo de iniciativas de IC en la región y, para culminar el año, organizaremos un laboratorio ciudadano en el marco de la Cumbre Iberoamericana de México, para desarrollar 10 proyectos seleccionados por convocatoria internacional abierta.

En suma, estamos articulando un proceso de Innovación Ciudadana en la región, gracias al trabajo colaborativo y horizontal de ciudadanos, gobiernos, empresas y organizaciones civiles que han co-construido un espacio de encuentro tanto de reflexión como de acción sobre la realidad. Esto posiciona al espacio iberoamericano como la primera región a nivel global que apuesta de forma conjunta y decidida por impulsar la innovación de sus ciudadanos como un recurso válido para su desarrollo social, cultural y económico.

Citizen innovation

Nowadays, a significant part of value creation that comes with social, cultural and economic development of our countries, cities and communities comes from own citizens innovating initiatives, supported largely by the networking that digital media facilitates.

Current context: technology and citizenship

Information and Communication Technologies (ICT) development has supposed changes, not only in terms of technologic innovation, but in generating new ways of social interaction too. In this way, some specialists talk about Knowledge Society birth like an evolution from Information Society (Castelfranchi, 2007; UNESCO, 2005).

While the Information Society was limited to generate and distribute information, the Knowledge Society refers mainly to societies in that knowledge is produced, shared and accessible to every society member who is able to use it to improve human conditions. This evolution finds in the ICT a good supporter, especially with the change from 1.0 web to 2.0 web where users are able to leave being simple content consumers (downloads) to be individual or collective producers (upload) in real time.

Because of that, nowadays, every internet user can be a potentially producer and co-producer of actions and contents, and these can go from collaborative texts until cultural processes, from creating scientific communities until opinion blogs, from collective processes of politics and public budget definition until articulating social movements that have impact on daily life.

Digital technologies further than have extended our social interaction, they are now part of our citizenship actions. This digital culture is generating new ways of interaction between people, so between people and institutions. If digital technology access was necessary for Information Society inclusion, it is still more necessary in the content generation and knowledge production era, not being more a technologic issue but a citizen rights issue. The growth on access levels to digital technologies can carry a range of benefits to the economic, social, cultural and politic development, for instance: economy diversification, open and electronic government implementation, citizen participation on public decision making; and citizens involvement in different networks that allows them to face problems and reduce social inequalities and, as we see later, stimulate citizen innovation.

From distributed knowledge to citizen innovation.

Nowadays, one of the main variables to explain knowledge generation is innovation, which is at the same time one of the keys of the economic development in both countries and organizations (Castells 1999; David 1990; Kranzberg 1985; Mokyr 1990; OCDE 2000). It has been, mainly, in the business area where innovation began to be a part of growth strategy. But during so long it was worked like an intern organization process, appealing to their own knowledge, technology and workers to research, develop and reach to the market with the made product. That's what is known as closed innovation paradigm (Chesbrough 2003).

However, closed innovation was becoming obsolete in a world with a globalized economy and highly complex and distributed technologies. Knowledge was outside, circulating, others had it. That way, innovation processes began to open, to integrate knowledge from outside actors. Innovation had to innovate, and that way, it improved. That's known as opened innovation paradigm (Chesbrough, 2003). Today it's practically unthinkable to innovate without appeal to outside organization knowledge.

Innovation continues innovating, and step to a next stage: the innovation's democratization (von Hippel, 2005). This is the stage in what innovation find again with creativity as an inherent feature to human nature. In this moment, innovation is not monopolized by experts anymore, and past to be an activity of everybody. The democratization of innovation is a no owner innovation, where everyone cans innovate no matter his social or educative condition, or where he is.

Citizens learnt to innovate, and not only as a complement and a feedback of business innovation, but to change the destination of the innovations. A good part of citizen innovations began to explore solutions to social, politics and cultural needs in his community. Citizens and social organizations pass to include the innovation as an inherent process to their activities, to the solution searching and the knowledge generation.

What starts like specific and local outbreaks of innovative solution making, it was boost with a massive use of collective intelligence thanks to web 2.0 development, a growing e-inclusion, and collaborative platforms. Since then, it was given a new qualitative jump to a distributed innovation, where everywhere citizens could collaborate in contents, services and goods co-creation or in solutions to their community challenges. Today, thank to digital technologies, human beings use their talent and intelligence in collaborative projects, which look for social benefits. We are in front of a new

kind of collective intelligence that Clay Shirky (2010) calls cognitive surplus, like citizens ability to seize their free time and talent to be volunteers, to contribute or collaborate in big projects that improve everybody life in the society, in a digital technologies environment.

These new kind of collective intelligence and collaborative projects are changing quickly our society, giving responsibility and participation back to citizens in the searching of solution to those problems experimented by themselves directly. And this new network of social change is what we call citizen innovation, and we define it as the active participation of citizens in innovative initiatives which looks for transform the social reality, through digital technologies, for the purpose of reach a higher social inclusion.

Given the immediacy and contemporary of this new way of innovation, there are not still indices to measure their impacts, though it has been evidenced significant social, cultural, politic and economic benefits to our communities/neighbourhoods/cities/countries.

Part of the difficulties that institutions are given to citizen innovation approach; they are in part because it is a bottom-up creation process, it comes from citizen basis independently of the relationship with institutions, and that's why it's very difficult to get close without affecting his process that, by his own nature, is participative and horizontal. It doesn't mean that governments or organizations can't contribute to citizen innovation.

In this sense, the best approach is to stimulate the conditions in order to generate more and better citizen innovation. As an example, from the State and government institutions through the implementation of politics that eliminate barriers to innovative initiatives, or the generation of autonomous spaces to boost them, facilitating his funding, assigning a percentage of governmental budgets, and prioritizing actions that guarantee the access to digital technologies and reduce the digital gap.

Organizations as well can boost the citizen innovation through a change of the approach of the Enterprise Social Responsibility focusing on a strengthening of citizen innovation in a position of reciprocity with the community in initiatives like creation and support of citizen innovation spaces (citizen labs, social start-up, etc.), or replicating good practises and project that have shown their efficacy in other places, assessing his viability in the new context.

These and other proposals for the boost of the citizen innovation are collected in a letter recently given to the 22 Chiefs of Estate in the Ibero-

American Summit of Panamá (October 2013), as the result of a process articulated by Ciudadanía 2.0, and has been called "Innovación Ciudadana: Participación digital para la Transformación Social".

Citizen Innovation in Ibero-America

The way of articulate a process to boost citizen innovation required the development of a new way of work than it's habitual in international organism and other institutions. It results necessary to work citizen themes, which citizens participate in the process. For which we articulate a multi-disciplinary and multisectoral team that works in a horizontal, collaborative and opened way with the citizenship. This team is a meeting space composed for more than 40 civil society's representatives that develop citizen innovation, governments (local and national), enterprises and international organisms.

The goals which we have set in this process are focused in: 1) Diffusion and enhancement of the citizen innovation benefits for social, economic and cultural development of Ibero-American countries; 2) Identification an articulation of citizen innovation initiatives in Ibero-America; 3) Creation of boosting space for citizen innovation, through developing citizen innovation initiatives, projects and programs, as well as public politics that generate conditions to favour them.

Our first step was to generate a collaborative letter of proposals to boost the citizen innovation to the 22 Ibero-American presidents. We work collaboratively this letter in online and offline activities, always opened to the citizenship, and we achieve to agree and deliver to the Chiefs of Estate in the Ibero-American Summit in Panama in October 2013.

This letter was not only received by the presidents, as well was released a Special Communiqué boosted by Panama and Mexico governments supported unanimously by all 22 countries, where they urge to continue the started process and develop a diary to 5 years in the Ibero-America region.

The diary has already started, and this year we are launching together with the governments three citizen labs in São Paulo (Brazil), Quibdó (Colombia) y Curundú (Panamá), as boosting spaces to the citizen innovation. As well as we start a map of citizen innovation initiatives in the area and, to culminate the year, we set out a citizen lab in the frame of the Ibero-American Summit of Mexico, to develop 10 projects selected by international opened call.

In addition, we are articulating a process of Citizen Innovation in the area, thank to the collaborative and horizontal working of citizens, governments, enterprises and civil organizations that have co-build a meeting space for reflection and action about the reality. This fact position the Ibero-American space as the first region at global level that bet altogether and decided for boosting the innovation of their citizens as a valid resource for his social, cultural and economic development.

Translated by Manuel Agudo, Cybervolunteer, Sevilla, Spain

Notes and references / Notas y referencias

1 *Carta colaborativa de propuestas para el impulse de la IC*
<http://bit.ly/1FOBHcp>

2 *Comunicado especial* <http://bit.ly/1AgmXja>

Castelfranchi, C. (2007). Six critical remarks on science and the construction of the knowledge society. Journal of Science Communication, 6(4),1-3.

Castells, M. (1999). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol. 1 Madrid:Alianza Editorial.

Chesbrough, H. (2003) Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology. Boston: Harvard Business School Press.

David, P. A. (1990). The Dynamo and the Computer: An Historical Perspective on the Modern Productivity Paradox. American Economic Review, Papers and Proceedings, 80, 355-361.

Kranzberg, M. (1985).The information age: evolution or revolution? Information Technologies and Social Transformation, Washignton D.C.: National Academy of Engineering.

Mokyr, J. (1990). The Level of Riches: Technological Creativity and Economic Progress. New York: Oxford University Press.

OCDE (2000). A New Economy? The Changing Role of Innovation and Information Technology in Growth. París: OCDE.

Shirky, C. (2010). Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age. New York, NY: Penguin Press HC.

UNESCO (2005). Toward knowledge societies. UNESCO World Report. Conde-sur-Noireau, France: Imprimerie Corlet.

Von Hippel, E. (2005). Democratizing Innovation. Cambridge, MA; MIT Press. <http://web.mit.edu/evhippel/www/democ1.htm>



Using social technology to empower rural change agents

Kalavati Devi
Community
health worker
Digital Green

Digitalgreen.org
@digitalgreenorg

digitalGREEN

It is noon in Jeegon village of Rae Bareilly district in Uttar Pradesh, India as Kalavati Devi rushes to finish all her chores in time to conduct a mothers' group meeting at the village center. She has been working as an Accredited Social Health Activist (ASHA) under Government of India's flagship National Rural Health Mission (NRHM) since 2008. ASHAs are community health workers, who serve as an integral link between the community and the health system, promoting key health behaviors and mobilizing the community to access available health services.

At the center, pregnant and lactating women, their mothers-in-law, sisters-in-law and a few kids are settling down for the meeting. Following the registration of new members and checking attendance, Kalavati screens a video on exclusive breastfeeding in the darkened room using a battery operated Pico projector. She occasionally pauses the video, allowing for discussions within the group. There is a constant murmur in the room as the women recognize an actor (usually a local community member) in the video, which increases in volume when Kalavati herself appears on screen. The screening is punctuated with questions from the women: "Why do we need to feed the newborn within an hour of delivery?" "Why can't we feed the newborn with goat milk or jaggery?" Kalavati handles these and other doubts with ease. Towards the

end of the screening, she encourages all the members, especially the silent ones, to share their experiences. The key messages from the video are summarized and reinforced to the audience. Though a few older women still cling to their cultural beliefs, which their families have practiced for generations, the video does succeed in triggering questions and generating a discussion. The session draws to an end with Kalavati leading everyone in a song that touches upon key health messages and reiterates the importance of maternal and neonatal health.

Kalavati is part of a collaborative project implemented by Digital Green, which uses ICT to trigger behavior change, specifically through video-enabled learning and mediated dissemination. The videos offer a medium through which frontline workers like Kalavati can promote health behaviors with ease and increased clarity. "Now, conducting meetings using Pico projectors has become easier, and attendance has also improved. We have to speak less as the video does most of the talking but we facilitate the discussions around the video to address concerns and reiterate the messages," Indira Mishra, another ASHA recounts. Parwati, a young mother, endorses the effectiveness of the approach: "We are now able to understand breastfeeding positions easily as these are conveyed explicitly through the videos. We are also able retain messages better through videos, as we are able to see and hear."

Not only do these frontline workers screen and discuss the videos at group meetings, they are also part of a community advisory board (CAB) responsible for reviewing the content of the videos. Engaging the frontline workers, thus, in developing the content of the videos ensures an inclusive and participatory approach to the delivery of health messaging. Playing dual roles of community member and representative of ASHAs in the CAB, Kalavati says "I feel important when I am given the opportunity to share the same platform with high ranking officers, and my experience is valued by the CAB." For approving the content and videos, she pays close attention to the language of the messaging in the video to ensure that it does not offend or hurt community sentiments.

The video-enabled community-sourced learning approach which has helped ASHAs like Kalavati do their job better is led by Digital Green (www.digitalgreen.org), an independent nonprofit which recognizes the importance of empowering rural communities with knowledge for improved food security and health outcomes. Leveraging rural social networks, the organization deploys a cost-effective⁴ and ICT-enabled knowledge exchange, behavior change and accountability model. Collaborating with key Government departments, non-governmental organizations (NGOs) and research organizations, Digital Green facilitates knowledge sharing, community engagement and 360-degree feedback. The USP of the organization's approach, and indeed, a key reason for its success, is the community sourcing aspect: engaging and building the capacity of the community to collaboratively produce and screen videos on relevant agricultural and livelihood best practices using low-cost and durable technology.



A video shoot in process

⁴ Gandhi, R., R. Veeraraghavan, K. Toyama and V. Ramprasad (2009). "Digital Green: Participatory Video for Agricultural Extension", *Information Technologies for International Development*, MIT Press. <http://itidjournal.org/itid/article/view/322/145>

Village-level mediators, trained by the organization and its partner NGOs, produce and share videos on locally relevant agronomic, health and livelihood practices to motivate and educate community members. The equipment used for video production and dissemination is low cost, durable and easy to use, and adaptive to diverse environments. A community video production team of four to six individuals in each district creates videos, averaging eight to 10 minutes in length, which are screened for small community groups twice a week using battery-operated Pico projectors. The cast of the short films includes local community members, thus, ensuring the viewers' connect with the messaging. Subject matter experts review the video content before being finalized for screening. A facilitator from the community mediates a discussion around the video screenings by pausing, rewinding, asking questions, and responding to feedback. Regular verification visits are scheduled for measuring the impact of the screenings on adoption of actual practices.



Women at a video screening

A biofuel venture in rural parts of the Indian state of Maharashtra can be credited with the genesis of Digital Green. Valuable lessons from the venture prompted Rikin Gandhi, an American MIT and Carnegie Mellon educated software engineer and qualified pilot with a passion for sustainable agriculture and use of technology for socioeconomic development, to stay on in India as part of Microsoft Research India's Technology for Emerging Markets team. What encouraged Rikin was the potential for knowledge sharing among small-scale farmers and its impact in terms of increased productivity and wellbeing of the community. His stint with the Microsoft Research team revealed that the video approach was more influential and cost-effective as an information dissemination and advocacy tool among rural communities than the traditional extension system, which is limited, in terms of reach and relevance of content. Incubated as a learning project in Microsoft Research India's Technology for Emerging Markets laboratory in 2006, Digital Green branched out as an independent nonprofit in 2008.

With its approach proving to be a cost-effective means of augmenting extension efforts in agriculture, Digital Green has now entered the health and nutrition space. The organization has also adapted its approach to other geographies, to improve the livelihood opportunities of rural communities in Ethiopia and Ghana, focusing on smallholder farmers, mothers' groups and vulnerable women's groups.

Till date, the organization has produced over 2,800 videos in more than 20 languages, reached 3,000 villages and over 330,000 farmers across India and Sub-Saharan Africa. Digital Green plans to scale its activities to reach 10,000 villages by 2015, enabling the communities it reaches to live with dignity.

Translated by Jose Miguel Ruiz, Cybervolunteer, Peligros, Granada, Spain

Usando tecnología social para empoderar los agentes del cambio rural

Es mediodía en la aldea Jeegon del distrito Rae Bareilly en Uttar Pradesh, India, mientras Kalavati Devi se apresura a terminar todas sus tareas a tiempo para llevar a un grupo de madres a conocer el centro del pueblo. Ella ha estado trabajando como Activista de Salud Social Acreditado (ASHA) bajo el buque insignia del Gobierno de la India, la Misión Nacional de Salud Rural (NRHM), desde 2008. Los ASHAs son trabajadores comunitarios de la salud, quienes sirven como vínculo entre la comunidad y el sistema sanitario, difundiendo hábitos saludables y movilizando a la comunidad para acceder a los servicios sanitarios disponibles.

En el centro, mujeres embarazadas y lactantes, sus suegras, cuñadas y unos cuantos niños se están estableciendo para la reunión. Tras el registro de nuevos miembros y la comprobación de asistencia, Kalavati reproduce un vídeo en exclusiva sobre la lactancia materna, en la sala a oscuras, usando un pico proyector alimentado por batería. De vez en cuando se detiene el vídeo, lo que permite hacer debates dentro del grupo. Hay un murmullo incesante en la sala cuando las mujeres reconocen a un actor (normalmente un miembro local de la comunidad) en el vídeo, que incrementa su volumen cuando la propia Kalavati aparece en la pantalla. La proyección es puntualizada con preguntas de las mujeres: "¿por qué necesitamos alimentar al recién nacido una hora después del parto?", "¿por qué no podemos alimentar al recién nacido con leche de cabra o azúcar de palmera?". Kalavati maneja éstas y otras dudas con facilidad. Hacia el final de la proyección, se anima a todos los miembros, especialmente a los más silenciosos, a compartir sus experiencias. Las lecciones clave del vídeo son resumidos y reforzados por la audiencia. Aunque algunas mujeres mayores todavía se aferran a sus creencias culturales, que sus familias han practicado durante generaciones, el vídeo tiene éxito provocando preguntas y generando un debate. La sesión traza su fin con Kalavati involucrando a todo el mundo en una canción que trata sobre las lecciones clave de salud y que reitera la importancia de la salud maternal y neonatal.

Kalavati es parte de un proyecto colaborativo realizado por Digital Green, que usa las TIC para provocar un cambio de conducta, específicamente a través del video-aprendizaje y la difusión mediada. Los videos ofrecen un medio a través del cual los trabajadores de primera línea como Kalavati pueden promover conductas saludables con facilidad y claridad. "Ahora, la realización de reuniones mediante pico proyectores se han hecho más fáciles, y la asistencia también ha aumentado. Tenemos que hablar menos

ya que el vídeo hace la mayor parte de la charla, pero facilitamos los debates en torno al vídeo para abordar las preocupaciones y reiterar las lecciones", relata Indira Mishra, otro ASHA. Parwati, una joven madre, avala la eficacia del enfoque: "Ahora somos capaces de entender las posiciones de amamantamiento fácilmente ya que estos se transmiten de forma explícita a través de los vídeos. También somos capaces de retener mejor las lecciones a través de los vídeos, ya que somos capaces de ver y oír".

Éstos trabajadores de primera línea no sólo proyectan y debaten los vídeos en las reuniones de grupo, también son parte de un Consejo Asesor de la Comunidad (CAB) responsable de revisar el contenido de los vídeos. Involucran a los trabajadores, por lo tanto, en el desarrollo del contenido de los vídeos asegura un enfoque incluyente y participativo para la exposición de las lecciones de salud. Llevando a cabo una doble función como miembro de la comunidad y representante de los ASHAs en el CAB, Kalavati dice "me siento importante cuando se me da la oportunidad de compartir la misma plataforma con los oficiales de alto rango, y mi experiencia es valorada por el CAB". Para la aprobación de contenido y vídeos, ella presta especial atención al lenguaje empleado en la lección del vídeo para asegurarse de que no ofende o hiere los sentimientos de la comunidad.

El enfoque de video-aprendizaje de origen comunitario que ha ayudado a ASHAs como Kalavati a realizar mejor su trabajo está liderado por Digital Green (www.digitalgreen.com), una organización no lucrativa independiente que reconoce la importancia de empoderar a las comunidades rurales con el conocimiento para mejorar la seguridad alimentaria y el éxito de la sanidad. Aprovechando las redes sociales rurales, la organización implementa un intercambio de conocimientos rentable basado en las TIC, el cambio de conducta y un modelo de responsabilidad. Colaborando con departamentos clave del gobierno, organizaciones no gubernamentales (ONGs) y organizaciones de investigación, Digital Green facilita el intercambio de conocimiento, el compromiso de la comunidad y una retroalimentación de 360 grados. La USP de enfoque de las organizaciones, y de hecho, una razón clave para su éxito, es el aspecto originario de la comunidad: la participación y proyectar colaborativamente vídeos sobre las mejores prácticas agrícolas y de sustento relevantes, usando tecnología duradera y de bajo coste. Los mediadores a nivel de aldea, instruidos por la organización y sus ONG asociadas, producen y comparten vídeos de agronomía local relevante, prácticas de salud y subsistencia para motivar y educar a los miembros de la comunidad. El equipo usado para la producción y difusión de los vídeos es de bajo coste, duradero y fácil de usar, y adapta-

ble a diversos entornos. Un equipo de producción de vídeo de 4 o 6 personas en cada distrito crea vídeos, con un promedio de 8 a 10 minutos de duración, que se proyectarán para pequeños grupos de la comunidad dos veces a la semana usando un pico proyector alimentado por batería. El reparto de los cortometrajes incluye a miembros de la comunidad local, en consecuencia, garantizando que los espectadores conectan con la lección. El contenido del vídeo es revisado por expertos en la materia antes de estar listo para la proyección. Un mediador de la comunidad interviene en los debates entorno a las proyecciones haciendo una pausa, rebobinando, respondiendo preguntas, retroalimentando. Hay programadas visitas de verificación regulares para medir el impacto de las proyecciones sobre la adopción de las prácticas reales.

Una empresa de biocombustibles en las zonas rurales del estado indio de Maharashtra se puede acreditar con la génesis de Digital Green. Lecciones valiosas de la empresa llevaron a Rikin Gandhi, un estadounidense formado en MIT y Carnegie Mellon como ingeniero de software y piloto calificado, con una pasión por la agricultura sostenible y el uso de la tecnología para el desarrollo socioeconómico, a permanecer en la India como parte del equipo de Tecnología para Mercados Emergentes de Microsoft Research India. Lo alentó a Rikin fue el potencial para el intercambio de conocimiento entre los agricultores de pequeña escala y su impacto en términos de aumento de la productividad y el bienestar de la comunidad. Su temporada con el equipo de Microsoft Research reveló que el enfoque a los vídeos era más influyente y rentable como un difusor de información y herramienta de apoyo entre las comunidades rurales que el sistema de extensión tradicional que se limita, en términos de alcance y relevancia de los contenidos. Se incubó como un proyecto de aprendizaje en el laboratorio de Tecnología para Mercados Emergentes de Microsoft Research India en 2006. Digital Green ramificó como asociación sin fines de lucro independiente en 2008.

Demostrando con su enfoque ser un medio rentable para aumentar los esfuerzos de extensión en la agricultura, Digital Green ha entrado en el espacio de la salud y la nutrición. La organización también ha adaptado su enfoque a otras geografías, para mejorar los medios de subsistencia de las comunidades rurales de Etiopía y Ghana, centrándose en los pequeños agricultores, grupos de madres y grupos de mujeres vulnerables.

Hasta la fecha, la organización ha producido más de 2,800 vídeos en más de 20 idiomas, llegando a 3.000 aldeas y más de 330.000 agricultores de toda la India y el África subsahariana. Digital Green planea escalar sus actividades para llegar a 10.000 aldeas en 2015, permitiendo a las comunidades a las que llega vivir con dignidad.



Mujeres, feminismo y software libre

Sonia Liliana

Cruz

Mujer Forestal

Co-gestora

FOSSchix Colombia
Comunidad de mujeres que

promueven el software y la cultura libre

<http://www.colombia.fosschix.net>
@MujerForestal

Como muchas personas llegué al mundo de la tecnología por azar, desde muy joven se me ha facilitado el uso de herramientas tecnológicas, pero por muchos años desconocí las múltiples alternativas que existen. Cuando conocí la filosofía del software libre inmediatamente me enamore de ella, entendí la importancia de usar una tecnología que promueve el conocimiento, el acceso la información y la libertad de uso, una tecnología coherente con la justicia y equidad social. En este entonces solo me inquietaba una cosa ¿Por qué las mujeres no nos apropiamos de este tipo de tecnología?

En la actual sociedad de la información y el conocimiento la tecnología juega un papel fundamental, ya que es el medio a través del cual se difunde la información, se crea opinión y se conforma el pensamiento individual y colectivo, sin embargo esta tecnología carece de neutralidad y se encuentra dominada por parámetros masculinos que pretenden que las mujeres nos adaptemos a ellas tal cual están planteadas sin tener en cuenta en muchos casos que su configuración responde únicamente al mundo simbólico masculino.

Por esto es necesario reflexionar y preguntarnos ¿Es necesaria la perspectiva de género en el mundo de las TIC? ¿Las tecnologías son neutrales en materia de género? ¿Existe brecha digital de gé-

nero? Si existe entonces ¿Como la abordaríamos?, preguntas que he tratado de responder a través del análisis de tendencias y prácticas ciberfemistas, hacktivistas feministas y de inclusión de la mujer en comunidades de tecnologías libres.

Feminismo y Software Libre

Cuando se habla de nuevas tecnologías de información y comunicaciones (TIC) el referente principal es un computador e internet, una pequeña parte de este gran mundo tecnológico. El computador se ha hecho fundamental en la sociedad actual, pero tan solo las personas con cierto conocimiento técnico e ingenieril conocen la estructura de este tipo de máquinas y los programas que requieren para su funcionamiento, se sabe muy poco de la gran variedad de sistemas operativos que existen para que estos ordenadores funcionen y el marco político en el que estos tipos de software se ubican.

Alrededor de estos sistemas operativos existen dos modelos tecnológicos totalmente opuestos entre sí; uno es el software propietario manejado por grandes corporaciones que restringe el acceso a la información (Código Fuente) de como fue construido ese software y el objeto de su desarrollo es la comercialización del mismo; el otro es el software libre promovido por cientos de personas, empresas, hackers y programador@s en el mundo, el cuál permite acceder a la información de cómo fue construido, modificarlo sin ninguna restricción y distribuirlo libremente.

El software propietario genera dependencias tecnológicas y nos convierte en usuari@s pasiv@s de tecnología, simplemente no podemos ir más allá de lo que está permitido y usar lo que nos proveen. Al contrario del software libre que por sí mismo es una tecnología ética, la cuál permite que diversas personas accedamos a la información y el conocimiento, nos deja indagar en sus entrañas y diseñar a partir de él lo que se nos ocurra, algo vital en la construcción de un mundo más justo e igualitario.

A pesar de esta gran filosofía, el software libre también está permeado por la exclusión e invisibilización que sufren las mujeres en la ciencia y la tecnología, según las últimas estadísticas que se tienen tan solo el 1.5% de las personas que participan en el desarrollo de software libre son mujeres. Como respuesta a ello, desde hace varios años se han gestado grupo de mujeres que promueven el software libre, cuyo principal objetivo es vincular a más mujeres en el uso y desarrollo del mismo y visibilizar a todas las que hacen parte de este gran proyecto.

En la actualidad existen gran cantidad de distribuciones y programas que se encuentran bajo los preceptos del software libre, por ello los grupos de mujeres que existen son múltiples y diversos, entre los más destacados se encuentran KDE-Women, Debian-Women, Fedora Women, Womoz, etc; también encontramos grupos de mujeres que promueven su filosofía en general y la participación de las mujeres en este mundo sin importar la distribución o el programa de software libre que se use, tales como Chicas Linux a nivel mundial, Activistas por el Software Libre en Venezuela, FOSSchix en Colombia y Malasya, y Otras en Centroamérica.

Para las mujeres es fundamental apropiarnos de este tipo de tecnología, al igual que el feminismo el software libre posee un potencial emancipador que nos liberará del control que ejercen sobre nosotras las grandes industrias tecnológicas, dejaremos de ser simplemente consumidoras de tecnología a tener control sobre la misma.

Es por ello que para mi el software libre es un campo de lucha feminista, que nos permitirá crear tecnologías justas e igualitarias, que nos incluyan en su lenguaje y visibilicen a través de ellas el papel de la mujer en el mundo tecnológico. De esta convicción surge FOSSchix Colombia.

FOSSChix Colombia

Free and Open Sour Software Chix la descripción del acrónimo FOSSchix es una red internacional de Mujeres que buscan visibili-

zar nuestra participación en el mundo del Software Libre y el Código Abierto, se han creado varios núcleos en diferentes países del mundo, pero en la actualidad se encuentra vigente en Colombia y Malasia, existen otras iniciativas de gestación en Perú, Venezuela, Argentina y Chile.



FOSSchix Colombia es una Comunidad de Mujeres Colombianas que promovemos el Software y la Cultura Libre, nace a finales del 2009 ante la necesidad de generar un espacio que fomente la participación activa de las mujeres en estos ámbitos; surge en la ciudad de Cali como iniciativa de 4 mujeres vinculadas a las comunidades de software libre existentes en dicha ciudad; en este mismo año se vinculan promotoras de este tipo de tecnología en Bogotá y se inicia un proceso de expansión por todo el país.

Es una comunidad que se encuentra estructurada a través de núcleos regionales (Caribe, Andino, Oriente, Occidente y Eje Cafetero) y sus principales áreas de trabajo se centran en el Software y la Cultura Libre, abordando de manera transversal temas como Género, Feminismo y Ciberfeminismo. Las actividades se orientan

principalmente al empoderamiento tecnológico con Software Libre y la apropiación de la Cultura Libre a través de talleres técnicos, conferencias, cafés y Encuentros.

Para consolidar el trabajo de los núcleos regionales organizamos Encuentros Púrpura: Mujeres y Tecnología, cuyo principal objetivo es generar espacios para el análisis y reflexión sobre la relación de las mujeres con la tecnologías, los estereotipos que allí habitan y las necesidades que posee cada una en relación a ella.

Hoy en día podemos afirmar que FOSSchix – Colombia es la comunidad de mujeres que promueven el Software Libre más sólida de Hispanoamérica, en septiembre de 2012 realizamos el I Congreso Nacional de Mujeres, Tecnología y Cultura Libre el cuál por primer vez logró reunir activistas tecnológicas de países como España, Brasil, Colombia, Chile y Venezuela.

Para mi FOSSchix es un espacio de empoderamiento e inclusión social que ha permitido que en Colombia se vinculen activamente más mujeres en el uso, promoción y desarrollo de tecnologías libres, que nos ha permitido visibilizar la problemática que existe en el mundo tecnológico y sensibilizar a mujeres de diferentes lugares del continente.

Women, Feminism and Free Software

As many people, I came into the technology world by chance. I was granted access to technological tools, but I was unaware of the multiple existing alternatives. When I learnt the open software philosophy, I immediately fell in love and I understood the importance of using technology which promotes knowledge, access to information and freedom of use; a technology with coherence with justice and social equity. Only one point disturbed me: why aren't women appropriate for this kind of technology?

In the current society of information and knowledge, the technology plays a key role, as it's the way the information is broadcasted, opinion is created and individual and collective thinking is formed. However, this technology is not neutral and it's dominated by masculine parameters that pretend women to adapt to them, without taking into consideration that their configuration corresponds to a masculine symbolic world.

Because of this, there's a need to think and question ourselves: Is there a need of a gender perspective in the ICT world? Are technologies neutral in gender matters? Does it exist a gender digital divide? If it exists, how should it be taken into account? I have tried to answer these questions through the analysis of cyberfeminist tendencies and uses, feminist and woman inclusion in open technology communities' hacktivists.

Feminism and Open Source Software

When talking about Communication and Information Technologies (CTI), the main reference is a computer and Internet a small part of this big technological world. The computer has become a primary tool in the current society, but only people with some technical and engineering background understand the structure of this type of machines and the required programs to make them work. Most people know very little about the existing variety of operation systems to make these computers work and the political framework where these software are placed.

Around the operation systems, there are two totally opposed technological models. The first one is the proprietary software managed by big corporations which restrict the access to the information (source code) of how that software was built. The main goal of the software development is its commercialization. The other model is the open source software promoted by hundreds of people, companies, hackers and programmers worldwide, which allow to access to the information of how it was built, to modify it without restrictions and to freely distribute it.

Proprietary software generates technology dependence and turns us into technology passive users. We simply cannot go beyond what it is allowed

and use what it is provided. Open source software is the opposite world, an ethical technology itself, which allows different people to access to the information and to the knowledge, to look into its entrails and to develop anything we can imagine based on it, which is key to build a world with more justice and equality.

Despite of this great philosophy, open source software is also permeated by the exclusion that women suffer in science and technology. According to the latest available statistics, only 1,5% of people participating in open source software development are women. As an answer, some groups of women promoting open source software have emerged, with a main goal of involving more women in its use and development and make visible all women making part of this big project.

Currently, there are a lot of distributions and programs under the open source software standards. So, there are multiple and diverse groups of women working on them. Among the most relevant ones, there are KDE-Women, Debian-Women, Fedora Women, Womoz... There are also groups of women promoting its philosophy in general and women participation in this world without taking care of the distribution or open source software specific program being used, like Chicas Linux worldwide, Activistas por el Software Libre in Venezuela, FOSSchix in Colombia and Malaysia and Otras in Central America.

It's fundamental for women to become owners of this kind of technology. As it happens with feminism, open source software has a emancipating potential that will free us up from the control run on women by the big technology industries. We will stop being only technology consumers to have control on it.

This is the reason why open source software is a feminism battlefield for me, that will allow us to create just and equal technologies that will include women in their language and will show the women role in the technology world. FOSSchix arises from this conviction.

FOSSchix Colombia

Free and Open Source Software Chix, the description of FOSSchix acronym, is an international network of Women who try to make visible our participation in the world of Free and Open Source Software. Several poles have developed in different countries, being currently active in Colombia and Malaysia, although there are other development initiatives in Peru, Venezuela, Argentina and Chile.

FOSSchix Colombia is a Community of Colombian Women who promote Open Source Software and Culture. It was born at the end of 2009 in order to generate a space to boost the active participation of women in these areas. It's the initiative of 4 women linked to opens source software communities in Calí. That same year, similar promoters of this kind of technology in Bogotá joined it and an expansion process initiated throughout the country.

This community is structured in regional poles (Caribe, Andino, Oriente, Occidente y Eje Cafetero) and its main work areas are Open Source Software and Open Culture, taking into account transversal topics as Gender, Feminism and Cyberfeminism. Activities are oriented towards technology empowerment with Open Source Software and undertaking Open Source Culture through Technical Workshops, Conferences, Coffees and Meetings.

"Purple Meetings: Women and Technology" are organized to consolidate the work of the regional centres, whose main goal is to generate spaces for analysis and discussion about the relationship between women and technology, common stereotypes and the associated needs that relate them.

Nowadays, we can affirm that FOSSchix - Colombia is the most solid community of Open Source Software promoting women in Spanish America. In September 2012, we organized the I National Congress of Women, Opens Source Technology and Culture that joined for the first time technology activist women from countries like Spain, Brazil, Colombia, Chile and Venezuela.

For me, FOSSchix is a space of empowerment and social inclusion that has allowed women in Colombia to get actively involved in the use, promotion and development of open source technologies, to show up existing problems in the technology world and to reach women from different points in the continent.

Translated by Eduardo de Porras Ortiz, Cybervolunteer, Madrid, Spain



Digital Social Innovation

Peter Baeck
Co-leading
Digital Social
Innovation

Digitalsocial.eu
@Digi_Si
@PeterBaeck

1. Tell us who you are and your organization

Peter Baeck is Principal Researcher – Public and Social Innovation at Nesta. He is currently co-leading Digital Social Innovation, a European Commission funded project aiming to define and understand the potential in digital social innovation (DSI), including crowd mapping networks between European DSI organisations and ultimately developing policy recommendations on how the EU and national governments can better support the growth of DSI.

2. Could you explain us how was born and what is the aim of Digital Social Innovation Platform?

The internet is playing an ever increasing role in how we work, play, and relate to each other. As a natural result of this many of the most exciting new innovations that enable people to collaborate to address social issues are being developed online. We call this exciting new field Digital Social Innovation and it includes a diverse set of activities and actors.

However, while the field of digital social innovation practice is growing rapidly, there is little knowledge around what best practice looks like, where it is happening, who the digital social innova-

tors are and what policies and strategic approaches can best support its growth.

The EU Commission has commissioned a study to explore and assess the emerging landscape. The study is led by Nesta and delivered in partnership with Esade Business School (Spain), Waag Society (NL), Institut de Recherche et d'Innovation (Fr), FutureEverything (UK) and Swirrl (UK).

Ultimately the study aims to generate lessons on what digital social innovation is, who the digital social innovators are, how they are using digital tools to achieve a social impact and finally what policies can be introduced to support DSI further in the EU.

At the heart of the programme sits digitalsocial.eu which aims to create a pan-European network of organisations and people that use the internet for social good, maximizing its network effect.

The site will show the working connections between the various digital social innovators and will enable both practitioners and policymakers to understand what services, standards or digital projects are being developed. In time, the site will be an open database of case studies and potential funding opportunities.

Alongside digitalsocial.eu we will be publishing three study reports throughout the project that focus on:

1. A Typology and overall framework of digital social innovation, developed through case study analysis
2. A network analysis of the organisations and people in the field
3. Recommendations for how different levels of policies from city to national and EU level can best support digital social innovation across Europe

3. You are trying to map organizations using the internet for social good. What are the connections between them?

The overarching aim of the map is twofold. Firstly, it is a resource for organisations interested in (or already working on) digital social innovation. Here they can log their own activities and get a better understanding of who else is working on related DSI projects across Europe and how they can connect with them.

Secondly, it is a resource for the research. Through the crowdmap we aim to develop a more detailed understanding of who the organisations working on DSI across Europe are, and what type of activities they are engaged in. This will influence our recommendations to the European Commission as well as national and city level policy makers on how to design future policy and funding tools to support the growth of DSI.

4. How organisations can use the site

The site allows organisation to log three types of data. Firstly organisations can log some basic information about their organisation, such as what type of organisations they are from grass roots network to public sector organisations and where they are based in Europe.

Secondly they can log information about the activities and projects they are involved in. This includes what type of DSI activity they are involved in, from running an incubator or hosting a maker space to providing a web service.

Finally, organisations can log who they collaborate with on their activities. This enables organisations to visualise their networks of collaboration, and illustrate to other potential future collaborators networks they could/should engage with.

For the research, what we will hopefully be able to derive from this data is where there are strong and weak DSI networks in Europe and what characterise these networks.

This will help us develop recommendations to policy makers and funders of DSI on range of issues such as what type of networks they could reach out to, to engage with specific community, what types of activity they should invest in (where there is weak networks) etc.

It is important to mention that there is lots of other analysis that can be made on the data we are capturing. Therefore we are making all data available as an open data set for anyone to access, which can be accessed to Digital Social Innovation Open Data (1)

5. How can European Union Organizations be part of this growing community of Digital Social Innovation

It's free and super easy to join the community.

Our only requirement is that your organisation and what you are working on meet the following for criteria.

- Focuses on grass-roots or "bottom-up" communities of users.
- Uses online/digital tools or methods in a disruptive way
- Makes a positive social impact
- Works in the European Union
- Creates a "network effect" through collaboration online i.e. the larger number of users a service has, the better it works.

6. How can technology help in the way of participation or empowering citizens in Europe and why?

The ability of digital technologies to enable entirely new ways of making commercial products and creating new ways of crowdsourcing, capturing, releasing and analysing data has long been big business. Almost no day goes by without a headline story on the most recent development in personal manufacturing, from the guy who built a radio controlled lawnmower using an open hardware kit, to the team who are creating a brainscanner people can 3D print at home. Google's recent acquisition of Nest Labs for

\$3.2bn is the latest example of how capturing new data through sensors and the Internet of things is big business. The same goes for open data. In October last year McKinsey estimated that Open Data could generate value worth \$3 trillion a year globally.

However, while the innovative potential of digital technologies is already massively exploited in big business, we're still playing catch up when it comes to deliver social and public value. As demonstrated in our research project into DSI and the recent launch of by the Nominet Trust of its 100 most inspiring social tech innovations, we aren't short of great examples of the potential in DSI. In Reykjavik the Your Priorities platform is transforming democracy, by involving 40 per cent of citizens in real time policy making via dedicated social networks. Tyze (a platform that helps connect people around someone receiving care) and PatientsLikeMe (a social network for people living with chronic health conditions with more than 200K users) is transforming our perception of health and social care services.

Just as digital technologies help us to gather new knowledge from the public for social innovation, the rise of crowdfunding platforms allow anyone with a spare 1£ or more to become a social investor. While it is often platforms like Kickstarter that get most of the attention for helping the funding of gadgets like the Pebble watch, there is lots of niche platforms like Spanish Goteo and UK based Peoplefund.it which help crowdfund projects with social aim.

However, while they show great potential, most of the examples of DSI we have looked at to date are relatively small scale and operate on the periphery of mainstream services that deliver public and social value.

7. What is the future of Digital Social Innovation platform?

The project ends in October 2014. But we aim to grow the platform in to a long term resource for the European DSI community. We have been in lots of exciting discussions with people on how we

could further develop the platform, with ideas ranging from adding social networking functionalities to the site to creating opportunities for people for collaborative projects on the site.

8. What do you think are currently the major challenges of the social use of technology for citizens across the world?

That is a big question which requires a complicated answer which I probably can't give here. But the fundamental challenges are access to the internet, building the of citizens to make the most of digital technologies and integrating digital social innovations in to how we think about the design and delivery of mainstream social value services.

Access to internet is particularly an issue for citizens in the developing world. We see the internet as the greatest social innovation of all, and not having easy access to it puts barrier to engaging with most other activities. Luckily there are entrepreneurs experimenting with how we can solve this problem, such as googles project Loon, which aims to use air balloons with wifi to provide internet access to disconnected parts of the world, or the crowdfunded BRCK, a portable router which can provide internet access via direct Ethernet connection, Wi-Fi, 3G anywhere in the world.

Skills to engage with and make the most of digital technologies is a second challenge. While there are now lots of platforms such as Avaaz, Your Priorities, Smartcitizen Kit, and FixMyStreet that allow citizens to support each other and take social actions the skills the creation of those platforms were by people experienced in using and developing digital solutions. To really empower citizens we need to further increase citizens capacity to make and develop new services and solutions, not just use what others have created for us. That's why we at Nesta are big fans of initiatives such as Code Club, Young Rewired State (2) and Make Things Do Stuff (3) which actively tries to address this challenge by teaching kids how code and create things using digital technologies

Thirdly, lots of digital social innovations engage citizens in creating new services and solutions. However, most of these are disconnected from how main stream services understand problems and deliver services. What would health and social care look like if it worked directly with platform such as PatientsLikeMe or Tyze, or environmental services in cities if it partnered up with citizens using tools like the Smart Citizen Kit and Safecast to measure pollution and radiation levels?

9. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in their communities?

First, be clear what social challenge you are trying to address or what need you are trying to meet. Then as with any other innovation understand what is already out there, who have tried to address similar challenges, how did they do it? As with any other innovation process, make sure you steal or borrow as much from other products and services out there before beginning on developing your own. With the open source movement being such an integral part of most digital social innovations sharing information and collaborating on improving DSI products is becoming increasingly easier.

Innovación Social Digital

1. Algo sobre ti y tu organización

Peter Baeck es Investigador Jefe de Innovación Pública y Social en Nesta. Actualmente co-lidera Innovación Social Digital, un proyecto financiado por la Comisión Europea que tiene como objetivo definir y comprender el potencial de la Innovación Social Digital (ISD), trazar un mapa de la red de organizaciones de IDS europeas y por último desarrollar recomendaciones sobre cómo la UE y los gobiernos nacionales pueden apoyar el crecimiento de las ISD.

2. Puedes explicarnos cómo nació y cuál es el objetivo de la Plataforma de Innovación Social Digital

Internet juega un papel fundamental en cómo trabajamos, participamos y nos relacionamos los unos con los otros. Como resultado, muchas las innovaciones más interesantes que permiten que las personas colaboren en la realización de proyectos sociales se están desarrollando online. Nosotros llamamos Innovación Social Digital a este nuevo campo e incluye diversos actores y actividades.

Sin embargo, mientras que las prácticas en el campo de la innovación social digital están creciendo rápidamente, todavía hay poco conocimiento de cuáles son las mejores prácticas, dónde se están produciendo, quiénes son los innovadores sociales digitales y qué políticas y estrategias se pueden utilizar para fomentar su crecimiento.

La Comisión de la UE ha encargado un estudio para explorar y evaluar el panorama existente. El estudio lo realiza Nesta junto con Esade Business School (España), Waag Society (Países Bajos), Institut de Recherche et d'Innovation (Francia), FutureEverything (Reino Unido) y Swirrl (Reino Unido).

El estudio tiene como objetivo generar información sobre qué es la innovación social digital, quiénes son los innovadores digitales, cómo están utilizando las herramientas digitales para conseguir un impacto social y finalmente qué políticas pueden introducirse para dar soporte a la ISD en la UE. En el corazón del programa se encuentra digitalsocial.eu, cuyo objetivo es crear una red paneuropea de organizaciones y personas que utilicen Internet para el bien social, maximizando los efectos de la red.

La web mostrará las conexiones entre los diferentes innovadores sociales digitales y permitirá, tanto a participantes como a los responsables políticos, comprender qué servicios, estándares o proyectos digitales se están desarrollando. Con el tiempo, la web se convertirá en una de base de datos abierta de casos de estudio y de oportunidades potenciales de financiación.

Junto con digitalsocial.eu, durante el periodo que dure el proyecto publicaremos tres informes de estudios focalizados en:

- 1) Una tipología y marco general de la innovación social digital, desarrollada a través de los análisis de los casos de estudio.
- 2) Un análisis de la red de organizaciones y personas involucradas.
- 3) Recomendaciones sobre cómo las políticas desarrolladas desde os diferentes niveles, ciudades, países o la UE, pueden fomentar la innovación social digital en toda Europa.

3. Estáis tratando de trazar un mapa de las organizaciones que utilizan Internet para el bien social. ¿Cuáles son las conexiones entre ellas?

El objetivo del mapa es doble. Primero, es un recurso para las organizaciones interesadas o que ya están trabajando en la innovación social digital. Pueden incluir sus actividades, conseguir una mejor comprensión de quién más está trabajando en proyectos similares de ISD en Europa y cómo pueden contactar con ellos.

Segundo, es una fuente de información para los investigadores. A través del mapa, queremos conseguir un conocimiento más detallado sobre qué organizaciones trabajan en ISD en Europa y en qué tipo de actividades están participando. Esto nos ayudará en nuestras recomendaciones a la Comisión Europea y a los políticos de los países miembros, nacionales y locales, en cómo diseñar futuras políticas y herramientas de financiación que fomenten el crecimiento de las ISD.

4. ¿Cómo pueden utilizar las organizaciones la web?

La web permite a las organizaciones introducir tres tipos de datos. Primero pueden incluir información básica sobre su organización, como qué tipo de organización es, si es una red popular o una organización del sector público establecida en Europa.

Después pueden introducir información sobre las actividades y proyectos que desarrollan. Esto incluye el tipo de actividad ISD, puede ser desde poner en marcha una incubadora a proporcionar el hosting a una web comercial para que tenga acceso a Internet.

Finalmente, pueden introducir con quienes colaboran en sus actividades. Esto permite que las organizaciones den visibilidad a su red de colaboradores y al mismo tiempo sirven de ejemplo a posibles futuras redes colaboradoras que podrían/deberían participar.

De cara a la investigación, creemos que con estos datos seremos capaces de saber dónde están las fortalezas y las debilidades de las redes de ISD en Europa y cuáles son las características de esas redes. Esto nos ayudará a desarrollar recomendaciones a los responsables políticos y los inversores de las ISD, sobre con qué tipos de redes pueden contactar para establecer relaciones con comunidades específicas, qué tipo de inversiones deberían hacer (dónde hay más debilidades), etc.

Es importante mencionar que hay otros muchos análisis que se pueden realizar con los datos que se consiguen. Además, estos datos son de libre acceso para todos en la página Digital Social Innovation Open Data (1)

5. ¿Cómo pueden formar parte de esta comunidad creciente de la Innovación Social Digital las organizaciones de las Unión Europea?

Es gratis y muy fácil unirse a la comunidad.

Nuestro único requisito es que tu organización y los proyectos en los que estás trabajando cumplan los siguientes criterios:

- Estén focalizados en los ciudadanos, en los usuarios locales.
- Utilizar herramientas digitales/online.
- Que produzcan un impacto social positivo.
- Que trabaje dentro de la Unión Europea.
- Que creen un efecto de trabajo en red a través de la colaboración online, por ejemplo, cuanto mayor número de usuarios disponen de un servicio, mejor funciona.

6. ¿Cómo puede ayudar la tecnología en la forma de participación o “empoderamiento” ciudadano en Europa y por qué?

Por las facilidades que ofrece la tecnología digital para introducir nuevas formas de hacer productos comerciales, de crear nuevas formas de colabo-

ración, de captura, difusión y análisis de datos que hasta el momento habían sido un gran negocio. Casi no hay ningún día en el que no aparezca alguna historia en el que se muestren ejemplos de fabricaciones manuales, desde el hombre que construye un cortacésped que funciona con control remoto utilizando un kit de hardware libre, al equipo que está creando un escáner cerebral con una impresora 3D en casa.

La reciente adquisición por Google de Nest Labs por 3.2 billones de dólares, es el último ejemplo del gran negocio que es obtener nuevos datos a través de sensores y el Internet de las Cosas. Lo mismo ocurre con el open data. En octubre del año pasado, McKinsey estimó que el open data podría generar un valor de 3 trillones de dólares al año en el mundo.

Sin embargo, mientras el potencial innovador de las tecnologías digitales es explotado a gran escala en los negocios, todavía nos estamos poniendo al día en cuanto al valor que puede aportar en el ámbito de lo público y lo social.

Como demostraron nuestro proyecto de investigación en el ISD y la reciente publicación de las 100 innovaciones tecnológicas sociales más inspiradores por el Nominet Trust, estamos próximos a los grandes ejemplos del potencial del ISD.

En Reykjavik, la plataforma Your Priorities está transformando la democracia involucrando al 40% de los ciudadanos en la toma de decisiones políticas en tiempo real a través de redes sociales. Tyze (una plataforma que ayuda a conectar a las personas que reciben cuidados) y PatientsLikeMe (una red social de personas con enfermedades crónicas con más de 200.000 usuarios) están transformando nuestra percepción de la sanidad y la asistencia social.

Al igual que las tecnologías digitales nos ayudan a reunir nuevo conocimiento sobre la innovación social, el aumento de las plataformas de crowdfunding permiten que cualquier persona, con un presupuesto a partir de 1 Libra pueda ser un inversor social. Generalmente aunque son plataformas como Kickstarter las que obtienen más atención para ayudar a financiar gadgets como el Pebble watch (reloj inteligente), existen otras plataformas como la española Goteo o Peoplefund.it en UK que ayudan a proyectos de crowdfunding con objetivos sociales.

Sin embargo, aunque tienen un gran potencial, la mayoría de los ejemplos de ISD que hemos visto hasta el momento son de una escala relativamente

pequeña y operan en la periferia de los principales servicios públicos y sociales.

7. ¿Cuál es el futuro de la Plataforma de Innovación Social Digital?

El proyecto finaliza en octubre de 2014, pero nuestro objetivo es hacer crecer la plataforma para que se convierta en un recurso a largo plazo para la comunidad europea de la ISD.

Hemos participado en múltiples debates para ver cómo podríamos desarrollar la plataforma, con ideas que van desde añadir las funcionalidades de las redes sociales hasta crear oportunidades para que la gente pueda participar en proyectos colaborativos directamente en la web.

8. ¿Cuáles piensas que son actualmente los mayores retos de la tecnología social para los ciudadanos del mundo?

Esta es una gran pregunta, de respuesta compleja y que probablemente yo no pueda dar aquí. Pero los retos fundamentales son el acceso a Internet, la formación de los ciudadanos para que puedan aportar lo mejor a través de la tecnología digital e integrar la ISD en el diseño y la distribución de los principales servicios con valor social.

El acceso a Internet es un problema sobre todo para los ciudadanos en los países en desarrollo. Vemos Internet como la mayor innovación social de todas y no tener un acceso sencillo se convierte en una barrera para poder participar en la mayor parte del resto de actividades. Afortunadamente hay experimentos emprendedores sobre cómo poder resolver este problema, un ejemplo es el proyecto Loon. Su objetivo es usar globos de aire con WIFI para proporcionar acceso a internet a partes desconectadas del planeta o el BRCK crowdfunded, un router portátil que proporciona acceso a Internet a través de conexión directa a Ehternet, WIFI y 3G en cualquier sitio del mundo.

Habilidades que posibiliten y saquen lo mejor de la tecnología social es el segundo reto. Hay muchas plataformas como Avaaz, Your Priorities, Smartcitizen Kit y FixMyStreet que permiten a los ciudadanos ayudarse unos a otros a llevar a cabo acciones sociales que fueron creadas por personas con experiencia en el uso y desarrollo de soluciones digitales. Pero para que los ciudadanos se empoderen realmente, necesitamos que aumente el número de ciudadanos capaces de crear y desarrollar nuevas soluciones y servicios y no solo usar los que otros han creado. Esto es por lo en Nesta somos grandes fans de iniciativas como Code Club, Young Re-

wired State (2) y Make Things Do Stuff (3), que intentan afrontar este reto enseñando a los niños a programar y a crear cosas utilizando tecnologías digitales.

En tercer lugar, muchas de las innovaciones sociales digitales involucran a los ciudadanos en la creación de nuevos servicios y soluciones. Sin embargo, la mayoría de las personas no saben cómo los servicios básicos entienden los problemas y distribuyen los servicios. ¿Cómo sería la sanidad y la asistencia social si trabajaran directamente con plataformas como PatientsLikeMe o Tyze? o ¿cómo serían los servicios medioambientales en las ciudades si se asociaran con los ciudadanos que utilizan herramientas como Smart Citizen Kit y Safecast para medir los niveles de polución o radiación?

9. ¿Qué recomendación darías a alguien que quiera empezar a generar innovación social en su comunidad?

Primero que han de tener claro cuál el reto social en el que están interesados o cuál es la necesidad que quieren afrontar. Después, como en cualquier otra innovación, que han de investigar sobre qué hay ya al respecto, quiénes han afrontado retos similares, ¿cómo lo hicieron? También, como en cualquier otro proceso de innovación, antes de desarrollar productos propios, han de asegurarse de que se toman prestados los productos y servicios que ya se han creado para afrontar ese reto.

Como los movimientos de código abierto son parte integral de la mayor parte de la innovación social digital, es cada vez más fácil compartir información y colaborar para mejorar los productos de ISD.

Traducido por Yolanda Gonzalez Maroto, Cibervoluntaria, Madrid, España

Notes and references / Notas y referencias

- (1) *Digital Social Innovation Open Data* <http://data.digitalsocial.eu/data>
- (2) *Young Rewired State* <https://youngrewiredstate.org/>
- (3) *Make Things Do Stuff* <http://makethingsdostuff.co.uk/>



LocalWiki

Marina Kukso
Managing Director
of LocalWiki

Localwiki.org
@Marinakukso
@localwiki

1. Tell us about you and your organization

Marina Kukso is passionate about growing collaborative peer production communities. She is a co-founder and member of Sudo Room, a hackerspace in Oakland, CA, and a co-founder and organizer with Oakland Wiki, Oakland's LocalWiki. Her previous work includes managing two journals at the non-profit open access science publisher PLOS. She graduated from Duke University with a bachelor's in Cultural Anthropology and a Certificate in Documentary Studies.

2. Could you explain us how was born and what is the aim of the LocalWiki platform?

LocalWiki is a global grassroots effort to collect, share and open the world's local knowledge. We believe that open access to information is as essential to community health as clean air or water. Without open access to local knowledge, we have no hope of tackling our most pressing issues.

LocalWiki is a new common good – an open, local knowledge commons for residents to share anything they find useful about their community, from the activities of local government, to neighborhood histories, activist histories and activities, the major

problems in our communities, and even proposals for community improvements. Our goal is to become the open, universal platform for local knowledge.

LocalWiki grew out of the Davis Wiki (<http://daviswiki.org>), a project started in 2004 by two students at the University of California at Davis who wanted to share the interesting things they learned about the city of Davis with other students. Over a couple years the project slowly began taking over the city and it's now the single most-used information resource in Davis. People use it for everything from sharing information about local elections to returning lost pets. As far as we can tell, in a given month every resident uses the wiki and 1 in 7 residents have contributed to it.

In 2010 we received funding from the Knight Foundation to bring resources like the Davis Wiki to many more communities worldwide. Since then, we've seen projects start in over 150 communities. And we're working on helping every community have a LocalWiki!

3. How can people bring LocalWiki to their communities and get started with a new project?

It's very easy to get started. Most likely by the time this is published, our new global hosted platform will be live. On the platform anyone can create a project for their community and start sharing information right away. We help many people around the world start and grow projects in their communities, so we'd be able to help you if you want to start a project in your own area.

4. Do you think open knowledge can help in the way of participation or empowering citizens and why?

We believe that open access to information is as essential to community health as clean air or water. Without open access to local knowledge, we have no hope of tackling our most pressing issues.

What we've discovered in the course of growing this project is that given an open platform to share whatever they like about their community, in city after city, residents will use LocalWiki to document urgent local problems, collaborate to identify solutions, explain complicated issues to fellow residents, and show people how they can be a part of changing the direction of their communities.

Repeatedly we've seen the information created and shared on LocalWiki make the difference in community efforts to make change (see here for examples:

http://guide.localwiki.org/LocalWiki_being_used_for_civic_engagement).

What started out as an effort to share everything there is to know about a community turns out to be a radical amplifier of the efforts of everyday people to make change and a new way for people to collaborate to shape the future of their communities.

5. Can you explain some examples of projects that are now been developed in the platform?

There are over 150 communities that are using LocalWiki, so it's difficult to communicate the broad scope of the project. But here are just a few examples of what people are doing with LocalWiki in their community. (There are many more examples at http://guide.localwiki.org/LocalWiki_being_used_for_civic_engagement)

- In Davis, CA residents use LocalWiki for everything - it's the collective external brain of the city! They've used LocalWiki to pass ranked-choice-voting, demystify city processes and get more people involved in local planning, document the efforts of community activists, and more.
- Natori, Japan was almost completely destroyed by the 2011 tsunami. Residents there are using LocalWiki as a tool for community healing, coming together to map and document where the city used to be and to bring attention to grassroots revitalization efforts.

- In Oakland, CA residents used LocalWiki to document every aspect of a proposed surveillance center. As a result, there was a huge public outcry, and the plan was significantly scaled back.

6. What does it mean for you citizen empowerment in the current crisis situation?

For us citizen empowerment means that people have the agency and opportunity to shape the course of their lives and communities.

7. In your opinion, how can the social use of technology contribute to human development?

We now have opportunities for large-scale, peer-to-peer collaboration in a way that's never before been possible in history. We don't yet know what we as a global community can accomplish given this power.

8. What is the future of LocalWiki

We're now building a global hosted platform to make it much easier for everyone to have LocalWiki in their community. Beyond the already-large goal of helping every community have a resource like this, we hope that LocalWiki will become the open, universal platform for local knowledge. Similar to the way that OpenStreet-Map is now the dominant open geographic data source, we want to build the open local knowledge layer - trying to answer the question "what could we build if we have rich source of open local information for every community worldwide?"

9. What do you think are currently the major challenges of the social use of technology for citizen empowerment?

Access to internet, digital literacy, the rise of surveillance and efforts to suppress internet access, corporate enclosure of the inter-

net, lack of open options, and lack of resources to support the growth of open projects.

10. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in their local communities?

Start a LocalWiki! We think that LocalWiki is great, so maybe we're a little bit biased. But in all seriousness, many communities have incredible grassroots activity going on, but often those efforts remain niche and separate from each other. A big reason for that is because it's actually difficult to learn about this kind of stuff. LocalWiki allows people to document even very informal activities, allows those things to be connected to other efforts in a community, and allows this information to evolve over time. Ultimately a LocalWiki is a platform for sharing whatever you think is important to know about in a community, so whatever the problem is that you have, you can start documenting it and start documenting all the efforts to change it.

Ultimately, the main thing is to just start!

11. An expression or phrase to summarize for you the essence of citizen empowerment through ICTs

Networked technology allows for peer-to-peer collaboration on a scale never before seen in history. What can we do with this power?

LocalWiki

1. Cuéntanos sobre ti y tu organización

Marina Kukso es una apasionada del crecimiento de comunidades colaborativas hacia la producción. Es co-fundadora y miembro de "Sudo Room", un "hackerspace" en Oakland, California (EEUU), y co-fundadora y organizadora de "Oakland Wiki", una Wiki Local de Oakland. Su trabajo anterior incluye la gerencia de dos periódicos en "PLOS", una editorial científica de acceso abierto y sin beneficios económicos. Es licenciada en Antropología Cultural por la Universidad de Duke y tiene un Certificado de Estudios Documentales.

2. ¿Podrías explicarnos cómo nació y cuál es el objetivo de la plataforma LocalWiki?

LocalWiki es un esfuerzo colectivo de bases para recoger, compartir y abrir el conocimiento local del mundo. Creemos que el acceso abierto a la información es tan esencial para la salud de la comunidad como el aire fresco o el agua. Sin un acceso libre al conocimiento local, no tendríamos esperanza de abordar las cuestiones más urgentes.

LocalWiki es un nuevo bien común –un conocimiento abierto y local común para residentes para compartir cualquier cosa que consideren útil sobre su comunidad, desde actividades del gobierno local, a historias vecinales, historias de activista y actividades, los problemas principales en nuestras comunidades, e incluso propuestas para la mejora de la comunidad. Nuestra meta es convertirnos en una plataforma abierta y universal para el conocimiento municipal.

LocalWiki nació de la "Davis Wiki", un proyecto que comenzó en 2004 por dos estudiantes de la Universidad de California en Davis que querían compartir las cosas interesantes que habían aprendido junto con otros estudiantes sobre la ciudad de Davis. Después de un par de años, el proyecto comenzó poco a poco a emerger en la ciudad y ahora es, en solitario, el recurso con mayor información en Davis. La gente usa el portal para todo, desde compartir información sobre elecciones locales a recuperar mascotas perdidas. Tanto como os podemos contar, en un mes cualquiera todo vecino usa la wiki y uno de cada siete residentes ha contribuido en ella.

En 2010 recibimos financiación de la "Knight Foundation" para proporcionar recursos como la *Wiki Davis* a muchas más comunidades en todo el mundo. Desde entonces, hemos visto nacer proyectos en más de 150 comunidades.

Y estamos trabajando para ayudar a toda comunidad a tener una *LocalWiki*.

3. ¿Cómo puede la gente proporcionar una Wiki local a sus comunidades y comenzar con un nuevo proyecto?

Es muy fácil comenzar. Lo más probable es que en el tiempo en que esta entrevista se publica, nuestra nueva plataforma global estará disponible. Sobre la plataforma cada uno puede crear un proyecto para su comunidad y empezar a compartir información inmediatamente. Ayudamos a bastante gente alrededor del mundo a empezar y crecer proyectos en sus comunidades, así estaríamos disponibles a ayudarte si quieres empezar un proyecto en tu propia área.

4. ¿Piensas que el conocimiento abierto puede ayudar en el camino de la participación o el empoderamiento social y por qué?

Creemos que el acceso abierto a la información es esencial para la comunidad como el aire fresco y el agua. Sin un acceso abierto al conocimiento municipal, no tendríamos esperanza de abordar los asuntos más urgentes.

Lo que hemos descubierto a lo largo del crecimiento de este proyecto es que al proporcionar una plataforma abierta para compartir cualquier cosa sobre su comunidad, en la ciudad más allá de la ciudad, los vecinos usarían su *LocalWiki* para documentar problemas locales urgentes, colaborar a identificar soluciones, explicar asuntos complicados a sus vecinos y demostrar a la gente cómo pueden ser una parte de cambiar la dirección de sus comunidades.

En repetidas ocasiones hemos visto que la información creada y compartida en *LocalWiki* marca la diferencia en los esfuerzos de la comunidad para cambiar/realizar cambios (ejemplos disponibles en:

http://guide.localwiki.org/LocalWiki_being_used_for_civic_engagement).

Lo que comenzó como un esfuerzo para compartir todo lo que hay que saber sobre una comunidad se ha convertido en un amplificador radical de los esfuerzos diarios de la gente para cambiar y en una nueva manera de que la gente colabore para dar forma al futuro de sus comunidades.

5. ¿Podrías explicarnos algunos ejemplos de proyectos que se estén desarrollando ahora en la plataforma?

Hay más de 150 comunidades que están usando *LocalWiki*, así que es difícil comunicar el amplio alcance del proyecto. Pero aquí hay unos pocos ejem-

plos de lo que la gente está haciendo con *LocalWiki* en su comunidad. (Hay más ejemplos en http://guide.localwiki.org/LocalWiki_being_used_for_civic_engagement)

- En Davis (California), los residentes usan *LocalWiki* para todo- ies un cerebro externo y colectivo de la ciudad! Han usado *LocalWiki* para realizar votaciones, desmitificar procesos de la ciudad e involucrar más a la gente en la planificación local, dar noticia de los esfuerzos de las actividades de la comunidad, y más.
- Natori (Japón) fue destruida casi completamente por un tsunami en 2011. Los residentes están usando *LocalWiki* como una herramienta para curar la comunidad, trabajar juntos para localizar y documentar dónde solía estar la ciudad y proporcionar atención a los esfuerzos de revitalización de base.
- En Oakland (California), los residentes usaban *LocalWiki* para documentar cada aspecto de un centro de vigilancia que se había propuesto. Como resultado, hubo una gran protesta pública y el plan fue reducido significativamente.

6. ¿Qué significa para ti empoderamiento social en la actual situación de crisis?

Para nosotros empoderamiento social significa que la gente tiene el medio y la oportunidad de dirigir/formar el curso de sus vidas y de sus comunidades.

7. En tu opinión, ¿cómo puede el uso social de la tecnología contribuir al desarrollo humano?

En estos momentos tenemos oportunidades a gran escala, colaboración P2P de una manera que nunca antes había sido posible en la historia. Aún no sabemos lo que nosotros podemos lograr como una comunidad global al darnos este poder.

8. ¿Cuál es el futuro de LocalWiki?

En la actualidad estamos construyendo una plataforma global para facilitar mucho más el trabajo a todo el que quiera tener una *LocalWiki* en su comunidad. Más allá de la meta ya lejana (grande) de ayudar a toda comunidad a tener recursos como éste, esperamos que *LocalWiki* se convierta en una plataforma abierta y universal para el conocimiento local. De forma parecida a la que "Open Street Map" es ahora el recurso dominante en datos geográficos abiertos, nosotros queremos construir la base de

conocimiento local abierto, intentando responder a la siguiente cuestión: ¿qué podríamos construir si tuviéramos una abundante fuente de información local abierto para cada comunidad del mundo?”

9. ¿Cuál piensas que es actualmente los mayores retos del uso social de la tecnología para el empoderamiento social?

Acceder a Internet, el alfabetismo digital, el aumento de vigilancia y los esfuerzos por suprimir el acceso a Internet, la clausura empresarial de Internet, falta de opciones de código abierto y la falta de recursos para apoyar el crecimiento de proyectos abiertos.

10. ¿Qué consejo le darías a alguien que quiera empezar a generar innovación social en sus comunidades locales?

¡Comenzar una *LocalWiki*! Creemos que LocalWiki es genial, así que quizás estamos un poco influidos. Pero siendo serios, bastantes comunidades tienen una increíble base de actividades que funciona, pero en ocasiones estos esfuerzos se alejan y se separan de los otros. Una gran razón para ello es porque es realmente difícil aprender acerca de este tipo de cosas.

LocalWiki permite que la gente documente actividades muy informales, permite que éstas se conecten a otros trabajos de la comunidad, y permite que esta información evolucione todo el tiempo. Últimamente *LocalWiki* es una plataforma para compartir cualquier cosa que pienses que es importante que se conozca en una comunidad, así que cualquier problema que tengas, puedes empezar a documentarlo y estar documentado todos los esfuerzos para cambiarlo.

¡Al final, lo más importante es sólo empezar!

11. Una expresión o frase que resuma para ti la esencia del empoderamiento social a través de las TICs.

La tecnología en red permite una colaboración P2P en una escala que nunca antes se había visto en la historia. ¿Qué podemos hacer con ese poder?

Traducido por Jose Maria Ustrell Peñafiel, Cibervoluntario, Barcelona, España



OneStory.com: Stories worth sharing

Dale Zak

Co-founder / CTO
OneStory.com

@dalezak

@OneStory_com



Stories have the power to change the world. A well told story can inspire action, create awareness, promote understanding and drive change. Our story begins in a small town in southern Saskatchewan in the western part of Canada.

Anna was an old widow that lived in a little blue house in the small town close to where I grew up. My mom would often visit Anna for tea, and one day she told my mom a truly remarkable story. Pulling out an old wooden cutting board, she ran her fingers along the deep gashes in the wood, and told my mom that this old cutting board was her most valuable possession.

Before immigrating to Canada, Anna grew up in Austria. During the first world war, Anna as a small child along with her family were forced to live in the woods behind their house to avoid patrolling soldiers. One day, Anna's mom sent her back to the house to fetch the cutting board so they could bake bread for the family. On the walk back to the woods, a bomb blew off nearby but luckily the cutting board Anna was carrying helped protect her from the shrapnel of the blast.

When Anna immigrated to Canada, she brought the old cutting board along with her, and throughout the rest of her life it was her most valuable possession. Unfortunately Anna passed away in 1992 but because she told her story to my mom, who told it to me, the story of Anna and her old cutting board lived on. That's the power of the story, if it is shared, it can leave a legacy.

This was the original motivation behind OneStory, an entire generation of remarkable people like Anna with incredible life experiences are passing away and unfortunately their stories are being lost. In the fall of 2011 I began down the development path to build an app to collect and share valuable life lessons from seniors.

During that fall I met Katrina German, a passionate social media strategist. We went for lunch to discuss potential ways we could work together. During our conversation, I mentioned I was applying for a grant to help fund the development of an app to collect senior stories. Katrina's eyes got big as she shouted, "An app! That's it! That's what I was missing!" It turns out that prior to being a social media strategist, Katrina had formed a company called Lifetime Productions to create biographies for seniors. There was great demand for the service, however using traditional filming, desktop editing and there being only one Katrina, she couldn't find a way to make it scalable.

So realizing we had the similar idea but approaching the same problem from different angles, we decided to join forces to leverage our unique skills, me for development and her for marketing, and thus OneStory was born.

As we began formalizing the idea, we soon realized that everyone has a story worth sharing, not just seniors. And the more we talked, the more we began to see the potential for OneStory to become a platform for advocacy through storytelling. In the case of nonprofits, one of the biggest challenges they face is clearly conveying what they do and why it's important. And there is no more powerful way to do that, than through hearing first hand accounts from real people on the challenges they experience.

In essence, OneStory is a platform to crowdsource interviews. It allows groups to ask questions and collect back video responses. A guided interview process collects individual clips for each question, assembling the answers into a single video without any editing required. People can share their stories via the free mobile app, or directly from a webpage using an ordinary webcam. The power comes in creating a collective conversation around a set of questions, where each person has a unique voice but together can create a movement.

Our mission is to empower individuals to collect and share personal stories to provide a means of advocacy through education and

celebration. Our goal is to connect people across languages, cultures and beliefs to help maintain a rich visual history for future generations. We embrace the values to respect, teach, learn, create change, and connect with others through the power of personal storytelling.

OneStory is both a social enterprise and a social purpose business. Our primary goal is to create change through storytelling, but aiming for the business to be both sustainable and profitable. The company is also half owned by a nonprofit organization, for which we plan to use the profits to help fund other social good initiatives. So OneStory aims to be a force to create change itself, but also a vehicle for which we can fund other social good initiatives.

Our journey thus far has been an exciting one. Katrina and I worked part time throughout 2012, and in January of 2013 we made the transition to full time devoting our full efforts to bringing OneStory to life. In April of 2013 we launched the first version of our iOS app, in June we launched our initial website to browse stories. In September of 2013 we expanded our team and in October of 2013 we added the ability to record stories right from the website.

Although we're still early on our development path, we've already had a number of really successful story campaigns. One such campaign was Women In Technology we ran for International Women's Day to encourage more women to enter careers in technology. This is a really important conversation, but there needs to be a catalyst and way to aggregate all the voices. Hearing the struggles and triumphs of a female co-founder can be the inspiration that motivates other young girls that it is possible.

Another campaign which really embodies why we're building OneStory, was created by the Saskatoon Public School Division to inspire First Nation's youth. Their campaign asked the questions "What is it that makes you strong and proud as an indigenous person? What are your strengths, teachings and expertise you wish to share with First Nations and Metis youth?" One of my favorite stories from the campaign came from Glenda Abbott, an aboriginal mentor in my community who tells the remarkable tale of running from Saskatchewan to Panama in honor of sacred sites, and to share teachings, values and culture with other aboriginal groups along the way. In her story, Glenda shares the struggles she faced in her youth, how she overcame those challenges offering the powerful

advice, "just don't be scared to wake up in the morning, and feel like you can't go on, because its just a matter of putting one foot in front of the other, and finding out where you end up."

In January of 2014, we opened up our platform allowing anyone to create their own story campaign, with their own set of questions they would like to ask. This is where things start to get really interesting, because now we can become the vehicle for organizations to leverage their community to drive change for their causes. That could be sharing the challenges on being a new immigrant in a community, or the difficulties of living with a disability, or the impact that bullying can have on a child or why it's important to support same sex marriages. We are excited to be building a platform to help create a movement around these important conversations.

We are inspired by Robert McKee's quote that "storytelling is the most powerful way to put ideas into the world today."

This is our story so far, but it's far from over.

OneStory.com: *historias que merece la pena compartir*

Las historias tienen el poder de cambiar el mundo. Una historia bien contada puede inspirar acción, crear esperanza, promover el entendimiento y conducir al cambio. Nuestra historia empieza en la pequeña ciudad sureña de Saskatchewan en el Oeste de Canadá.

Anna era una señora viuda mayor que vivía en una pequeña casa azul en la pequeña ciudad donde crecí. Mi madre solía ir frecuentemente a casa de Anna a tomar el té, y un día ella le contó una historia realmente extraordinaria. Sosteniendo una vieja tabla de cortar de cocina Anna pasó sus dedos a lo largo de las profundas dentelladas de cuchillo en la madera y le contó a mi madre que aquella vieja tabla de cortar era su más preciada posesión.

Antes de emigrar hacia Canadá, Anna creció en Austria. Durante la primera Guerra Mundial, ella y su familia se veían obligadas a esconderse en los bosques cercanos a su casa para escapar de los controles militares. Un día, su madre la mandó a ir a buscar la tabla a casa para poder preparar pan para la familia. En el camino de vuelta al bosque, una bomba explotó cerca pero, afortunadamente, la tabla que llevaba Anna la salvó de la metralla de la explosión.

Cuando Anna llegó a Canadá, trajo consigo la vieja tabla, y para el resto de su vida se convirtió en su más preciado objeto. Desafortunadamente, Anna murió en 1992, pero debido a que le contó aquella historia a mi madre, ésta me la contó a mí y la historia de la vieja tabla de cortar perduró por siempre viva. Este es el poder de una historia, si es compartida, puede convertirse en un legado.

Esta fue la motivación original de OneStory, una generación entera de personas extraordinarias con increíbles experiencias cuyas historias se han perdido. Al final de 2011 empecé a desarrollar la manera de construir una aplicación para recopilar y compartir valiosas lecciones de vida de personas mayores.

Al término de ese año conocí a Katrina German, una apasionante experta en redes sociales. Tuvimos una comida para discutir potenciales vías en las que podíamos trabajar juntos. Durante la conversación, mencioné que estaba buscando modos de financiación para desarrollar una aplicación para recopilar historias de personas mayores. A Katrina se le pusieron los

ojos como platos mientras exclamaba "¡una aplicación!, iese es justo lo que me falta!. Antes de convertirse en experta en redes sociales, Katrina formó una compañía llamada Lifetime Productions para crear biografías de personas mayores. Había mucha demanda por este tipo de servicios, a través de filmografía tradicional, fundamentalmente, edición de videos etc, y en eso estaba centrada Katrina, pero nunca hasta ahora había encontrado la manera de expandir la idea a otros formatos tecnológicos.

Así que nos dimos cuenta que teníamos la misma idea pero desde distintas perspectivas, decidimos unir fuerzas para aprovechar nuestras habilidades, yo como desarrollador y ella como experta en marketing, así fue como OneStory nació.

Tal como estábamos dando forma a la idea, pronto, nos dimos cuenta de que cualquiera puede tener una historia que merece la pena compartir, no solo las personas mayores. Al principio, lo que más centró nuestro interés era el potencial para OneStory de convertirse en una plataforma para la defensa de las ideas a través de las historias personales. En el caso de las organizaciones sin ánimo de lucro, uno de los mayores retos es expresar claramente el propósito de lo que hacen y porqué es importante. Y no hay manera más poderosa de justificarlo que escuchar primero un puñado de historias de personas reales y los retos de sus experiencias.

En esencia, OneStory es una plataforma para difundir masivamente discusiones y debates. Eso permite a los grupos hacer preguntas y recopilar video respuestas. Un proceso guiado de entrevista recopila videos individuales para cada pregunta, reuniendo las preguntas en un solo video sin necesidad de editarlo. Las personas pueden compartir sus historias a través de una aplicación móvil gratuita o directamente desde una página web usando una simple webcam. La cuestión es suscitar una discusión colectiva sobre una serie de cuestiones donde cada persona tiene única voz pero juntos pueden crear un movimiento.

Nuestra misión es empoderar a los individuos para recopilar y compartir historias personales para proveerles de medios de defensa a través de la educación y la celebración. Nuestro propósito es conectar a la gente a través de las diferentes lenguas, culturas y creencias a construir una rica historia audiovisual para futuras generaciones. Abrazamos los valores del respeto, la enseñanza, el aprendizaje, la creación del cambio y conectamos con otros a través del poder de las historias personales.

OneStory es a la vez una empresa social y un negocio social. Nuestra primera meta es crear cambio a través de la narración de historias, pero as-

pirando a la vez al negocio sostenible y rentable. La compañía también es participada por una organización sin ánimo de lucro para la cual pretendemos emplear los recursos obtenidos para financiar otras buenas iniciativas sociales. Así, OneStory aspira a ser una fuerza para crear cambio por sí mismo, pero también como vehículo para financiar otras iniciativas sociales.

Nuestro viaje hasta aquí ha sido muy excitante. Katrina y yo hemos trabajado durante 2012 a tiempo parcial y hemos pasado a hacerlo a tiempo completo en enero de 2013, dedicando por completo nuestros esfuerzos en sacar adelante OneStory. En abril de 2013 lanzamos la primera versión de la aplicación para IOS, en junio sacamos nuestra web inicial para explorar historias. En septiembre incrementamos nuestro equipo y en octubre del mismo año añadimos la posibilidad de grabar las historias directamente desde la web.

Aunque aún estamos en una etapa temprana de desarrollo, ya tenemos un número realmente importante de programas de historias. Una de tales programas fue "Mujeres en Tecnología" en la que estuvimos en las Jornadas Internacionales para animar a las mujeres a entrar en carreras relacionadas con la tecnología. Esta es una línea de trabajo importante, pero necesita convertirse en un catalizador y agregar todas las voces posibles. Escuchar los obstáculos y los triunfos de las mujeres cofundadoras puede ser la inspiración que mueva a otras mujeres jóvenes a hacerlo posible.

Otro programa que realmente ejemplifica porqué estamos construyendo OneStory es el creado por el "Saskatoon Public School Division" para inspirar el "Certamen Nacional de Juventud". Este programa preguntó ¿qué es lo que te hace ser fuerte y orgulloso como indígena? ¿Cuáles son tus fortalezas, enseñanzas y experiencias que desees compartir con el Certamen Nacional de Juventud? Una de mis historias favoritas de este programa fue la de Glenda Abbott, una líder aborígen de mi Comunidad, que contó la notable historia de la carrera desde Saskatchewan hasta Panamá en honor de los sitios sagrados, compartiendo enseñanzas, valores y cultura con otros grupos aborígenes a lo largo del recorrido. En su historia, Glenda compartió las dificultades que tuvo que encarar de joven y como las transformó en oportunidades ofreciendo un poderoso mensaje: " no temas levantarte temprano por la mañana y no sientas que no puedes seguir adelante, centra tu atención en poner un pie después del otro y descubre dónde puedes llegar"

En enero de 2014, abrimos nuestra plataforma a permitir que cualquier persona pudiera crear su propio programa, con sus propias preguntas a

contestar por los demás. Esto es realmente interesante porque nos permite convertirnos en el vehículo para que las organizaciones puedan liderar cambios para sus comunidades. Puede ser compartiendo temas como oportunidades para nuevos inmigrantes en la comunidad, las dificultades de las personas con discapacidad, el impacto del acoso en los niños o el apoyo al matrimonio de personas del mismo sexo. Estamos felices de estar construyendo una plataforma que ayuda a crear movimiento alrededor de esas historias.

Nos inspiramos en la cita de Robert McKee's: "la narración de historias es la manera más poderosa de introducir ideas en el mundo de hoy".

Esta es nuestra historia hasta aquí, la cual está lejos de acabar.

Traducido por Rafael Domínguez Crespillo, Cibervoluntario, Sevilla, España



Wikitongues: Every language in the world, for everyone

**Daniel Bogre
Udell**

**Freddie An-
drade &**

Lindie Botes

Co-founders
Wikitongues

Wikitongues.org

@wikitongues

@dbudell

@freddieandrade

@lindiebee

Wikitongues is a community effort to give everybody access to every language in the world. In coordination with an international network of volunteers, we're actively working to crowdsource videos and educational content regarding all the world's languages and to share them with a global audience. The organization's three co-founders are Daniel Bogre Udell, Freddie Andrade, and Lindie Botes. Anyone interested in volunteering should follow us!

Daniel Bogre Udell (@dbudell) was born and raised in the United States. Originally from and currently based in New York City, he grew up in the mountains of Pennsylvania and has also lived in Spain, where he learned Catalan and Spanish. Since then, he has been fascinated by the scope of expressive diversity, and has learned Portuguese, Italian and French. He studied design and technology and is currently pursuing a master's in history. He hopes to learn a new language each year and visit every country in his lifetime. Get in touch with him at daniel@wikitongues.org.

Freddie Andrade (@freddieandrade) was born and raised in Brazil. He moved to New York to study the intersection of design and technology, and has been obsessed with network effects on society since he first heard about them. He currently works at social good startup Amicus in Chinatown, NYC. Freddie speaks Portuguese and

English natively, and studied French, Spanish, Italian and Japanese. He is deeply interested in the diversity of human expression. Get in touch with him at freddie@wikitongues.org.

Lindie Botes (@lindiebee), a native Afrikaans and English speaker, was born in Pretoria, South Africa. At university, she studies Information Design and aims to work in typography. Her family currently lives in Tokyo and she spent her childhood in Islamabad, Paris and Dubai. After learning Korean, she developed a passion for Asian languages and can never decide which one to learn next. When she isn't obsessing over languages or typography, she works as a tutor of English, Afrikaans, Korean and beginner Mandarin and Japanese. Get in touch with her at lindie@wikitongues.org.

1. Could you explain us how was born and what is the aim of Wikitongues?

Wikitongues was conceived during Freddie's and Daniel's freshman year at Parsons. Invigorated by his time in Spain and excited about his newfound interest in web design, Daniel envisioned a resource for people to document and share every language in the world; a "YouTube for languages," as he described it. Freddie was thrilled by the idea and quickly got on board. Over the next few years, they made demos of what that project might look like, and began to realize that they were developing a more profound homage to the scope of diversity. When they finally kicked off the Wikitongues YouTube channel in December 2012, Lindie Botes became an early follower and contacted them. Together, the three began dedicating more time to the project, and in Spring 2014 co-founded a non-profit organization to further their efforts.

2. You are trying to map 7.000 languages using the power of the community in internet. How is your team connected?

We use Google Docs to maintain our organizational infrastructure — budgets, legal documents, project management, etc. — and various social media to keep in touch. We use email for formal correspondences, but keep in touch more routinely over Facebook

and WhatsApp. Since our volunteers are from different countries with varying levels of internet access and cellphone data, there's no one technology that serves us perfectly, and we've had to be flexible and adapt to the needs of our growing community. Even though we're spread out across several time zones, we do our best to organize Skype conferences or Google Hangouts from time to time, because nothing facilitates camaraderie like face-to-face interaction, even if at a distance. Lindie, Freddie and Daniel also have monthly conference calls as the organization's co-founders.

3. Your motto is "every language in the world for everyone". We love the idea. How do you work with the networks of volunteers?

As we mentioned above, we work logistically with our volunteers by using various online social technologies that respond to the needs of our community. The biggest imperative, however, is facilitating for a genuine feeling of community. We've quite deliberately shied away from creating any kind of rigid hierarchy, allowing volunteers to participate as much — or as little — as they want or are able to. Being part of Wikitongues must be fun, rewarding, and free of We also do our best to leverage the different skills that each volunteer brings to the table.

If someone is extroverted, lives in a diverse place or travels frequently, we recommend that he or she help us record videos and seek out new volunteers. On the other hand, if someone is adept at social media or web development, we offer him or her the opportunity to work on spreading our message as widely as possible and interacting online with our followers. We call our most active volunteers ambassadors, because they work consistently to record and crowdsource new videos, co-manage our social media accounts, and forge partnerships with local organizations and universities.

We also try to explore new and different ways to share our content with the people. For instance, one of our most active ambassadors, Pau Mateo, has been working on tapping into the diverse university

networks in Kaunas, Lithuania, where he studies, holding monthly recording sessions and organizing local Wikitongues followers through Facebook. On the other hand, we have begun brainstorming with another ambassador, Sarah Doyle, about analog ways we can bring a largely online project to the people in Vanuatu, where she lives and works, and where access to the internet is more limited.

4. How do you think technology can help in the way of participation or empowering citizens in the world and why?

Technology helps by augmenting our biological ability to communicate, allowing us to share thoughts, ideas and feelings over vast distances in real time through an infrastructure that is difficult to censor. This facilitates collaboration, networking over long distances, and allows for the development of a more open global society. For instance, despite the fact that most of our community has never met in person, we're nonetheless able to build relationships strong enough to work collaboratively towards a dynamic vision of diversity. That wouldn't be possible without contemporary technology.

5. What have been the biggest challenges you have found along the way of the project?

Thankfully, we have yet to encounter any obvious challenges beyond the immense scale of Wikitongues. Giving everyone access to all the world's languages requires not only substantial content regarding humanity's 7,000 tongues, but also the ability to share it with billions of people worldwide. We're always exploring new strategies for effectively crowdsourcing and disseminating our content.

6. What is the future of wikitongues?

The near future brings more languages, more regions, and an exciting new way to explore the world's languages. We recently teamed up with Cathy Zhang, a web developer in New York City to

work on building tools that will allow our followers to share their own videos, participate in direct language exchange, and contribute to language tutorials and dictionaries. Given the scope of Wikitongues, the sky is the limit!

7. What do you think are currently the major challenges of the social use of technology for citizens across the world?

In our mind, there are two distinct challenges for social technology: the growing trend to localize the internet and try to control its natural anonymity, and to bring access to the rest of the world's 7 billion people. As the governments of the world become accustomed to the internet, there is poignant risk to the freedoms of speech and belief that make the internet such a powerful resource. On the other hand, each passing year brings more people into this melting pot of ideas, languages and culture. The only question left is how to we get everyone online?

8. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in their communities using the power of Internet?

Aside from the key organizational tenets of persistency, consistency and patience, it is crucial to understand that nothing is accomplished alone. The internet allows access to people who would otherwise be impossible to reach, from other founders and social innovators to legislators, pressure groups etc. Wise innovators know their digital neighbors. Only by collaborating are ideas able to flourish and drive change.

9. An expression or phrase to summarize for you the essence of citizen empowerment

The internet and adjacent communication technologies make it possible to discover other people with similar ideas or problems, form communities around said conversation, and then organize action. Access to people is the most magnificent thing, and it makes for powerful communities.

Wikitongues: Todos los idiomas del mundo, para todo el mundo

Wikitongues es un esfuerzo de comunidad que quiere dar acceso a todo el mundo a todos los idiomas del mundo. En coordinación con una red internacional de voluntarios, trabajamos activamente para compartir videos y contenido educativo en relación a todos los idiomas del mundo y compartirlo con la audiencia global. Los tres cofundadores de la organización somos: Daniel Bogre Udell, Freddie Andrade y Lindie Botes. Cualquier interesado en ser voluntario debería seguirnos!

Daniel Bogre Udell (@dbudell) nació y creció en los Estados Unidos. Originario de la ciudad de Nueva York donde vive actualmente, creció en las montañas de Pensilvania, también vivió en España, donde aprendió Catalán y Español. Desde entonces ha estado fascinado por la cantidad de diversidad existente a la hora de expresarnos y ha estudiado Portugués, Italiano y Francés. Estudió diseño y tecnología y actualmente está realizando un Máster en historia. Espera aprender un idioma nuevo cada año y visitar todos los países a lo largo de su vida. Puedes ponerte en contacto con él: daniel@wikitongues.org.

Freddie Andrade (@freddieandrade) nació y creció en Brasil, se trasladó a Nueva York para estudiar diseño y tecnología, ha estado obsesionado con los efectos en la sociedad de las redes sociales desde la primera vez que oyó hablar de ellas. Actualmente trabaja en un sartup social, llamada Amicus, en Chinatown en la ciudad de Nueva York. Freddie habla Portugués e Inglés de forma nativa, y estudió Francés, Español, Italiano y Japonés. Esta profundamente interesado en la diversidad de la expresión humana. Puedes ponerte en contacto con él: freddie@wikitongues.org.

Lindie Botes (@lindiebee), nativa africana y que tiene el Inglés como idioma nativo, nació en Pretoria, Suráfrica. En la universidad estudio Diseño de la información y tiene como objetivo trabajar en Tipografía. Su familia vive en Tokio actualmente, ella pasó su niñez en Islamabad, Paris y Dubái. Después de aprender Coreano, desarrollo su pasión por los idiomas asiáticos y siempre le cuesta decidir cuál será el que aprenderá a continuación. Cuando no está ocupada con los idiomas o la tipografía, trabaja como tutora de Inglés, Africano, Coreano y nivel principiante de Mandarín y Japonés. Puedes ponerte en contacto con ella: lindie@wikitongues.org.

1. ¿Puedes explicarnos cómo nació y cuál es el objetivo de Wikitongues?

Wikitongues fue ideada durante el primer año de estudios en Parsons por Freddie y Daniel. Con toda la energía de su estancia en España y entusiasta por su recién descubierto interés en diseño web, Daniel imaginó un recurso para que la gente se documentara y compartiese todos los idiomas del mundo, algo así como un "YouTube para los idiomas," como él mismo lo describió. Freddie estaba emocionado por la idea y rápidamente se unió.

Durante los siguientes años hicieron demos de cómo ese proyecto podría salir adelante y empezaron a darse cuenta de que estaban llevando a cabo algo más profundo y al alcance de una gran diversidad. Cuando finalmente en Diciembre de 2012 lanzaron Wikitongues en el canal YouTube, Lindie Botes fue una de sus primeras seguidoras y contactó con ellos. Juntos, los tres empezaron a dedicar más tiempo al proyecto, en la primavera del año 2014 cofundaron una organización no gubernamental para aunar sus esfuerzos.

2. ¿Estáis intentando poner en el mapa 7.000 idiomas usando el poder de la comunidad en internet. Como esta conectado vuestro equipo?

Usamos Google Docs para mantener nuestra infraestructura a nivel organizativo – presupuestos, documentos legales, gestión de proyectos, etc.- y varias redes sociales para mantenernos en contacto. Empleamos el email para la correspondencia más formal, pero estamos en contacto frecuente con Facebook y WhatsApp.

Puesto que nuestros voluntarios están en diferentes países con una gran variedad de niveles de acceso a Internet y a datos en el teléfono móvil, no hay una tecnología que nos sirva a la perfección, por eso tenemos que ser flexibles y adaptarnos a las necesidades de nuestra creciente comunidad.

Incluso a pesar de estar en diferentes usos horarios, hacemos todo lo posible para organizar conferencias por Skype o Google Hangouts de vez en cuando, porque nada facilita más la camaradería que una interacción cara a cara, incluso en la distancia. Lindie, Freddie y Daniel también tienen conferencias mensuales como cofundadores.

3. ¿Vuestro lema es "every language in the world for everyone" (todos los idiomas del mundo para todo el mundo). Nos encanta la idea. Como trabajáis con la red de voluntarios?

Como mencionamos anteriormente, el trabajo logístico con nuestros voluntarios se realiza usando varias tecnologías de las redes sociales que responden a nuestras necesidades de comunidad. El mayor imperativo, sin embargo, es facilitar un verdadero sentimiento de comunidad. Hemos tratado de evitar por todos los medios crear una jerarquía rígida, permitiendo a nuestros voluntarios participar tanto –o tan poco- como ellos quieran o puedan. Formar parte de Wikitongues ha de ser divertido, merecer la pena y de forma libre. También tratamos de hacer todo lo posible para potenciar y sacar máximo provecho de las diferentes cualidades de cada voluntario.

Si alguno es extrovertido, vive en un sitio diverso o viaja con frecuencia, recomendamos que él o ella nos ayuden grabando videos y buscando nuevos voluntarios. Por otra parte, si alguien domina los medios sociales o el desarrollo web, le ofrecemos la oportunidad de trabajar en extender nuestro mensaje tanto como le sea posible e interactué on line con nuestros seguidores. A nuestros voluntarios más activos les llamamos embajadores, porque trabajan con dedicación para grabar y compartir nuevos videos, nos ayudan a manejar nuestras cuentas en las redes sociales y crean alianzas con organizaciones locales y universidades.

También tratamos de explorar nuevas y diferentes maneras de compartir nuestro contenido con la gente. Por ejemplo, uno de nuestros embajadores más activos, Pau Mateo, ha estado trabajando en adentrarse en la diversidad de redes existente en Kaunas, Lituania, donde estudia, manteniendo grabaciones mensuales y organizando Wikitongues locales a través de Facebook.

Por otra parte, hemos empezado a realizar acciones de tormenta de ideas con otra embajadora, Sarah Doyle, acerca de vías o caminos análogos que podemos llevar a cabo a través de un profundo proyecto online en Vanuatu, donde vive y trabaja y donde el acceso a internet está más limitado.

4. ¿Cómo piensas que la tecnología puede ayudar en el camino de la participación y el empoderamiento de la ciudadanía y porqué?

La tecnología ayuda aumentando nuestra habilidad natural de comunicarnos, nos permite compartir pensamientos, ideas y sentimientos a través de largas distancias en tiempo real y con una infraestructura que es difícil de ser censurada. Esto facilita la colaboración, el networking en largas distancias y permite el desarrollo de una sociedad global mas abierta. Por ejemplo, a pesar de que muchas de nuestras comunidades nunca se han visto en persona, sin embargo somos capaces de construir relaciones fuertes para trabajar colaborativamente hacia una visión dinámica de la

diversidad. Eso no sería posible sin la tecnología actual.

5. ¿Cuáles han sido los mayores desafíos que se han encontrado a lo largo del camino en este proyecto?

Afortunadamente, aún tenemos que encontrar desafíos grandes más allá de la inmensa escala de Wikitongues. Dar acceso a todo el mundo a todos los lenguajes del mundo requiere no solo contenido sustancial en relación a los 7.000 idiomas del mundo, sino también la habilidad de compartirlo con millones de personas en todo el mundo. Estamos siempre explorando nuevas estrategias para hacer comunidad, compartir de manera efectiva y diseminar nuestro contenido.

6. ¿Cuál es el futuro de wikitongues?

A corto plazo el futuro pasa por traer más idiomas, más regiones y un excitante nuevo camino para explorar los idiomas del mundo. Recientemente trabajamos en equipo con Cathy Zhang, una desarrolladora web en Nueva York, colaboramos en construir herramientas que permitan a nuestros seguidores compartir sus propios videos, participar directamente en el intercambio de idiomas y contribuir a los tutoriales y diccionarios. Dado el lema de Wikitongues, el cielo es el límite!

7. ¿Cuáles piensas que son actualmente los mayores desafíos del uso social de la tecnología para los ciudadanos del mundo?

En nuestra opinión, hay dos desafíos: la tendencia creciente de restringir Internet y tratar de controlar su anonimato natural, y llevar acceso a Internet al resto de 7.000 millones de ciudadanos de la población mundial. Por un lado esta como los gobiernos del mundo se acostumbren a Internet, existe riesgo importante para la libertad de expresión y la creencia acerca de lo poderoso que es Internet. Por otra parte, cada año que pasa más y más gente se une a este crisol de ideas, idiomas y cultura. La única cuestión es por tanto ¿Cómo podemos mantener a cada uno en la misma línea?

8. ¿Qué consejo daría a alguien que quiera empezar a generar innovaciones sociales en sus comunidades usando el poder de internet?

Aparte de los principios clave como son la persistencia, la constancia y la paciencia, es crucial entender que nada se logra solo. Internet permite acceso a personas que de otra forma sería imposible alcanzar, desde otros fundadores e innovadores sociales a legisladores, grupos de presión etc.

Los innovadores sabios saben y han de conocer a sus vecinos digitales. Solo colaborativamente las ideas prosperan y llevan al cambio.

9. ¿Una expresión o frase que resuma para ti la esencia de empoderamiento de la ciudadanía?

Internet y el resto de tecnologías de comunicación hacen posible descubrir otras personas con ideas o problemas similares, las comunidades que se forman alrededor se comunican y se organizan acciones. El acceso a la gente es una de las cosas más magníficas y ello hace poderosas a las comunidades.

Traducido por Yolanda Cuesta, Cibervoluntaria, Valladolid, España



"Érase una vez una mujer en el Software Libre..."

Maria Leandro

Fundadora de
Tatica.org

Tatica.org
@tatadb

"Erase una vez una mujer en el Software Libre..."; y aunque suene gracioso, para muchos aún parece que las mujeres en el mundo de las tecnologías abiertas son un cuento. Luego de algunos años de andar por el mundo del Software Libre, me he dado cuenta de que son muchísimas las féminas que ponen sus granos de arena al igual que cualquier otro, y las que muchas veces se esconden detrás de un nick andrógino para no ser rechazadas por el culto geek.

Desde mujeres que elaboran complejos libros de programación para RaspberryPi hasta chicas que crean fabulosas animaciones en Blender usando los complejos motores de física; el crecimiento en las estadísticas ha sido fabuloso en los últimos 5 años, pero aún no es suficiente.

Es un hecho cultural que la sociedad siempre busca mejorar a pasos agigantados, y es por eso que todos nos hemos incluido en esta increíble carrera por el desarrollo tecnológico. He tenido oportunidad de difundir las tecnologías libres tanto en mi país como en otros lugares del mundo, y pese a que la sensación de dar una charla es increíble, no hay mayor felicidad que la de sentarse con un igual y desarrollar algo que ayude o motive a los demás.

Tras muchos años de colaborar con diseño para diversos proyectos, tales como Fedora y Gimp; luego de organizar incontables

eventos como el FLISoL, FUDcon y Conferencias técnicas; tras ser invitada a hablar en conferencias internacionales como el LinuxWochen, FISL, FLock y LGM; la satisfacción que me da año tras año de siempre ver el doble de mujeres es incomparable.

Es así como nos encontramos en el camino de avanzar a cosas más complejas. Mientras que ayer estábamos pendientes de que solo nuestras computadoras funcionaran, hoy estamos comenzando a colocar nuestros sistemas en cosas más arriesgadas; y dentro de unos 10 años diremos "wow, si hace 10 años pensábamos que estábamos en la cúspide de la tecnología y hoy los hemos superado, que haremos en los próximos 10 años" y es ahí, donde el grano de arena de personas como nosotros rendirá su fruto.

Es en la mente de los jóvenes, bachilleres y universitarios, donde está la clave para nuevos desarrollos, para nuevas metas y nuevos proyectos; sin embargo, a veces por tanto programar, olvidamos programarnos a nosotros mismos para enfrentar a los nuevos potenciales. Es en esos programas básicos de matemáticas, o en esos libros básicos de programación que tienen un problema en la última página que ni el mismo Torvalds podría solventar, que las mentes brillantes hallarán la curiosidad necesaria para convertirse en los líderes e innovadores tecnológicos del mañana.

1. Como promotora de eventos para impulsar el software libre nos gustaría que resaltaras cómo el software libre y el open source están cambiando la forma de participar de los ciudadanos.

Creo que el mayor impacto es el que justamente el ciudadano no conoce, pero que sucede a su alrededor. Es una realidad que cada día hay más aplicaciones, más ideas, más innovaciones, todas de la mano de tecnologías libres, que el ciudadano común disfruta en sus actividades diarias.

Tan simple como ir al supermercado y que tus productos sean escaneados por una aplicación de código abierto, como que la boletería del avión que tomas sea en computadores con Linux, como que

los servidores de las páginas de uso diario (google, twitter, facebook, wikipedia, etc) son servidores con OpenSource, y miles de ejemplos. Lo cierto es, que la participación ciudadana cambia a pasos exponenciales al permitir un mayor acceso y conocimiento a la tecnología.

2. Claramente, a los miembros de la comunidad Linux les gustaría ver más mujeres involucradas en Linux y el software libre en general. ¿Qué hacer para fomentar la participación de las chicas en la esfera tecnológica desde la educación primaria?

Toda inclusión comienza por una mirada igualitaria. Si le llegamos a los jóvenes diciéndoles "y las chicas también", somos nosotros quienes estamos poniendo esa primera barrera dejándoles saber que las chicas "quizás" sean diferentes o se les haga más difícil.

Una mejor forma de hacer inclusión primaria es colocar retos en los que nunca se haga mención a una posible diferencia en conocimientos o capacidades debido al sexo; incentivar con premios a todos, no solo a los ganadores; y permitirle a los jóvenes no solo encontrar una utilidad escolar en las tecnologías, sino también convertirla en retos divertidos para sus actividades diarias.



3. ¿Qué es la comunidad Fedora? Háblanos un poco de las comunidades Linux en las que las mujeres participan activamente

En todas las comunidades las mujeres participan activamente; Fedora, Debian, Ubuntu, firefox, Darktable, Gimp, CentOS, etc. La Comunidad Fedora, como muchas otras, presta un ambiente increíble para aprender y desarrollarse tecnológicamente. En Fedora, siempre verás varias féminas escribiendo en cualquiera de las listas de la comunidad, y no obstante, la líder del proyecto es una mujer.

Es un grupo placentero donde trabajar, sin discriminación de ningún tipo y con muchos retos por delante. El sueño de cualquier tecnólogo. Lo más importante en Fedora, es que siempre hacen que todos, sin importar las diferencias, nos sintamos cómodos y seguros. Por lo que las políticas anti-discriminatorias no solo aplican a las comunicaciones digitales, sino también a los eventos presenciales, previniendo cualquier tipo de foco donde un posible acoso o ataque contra las diferencias pueda ser posible.

En fin, las comunidades tecnológicas han avanzado mucho en materia de diversificación de géneros, y esto es debido al propio rol de la Mujer como profesional, dándose su lugar. Mientras más rápido entendamos como mujeres que las diferencias que tenemos no deben afectar nuestro trabajo, más rápido nosotras mismas nos integraremos a ambientes donde usualmente solo hombres se reunían.

La meta ya no es incluir a la mujer en ambientes donde no existían, sino aumentar la cantidad, lo que se logra dando muestras de lo bien que las mujeres podemos entrar a un mundo competitivo donde nuestro género no sea el punto de diferencia, sino nuestro profesionalismo ante los retos.

4. ¿Cómo crees que puede ayudar la tecnología en el camino para la participación y el empoderamiento ciudadanos y por qué?

Ya estamos viviendo en un mundo donde la tecnología cambia nuestra forma de percibir el día a día. Desde ciudades donde hay wifi gratuito, hasta cámaras de vigilancia para detener delitos. Las ciudades se están adaptando al mundo tecnológico y están aprovechando sus virtudes para hacer la convivencia mucho más placentera.

Muchos gobiernos ya disponen de sistemas con los cuales, facilitan las tareas cotidianas de los ciudadanos. Pago de impuestos, servicios, informe sobre delitos y más, son pasos gigantes para permitir que las tecnologías nos brinden un medio ambiente adecuado a las necesidades de un mundo cambiante.

5. ¿Qué significa para ti el empoderamiento ciudadano en la coyuntura de crisis actual?

Poco a poco, los gobiernos han tenido que aprender a confiar más en sus ciudadanos, haciéndolos partícipes de lo que sucede y de como mejorarlo. Sin embargo aún falta mucho tramo por recorrer.

Hay que incentivar a los jóvenes y a las empresas a mejorar la calidad de vida, bien sea proponiendo proyectos que mejoren la convivencia, o realizando competencias juveniles. Las únicas personas que saben que hay que mejorar son los ciudadanos de a pie, los que viven la realidad de sus ciudades y distritos de primera mano. Mientras más canales directos de comunicación se abran entre las personas, mayor será el impacto en atacar las crisis actuales.

6. En tu opinión ¿Cómo puede el uso social de tecnologías libres contribuir al desarrollo humano?

Puede parecer fácil, pero no lo es. La razón principal es que, aunque parezca, no todos saben utilizar las tecnologías de forma correcta.

Debemos concientizar a la gente sobre como buscar información, como utilizar correctamente las redes sociales y como proponer

nuevas iniciativas. Muchas personas no entienden la magnitud que ofrecen las tecnologías libres y se limitan a 5 o 6 portales. Muchas personas ni siquiera saben enviar mails. Utilizando tecnologías libres podemos aprovechar ese vacío de conocimiento creando planes de masificación, educación y planificación para que el individuo pueda darle una mayor utilidad a la inmensa gama de herramientas que, las tecnologías libres, ponen a su disposición.

7. ¿En qué proyectos andas ahora mismo?

Para ser honesta, decidí tomarme unos 8 meses sabáticos debido a mi matrimonio, por lo que mi actividad estuvo bastante baja hasta el mes pasado. Sin embargo, durante este período, estuve traduciendo Darktable y desarrollando videos educativos.

Ya en mi reactivación, estoy ayudando con el arte del FLISoL2014 y como siempre, prestando mi soporte para coordinar las sedes que se realicen en mi país Venezuela, manejando la lista de correo, redes sociales y portales.

Lo mas seguro es que durante el próximo mes, retome mis labores en el equipo de diseño de Fedora, así como incorporarme a dos proyectos educativos y a un par de comunidades que han solicitado ayuda con mis conocimientos.

Por mucho que uno se de unas vacaciones (y para gente que tiene años en esto como yo es completamente necesario), uno nunca deja de realizar la labor de educar, compartir y aprender.

8. ¿Cuáles crees que son actualmente los grandes retos del uso social de la Tecnología para el empoderamiento ciudadano?

El principal reto es educar al ciudadano a utilizar las herramientas de forma correcta. Hasta tanto, no hagamos talleres y campañas de concientización, el ciudadano no sabrá hasta donde es el alcance de la tecnología que tiene a disposición.

9. ¿Qué consejo le darías a alguien a quien que quiera comenzar a generar innovación social en su comunidad?

La correcta documentación siempre es el primer paso. Toda buena idea siempre debe ser escrita. De esta forma, no solo los basamentos en los cuales se fundamenta dicha innovación se verán soportadas, sino que otras personas que se identifiquen con la idea podrán incorporarse rápidamente.

Muchas ideas quedan en el limbo tecnológico por falta de contribuyentes, y es por esto que, mantener un registro acorde y una comunicación abierta siempre deben ser la primera regla para cualquier proyecto de innovación.

10. Una expresión o frase que resuma para ti la esencia del empoderamiento ciudadano a través de las TIC.

Todo es posible si leemos, aprendemos y lo aplicamos.

"Once upon a time a woman in the Free Software..."

"Once upon a time a woman in the Free Software ..."; and although it may sound funny to yet it seems that many women in the world of open technologies are a story. After a few years of walking in the Free Software world, I've noticed that the women are very many who put their beans arena like any other, and often hide behind one nick not be androgynous rejected by the geek worship.

From women that makes complex programming books for RaspberryPi girls to create fabulous animations in Blender using the complex physics engine; growth has been fabulous statistics in past 5 years, but still not enough.

It is a cultural fact that society always looking to improve by leaps and bounds, and that's why we have all included in this incredible race for development technological. It had opportunity to spread free technologies both in my country and elsewhere, despite the feeling of give a talk is incredible, there is no greater happiness than to sit with an equal and develop something to help or motivate others.

After many years of working with design for various projects, such as Fedora and Gimp; after organizing countless events like FLISoL, FUDcon and technical conferences; after being invited to speak at international conferences as Linuxwochen, FISL, FLock and LGM; that gives me satisfaction year after year of seeing twice as many women is unmatched.

This is how we are on the road to advance to more complex things. While yesterday we were awaiting our computers only worked, today we are beginning to post on things systems risky; and within 10 years we will say "wow, if 10 years ago we thought we were on the cusp of technology and today we overcome, we will do in the next 10 years "and that's where the granite sand people like us will yield its harvest.

It is in the minds of the youth, high school and university, where the key is for new developments, to new goals and new projects; however, therefore scheduled times, we forget ourselves to program us address new potential. It is in these basic programs mathematics, or those basic programming books that have a problem on the last page that not even Torvalds could afford, that minds They bright curiosity necessary to become leaders and technological innovators of tomorrow.

1. As a promoter of events to promote free software we would like 'll stand how free and open source software are changing the way participation of citizens.

I think the biggest impact is that the citizen does not know precisely, but happening around her. It is a fact that every day there are more applications, more ideas, more innovation, all hand-free technologies that ordinary people enjoy your daily activities.

As simple as going to the grocery store and your products are scanned by a open source application, such as the box office is in airplane sockets computers with Linux as the servers everyday pages (google, twitter, facebook, wikipedia, etc) are OpenSource servers and thousands of examples. The truth is, that public participation switch to exponential steps to allow greater access to technology and knowledge.

2. Clearly, members of the Linux community would like to see more women involved in Linux and free software in general. What to do to promote participation of women in the technology field since primary education?

Any inclusion begins with an equal eye. If we reach young telling "and the girls too," we who are putting that first barrier letting them know that girls "may" be different or they do more difficult.

A better way to do is to place primary inclusion challenges that you never do mention of a possible difference in knowledge or skills due to sex; with prizes to encourage everyone, not just the winners; and enable young people not only useful in finding a school technology, but also make it challenges fun for your daily activities.

3. What is the Fedora community? Tell us about the Linux communities which women participate actively

In all communities, women are actively involved; Fedora, Debian, Ubuntu, firefox, Darktable, Gimp, CentOS, etc.

The Fedora Community, like many others, provides an amazing environment for learning and technologically developed. In Fedora, you will always see several females writing in either list of the community, and yet, the project leader is a woman.

It is a pleasant group to work, without discrimination of any kind and with many challenges ahead. The any sleep technologist. Most important in Fedora is that always make everyone, regardless of differences, we feel comfortable and safe.

So not only anti-discrimination policies apply to communications digital, but also to face events, preventing any kind of focus where possible harassment or attack the differences may be possible.

Finally, technological communities have made great strides in diversifying of genres, and this is due to the proper role of the woman as a professional, giving himself his place. The sooner women understand the differences as we should not affect our work, the faster we integrate ourselves to environments where usually only men would gather.

The goal is not to include women in environments where none existed, but increase amount, which is achieved by showing how well women can enter a competitive world where our gender is not the point of difference, but our professionalism to challenges.

4. How do you think technology can help on the way for participation and empowering citizens and why?

We are already living in a world where technology changes the way we perceive everyday. From cities where there is free wifi, to surveillance cameras stop crimes. The cities are adapting to the technological world and are leveraging their strengths to make living more pleasurable.

Many governments already have systems which facilitate everyday tasks citizens. Payment of taxes, services, crime report and more, are steps giant technologies to allow us to provide a suitable environment the needs of a changing world.

5. What do you mean by citizen empowerment in crisis situation Current?

Gradually, governments have had to learn to trust their citizens, making them partakers of what happens and how to improve it. But still missing long stretch of road ahead.

We must encourage young people and businesses to improve the quality of life, either proposing projects that improve the living, or doing junior competition. The only people who know they need improvement are the ordi-

nary people, the living reality of their cities and districts firsthand. The more channels open direct communication between people, the greater the impact on attack the current crisis.

6. In your opinion how can the social use of free technologies contribute to human development?

It may sound easy, but it is not. The main reason is that, oddly, not everyone know how to use technology properly.

We must raise awareness on how to find information, how to use properly social networks and propose new initiatives. Many not understand the magnitude that offer free technology and are limited to 5 to 6 portals. Many people do not even know send mails. We use free technologies can leverage that knowledge gap by creating plans overcrowding, education and planning so that the individual can give greater utility to the vast range of tools, free technologies available to them.

7. What are you up projects right now?

To be honest, I decided to take about 8 months sabbatical due to my marriage, so my activity was quite low until last month. However, during this period was translating Darktable and develop educational videos.

Already in my recovery, I'm helping with the art of FLISoL2014 and as always, lending my support to coordinate the venues that take place in my country Venezuela, managing the mailing list, social networks and portals.

Most likely during the next month to resume my work on the computer Fedora design, as well as joining two educational projects and a couple of communities that have requested help with my knowledge. However much one of a holiday (and for people who have years of this as I is absolutely necessary), you never leave the work of educating to do, sharing and learning.

8. Who do you think are currently the major challenges of the social use of Technology for citizen empowerment?

The main challenge is to educate people to use the tools correctly. Until not do workshops and awareness campaigns, the citizen will not know far is the reach of technology you have available.

9. What advice would you give someone who wants to start generating social innovation in your community?

Good documentation is always the first step. Every good idea to always be in writing. Thus, not only the bases which is based on such innovation will be supported, but other people who identify with the idea may be incorporated quickly.

Many ideas are in technological limbo for lack of contributors, which is why that maintain a record keeping and open communication should always be the first rule for any innovation project.

10. An expression or phrase to summarize for you the essence of empowerment citizens through ICT.

Anything is possible if you read, learn and apply

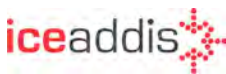
Translated by Adrián Sánchez Antunes, Cybervolunteer, Madrid, Spain



ICEADDIS Ethiopia

Markos Lemma
Co-founder
ICEADDIS

<http://eweket.wordpress.com>
@eweket



Born in Ethiopia in 1984. Markos Lemma is specialized in ICT consultancy in Ethiopia. He co-founded the iceaddis innovation hub (www.iceaddis.com). He is currently working as a community manager. Markos is a GlobalVoices Author. He organizes Barcamp Ethiopia once a year. Barcamp Ethiopia is the biggest tech community event in Ethiopia. He is a coordinator on a research program on literacy, a project running by MIT, OLPC & Tufts University. He loves the active tech community and organized different events. He is a collaborator, a speaker,

a blogger. He mainly blogs and speaks about social media, mobile technology in Africa, green tech, and social affairs.

1. Could you explain us how was born and what is the mission of ICEADDIS?

We started iceaddis in May 2011. Before we have started iceaddis, we ask ourselves very basic questions. Questions like where do the Ethiopian youth go if they have innovative ideas? Where do the techies connect? Where does start up get skilled human power? The questions were very broad and the only thing we discovered that there is no such a physical space to in addis ababa for the energetic and high potential Ethiopian techies. So the idea of iceaddis started there answering the questions of the tech community – to bring high potentials together at a nexus point and help them to

accelerate their startup and innovation to bring to the market. And importantly, to help them to connect and create different opportunities to each other.

2. You are trying to contribute to Ethiopia's economic growth. How do you manage to generate social innovation among young entrepreneurs in Ethiopia?

The aim of iceaddis is to establish a national network of collaboration and a home of Ethiopian made innovations. The network provides spaces where appropriate and value-added technologies will be developed and put into use for communities be it in business or education sectors in Ethiopia. At iceaddis we have an collaboration open space, dedicated co-working spaces and prototyping laboratories. Unlike many other hubs, iceaddis also supports the green tech solutions. We are helping startups to emerge from ICT & green tech fields. Next to providing spaces, we have different entrepreneurship programs and trainings. Since we are located in the university, we mainly target university students who want to open up a new venture instead of looking a scarce job. Our prototyping facility is equipped with different machines for product design services.

We support different community members to strengthen their participation. We are also promoting ethiopian tech innovation to the world.

3. How can anyone be part of this growing community of Social Innovation

Social innovation is a movement. It is about creating a profitable business while sustaining the society and environment. Being part of the growing community of social innovation means, being part of the future innovators. At iceaddis, we support social innovations that to do this we need open-spaces. We believe joining such kind of open environments with a supporting community behind it makes the social innovation more effective. The community itself carries the platform and decides what is happening in such envi-

ronment. Most people have a positive attitude towards social innovation. This added up another opportunity for marking and acceptance within the community.

4. How can technology help in the way of participation or empowering citizens in Africa and why?

I have spoken in a different platform about the need of enabling people in Africa for access of the technology and create an environment to people to practice critical thinking. One thing for sure is that most people find it hard to distinguish between high-tech and technology concepts. Technologies shouldn't be high-tech rather focus on local solutions. Technology helps to analyze, understand, measure and excite local needs and solutions. This is basically, what is important right now in Africa. Technology helps to connect ordinary citizens to be responsible for their own environment and help them to be an active participants to be part of the solutions. In most places, top-down approach is enforced and in most cases the idea of "we know what you want" is a way to go. but technology has a capacity to change such perspective and it enables the general public to say "we know what we want" and this is why basically we need to encourage access to technology. As a basic and advanced tool, technology gives freedom to people to act of their demands and problems. Africa is rich with technology it is not a new thread we follow rather we need to re activate what has been done and build on for sustainable human growth.

5. What is Hacking Agriculture competition?

We organized a agriculture hackathon competition together with CTA. The idea is if we put some awards for ICT innovation regarding agriculture, we could motive some people to come up with some great ideas, which will work, on their own environment. It seemed like it worked that we had many submissions from many countries. The one we organize in Ethiopia was focusing more on market information for farmers and how this information can be distributed to the farmers who are living in a very basic technology access. Our startup considered basic phones to disseminate infor-

mation and work on a project related to this. We secured the second position for award in Kigali.

6. In your opinion, how can the social use of technology contribute to human development and Social Innovation? ¿Can you give us some real examples born in ICEADDIS?

People carry goods with their shoulder and with donkeys back. On the other hand most of the ruler people own donkeys and some byscles. One of the startup come with the idea of bamboo trailer with attach to the byscles and prettying to attach with a donkey to transport goods. Such kind of social innovation helps the community. Obviously, there is a high demand regarding such problems. ICT solutions targeting farmers enabling them to be aware of the market information for their product. Mobile apps enable experts to connect to work on the growing sectors (E.g. Construction). Mobile apps enable awareness about environmental issues which will help citizens to be more responsible and at the end helps the general human development. it is mere about ICT and technology, but about people .

7. You work local to global. What is your connection with other African hubs? Is there any common project going on?

Iceaddis is part of the growing network of the AfriLabs. It is a network of hubs in Africa to work in different projects (e.g with desk-sharing agreement, simultaneous product launch, technical support and funding opportunities). iceaddis also part of its own growing network of icehubs (currently, icecairo, icealex hubs are established in Egypt, as well as icebahaus in Germany). We basically believe that we need to think global and act local. We host ZeroAward competition together with other hubs with the icehubs network. In the AfriLabs network, we also work on common projects (eg. Global Innovation lounge, Agri-hack, etc.)

8. Share your thoughts on how open culture and knowledge can change the world.

One of the most interesting global changes is caused by the "Openness" movement, which is widely practiced inside the tech community. A few years ago it was very clear that something only shared on the household level. That era seems to have already passed. After the introduction of Open Source Software licensing, freedom to share either a piece of information or a full product becomes more and more common. The rapid penetration of Internet, open and free media accelerates this philosophy of sharing. It triggers more collaboration, international oriented thinking, and peer-to-peer information exchange without geographical limitation. Through this individuals become more empowered. So before we knew it, the world started to share resources and collaborate at global scales.

9. What do you think are currently the major challenges of the social use of technology for citizens across the world?

We need right and supportive policies (e.g. in Ethiopia, companies can't register directly as social enterprises), the private sector strategy is also one challenge in this regard. Privacy is becoming one big issue. Government and other monopoly companies consider citizens as a product. The increasing use of surveillance technologies and how money is spending on them is quite a challenge for social use of technology. Because of big investments, open social technologies are under challenge. Citizens need to feel free to use technologies; they shouldn't be scared of collaborating and sharing information and ideas because someone is watching them.

10. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in their communities?

Social innovation is about social. It is about being responsible. It is about answering the communities demand. It is not about enforcing but collaborating. I usually tell the startups we support, sell your products to yourselves. Would you buy this? Would you con-

sider this as innovation? People buy things what is useful for them. In most cases. But the communities also need to love the products. someone who are careful of creating a useful innovation which is loved by the community will be successfully run social businesses. It is like food serving in an attractive fashion. Everyone needs food to live, but also wants to enjoy it.

11. An expression or phrase to summarize for you the essence of citizen empowerment through ICT.

Technology helps to connect ordinary citizens to be responsible for their own environment and help them to be active participants to be part of the bigger picture.

Translated by Talia Rodriguez Martelo, Cybervolunteer, Madrid , Spain

ICEADDIS Etiopía

Nacido en Etiopía en 1984, Markos Lemma es especialista en consultoría ICT en Etiopía, co-fundador de Innovation Hub Iceaddis, www.iceaddis.com y actualmente, trabaja como Community manager. Además es autor en Global Voices y organizador del Barcamp anual de Etiopía, el mayor evento de comunidades tecnológicas del país. Es coordinador en un programa de investigación sobre alfabetismo, un proyecto dirigido por el MIT, OLPC y Tufts University. Le apasionan las comunidades tecnológicas activas y organizar eventos, es colaborador, orador y blogger. Escribe en varios blogs sobre social media, tecnologías móviles en África, tecnología verde y temas sociales.

1. ¿Podrías explicarnos cómo nació y cuál es la misión de ICE-ADDIS?

Fundamos ICEADDIS en mayo de 2011. Antes de comenzar, nos preguntábamos muchas cuestiones básicas como a dónde acudían los jóvenes etíopes cuando tenían ideas innovadoras, dónde se relacionaban los "techies" o dónde conseguían el talento las Start-ups. Estas cuestiones eran muy básicas, y lo único que sacamos en claro es que no había ningún tipo de espacio físico en Addis Abeba para desarrollar la energía y el alto potencial de los "techies" etíopes. Así, la idea de ICEADDIS empezó respondiendo a estas ideas sobre la comunidad tecnológica, poniendo el potencial en un punto común y ayudándoles a llevar su Star-up y la innovación hasta el mercado. Y muy importante, ayudándoles a conectar y a crear diferentes oportunidades para cada uno.

2. Estás contribuyendo al crecimiento económico de Etiopía. ¿Cómo gestionas la generación de innovación social entre los jóvenes emprendedores de Etiopía?

El objetivo de ICEADDIS es crear una red de colaboración nacional y un hogar de la innovación etíope. El centro proporciona espacios donde se desarrollarán y pondrán en uso para las comunidades, las tecnologías apropiadas y con valor añadido ya sea en el sector empresarial o en sectores educativos de Etiopía. En ICEADDIS tenemos un espacio abierto de colaboración organizado en áreas de co-working y laboratorios de prototipado. A diferencia de otros hubs, ICEADDIS también proporciona apoyo a las soluciones "green tech". Nosotros estamos ayudando a las start-ups a emerger desde el ITC y el campo green tech. Junto con proporcionar espacios, también tenemos diferentes programas y cursos de emprendimiento. Desde que estábamos situados en la universidad, dónde principalmente

dábamos cobertura a estudiantes que querían comenzar una aventura empresarial en vez de buscar trabajo en una situación de escasez. Nuestro espacio de prototipado está equipado con diferentes máquinas para diseño de productos y servicios. Apoyamos a diferentes miembros de la comunidad tecnológica para afianzar su participación y mostramos la innovación tecnológica etíope al mundo.

3. Cómo se puede formar parte de esta creciente comunidad de innovación social.

La innovación social es un movimiento. Se trata de desarrollar negocios rentables que son sostenibles y respetuosos con la sociedad y el medio ambiente. Formar parte de la creciente comunidad de innovadores sociales, significa ser parte de los futuros innovadores. En ICEADDIS, apoyamos la innovación social y para ello necesitamos espacios abiertos. Creemos que los entornos abiertos respaldados por una comunidad activa, hace que la innovación social sea más efectiva. La comunidad se encarga de gestionar la plataforma y decide qué ocurre en su entorno. La mayoría de las personas tienen una actitud positiva hacia la innovación social, esto añade otra oportunidad para el mercado y aceptación dentro de la comunidad.

4. ¿Cómo puede la tecnología potenciar la participación o el empoderamiento ciudadano en África y por qué?

He hablado en diferentes plataformas de la necesidad de permitir que la gente acceda a la tecnología en África, y crear lugares para que las personas practiquen el pensamiento crítico. Una cosa segura, es que a la mayoría de las personas les cuesta distinguir entre alta tecnología y conceptos tecnológicos, conceptos que no son necesariamente alta tecnología, si no que se basan en buscar soluciones para cuestiones locales. La tecnología ayuda a entender, analizar, medir y estimular las necesidades y soluciones locales, y esto es básicamente lo que es importante ahora mismo en África. La tecnología ayuda a conectar a ciudadanos responsables de su entorno y los motiva a ser parte activa de las soluciones.

5. ¿Qué es la competición "hacking Agriculture"?

Hemos organizado la competición en colaboración con el CTA, la idea es crear varios premios relacionados con ICT respecto a la agricultura, pensando que así podríamos motivar a las personas a desarrollar grandes ideas para transformar su entorno. Parece que ha funcionado, ya que tenemos muchas solicitudes de números países. El que organizamos en Etiopía está centrado en información de mercado para granjeros y cómo

distribuir esta información entre ellos, que están accediendo a unas tecnologías muy básicas. Nuestra start-up, por ejemplo, utiliza teléfonos móviles básicos para difundir información y trabajar en proyectos relacionados, consiguiendo el segundo premio en la convocatoria de Kigali.

6. En tu opinión, ¿cómo puede el uso social de la tecnología contribuir al desarrollo humano y a la innovación social?

Las personas puedes transportar cosas buenas con su espalda o con la espalda de un burro. Por otro lado, las personas que poseen burros, la mayoría de las veces también poseen bicicletas. Una start-up nace con la idea de carros de bambú para atar a los burros o a las bicicletas para transportar cosas. Este tipo de innovación social ayuda a la comunidad. Obviamente, hay una gran demanda respecto a tales soluciones. Las soluciones tecnológicas permiten a los granjeros ser conscientes de la información de mercado para sus productos, las apps móviles permiten a los expertos a conectar con sectores en alza y también permiten concienciar a cerca del medio ambiente, lo que ayuda a los ciudadanos a ser más responsables de su entorno, ayudando al desarrollo humano. La tecnología, no trata meramente de tecnología, sino de las personas.

7. Trabajas desde lo local a lo global, ¿cuál es tu relación con otros hubs africanos? ¿Hay algún proyecto común en el que estéis trabajando?

ICEADDIS forma parte de la creciente red de labs africanos. Es una red de hubs que trabaja en diferentes proyectos en África, por ejemplo, con escritorios compartidos, lanzamientos simultáneos de producto, soporte técnico y oportunidades de acceso a financiación. ICEADDIS también forma parte de su propia red de Icehubs (Currently, IceCairo, Icealex), laboratorios establecidos en Egipto, cómo ICEBauhaus lo está en Alemania. Nosotros pensamos que tenemos que pensar en global y actuar en local. También acogemos la ZeroAward Competition junto con otros hubs de la red ICEHUB. En los labs africanos, nosotros trabajamos en proyectos comunes como por ejemplo, Global Innovation Laoungue o Agrihack.

8. Comparte tu opinión de cómo el conocimiento y la “cultura open” pueden cambiar el mundo.

Uno de los cambios de más interés a nivel global es el movimiento “open” en gran parte proveniente de la comunidad tecnológica. Hace algunos años, estaba claro que algo sólo se compartía en el ámbito doméstico, ese período parece estar superado. Desde la introducción de la licencia de Open

Source, la libertad para compartir parte de una información o cualquier información completa se ha convertido en algo cada vez más común. La rápida penetración de internet, los medios "open" y gratuitos, han acelerado esta filosofía de compartir. Todo ello precisa de más colaboración, una orientación internacional del pensamiento e intercambios peer to peer sin límites geográficos. A través de este movimiento, los individuos se empoderan. Así que supimos esto, el mundo empezó a compartir recursos y a colaborar a escala global.

9. ¿Cuál piensas que es, actualmente, el mayor reto del uso social de la tecnología para los ciudadanos del mundo?

Necesitamos derechos y políticas de apoyo, por ejemplo, en Etiopía, las compañías no se pueden registrar como empresas sociales, la estrategia del sector privado es un reto en este sentido. La privacidad también se está convirtiendo en un tema de relevancia, ya que los gobiernos y las empresas monopolistas consideran a los ciudadanos como un producto. El uso creciente de la vigilancia y cómo se gasta dinero en ello, es un reto y un hándicap para el uso social de la tecnología. Gracias a éstas grandes inversiones, la tecnología social no se está desarrollando. Los ciudadanos necesitan sentirse libre de usar tecnología, no deben de tener miedo de colaborar o compartir información, sólo porque alguien les está vigilando.

10. ¿Qué consejo le darías a alguien que quiere comenzar a generar innovación social en sus comunidades?

La innovación social trata sobre la sociedad, trata sobre ser responsable y sobre responder preguntas que se hace la comunidad. No se trata de imponer, sino de colaborar. Normalmente le digo a las start-ups que apoyamos que intenten vender sus productos a sí mismos: ¿comprarías esto? ¿Crees que es innovación? La gente compra cosas que son útiles, en la mayoría de los casos, pero las comunidades, necesitan amar sus productos. Alguien que es capaz de crear innovación útil para la comunidad, tendrá éxito en el mercado social. Es algo así como la comida servida con una buena presentación, la gente necesita comida para vivir, pero también le gusta disfrutarla.

11. Una frase que resuma lo que es para ti la esencia del empoderamiento ciudadano a través del ICT.

La tecnología ayuda a los ciudadanos a ser responsables de su propio entorno y a ser parte activa de la gran foto de la sociedad.



Programamos

Fundadores de Programamos

Jesús Moreno León,
José Ignacio Huer-
tas Fernández,
Patricia Flor Palo-
mares y María Mo-
riana Coronel
@Programamos
Programamos.es

Jesús (@j_morenoI) es Ingeniero Técnico en Informática, Máster en Ingeniería de Sistemas Telemáticos y doctorando en Technology Enhanced Learning. Tiene 10 años de experiencia docente como profesor de informática en Secundaria y Formación Profesional. Ha colaborado como experto y miembro del jurado en los campeonatos de Europa y del mundo de Formación Profesional (WorldSkills International London 2011 y WorldSkills Europe Spa 2012). Actualmente trabaja en el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado

José Ignacio (@jihuefer) es Ingeniero Técnico en Informática y Máster en Ingeniería de Sistemas Telemáticos. Lleva 10 años dando clases de informática en Secundaria y Formación Profesional. Ha trabajado como experto y asesor en la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y en la Agencia Andaluza de Evaluación Educativa. Actualmente trabaja en el IES Polígono Sur impartiendo distintos módulos en los Ciclos Formativos de Informática de Grado Medio y Superior.

Patricia (@patriflorp) es Maestra de Educación Física, Música y Primaria y Licenciada en Psicopedagogía con 10 años de experiencia docente. Actualmente trabaja como Jefa de Estudios en el CEIP Paz y Amistad, un centro del Polígono Sur de Sevilla donde ha puesto en marcha un proyecto educativo que promueve el desarrollo del pensamiento computacional a través de la programación.

María (@mariamorianac) es Maestra de Educación Infantil y Primaria con más de 10 años de experiencia docente. Actualmente trabaja en el CEIP Ortiz de Zúñiga de Sevilla y cursa el Máster en Educación Bilingüe de la Universidad Pablo de Olavide. Como parte de su Trabajo Final de Máster está investigando cómo utilizar la programación informática para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en los centros bilingües.

1. ¿Contadnos cómo nace y cuál es el objetivo de programamos.es?

Programamos es una asociación sin ánimo de lucro cuyo objetivo fundamental es promover el desarrollo del pensamiento computacional desde edades tempranas a través de la programación de videojuegos y aplicaciones para móviles en todas las etapas escolares, desde Educación Infantil hasta Formación Profesional.

En Programamos estamos convencidos de que en el futuro más próximo será necesario saber programar en una gran cantidad de sectores, y no solo en el sector IT, por lo que consideramos que enseñar a nuestros estudiantes a programar puede ser un factor muy importante en su futuro y en el de nuestra sociedad.

Pero además existen evidencias científicas de que aprender a programar y a crear aplicaciones software no solo prepara a los jóvenes para estudios y profesiones técnicas, sino que los ayuda a desarrollarse como pensadores computacionales que pueden aprovechar estos conocimientos y destrezas en muchos aspectos de sus vidas, potenciando así su creatividad y su capacidad de innovación y emprendimiento.

Tras varios años trabajando con chavales de Secundaria y Bachillerato, nos planteamos la posibilidad de adaptar nuestras prácticas a otros niveles educativos y disciplinas. Así que nos pusimos en contacto con otros docentes y preparamos talleres en varios colegios para evaluar esta posibilidad. Como los resultados de estas actividades fueron magníficos y realmente motivadores, nos decidimos a poner en marcha un sitio web [1] para compartir este tipo de ini-

ciativas y funcionar como punto de encuentro de todos aquellos docentes o padres que quieran enseñar a programar a jóvenes en edad escolar.

Así es como nace Programamos, como una comunidad de docentes que colabora y une esfuerzos para tratar de mejorar nuestra práctica diaria y ayudar a nuestro alumnado preparándolo para el mundo en el que tendrá que desenvolverse.

2. ¿Cómo funciona la plataforma y cómo se puede participar en ella?

En nuestra plataforma se explican las motivaciones de este proyecto y sus objetivos, se incorpora información que pretende ayudar a docentes noveles en estas tecnologías a plantear esta iniciativa en su aula y se cuelgan todos los materiales didácticos que utilizamos en nuestras clases. Además se cuenta con un blog en el que se comparten de forma más cercana nuestras experiencias e ideas, y con una sección de foros, en la que cualquiera puede plantear dudas o sugerencias, contar sus propias experiencias, compartir con la comunidad nuevas herramientas, etc.

Por supuesto, todos los materiales y recursos se comparten con una licencia que permite que cualquier pueda usarlos, modificarlos o adaptarlos a su gusto, ya que desde Programamos tratamos de inculcar a nuestro alumnado los valores de la cultura y el software libre.

3. ¿Cómo pueden ayudar los videojuegos y las apps en el camino para la participación y el empoderamiento de estudiantes de edades tempranas y por qué?

El desarrollo de videojuegos y apps para dispositivos móviles es uno de los pocos campos en los que no es necesario contar con una gran infraestructura o una plataforma de promoción y marketing para poder triunfar. Lo que realmente se necesita es una buena idea, algo original y que solucione algún problema actual.

Por lo tanto, como estamos absolutamente convencidos de que a todos nuestros estudiantes se les ocurren ideas estupendas, originales y novedosas, lo único que les falta es un pequeño empujoncito para que se decidan a llevarlas a la práctica. Al aprender a programar aplicaciones software el alumnado pierde el miedo a probar sus propias ideas, a compartir sus creaciones y exponerlas a la opinión del resto, a aprender de los consejos y críticas para seguir mejorando, a reflexionar, volver a imaginar nuevas soluciones y a llevarlas de nuevo a la práctica.

A pesar de la presencia casi ubicua del software en tantos ámbitos de nuestras vidas, solamente un porcentaje mínimo de la población es capaz de programar aplicaciones software y, por tanto, el potencial creativo de la sociedad en su conjunto se encuentra realmente limitado. Enseñar a programar en las escuelas, por consiguiente, es una apuesta por eliminar brechas sociales que aumentará la diversidad, originalidad y funcionalidad de las soluciones software del futuro. Se trata, tal y como llama a este fenómeno Clive Thompson [2], de la democratización de la programación.

4. Uno de los objetivos es que el alumnado se sienta menos consumidor de tecnología y más creador. ¿Veis a los y las estudiantes más motivados? ¿Cuál es su respuesta?

La motivación de los estudiantes al aprender a programar sus propias aplicaciones y juegos es espectacular, ya que, como comentábamos previamente, se les presenta la oportunidad de hacer realidad las creaciones que tienen en su mente; algo a lo que no se encuentran habituados.

Para nosotros, como docentes, es impresionante y realmente satisfactorio ver cómo los estudiantes son los que nos demandan seguir aprendiendo. Constantemente, cada vez que se les ocurre una idea para mejorar un programa, nos piden que les expliquemos algún concepto que no terminan de comprender o alguna funcionalidad más avanzada. Y no solo eso, ya que en muchas ocasiones es el propio alumnado, colaborando entre sí o buscando información en

internet, el que encuentra nuevas respuestas y las comparte con el resto de compañeros.

5. ¿Qué significa para vosotros el empoderamiento ciudadano en la coyuntura actual?

Desde nuestro punto de vista, el empoderamiento ciudadano pasa por la educación y las relaciones y conexiones personales, y en este sentido consideramos que la tecnología debe jugar un papel fundamental.

La sociedad actual, que cambia a velocidad de vértigo, requiere gente preparada para inventar soluciones innovadoras que solventen situaciones inesperadas y que puedan, mediante la acción colectiva, mejorar el mundo que les rodea.

6. En vuestra opinión ¿Cómo puede el uso social de la tecnología contribuir al desarrollo humano?

En su artículo "Sembrando las semillas para una sociedad más creativa" [3], Mitchel Restnick, director del Media Lab del Instituto Tecnológico de Massachusetts y creador de las aplicaciones Scratch y App Inventor, defiende que la tecnología está jugando un doble papel en el desarrollo de una sociedad más creativa. Por un lado, con la aparición de nuevas tecnologías se está acelerando el ritmo de cambio, por lo que se acentúa la necesidad de un pensamiento creativo en muchos aspectos de nuestras vidas. Y por otra parte, las nuevas tecnologías tienen la capacidad, si se diseñan y utilizan de manera apropiada, de ayudar a la gente a desarrollarse como pensadores creativos, de forma que estarán más preparados para la vida en una sociedad creativa como la que demanda el futuro más próximo.

Nosotros compartimos esta visión y hemos comprobado en nuestras clases cómo el uso de la tecnología contribuye a un mayor desarrollo de la creatividad, la imaginación, la iniciativa personal, el emprendimiento y, algo muy importante, la eliminación de estereotipos de género respecto a las disciplinas STEM (Ciencia, Tecno-

logía, Ingeniería y Matemáticas, de sus siglas en inglés).

7. ¿Cuál es el futuro del proyecto programamos?

Nos encantaría seguir creciendo y seguir funcionando como punto de encuentro de docentes o familias que quieran aprender o enseñar a programar a chavales de cualquier edad, de manera que entre todos podamos seguir mejorando nuestra práctica docente.

Por otra parte, desde hace unos meses hemos presentado nuestro proyecto a varias administraciones educativas y entidades de formación y les hemos planteado algunas ideas para ayudar a extender esta práctica por los centros escolares de nuestro país. Aunque aún nos encontramos en las fases preliminares y a pesar de la coyuntura económica, pensamos que es posible que se lleven a la práctica algunas de nuestras propuestas para que se fomente el desarrollo del pensamiento computacional desde edades tempranas.

8. ¿Cuáles creéis que son actualmente los grandes retos del uso social de la Tecnología para el empoderamiento ciudadano?

La tecnología debe diseñarse y utilizarse para servir a las personas, para ayudarlas a cambiar la realidad y mejorar nuestra sociedad. Sin embargo, la situación actual en la que nos encontramos nos demuestra que, en muchas ocasiones, las tecnologías a nuestro alcance parecen servir a los intereses de las grandes corporaciones y de los estados totalitarios, tal y como se pone de manifiesto con noticias como las del espionaje masivo en la red destapadas por Edward Snowden, casos sobre malware para dispositivos móviles desarrollados y distribuidos por agencias militares gubernamentales, la colaboración de las empresas tecnológicas líderes con gobiernos para censurar el acceso de sus ciudadanos a determinados medios de prensa, o los casos en los que empresas que venden smartphones, ebooks o tabletas deciden eliminar la posibilidad de que sus usuarios accedan a determinado tipo de aplicaciones, libros o periódicos.

Los ciudadanos debemos valorar nuestra privacidad, tenemos que entender que, tal y como defiende Jesús González-Barahona [4], la tecnología no es neutra y debemos considerar a cada paso las implicaciones de la combinación de tecnología más legislación, siendo proactivos en la defensa de los intereses de la sociedad.

Este es quizás uno de los mayores retos para el uso social de la tecnología para el empoderamiento ciudadano, y su remedio pasa precisamente por la transmisión desde edades tempranas de los valores de la cultura y el conocimiento libre, de las ventajas del trabajo colaborativo o de la importancia de la discriminación de las fuentes de información, aportando un granito de arena en la búsqueda de sociedades más libres, críticas y que promuevan la colaboración ciudadana para solucionar sus problemas.

9. ¿Qué consejo le darías a docentes de todas partes que quieran comenzar a generar innovación social en sus comunidades educativas enseñando a programar? ¿Por dónde empezar?

Como es evidente, para enseñar a programar primero hay que saber programar. Pero la buena noticia es que existen herramientas que facilitan de manera extraordinaria la labor de aprender a programar y, además, convierten este proceso en algo realmente divertido y motivador. Así que nuestro consejo es que se sacudan el miedo y los nervios y que se lancen a programar, porque estamos convencidos de que va a ser una aventura totalmente satisfactoria.

En nuestro sitio web tenemos colgados materiales que permiten que cualquier persona, sin apenas conocimientos informáticos, pueda comenzar a programar sus propias aplicaciones con poco esfuerzo. Estos materiales están desarrollados pensando en su posterior aplicación en el aula, de forma que, al mismo tiempo que se aprende a programar, se van conociendo estrategias para el uso de estas tecnologías como herramienta didáctica.

A Isaac Newton se le atribuye, aunque en realidad es una cita de Bernard de Chartres, la frase *"si he logrado ver más lejos, ha sido porque he subido a hombros de gigantes"*. En esta misma línea aconsejamos a los docentes que quieran comenzar a enseñar a programar que reutilicen todos nuestros materiales y recursos, que los adapten, completen, modifiquen o mejoren a su antojo y, por supuesto, que los compartan con la comunidad con una licencia libre para que todos podamos seguir aprendiendo de las ideas e iniciativas del resto de compañeros.

10. Una expresión o frase que resuma para ti la esencia del empoderamiento ciudadano a través de las TIC.

A nosotros nos encanta una reflexión de Douglas Rushkoff [5], que entiende que si se tienen en cuenta las previsiones de desarrollos tecnológicos que indican que en veinte años la mayor parte de nuestras interacciones se realizarán a través de máquinas, considera que *"enseñar a nuestros niños y jóvenes a programar para que las máquinas hagan lo que ellos quieran parece mejor idea que dejar que ocurra justo lo contrario"*.

Programamos

Jesús (@j_moreno) is Technical Engineer in Computer Systems, with a Master in Telematics Systems Engineering and PhD student in Technology Enhanced Learning. He has got 10 years of teaching experience as an informatics teacher at Secondary Schools and Skills. He collaborated as expert and judge member in WorldSkills International London 2011 and WorldSkills Europe Spa 2012. At present, he works in the National Institute of Educational Technologies and Teacher Training.

José Ignacio (@jihuefer) is Technical Engineer in Computer Systems, with a Master in Telematics Systems Engineering. He has taught informatics in Secondary School and Skills for ten years. He worked as an expert and consultant in the Educational Counseling of Andalucía Government and at the Agency of Educational Evaluation. Now he works in the "Polígono Sur" High School teaching different models in Informatics Skills.

Patricia (@patriflorp) is teacher of Physical Education, Music and Primary Studies, graduated in Psychology with 10 years of teaching experience. Now she works as Studies Chief in "Paz y Amistad" School, a center at "Polígono Sur" of Seville where she has started an educational project that promotes the development of computational thinking through programming.

María (@mariamorianac) is teacher of Kindergarten and Primary students with more than 10 years of teaching experience. At present she works in "Ortiz de Zúñiga" School in Seville and she studies a Master in Bilingual Education at Pablo de Olavide University. As part of her Final Master Project, she is investigating how to use the informatics programming to improve the learning processes and the English teaching in bilinguals Centers.

1. Tell us, how was "Programamos" born and what are its objectives?

Programamos is a nonprofit association which fundamental objective is to promote the development of computational thinking since early ages through videogames and mobile applications in every scholar step, since Kindergarten till Skills.

In Programamos we are convinced that in the near future it will be necessary to know programming in a huge sector and not only in the TI sector, so that we considered that teaching programming to our students could be

a very important factor in their future and the society.

But instead there are scientist evidences that learning programming and creating software applications not only prepare youth for their studies and technical professions, but also it helps them to improve as computational thinker who can use this knowledge and skills in many aspects of society, powering their creativity and their ability of innovation and entrepreneurship.

After many years working with Secondary and Bachelor students, we thought the possibility of fit our practices to other educational levels and disciplines. So we contacted to other teachers and we prepared some workshops in few schools to evaluate these possibilities. The results were wonderful and really motivator, so we decided to start up a website [1] to share this kind of initiatives and work as a meeting point to every teacher o parent who want to teach programming to scholar youth.

So this is how Programamos was born, as a teacher community that collaborates and joins efforts trying to improve our diary practice and help to our students preparing them to the world that they will have to develop in it.

2. How does the platform work and how can you participate in it?

In our platform it is explained the motivations of this project and its objectives, there is incorporated information that pretends to help new teacher to plan this initiative in their classes and it is uploaded all the didactical materials that we use in our classes. There is also a blog where it is shared our experiences and ideas in a close way and a forum section where everybody can ask questions and make suggestions, tell their own experiences, share new tools to the community, etc.

Of course, all the materials and resources are shared with a license that allow everybody to use, modify or adapt them, because from Programamos we try to inculcate to our students the values of free culture and free software.

3. How can videogames and mobile applications help in the way to participation and the empowerment of youth and why?

The development of videogames and mobile applications is one of the few sectors where it is not necessary a huge infrastructure or a marketing plat-

form to triumph. The most important thing is a good idea, something original and something that helps solve some actual problems.

So, as we are absolutely agreed that our students have got awesome, originals and new ideas, they only need a little help to decide to develop their ideas. When they learn programming software applications, the students lose their fears to test their own ideas, share their creations and show it to the partner opinion, learn from the advices and critics to keep growing, to reflect on, imagine again new solutions and drive them to practice.

In spite of the almost ubiquitous presence of the software in so many aspects of life, just a little percent of the population can program software applications, so the social creative potential is really limited. Teaching programming at school is, therefore, a bet to remove the social breach that will grow the diversity, originality and future software solutions functionality. As Clive Thompson [2] calls this phenomenon, it is about the democratization of programming.

4. One of the objectives is that the students feel less technologies users and more creators. Do you see the students more motivated? What is their response?

The motivation of our students is awesome when they learn programming their own applications and games, because, as we said previously, the opportunity to make true the creations they have in their minds is present, there is something they aren't accustomed to.

For us, as teachers, it is awesome and really satisfactory to see how the students ask for more lessons. Every moment, every time they had an idea to improve an application, they ask for us to explain them some concepts they don't understand or some functionalities more advanced. And not only this, but also many times it's the own student who finds out new answers and shares them to their partners, collaborating or searching information on the Internet.

5. What means for you the citizen empowerment in the actual situation?

From our point of view, the citizen empowerment passes through the education, the personal relationships and connections, and in this sense we think that technology should play a fundamental role.

The actual society, that changes really fast, requires people ready to invent new solutions that fit unexpected situations and who can improve the world with a collective action.

6. In your opinion, how can the social use of technology contribute to human development?

In his article "Sowing the Seeds for a More Creative Society" [3], Mitchel Restnick, director of Media Lab at Massachusetts Institute of Technology and creator of Scaetch and App Inventor applications, defends that technology is playing a double role in the development of a more creative society. For one side, with the apparition of new technologies, the rhythm of changes is accelerating, so the need of creative thinking is accentuating in many aspects of our lives. For the other side, the new technologies has the capacity, if they are designed and used in a right way, to help people to grow as creative thinkers, so that they will be more ready for life in a creative society as that the nearest future demands.

We share this vision and we had checked in our classes how the use of technology contribute to a bigger development of creativity, imagination, personal initiative, entrepreneurship and, something very important, the removal of genres stereotypes about the STEM disciplines.

7. What is the future of "Programamos" project?

We would like to keep growing and working as a meeting point for teacher and families who want to learn or teach programming to kids, so that between all we can keep improving our teaching practice.

For the other side, few months ago we have presented our project to many educational administrations and formation entities and we have planned them some ideas to help expanding our practicing in the schools of our country. Although we aren't in the preliminary steps yet and in spite of the economic situation, we think that it is possible to make true some of our propositions to foment the development of computational thinking since early ages.

8. What do you think are now the big challenges to the social use of technology for the citizen empowerment?

The technology must be designed and used to serve people, to help them to change the reality and improve our society. However, the actual situation that we are in shows us that, in many opportunities, the technology

that we daily reach looks like it serve to the big corporations or totalitarian States interests, as it is showed in news like the massive spying in the Internet showed by Edward Snowden, cases of malware for mobile phones designed and distributed by governmental military agencies, the collaboration between technologies enterprises with governments to censure the access of their citizen to some specify media, or the cases in that the enterprises that sell smartphones, ebooks or tablets, decide to remove the chance of their user to access to some applications, books or newspapers.

The citizens should evaluate our privacy, we have to understand that, as Jesús González-Barahona [4] says, the technology is not neutral and we must considerer the implications of combination between technology and laws in every step, being proactive in the defense of the society interest.

Maybe this is one of the biggest challenges for the social use of technology for the citizen empowerment, and the recourse goes throw the transmission since early ages of the values of free culture and knowledge, the advantage of collaborative work or the importance of the discrimination of the information sources, giving little step in the searching of societies freer, critical and that promote the social collaboration to solve problems.

9. What advice will you give to the teacher from everywhere who wants to star generating the social innovation in their educational communities learning programming? For where should they start?

As it is clear, to learn programming, first it is necessary to know programming. But the good news are that there are some tools that make extraordinarily easy the job of learning programming and, instead, they convert this process in something really funny and motivational. So our advice is to shake out the fear and nervous and start programming, because we are convinced that this will be an adventure totally satisfactory.

In our website we have upload materials that allow to someone, without informatics skills, to start up writing their own apps with few efforts. These materials are developed thinking in a later application in classes, so that at the same time they learn to write code, they are knowing strategies for the use of these technologies as a didactic tool.

People attribute the following sentence to Isaac Newton, in spite of it's really a Bernard de Chartres quote: "If I have seen further than others, it is by standing upon the shoulder of giants". In the same line, we advices the teacher who want to star programming to reuse all our materials and resources, adapt them, complete them, modify or improve in their way and,

of course, to share with the community with copyleft license and everybody can keep learning from the ideas and the initiatives to the others partners.

10. A quote or sentences that resume for you the essence of the citizen empowerment throw the ITC.

We love a sentence of Douglas Rushkoff [5], who think that if it is bear in mind the previsions of technological developments that point that in 20 years most part of our interactions will be throw machines, he says that "teaching our kids and youth to programming to machines will make every-thing they want, it seems better idea than let the opposite happen".

Translated by Bárbara Durán Navarro, Cybervolunteer, Badajoz, Spain

Referencias / Referencies:

- [1] Sitio web de Programamos: <http://programamos.es>
- [2] Thompson C. (2010). Coding for the masses.
http://www.wired.com/magazine/2010/11/st_thompson_wereallcoders/
- [3] Resnick, M. (2008). Sowing the Seeds for a More Creative Society. Learning & Leading with Technology, 35(4),18-22:
<http://web.media.mit.edu/~mres/papers/Learning-Leading-final.pdf>
- [4] González-Barahona, J. (2012). La tecnología no es neutra. Cómo son las cosas, cómo podrían ser. <http://vimeo.com/40714824>
- [5] Douglas Rushkoff (2012). Teach U.S. kids to write computer code. Entrevista en CNN: <http://edition.cnn.com/2012/12/10/opinion/rushkoff-code-writing/index.html>



The Alliance for Affordable Internet

Sonia Jorge

Executive Director
of the Alliance for
Affordable Internet
www.a4ai.org
[@A4A_Internet](https://twitter.com/A4A_Internet)



1. Tell us about you and your organization

My name is Sonia Jorge and I am the Executive Director of the Alliance for Affordable Internet (A4AI) since July 2013. I have spent my whole career working in ICT for development, primarily focusing on policy and regulation. I have worked on these issues for over twenty years in more than twenty countries in Asia, Africa, Latin America and the Caribbean within a diverse range of international organizations.

A4AI is a global coalition committed to driving down the cost of Internet access in less developed countries. A4AI focuses on creating the conditions for open, efficient and competitive broadband markets via policy and regulatory reform. Through a combination of advocacy, research and knowledge sharing, the Alliance aims to facilitate the achievement of the UN Broadband Commission target of entry-level broadband services priced at less than 5% of average monthly income. In doing so, A4AI will help to connect the two-thirds of people in developing countries who cannot access the Internet.

A4AI members are drawn from both developed and less developed countries and include public, private and not-for-profit organiza-

tions. The World Wide Web Foundation (1), founded by Web inventor Sir Tim Berners-Lee, initiated the Alliance. Global sponsors are Google, Omidyar Network, USAID and the UK DFID and the Alliance has more than 57 members, in less than 6 months!

2. Could you explain us how was it born and what is the aim of the Alliance for Affordable Internet?

The Internet has transformed the way the world communicates, creates and collaborates, bridging geographical and social barriers. But a digital divide remains, and just two in five of the world's population is connected. Only 2.7 billion people have Internet access and internet adoption is growing by less than 9% annually.

A4AI's mission is simple: to work collaboratively to break down the barriers to affordable Internet access for everyone. A4AI seeks to achieve the UN Broadband Commission's target (2) of entry-level broadband services priced at less than 5% of monthly income. We want to close the digital divide, connect the two billion people not connected at the moment and to help unlock the benefits of affordable internet access.

A4AI is the first truly global coalition to tackle this issue head on. It is a diverse and truly international initiative - membership includes key players from the private, public and not-for-profit sectors, from developed and developing countries, including developing country governments such as Nigeria, Ghana and Mozambique.

We believe that policy and regulatory conditions are key barriers to affordable and universal access and so A4AI is working to create the conditions for open, competitive and innovative broadband markets.

We started with thirty members at the time of our launch in October 2013 and now we are made up to almost sixty. I am very proud of the diversity of A4AI: this is what makes the Alliance strong and rich. Members include countries such as Mozambique,

Ghana, Sweden, Nigeria, private sector companies like Google, Facebook, Cisco and Microsoft; and civil society groups such as the New America Foundation, the Internet Society, Beyond Access, World Pulse, the Cherie Blair Foundation and local partners who represent the Alliance on the field.

Our work is based on the principles of dialogue and exchange. In 2014, A4AI has already hosted multi stakeholder's forum in-country in Accra, Ghana and Abuja, Nigeria and soon in Mozambique. The outcomes were very positive with attendees identifying key barriers to affordability in their countries and committing to an action plan to tackle them. A4AI expects to be working with 10 - 15 countries in Africa, Latin America and Asia by 2015.

3. The long walk to Affordable Internet for everyone: what are the further steps needed to make it real?

The response to our work so far has been encouraging and we are beginning to see the first signs of real change. But it will be a long and hard road to unlocking the benefits of affordable Internet access for all.

With our members, we are working hard through a combination of advocacy, research and knowledge sharing. One of our first milestones was publishing an in-depth report on Internet affordability around the world to inform the debate and give actionable recommendations to drive change - the Affordability Report. The first version was published in December 2013, and we plan to publish this study annually.

Our in-country forums have also been an important part of our initial work. A4AI recognizes that achieving sustainable change requires not only workable approaches to the proposed reforms, but also clear consideration of the acceptability of the reforms to those people affected by them. The process of coalition-building will seek to ensure that public, private, academic, media and CSO sectors are represented in the national multi-stakeholder coalitions and that the work will be grounded upon the principles of consulta-

tion and open dialogue. This will also ensure that the policy and regulatory reform proposals developed are informed, shaped and driven by the views and concerns of populations within each country.

A4AI will seek to build both national and international support for change. Working effectively with internal and external stakeholders is likely to generate additional resources that can be of benefit to the national process, including knowledge and investment.

In the same spirit of knowledge sharing and research, all of A4AI's members have committed to a set a policy best practices that will guide advocacy work at the international level. These policies will drive prices down include allowing innovative allocation of spectrum, promoting infrastructure sharing, and increasing transparency and public participation in regulatory decisions.

4. How does the Coalition work in a practical sense? Do you have in-site projects you can tell us?

A4AI is action-focused. In February 2014 we held the first interactive multi-stakeholder forum in Accra, the capital city of Ghana. This was the first step in a long journey for us in Ghana. Ghana has been a long time partner of the Alliance, one of the first States to become a member, right after the launch and we signed a Memorandum Of Understanding (MOU) with the country.

Ghana was amongst the first countries in Africa to connect to the Internet and in the past years the government of Ghana has been committed to reduce the costs of Internet access for its citizens, even though the prices remain very high and only 17% of the population is connected.

A4AI started work in the country by gathering stakeholders involved in the telecommunication industry. Uniting this diverse range of technology innovators offered an opportunity to share insights and debate solutions openly. Now, steps have been identified to tackle a number of challenges and A4AI will assist these

stakeholders in implementing these solutions, regularly bringing them back together to update on progress and tweak the strategy as needed.

5. Are Governments and companies committed to develop an affordable and sustainable access to Internet in under-privileged areas? What can they do?

Governments promote and companies engage for good competitive behavior. Policy work can deliver impressive results quickly and governments can develop clear broadband policies. For example in Nigeria - a member of the Alliance - the Ministry of Communications Technology developed a national broadband plan for the next 5 years.

The plan takes the view that Nigeria's broadband ecosystem must be improved – crucially with a focus on both supply and demand side factors. The government of Ghana is also committed to the issue of affordability. The government created the 'Ghana Investment Fund for Electronic Communications (GIFEC)' – Ghana's Universal Service Fund (USF).

This fund's new strategic plan contains initiatives directly targeted at increasing broadband access and affordability. These are examples of positive steps taken by governments in favor of affordability.

Regarding companies, increased investment will lead to enhanced broadband networks and therefore, higher levels of broadband availability. Services will need to be more relevant to stimulate demand and lead people to take advantage of the additional network availability. Companies are committed to working towards increased broadband adoption, and many are working with governments and other stakeholders to create the conditions that reduce the cost of service provision. For example, through the development of national infrastructure, the increase in capacity and also competition can contribute to reducing costs.

6. How can internet help in the way of participation or empowering citizens and why and 7) What does it mean for you citizen empowerment in the current crisis situation?

Internet access has change the way we live our lives and communicate forever - and there is no doubt it provides far - reaching economic and social benefits.

Its an incredible tool to empower citizens and to help everyone participate more actively in democracy. Blogs, wikis, apps, social networks help give a voice to the under-represented and allow citizens to take part in public discourse and decision-making processes in a way we previously may never have imagined. The role played by the Web in the social and political uprisings in Egypt, Turkey and in Ukraine most recently has been much discussed, for example.

At the World Wide Web Foundation we produce an annual measure of the Web's impact on human rights globally - the Web Index (3). It is a multidimensional measure of the Web's growth, utility and impact on people and nations. This year it found that in 80% of the countries studied, the web and social media played a role in mobilizing the public on a range of issues. The Web is definitely an important tool to empower citizens and this is partly why accessibility and affordability are so important.

7. In your opinion, how can the social use of technology contribute to human development? Can you share with us some example?

The open and global network has offered an unprecedented potential for greater inclusion in public matters and a platform for individuals to influence the decisions that shape their own lives and their communities.

The benefits of Internet access are vast and far-reaching. In Korea, for example, Paprika farmers are able to monitor greenhouse temperatures and conditions online in real time, allowing them to

produce higher quality paprikas. In the Middle East and North Africa, social media continues to have a catalytic role in political unrest and change.

Bahrain, one of the original countries involved in the 'Arab Spring' witnessed widespread protest on the streets as a direct result of online mobilization via sites like Facebook and Twitter and continues to see high levels of engagement. Meanwhile in the UK, YouthNet's interactive Web platform (thesite.org) reaches a socially and ethnically representative audience of about one million young people per year. It provides unbiased, easy-to-understand information on sex, drugs, health and wellbeing, work and study.

8. What is the future of The Alliance for Affordable Internet?

A4AI is working for long-term change and the Alliance is continuing to grow. We are already working in three different countries and will expand to a few more by the end of the year. A4AI plans to be working with 10 - 15 countries in Africa, Latin America and Asia by 2015.

9. What do you think are currently the major challenges of the social use of technology for citizen empowerment?

Social entrepreneurs, tech companies and startups might develop incredible tools and apps to empower citizens, but what if two-thirds of the world cannot use them because they simply don't have access to a basic connection?

Accessibility and affordability are the most fundamental and significant challenges to the social use of technology that A4AI is working to address.

10. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in their communities

Look to find the ways you can make a real difference. Think big, work collaboratively and never give up!

11. An expression or phrase to summarize for you the essence of citizen empowerment through ICTs.

This is for everyone! This was the tweet sent by the inventor of the Web and the founder of the World Wide Web Foundation, Sir Tim Berners-Lee, from the stage during the opening ceremony of the 2012 Olympics.

References

- 1) <http://webfoundation.org/>
- 2) http://www.broadbandcommission.org/Documents/Broadband_Targets.pdf
- 3) <https://thewebindex.org/>

Alianza por un Internet Accesible

1. Háblanos sobre usted y su organización

Me llamo Sonia Jorge y soy la Directora Ejecutiva de la Alianza por un Internet Accesible (A4AI) desde Julio del 2013. He pasado toda mi carrera trabajando en las TIC para el desarrollo, centrada principalmente en normativas y regulación. Llevo trabajando en estos temas más de veinte años en más de veinte países de Asia, África, América Latina y el Caribe en una amplia gama de organizaciones internacionales.

A4AI es una coalición global comprometida a reducir el costo del acceso a Internet en los países menos desarrollados. A4AI se centra en generar oportunidades para la creación de empresas de acceso a internet abiertas, eficientes y competitivas a través de políticas y reformas regulatorias. A través de una combinación entre actividades de promoción, investigación e intercambio de conocimientos, la Alianza tiene como objetivo conseguir que el precio de acceso a la red, a un nivel básico, sea menos del 5% de la media de ingreso mensual, como lo indica la comisión de banda ancha de la UNO. Con esto A4AI ayudaría a conectar a las dos terceras partes de las personas de los países en desarrollo que no tiene acceso a Internet.

Los miembros de A4AI son organizaciones públicas, privadas y sin ánimo de lucro de los países desarrollados y menos desarrollados. La fundación World Wide Web, fundada por Sir Tim Berners-Lee creador de la Web, inició esta Alianza. Google, Omidyar Network, USAID y UK DFI y más de 57 miembros en menos de 6 meses son nuestros patrocinadores globales.

2. ¿Podrías contarnos cómo se inició y cual es el objetivo de la Alianza por un Internet Accesible/Asequible?

Internet ha transformado la forma en la que el mundo se comunica, crea y colabora, salvando fronteras sociales y geográficas. Pero la brecha digital aún está ahí, sólo dos de cada cinco personas en el mundo están conectadas. Solo 2.7 miles de millones de personas tiene acceso a Internet y al menos tiene un crecimiento del 9% anual.

La misión de A4AI es simple: trabajar colaborativamente para romper las barreras y conseguir un Internet accesible para todos. A4AI busca alcanzar el objetivo de la Comisión de Banda Ancha de la ONU para que los servicios básicos de banda ancha estén a un precio inferior al 5% de los ingresos mensuales. Queremos acabar con la brecha digital y conectar los 2 mil

millones de personas que aún no están conectadas en este momento y ayudar a desbloquear los beneficios del acceso a un Internet asequible.

A4AI es la primera coalición global para hacer frente a este problema. Es una iniciativa diversa e internacional que cuenta con miembros importantes del sector público, privado y sin ánimo de lucro de países desarrollados y en vía de desarrollo como los gobiernos de Nigeria, Ghana y Mozambique. Creemos que las políticas y reglamentos son las principales barreras para el acceso asequible y universal por lo que A4AI está trabajando en crear las condiciones necesarias para un mercado de banda ancha abierta, competitiva e innovadora.

Empezamos con treinta miembros cuando nos lanzamos en Octubre del 2013 y actualmente somos casi sesenta. Estoy muy orgulloso de la diversidad de A4AI: Esto crea una alianza rica y fuerte. Los miembros están formados por países como Mozambique, Ghana, Suecia, Nigeria y por empresas del sector privado como Google, Facebook, Cisco, Microsoft, y grupos civiles como la Fundación Nueva América, la Sociedad de Internet, Más allá del acceso, Pulso Mundial, La fundación Cherie Blair y socios locales que representan la Alianza sobre el terreno.

Nuestro trabajo se basa en los principios del diálogo y del intercambio. En 2014, A4AI acogió un foro multilateral de países interesados en Accra, Ghana, Abuja, Nigeria y próximamente Mozambique. Los resultados fueron muy buenos, los asistentes identificaron los principales obstáculos a la accesibilidad en sus países y se comprometieron en un plan de acción para hacer frente a los obstáculos. A4AI espera poder trabajar con 10 a 15 países en África, América Latina y Asia para el 2015.

3. El camino largo para un Internet Asequible para todos: ¿Cuáles son los siguientes pasos necesarios para hacerlo realidad?

La respuesta a nuestro trabajo ha sido alentadora y estamos viendo los primeros signos de un cambio real, Pero va a ser un duro y largo camino para conseguir los beneficios de un acceso asequible a Internet para todos. Estamos trabajando duro con nuestros socios a través de una combinación de actividades de promoción, investigación e intercambio de conocimientos. Uno de nuestros primeros hitos fue la publicación de un detallado informe sobre la accesibilidad a Internet en todo el mundo, para informar, generar debate y dar recomendaciones prácticas para impulsar el cambio - La Asequibilidad. La primera versión fue publicada en diciembre de 2013, y tenemos la intención de publicar este estudio anualmente.

Una parte importante de nuestro trabajo ha sido en los foros de nuestros países. A4AI reconoce que para lograr un cambio sostenible, son necesarios enfoques viables a las reformas propuestas así como también de un examen de la aceptabilidad de las reformas a las personas afectadas por ellas. El proceso de formación de coaliciones, tratará de garantizar que sectores públicos, privados, académicos, medios de comunicación y sectores CSO estén representados y que su trabajo esté basado en los principios de consulta y de diálogo abierto. Esto asegurará que las políticas y las reformas propuestas estén informadas y conducidas por la sociedad de cada país.

A4AI tratará de aprovechar tanto el apoyo nacional como el internacional para realizar el cambio. Trabajar eficazmente con grupos de interés internos y externos que podrán generar recursos adicionales que serán de beneficio en el proceso nacional, incluyendo conocimiento e inversión.

En el mismo espíritu de intercambio de conocimientos e investigación, todos los miembros de A4AI se han comprometido a un conjunto de políticas y de mejores prácticas que guiarán la promoción a nivel internacional. Estas políticas nos conducen a una bajada de los precios, una distribución innovadora del espectro, promover la compartición de la infraestructura y el aumento de la transparencia y participación pública en las decisiones regulatorias.

4. En un sentido práctico ¿Como funciona la coalición? ¿Puede decirnos proyectos que ya tengan?

A4AI esta enfocado en la acción. En Febrero del 2014 llevamos a cabo el primer foro interactivo de partes interesadas en Accra, la capital de Ghana. Este fue el primer paso de un largo viaje para nosotros en Ghana. Ghana es un viejo socio de la alianza, uno de los primeros estados en hacerse miembro y justo después del lanzamiento firmó un Memorándum de Entendimiento (MOU) con el país. Ghana fue uno de los primeros países de África en conectarse a internet en los últimos años y el gobierno se ha comprometido a reducir los costos de acceso a Internet a sus ciudadanos, a pesar de que los precios siguen siendo muy altos estando tan solo el 17% de la población conectada.

A4AI comenzó a trabajar en países mediante el contacto de partes interesadas relacionadas con las telecomunicaciones. Uniéndolas y ofreciendo la oportunidad de compartir y debatir soluciones de forma abierta. Ahora se han identificado los pasos para hacer frente a una serie de retos y A4AI

ayudará a estos en la implantación de las soluciones, reuniéndose regularmente para actualizar la estrategia y el progreso según sea necesario.

5. ¿Están los gobiernos y las empresas comprometidos en desarrollar un acceso asequible y sostenible a Internet en las zonas desfavorecidas? ¿Que pueden hacer?

Los gobiernos promueven y la competitividad de las empresas las involucran. El trabajo político puede ofrecer resultados rápidos e impresionantes y los gobiernos pueden desarrollar políticas claras de banda ancha. Por ejemplo, en Nigeria - un miembro de la Alianza - el Ministerio de Tecnologías de la Comunicación ha desarrollado un plan nacional de banda ancha para los próximos 5 años. El plan considera que el ecosistema de banda ancha de Nigeria debe mejorar - fundamentalmente con un enfoque en la oferta y la demanda. El gobierno de Ghana se ha comprometido también en el tema de la asequibilidad. el gobierno creó el "Fondo de Inversiones de Ghana para las Comunicaciones Electrónicas (GIFEC)" - Fondo de Servicio Universal de Ghana (USF). El plan estratégico de este nuevo fondo contiene la iniciativa de aumentar el acceso de banda ancha de forma asequible. Estos son ejemplos de medidas positivas adoptadas por los gobiernos en favor de la accesibilidad.

En cuanto a las empresas, el aumento de la inversión dará lugar a redes de banda ancha mejores y con mayor disponibilidad. Los servicios tiene que ser más relevantes para estimular la demanda y aprovechar la disponibilidad de la red. Las empresas se comprometen a trabajar hacia una mayor aceptación de la banda ancha y a trabajar con los gobiernos para crear las condiciones que reduzcan el costo de la prestación de servicios.

6. ¿Cómo puede ayudar Internet en el cambio de la participación o la promoción de la ciudadanía? y ¿por que? ¿que significa para usted, ciudadano empoderado, en la actual situación de crisis?

El acceso a internet cambia la forma en la que vivimos y nos comunicamos, no hay duda que ofrece beneficios de largo alcance económico y social. Es una herramienta increíble para empoderar a los ciudadanos y para ayudar a todos a participar de una manera más activa en la democracia. Blogs, wikis, aplicaciones, redes sociales ayudan a dar voz a los subrepresentados y permiten a los ciudadanos a participar en el discurso público y los procesos de toma de decisiones, de una manera que nunca antes hayamos imaginado. El papel desempeñado por la Web en los levantamientos sociales y políticos recientemente discutidos de Egipto, Turquía y Ucrania, son un ejemplo.

La fundación World Wide Web emite una medición anual del impacto de la web sobre los derechos humanos a escala mundial - El índice Web. Es una medida multidimensional de crecimiento, de la utilidad y el impacto en las personas y las naciones del uso de la Web. Este año se encontró que el 80% de los países estudiados, los medios web y sociales desempeñaron un papel en la movilización de la opinión pública sobre una serie de cuestiones. La web es sin duda una importante herramienta para empoderar a los ciudadanos y esto es en parte la razón por lo que es tan importante la accesibilidad y la asequibilidad.

7. En su opinión ¿cómo puede el uso social de las tecnologías contribuir al desarrollo humano? ¿puede compartir con nosotros algún ejemplo?

La red abierta y global ha ofrecido un potencial sin precedentes en una mayor inclusión en los asuntos públicos y una plataforma para que los individuos influyan en las decisiones que afectan sus vidas y sus comunidades.

Los beneficios del acceso a Internet son muy amplios y de largo alcance. En Corea, por ejemplo, los agricultores de paprika son capaces de controlar la temperatura y las condiciones del invernadero en línea y en tiempo real, lo que les permite producir pimentones de mayor calidad. En Oriente Medio y el norte de África, los medios sociales siguen teniendo un papel catalizador en la inestabilidad política y en el cambio. Bahrein, uno de los países de origen que participan en la "primavera árabe" fue testigo de protestas generalizadas en las calles, como resultado directo de la movilización en línea a través de sitios como Facebook y Twitter, que continúa teniendo niveles altos de importancia. Mientras tanto en el Reino Unido, la plataforma interactiva de "Jóvenes en la Red" (thesite.org) llega a un público social y étnico de alrededor de un millón de jóvenes por año. Ofrecen información fácil de entender en relación al sexo, drogas, la salud y el bienestar, el trabajo y el estudio.

8. ¿Cuál es el futuro de la Alianza por un Internet Asequible?

A4AI está trabajando por el cambio a largo plazo y la alianza sigue creciendo. ya estamos en tres países diferentes y nos expandiremos a unos cuantos más antes de finales de año. A4AI planea trabajar con 10 - 15 países de África, América Latina y Asia en 2015.

9. ¿Cuáles cree usted que son actualmente los principales retos del uso social de la tecnología para el empoderamiento de los ciudadanos?

Emprendedores sociales, empresas tecnológicas y nuevas empresas, podrían desarrollar increíbles herramientas y aplicaciones para empoderar a los ciudadanos, pero ¿qué pasa si las dos terceras partes del mundo no pueden usarlas ya que simplemente no tienen acceso a una conexión básica?

La accesibilidad y la asequibilidad son los desafíos más fundamentales y significativos en el uso social de la tecnología que A4AI esta trabajando para resolver.

10. ¿Que consejo le darías a alguien que quiere empezar a generar innovación social en su comunidad?

Buscar la manera de marcar la diferencia. Pensar en grande, trabajar en grupo y nunca rendirse.

11. Una expresión o frase que resuma para ustedes la esencia del empoderamiento de los ciudadanos a través de las TIC

¡Esto es para todos! Este fue el tweet enviado por el inventor de la Web y fundador de la Fundación World Wide Web, Sir Tim Berners-Lee, desde el escenario, durante la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos del 2012

Translated by Alejandro Sánchez Losa Cybervolunteer, Madrid, Spain



Fairphone makes me rethink the systems we live in and the stuff we use every day

Roos Van der Weerd

Public Engagement at Fairphone

Fairphone.com
@Fairphone

My name is Roos Van der Weerd, I started working in Fairphone because I knew Tessa Wernick, the Director of Communications at Fairphone. So we worked together prior to the crowdfunding campaign. Our mission is to uncover the complex systems behind the phone to the end users and to see how it shows and demonstrates what fairness is, and wherever we can apply the fairness to the supply chain. So communication is almost as big as product itself for us. Fairphone began as a project to raise awareness and it's still a very important part of what we do. It is a social enterprise involving young entrepreneurs from all over the world. In 2013 we were only 7 people and now we are 25.

A smartphone holds a fascinating paradox: being the symbol of connectivity but one where we've lost all connection to its source. With an MA in New Media and Digital Culture, I have a strong interest in the impact of technology on our society, both social and environmental. Fairphone makes me rethink the systems we live in and the stuff we use every day.

We are making the world's first fairly designed and produced smartphone. By producing it, we will contribute to create a fairer supply chain, improve working conditions for miners and manu-

facturers, address the issue of minerals mined in conflict zones, counter e-waste, and stimulate transparent and circular business models. By buying it you can take action and make a statement against unfair electronics.

1. Could you explain us how was it born and what is the vision of Fairphone?

It started as a project in the Waag Society, a foundation that aims to foster experimentation with new technologies, an art and media lab based in Amsterdam. They experiment which technology to promote social innovation at different levels such as education, elderly people, city development. Fairphone project was born there to raise awareness of the abuses on the supply electronics chain. So a small group of people at the Waag Society created a program going to schools and workshops as a part of a social awareness campaign. For instance, they made several openminding workshops with different parts of old phones (keyboards, screens...) so everyone can know where all the components were originally made before they arrive to the final customer. That way it was easier to engage people about a lot of abuses and opacity behind those materials. We are still doing these workshops. Connecting people to the product they use every day is very important, because it has become part of our lives. So why don't we start thinking in using sustainable and fair products? After a time raising awareness we decided to go on with a real phone. And it grew from a Campaign to a Foundation and a platform with a lot a people involved sharing the same social values. It was very hard at the beginning, raising investments and contacting a multi stakeholder network from the "green" investors and the Dutch Government. That is how it started as a social enterprise. Using commercial strategies whit big social impact. Our aim is to make a phone that puts social values first. That is our vision.

2. What makes Fairphone different from other smartphones? What does "Fair" stand for?

The basic thing is that we are a social enterprise, so it is a very

different model in this industry. We don't aim for profit and growth, we aim for social impact. We are attached to a different and social model. We focus notably in production but with an analytic approach, we focus on the beginning cycle of the phone and we are involved in everything in between this chain. The most important thing is that the materials used to build the device come from conflict-free minerals, focusing on a fair trade for original miners and manufacturers. That means mining, production, distribution, the use of the phone, political system levels, recycling, etc. How can we build a system that is circular, and not only vertical? And the question leads me to several questions: different to whom: to the industry or to the consumer? For example, to the consumer is really different the investment they do, you are buying a device that actually stands for a big change, because this device is not only an investment for you, it's much bigger. Because all we want to achieve is a change of systems to make a fair trade system. And for companies and the industry stands to break and to make business in a different and social way. That is, mining everyone involved in the production and distribution processes. It's to invest in a social change, that is really difficult to achieve due to the average capitalist trade processes. So it's really hard to already nail down what then is "fair" from the Fairphone, because people don't only buy a trade fair phone, they buy a legacy, they buy a thought, they buy a commitment. What we try to do is to involve all the people in the belief that this change is necessary. So we are, as you can see, struggling in several fronts.

3. What have been the biggest challenges you have found along the way?

Well, we want to integrate materials in our supply chain that support local economies, not armed militias. We're starting with conflict-free minerals from the Democratic Republic of Congo to stimulate alternative solutions. We work with mines in regions, and it is obviously difficult, because you need to monitor the situation and check out that the people are safe and work in good conditions. We don't own those mines; we work with the owners

of those mines, so we are always depending on what they decide to do. To give you a bit of context, there are four classified conflict minerals and we try to manage with two of them to be conflict-free: Tin and Tantalite (or Coltan). But to be clear, electronic industry has got a very big problem with the mining in Congo: the 80% of these minerals are in Congo, but there is a very big problem with a civil war there already for fifteen years.



There are a lot of conflict-free initiatives set up now, which is very good but it has to be enforced by the law for the moment. And we are talking about challenges, and as you may know, conflict-free is one step in the direction, because there is still children working in those mines, and why are there still children? Well, there's no education or awareness of this big problem, the whole society there has a lot of problems and the mining industry is just one of them. So it is really about assessing where changes can be made, how can they be made, and where do we go then next. Working in those regions is really hard.

Another big challenge is working on a global level, we deal with cultural differences and different languages, for example working with partners in China because our idea of fairness is different from the idea of fairness in China and you have to be careful

about that, and you have to work to reach one level of understanding. What we do is all about transparency, so once we communicate all these difficulties with the people you want to engage, you lose a lot of them along the way. Because they think: "Oh, my god! Why are there children working in Congo?" They might have thought that it was a fully fair phone, they crash with the whole idea and they can't conceive that it is just the first step of the way. On the other hand, we have the programmed obsolescence, which exists for real in the electronic industry and pushes people to have maybe one phone per year without realizing the terrible consequences of that. As you can see a lot of big challenges, and I could go on and on. But the thing is we are working to change that, and it takes time.

4. You bet on social values to make them cool. Good for you! What has been the most positive aspect of the project so far?

I think the energy we get from the community. We've detected that a lot of people, not only consumers but also companies, are really willing to look at these problems to solve them. You know, it is hard to change something that is very big, with our actions we can or not support this monstrous system. So the only thing we could do is to start and build something new, to start from somewhere, gathering people on a platform to share values and being transparent. Because it is necessary to get a stage for this problem, to talk out loud of what is really happening. And more and more people want to help us spreading the word, which is the most positive thing.

5. ¿Can you tell us about finding conflict-free minerals? Do you work together with other organizations? How do you manage?

We work with the CFTI, Conflict -Free Tin Initiative (<http://solutions-network.org/site-cfti/>). They ensure conflict-free mining by having a very interesting track and trace process. A conflict-free mining sector is not possible without a

credible traceability and due diligence system operating in Africa's Great Lakes region. This means that traceability must go beyond simply geo-tracking sealed bags of minerals through a supply chain. It must also ensure compliance with the OECD's Due Diligence Guidelines for Responsible Supply Chains, which means decisively addressing issues of human rights violations, smuggling or fraud, among other priority issues.

In the Netherlands, multinationals and the national government have partnered to contribute to breaking the cycle of war economies by starting a project for a conflict-free supply chain for tin from mine to end-users. Prior to this project, it was difficult to source conflict-free materials from the conflict prone areas of the Kivu provinces in the DRC.

6. What is the way for technology to help citizen empowerment and contribute to human development right now?

Technology enables us in several levels. First, it enables us to function as a social platform, because we mostly are based online now. We have a global community and Technology helps us to reach out to these people and to create this dialog. On the other hand we tend to see consuming as a political act, because for us buying a phone is not only consuming but a political and conscious act. People can show they care for something by supporting Fairphone. I mean not only buying the phone but being active in social networks about the real problem of the mineral mine conflicts. That is all empowerment because they raise a voice.

7. What is the future of Fairphone and what have you reached so far?

You can't know, but the future of Fairphone is going to be long. All the steps that we've made at this point should lead us to something bigger. You can do it in a small base but how

about big scale. We need to create something structural, by creating many different peers. By engaging bigger companies, the society and governments. And together see how we can join efforts. In 2015 we want to reach 50.000 units, that is small from the average mobile industry but for us will mean a lot of efforts, something controllable and manageable. If we talk future as impact, we are doing social impact measurements at this point.

8. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in their communities with technologies?

Knowing different is choosing different. It is important to build a group of advisers around you. You have to do your research and you have to set your focus. The biggest advice is: just do it!. Creating innovation for the common good and not walking on somebody else's back makes a real impact. There is a whole new looking in this industry and it is all about social.

Fairphone hace replantearme los sistemas en los que vivimos y las cosas que usamos todos los días

Mi nombre es Roos Van der Weerd, empecé a trabajar en Fairphone porque conocía y había trabajado con Tessa Wernick, la Directora de Comunicación de Fairphone. Así que colaboramos juntas antes de la campaña de crowdfunding. Nuestra misión es descubrir los complejos sistemas detrás de un teléfono móvil para los usuarios finales, para ver cómo se puede demostrar por qué hablamos de justicia social en aparatos electrónicos, y dónde podemos aplicar esa justicia a la cadena de producción y suministro. Así que la tarea de comunicación es casi tan grande como el producto en sí mismo para nosotros. Fairphone comenzó como un proyecto para concienciar a la sociedad y esto sigue siendo una parte muy importante de lo que hacemos. Es una empresa social que involucra a jóvenes emprendedores de todo el mundo. En 2013 éramos sólo 7 personas y ahora somos 25.

Un teléfono inteligente posee una paradoja fascinante: siego el símbolo por excelencia de la conectividad, pero una conectividad en la que hemos perdido toda conexión con sus fuentes. Tengo un master en New Media y Cultura Digital, y me interesa mucho el impacto de la tecnología en nuestra sociedad, tanto social como ambientalmente. Fairphone me hace replantearme los sistemas en los que vivimos y las cosas que usamos todos los días.

Estamos haciendo el primer smartphone primero diseñado y producido en el mundo de forma sostenible y justa en el mundo. A través de su producción, queremos contribuir a crear una cadena de suministro más equitativo, mejorar las condiciones de trabajo para los mineros y fabricantes, abordar la cuestión de los minerales extraídos en zonas de conflicto, la lucha contra los desechos electrónicos y estimular modelos de negocio transparentes y circulares.

Este teléfono significa tomar acción y hacer una declaración contra la forma en la que se produce y consume electrónica hoy en día. Queremos estimular modelos de negocio transparentes y circulares. Con el Fairphone tú puedes tomar acción y hacer una declaración en contra de una sistema injusto.

1. ¿Cómo nació y cuál es la visión de Fairphone?

Comenzó como un proyecto de la Sociedad Waag, una fundación que tiene como objetivo fomentar la experimentación con las nuevas tecnologías, un laboratorio de arte y nuevos medios de comunicación con sede en Amsterdam. Experimentan con la tecnología para promover la innovación social en diferentes niveles, como la educación, las personas mayores, el desarrollo de la ciudad. El proyecto Fairphone nació allí para dar a conocer los abusos en la cadena de producción y suministro de los productos electrónicos. smartphones en este caso. Así que un pequeño grupo de personas de la Waag creó un programa con el objetivo de ir a las escuelas e impartir talleres como parte de una campaña de sensibilización social. Por ejemplo, hicieron varios talleres para abrir mentes dando a conocer diferentes partes de teléfonos móviles viejos (teclados, pantallas, baterías ...) para que todos pudieran conocer donde originalmente se hicieron todos los componentes antes de que llegar al cliente final. De esa manera era más fácil involucrar a la gente acerca de una gran cantidad de abusos y opacidad detrás de esos materiales. Todavía seguimos haciendo estos talleres.

Conectar a las personas con el producto que utilizan todos los días es muy importante, ya que se ha convertido en parte de nuestras vidas. Entonces, ¿por qué no empezamos a pensar en el uso de productos sostenibles y justos? Después de un tiempo de concienciar, decidimos continuar con un teléfono real que mostrara y tuviera impacto social. Y se comenzó con una campaña, la creación de una fundación, y una plataforma para que la comunidad participara compartiendo los mismos valores sociales. Fue muy difícil al principio, aumentando contactos con una red multisectorial de inversores "verdes" y Gobierno holandés. Esa es la forma en que se inició: como una empresa social. Usar estrategias comerciales para generar un gran impacto social. Nuestro objetivo es hacer un teléfono que pone en primer lugar los valores sociales. Esa es nuestra visión.

2. ¿Qué hace diferente Fairphone de otros smartphones? ¿Qué significa un teléfono "justo"?

Lo más básico es que somos una empresa social, por lo que es un modelo muy diferente en esta industria. Nuestro objetivo no busca el dinero y el crecimiento, nuestro objetivo es el impacto social. Estamos apegados a un modelo diferente y social. Nos centramos sobre todo en la producción, pero con un enfoque analítico, basado en el ciclo inicial del teléfono y estamos involucrados en todo los pasos de esta cadena. Lo más importante es que los materiales utilizados para construir el dispositivo provienen

de minerales libres de conflicto, centrándose en un comercio justo para los mineros y los fabricantes originales. Eso significa que dar importancia a todo: la producción, la distribución, el uso del teléfono, los niveles del sistema político, el reciclaje, etc ¿Cómo podemos construir un sistema que sea circular, y no sólo vertical?

Esta pregunta, a su vez, me lleva a otras preguntas: ¿diferente a quien: a la industria o al consumidor? Por ejemplo, para el consumidor es realmente diferente la inversión que hacen, compras un dispositivo que en realidad significa un gran cambio, ya que este dispositivo no es sólo una inversión para ti solo, es mucho más grande. Porque todo lo que queremos lograr es un cambio de los sistemas para hacer un sistema de comercio justo. Y para las empresas y la industria representa una ruptura a la hora de hacer negocios de una manera diferente y social. Es decir, pensando en todas las personas involucradas en los procesos de producción y distribución. Inviertes en un cambio social, que es muy difícil de lograr debido a los procesos comerciales capitalistas. Así que es complicado concretar lo que significa "justo" en Fairphone, porque la gente no sólo compra un teléfono justo, compras un legado, un pensamiento, compromiso. Lo que tratamos de hacer es involucrar a toda la gente en la creencia de que es necesario este cambio. Así que estamos, como podéis ver, luchando en varios frentes.

3. ¿Cuáles han sido los mayores retos que había encontrado hasta ahora?

Bueno, queremos integrar materiales en nuestra cadena de suministro que apoyen las economías locales, no las milicias armadas. Estamos empezando con los minerales libres de conflicto de la República Democrática del Congo para estimular soluciones alternativas a una difícil y enquistada situación. Trabajamos con las minas en varias regiones, y es obviamente difícil, porque es necesario controlar la situación y comprobar que las personas están a salvo y trabajando en buenas condiciones.

Pero no somos dueños de esas minas; trabajamos con los propietarios de esas minas, por lo que estamos siempre dependiendo de lo que decidan o no hacer. Para dar un poco de contexto, hay cuatro minerales conflictivos y tratamos de gestionar con dos de ellos para que se obtengan de manera más justa para las comunidades locales : Mineral de Estaño y tantalita (o coltán). Pero para ser claros, la industria electrónica tiene un gran problema con la minería en Congo: el 80% de estos minerales están en el Congo, inmerso en una guerra civil desde hace quince años.

Hay un montón de iniciativas que actúan ahora para concienciar sobre los minerales en zonas de conflicto. Esto está genial, pero la ley tiene que empezar a amparar a estas acciones. Y estamos hablando de desafíos, que un mineral sea "libre de conflictos" es un paso en la dirección correcta, porque todavía hay niños que trabajan en esas minas, y ¿por qué hay todavía niños? Bueno es una situación complicada sobre el terreno, no hay educación o conciencia de este gran problema, esta población tiene un montón de problemas y las mafias alrededor de la industria minera es sólo uno de ellos. Así que es realmente acerca de evaluar empezar a hacer cambios para que esto sea de otra forma, cómo pueden ser hechos, y hacia dónde vamos. Trabajar en esas regiones es muy difícil.

Otro gran reto estar trabajando en un nivel global, afrontando las diferencias culturales y las diferencias idiomáticas. Por ejemplo, trabajando con socios en China, y debido a que nuestra idea de justicia es diferente de la idea de justicia en China hay que tener cuidado con ello. Tienes que trabajar para llegar a un nivel de entendimiento. Lo que hacemos tiene que ver con la transparencia, así que una vez que comunicamos de forma transparente todas estas dificultades a las que nos enfrentamos con muchas personas que desean participar, perdemos una gran cantidad de ellos en el camino. Porque piensan: "Oh, Dios mío! ¿Por qué hay niños que trabajan en las minas?" Estas personas estaban pensando que se trataba de un teléfono totalmente justo, chocan con la idea y no pueden concebir que es sólo el primer paso del camino. Por otro lado, tenemos la obsolescencia programada, que existe de verdad en la industria electrónica y empuja a la gente a tener tal vez un teléfono por año sin darse cuenta de las terribles consecuencias de eso. Como se puede ver, hay un montón de grandes desafíos, y yo podría seguir y seguir. Pero la cosa es que estamos trabajando para cambiar eso, y se necesita tiempo.

4. Apostáis por los valores sociales para hacerlos vuestra bandera. Es genial! Cuál ha sido el aspecto del proyecto más positivo hasta ahora?

Creo que la energía que obtenemos de la comunidad. Hemos detectado que un montón de gente, no sólo consumidores sino también las empresas, están realmente dispuestos a mirar de frente a estos problemas para resolverlos. Ya se sabe, es difícil cambiar un sistema tan grande, y con nuestras acciones podemos o no apoyar a sistema monstruoso, depende de la ciudadanía. Así que lo único que podemos hacer es empezar a construir algo nuevo, a empezar desde algún lugar, reunir a la gente en una plataforma para compartir los valores y ser transparente. Es necesario conseguir un escenario para este problema, hablar en voz alta de lo que

realmente está sucediendo. Y más y más personas quieren ayudarnos a correr la voz, que es lo más positivo.

5. ¿Can you tell us about finding conflict-free minerals? Do you work together with other organizations? How do you manage?

Trabajamos con la organización CFTI, Conflict -Free Tin Initiative (<http://solutions-network.org/site-cfti/>). Intentan conseguir una minería sin conflictos en algunas regiones para ello usan un estupendo proceso de seguimiento y localización. Un sector minero sin conflictos no es posible sin un sistema seguro, creíble y amparado en la región de los Grandes Lagos de África. Esto significa que el seguimiento y localización de problemas debe ir más allá de simplemente geolocalizar bolsas selladas de minerales a través de una cadena de suministro. También debe garantizar el cumplimiento estricto de las Directrices de Debida Diligencia de la OCDE para las cadenas de suministro responsables. Esta organización abordan decididamente las violaciones de derechos humanos, el contrabando y el fraude, entre otras cuestiones prioritarias.

En los Países Bajos, las multinacionales y el gobierno nacional se han asociado para contribuir a romper el ciclo de las economías de guerra iniciando un proyecto para una cadena de suministro libre de conflictos para las minas de estaño a los usuarios finales. Antes de este proyecto, era difícil acceder a las fuentes de conflictos de las zonas propensas de las provincias de Kivu en la República Democrática del Congo.

6. ¿Cómo puede contribuir la tecnología al empoderamiento ciudadano ahora mismo?

En primer lugar, nos permite funcionar como una plataforma social, ya que en su mayoría se basan en línea ahora. Tenemos una comunidad global y tecnología nos ayuda a alcanzar a estas personas y para la creación de este diálogo. Por otro lado tenemos la tendencia a ver el consumo como un acto político, porque para nosotros la compra de un teléfono supone un acto político y consciente. La gente puede mostrar que se preocupan por algo apoyando Fairphone. Me refiero no sólo comprar el teléfono, sino siendo activo en las redes difundiendo el mensaje sobre el verdadero problema de los conflictos de las minas de minerales. Eso es empoderamiento para nosotros, una comunidad que levanta su voz y genera una chispa mental y social que termina cambiando las cosas.

7. ¿Cuál es el futuro de Fairphone y que habéis conseguido hasta ahora?

No se puede saber, pero el futuro de Fairphone va a ser duradero. Todos los pasos que hemos hecho en este punto nos deben conducir a algo más grande. Puedes hacerlo en una base pequeña con una comunidad pequeña, pero ¿qué hay de un proyecto gran escala que cambie la forma de pensar?. Tenemos que crear algo estructural, mediante la formación de muchos puertos diferentes. Hay que involucrar a grandes empresas, sociedad y gobiernos. Y juntos ver cómo podemos unir esfuerzos. En 2015 queremos llegar a 50.000 unidades, que es una producción pequeña para lo que es la industria del móvil, pero para nosotros va a significar un montón de esfuerzos, aunque algo controlable y manejable. Si hablamos de futuro como impacto, estamos haciendo mediciones de impacto social en este punto que tendrán sus frutos muy pronto.

8. ¿Qué consejo le daríais a alguien que quiera generar innovación social en su comunidad usando la tecnología?

Conocer diferente es elegir diferente. Es importante crear un grupo de expertos. Tienes que hacer una investigación y tienes que fijar un objetivo. El consejo más importante es: ¡hazlo!. La creación de la innovación para el bien común y no seguir la corriente de otros es lo que a la larga tiene un impacto real. Hay todo un nuevo mundo en esta industria y tiene que ver con lo social.

Traducido por Ángel Sola López, Cibervoluntario, Madrid, España



Kano: build your own computer

Alejandro Simón

Head of Software
Kano
www.kano.me

@alex5imon
@TeamKano



First steps

When I was a child, I was always playing with Lego^[1]: build carefully, following the instructions step by step. Once the construction is completed, the sense of accomplishment is great. However, it is not complete, because it has been a guided process from the beginning to the end. An additional step is required: disassemble everything and combine it with other pieces to create your own version of the toy. Now, imagination is the only limit, and children have plenty of it. This is the secret of the

Danish plastic blocks, which have been so successful in the world. The power to create anything from imagination, and doing it in such a simple way that any kid, whatever his age or origin, can do it. Why can't we apply the same concept to the current technology? This question is at the origin of the great adventure of Kano.

Learning by playing

Kanō Jigorō^[2] was a teacher and founder of Judo martial-art in Japan at the beginnings of XX century. He was a real innovator, who opened this sport to everyone regardless age and economical resources and besides, he turned it into a game to learn from. He introduced a reward system: every belt is a level to conquer. This is the same concept used today at videogames: the player is re-

warded and he's challenged to progress with future achievements to reach the final level. As reflected throughout this article, this philosophy has been a major source of inspiration for us.

To teach to program a non-interested or lack of motivation person is quite complicated, and generally, it won't pay off. The art of computer programming is somewhat different to other disciplines: it requires a big dose of imagination and creativity. Therefore, reading a book about a programming language without previous experience will be so hard and boring that it will hardly motivate the reader. So, we propose to go back to teacher Kanō's philosophy: let's teach to play, let's motivate the student through achievements and challenges and he will learn by his own. Using the right tools and an easy enough entry level, it's possible to activate the user's curiosity, so he can move forwards on his own through a self-directed adventure.

Technology provides a very important advantage over those physical blocks: the capability to share our creations with the rest of the world and to demonstrate what we have learnt. Besides, open source software allows the user to modify, to expand and to improve the received code, collaborating within a community towards a common goal. The user will become a creator of content, inspiring others in turn, and generating an ecosystem.

Isolated from our own technology

Current technology is hermetic and consumerism-oriented: downloads, subscriptions, aggressive marketing... The user doesn't complain about it, why should he do it? Gadgets are easier and easier to operate, quicker and affordable. So, the reader will wonder what the problem is and why there is so much insistence in education. The "smart" technology currently used in cell phones, TVs, even in glasses and watches, has been designed for "zombie" users, in the sense that it only requires from the user its payment. The consumer is losing control over the technological progress, which surrounds him, and in a not so far future, he will get isolated from them. Yes, he will consume it in big doses, but it will be im-

possible for him to create content or be creative, everything will be supplied as infused intravenously, without voice or vote. In the end, the user will lose power and he will be at the mercy of companies and programmers.

And this issue gets stressed in children. The introduction of tactile technology makes easier the use of devices, even 2-year old children can use tablets and cell phones in surprising way. No doubt, that these kids will be ready for the future, but I wonder now: as activists or just as consumers? Can we do for them anything more than showing a cat^[3] that repeats what they say with a funny voice? Technology should be able to transmit the same that those colored blocks, that sensation of satisfaction after having created something unique with your own hands.



Inspiring creativity in the world

Kano wants to be a source of inspiration for a whole new generation of creators worldwide: kids (of all ages) who can follow instructions, dismantle everything and create something new, and what is the most important, unique, at a time. We want to be the Lego of the 21st century, but with all advantages and power that

current technology provides. All that without taking care of user's language, origin or age.



This goal is closer than ever, because technology is cheaper and cheaper (the computer RaspberryPi^[4] costs around 30€, cheaper than many textbooks), and open source software is at reach of everybody. The only issue we face is that it seems there's not an easy and user-friendly entry point to this world. The technology gap looks bigger and bigger between the social group of "geeks" and simple consumers. Many people within this last category feel intimidated by technology or they just have never wondered what else they could do with it beyond consuming. We could even talk of fear of technology. But, the reality is that programming a game or an application is simpler and funnier than you can imagine. Anyone can do it, and we, from Kano, want to show it to the world.

By providing with the right tools, people can be educated and inspired, not only the youngest ones, but any curious person in general. Yes, any person regardless of age, with curiosity to understand how the surrounding world works and not resigned to be just a passive consumer. *DIY*^[5] philosophy is more present than ever in our lives and it can be applied to everything: from cooking and gardening to *hardware*. This movement gives the user back the power in front of the technology, because the user becomes a

content creator how, when and where he or she wants instead of just a consumer. Once again, imagination is the only limit, which grants infinite possibilities.

From chips to the screen

In practice, Kano has given me the opportunity to see users working with the code I had written some hours before. As a programmer, this is an enormous satisfaction, personal and professional, not always at reach. There is a lot to learn from the workshops we run in schools and institutions in different parts of the world, almost as if they were a sociological experiment. For example, the first thing that jumps out are that children nowadays can seldom connect cables or watch how their desktop computer is inside. Everything has been connected for them, or simply, the devices don't need cables, like their parents' tablets and laptops. This situation generates too much abstraction. The user only perceives the last layer, what is shown in the screen, forgetting every other level (from the operating system to the lowest level, the logical gates^[6]). The consequence is the lack of knowledge about how all that works and so, the technological isolation.

When someone opens the *Kano Kit*, the first thing he finds is a small green board with credit card-size chips, without any protection, and a set of cables and components. Usually, the user waits and thinks about what to do with all that stuff. Will it be allowed to touch it? Most users don't dare to. Here it is the start of a discovery way, through trial and error: connect an USB cable in the Ethernet slot, or the speaker in the video input. But nobody corrects them, nor scolds them. They are learning, discovering, creating by themselves... Once everything is in the right place, the screen switches on and when the system asks for their names, the sense of achievement they feel is awesome. They have built it without an adult doing it for them or supervising them, starting at the lowest level, like assembling plastic blocks. Many times, children's technological capacity is ignored, when they have the most powerful imagination, which is critical to be able to create.

The time is now

UK has become a pioneer country in technology education. Starting from the scholar year 2014-2015, information technology (from programming to *hardware*), will be compulsory for children since the age of 6. Many countries will follow the example, because English students will get an important advantage over other countries in the technology area. It doesn't mean that all of them will become computer scientists, because this is not the goal at all. But, in the same way most drivers can exchange a wheel and check the car's oil level without being a mechanic, why can't we, users, write a small program (*script*) that makes our daily tasks easier, at home, at work or just for fun? Parents don't only inscribe their children to after-school activities like basketball or football. From now on, there will be clubs offering computer activities: to assist to videogames programming or robotics workshops will become more and more common.

Despite the previous negative mentions in this article, the technology future is promising, it seems the world is starting to slowly wake up from its lethargy. The notion that technology must not be only consumed, but understood by the user is taking root progressively. Each time, creating a simple app for your smartphone or an indie game for your computer or your video console is more at reach. But this is just the start, in a not so far future; to create a program for your own use will be as normal for anyone as going into the kitchen and follow a recipe book. And so, it must be done, the digital divide must be overcome as much as possible, and the key is start working with the youngest ones.



Construction games were a source of inspiration for me as a kid. Today, new technologies can play the same role, providing next generations with the opportunity to use their creativity and imagination at the service of technology. By delivering intuitive, simple, inspiring and entertaining tools, we will give the power of technology back to the user.

Kano: construye tu propio ordenador

Los primeros pasos

Cuando era niño siempre jugaba con Lego^[1]: sigue las instrucciones paso a paso, construye al pie de la letra. Una vez completado el objetivo la sensación de logro que se siente es grande, sin embargo no es completa, ya que durante el proceso te han llevado de la mano de principio a fin. Se requiere dar un siguiente paso: desmontarlo todo, combinarlo con otras piezas para crear tu propia versión del juguete. Ahora sí, la única limitación es tu imaginación y eso, a los niños, les sobra. Ese es el secreto de los bloques de plástico daneses que tanto éxito han tenido en el mundo. El poder de crear lo imaginado, y hacerlo de una manera tan sencilla que cualquier niño sea cual sea la edad o su origen pueda hacerlo. ¿Por qué no aplicar este mismo concepto en la tecnología de hoy en día? Con esta misma pregunta es como empezamos la gran aventura de Kano.

Aprender jugando

Kanō Jigorō^[2] fue profesor y fundador del arte marcial judo en el Japón de principios del siglo XX. Fue un auténtico innovador, no sólo consiguió abrir este deporte a todo el mundo sin importar edad o recursos económicos, sino que además lo convirtió en un juego del que aprender. Introdujo el sistema de logros, cada cinturón es un nivel a conquistar. Este es el mismo concepto que se usa hoy en día en videojuegos, se recompensa al jugador y se le incita a seguir progresando con futuros logros hasta llegar al nivel final. Como se verá a lo largo de este artículo, esta filosofía ha sido la mayor fuente de inspiración para nosotros.

Enseñar a programar a una persona que no está interesada o carezca de motivación es algo complicado y que, en general, dará pocos frutos. El arte de la computación es algo diferente a otras disciplinas: requiere imaginación y creatividad en gran medida. Por ello, leer un libro sobre un determinado lenguaje de programación si no se tiene experiencia previa, será tan arduo y aburrido que difícilmente motivará al lector. Por ello, proponemos retornar a la filosofía del profesor Kanō, enseñemos a jugar, motivemos al estudiante, a través de logros y retos, y aprenderá por sí mismo. Con las herramientas adecuadas y un nivel de entrada lo suficientemente sencillo, se puede activar ese punto de curiosidad necesario para que el usuario pueda avanzar por sí mismo a través de una aventura autodidacta.

La tecnología nos da una ventaja muy importante frente a aquellos bloques físicos: la capacidad de compartir nuestras creaciones con el mundo y demostrar lo que hemos aprendido. Además, el software libre permite al usuario modificar, expandir y mejorar el código que le ha sido dado, colaborando con la comunidad en un mismo objetivo común. El usuario se convertirá en un creador de contenido, inspirando a su vez a otros, generando así un ecosistema.

Aislados de nuestra propia tecnología

La tecnología actual es hermética y orientada al consumismo: descargas, suscripciones, publicidad agresiva... El usuario no se queja, ¿por qué debería de hacerlo? Los dispositivos son cada vez más sencillos de manejar, más rápidos y, además, al alcance de cualquier bolsillo. Pero entonces, cuál es el problema, por qué insistir tanto en la educación, se preguntará el lector. La tecnología "smart" que hoy en día se encuentra en teléfonos, televisores y hasta en gafas y relojes, está diseñada para usuarios "zombies", en el sentido que no se requiere ninguna aportación por su parte, salvo, claro está, la económica. El ciudadano de a pié, el que más consume, está perdiendo control sobre los avances tecnológicos que le rodean y, en algún momento en un futuro no muy lejano, quedará aislado de ellos. Sí, consumirá en grandes cantidades, pero le será imposible crear contenido o ser creativo, todo le será suministrado como por vía intravenosa sin tener ningún tipo de voz ni voto. En definitiva, el usuario perderá el poder y estará a merced de empresas y programadores.

Y este problema se acentúa en los niños. La introducción de la tecnología táctil hace más fácil el manejo de dispositivos, incluso pequeños de dos años son capaces de utilizar tabletas y móviles de una manera sorprendente. Esos mismos niños estarán preparados para el futuro sin lugar a dudas, pero ahora me pregunto: ¿cómo activistas o cómo meros consumidores? ¿Podemos hacer más por ellos que simplemente mostrarles un gato^[3] que repite lo que dicen con una voz divertida? La tecnología debería poder transmitir lo mismo que aquellos coloridos bloques, esa sensación de satisfacción que da el haber creado algo único con tus propias manos.

Inspirando creatividad en el mundo

Kano quiere ser una fuente de inspiración para toda una nueva generación de creadores por todo el mundo: niños (de todas las edades) que sean capaces de seguir unas instrucciones, desmantelarlo todo y crear a su vez, algo nuevo y, lo más importante, único. Queremos ser el Lego del siglo XXI, pero con todas las ventajas y el poder que aporta la tecnología actual. Todo ello, sin importar el idioma, el origen o la edad de los usuarios.

Ese objetivo está ahora más cerca que nunca, ya que la tecnología es cada vez más económica (el ordenador RaspberryPi^[4] cuesta unos 30€, más barato que muchos libros de texto), y el software libre está al alcance de todos. El único problema con el que nos enfrentamos es que no parece haber un punto de entrada a este mundo que sea intuitivo y sencillo para el usuario. La brecha tecnológica parece cada vez más grande entre el grupo de la sociedad calificado como "geeks" y los simples consumidores. Mucha gente en esta segunda categoría sigue sintiéndose intimidada por la tecnología o ni siquiera se ha planteado nunca qué más se puede hacer con ella a parte de consumir. Podríamos hablar incluso de miedo tecnológico. Pero, ¿sabéis qué? programar un juego o una aplicación es mucho más sencillo y

divertido de lo que os podéis imaginar. Cualquiera puede hacerlo, y nosotros desde Kano se lo queremos demostrar al mundo.

Proporcionando las herramientas adecuadas se puede educar e inspirar a la población, y no hablo sólo de los más pequeños, sino también de los curiosos en general. Sí, cualquier persona sin importar la edad, que tenga curiosidad por saber cómo funcionan las cosas en el mundo que nos rodea y no se conforme con ser un mero consumidor pasivo. La filosofía del *DIY*^[5] está más presente que nunca en el mundo y se puede aplicar a todo: desde la cocina y la jardinería hasta el *hardware*. Esta corriente devuelve al usuario el poder frente a la tecnología, ya que le convierte en un creador de contenido, cómo, cuándo y dónde él o ella quiera, en lugar de un simple consumidor. Una vez más, la única limitación es la imaginación de uno mismo, lo que otorga infinitas posibilidades.

Del chip a la pantalla

En la práctica, Kano me ha dado la oportunidad de ver a los usuarios utilizando el código que he escrito horas antes. Esto como programador es una satisfacción enorme, tanto personal como profesional, que no siempre se tiene. Se puede aprender muchísimo de los talleres que realizamos en colegios e instituciones en diferentes partes del mundo, como si fueran casi un experimento sociológico. Por ejemplo, lo primero que salta a la vista es que los niños de hoy raras veces tienen ocasión de conectar cables o de ver cómo es por dentro su ordenador de sobremesa. Todo ha sido conectado por ellos o, simplemente, los dispositivos que usan no necesitan cables, como es el caso de las tabletas o los portátiles de sus padres. Esto lleva a una abstracción desmesurada. El usuario sólo ve la última capa, lo que aparece en la pantalla, olvidándose por completo de los otros niveles (desde el Sistema Operativo hasta el nivel más bajo, las puertas lógicas^[6]). La consecuencia es un gran desconocimiento de cómo funciona todo aquello, y, por lo tanto, el consiguiente aislamiento tecnológico.

Cuando la persona abre el *Kano Kit* lo primero que se encuentra es una pequeña placa verde con chips del tamaño de una tarjeta de crédito aproximadamente, sin ninguna protección, y una serie de cables y componentes. Normalmente esperan, y piensan qué hacer con todo este material. ¿Les estará permitido tocarlo? Muchos directamente no se atreven. Aquí empieza un camino de descubrimiento, a base de prueba y error: conectar un cable *USB* en la ranura *Ethernet* o el altavoz en la entrada de vídeo. Pero aquí nadie les corrige, o riñe. Están aprendiendo, descubriendo, creando por ellos mismos... Una vez que todo está en su sitio, la pantalla se enciende y, cuando el sistema les pregunta su nombre, el sentimiento de logro que les invade es inmenso. Ellos lo han construido sin necesidad de un adulto que se lo de hecho o les supervise, y lo han hecho desde el nivel más bajo, como ensamblando bloques de plástico. Muchas veces se infravalora la capacidad tecnológica de los más pequeños, cuando son ellos los que poseen el mayor poder imaginativo, algo fundamental para poder crear.

Ahora es el momento

El Reino Unido se ha convertido en un país pionero en la educación tecnológica. A partir del curso escolar 2014-2015 la informática (desde programación a *hardware*) será impartida con carácter obligatorio desde los 6 años de edad. Muchos países seguirán el ejemplo, ya que los estudiantes ingleses tendrán una importante ventaja respecto a otros países en el ámbito tecnológico. Esto no quiere decir que todos acaben siendo ingenieros informáticos, ya que este no es el objetivo ni mucho menos. En cambio, del mismo modo que la gran mayoría de los conductores saben cómo cambiar una rueda y mirar el nivel de aceite de su coche sin ser mecánicos, ¿por qué nosotros los usuarios no podemos saber cómo escribir un pequeño programa (*script*) que nos facilite nuestras tareas diarias ya sea en casa, en el entorno laboral o simplemente por diversión? Los padres ya no sólo apuntarán a sus hijos a baloncesto o fútbol como actividad extra-escolar. A partir de ahora, también clubs de actividades informática estarán disponibles: asistir a talleres de programación de videojuegos o robótica será visto como un *hobby* cada vez más habitual.

A pesar de lo mencionado previamente en este artículo, el futuro tecnológico es prometedor, parece que el mundo está empezando a despertar lentamente de su letargo informático. La idea de que la tecnología no basta con ser consumida, sino que también debe ser comprendida por el usuario está calando hondo poco a poco. Cada vez está más al alcance de todos el crear una simple aplicación para tu *smartphone* o un juego *indie* para tu ordenador o consola. Pero esto es solo el comienzo, en un futuro no muy lejano, crear un programa para uso personal será tan normal para cualquiera como el entrar en la cocina y seguir un libro de recetas. Y así debe ser, la brecha tecnológica debe ser cerrada en lo posible, y la clave para ello está en empezar por los más pequeños.

Los juegos de construcción fueron una inspiración para mi de niño. Hoy las nuevas tecnologías pueden asumir ese mismo papel, dando la posibilidad a las futuras generaciones de poner su creatividad e imaginación al servicio de la tecnología. Proporcionando herramientas intuitivas, sencillas, inspiradoras y, además entretenidas, devolveremos el poder tecnológico al usuario.

Traducido por Eduardo de Porras, Cibervoluntario, Madrid, España

Notes and references / Notas y referencias

- [1] <http://en.wikipedia.org/wiki/Lego>
- [2] http://en.wikipedia.org/wiki/Kan%C5%8D_Jigor%C5%8D
- [3] <http://bit.ly/1IA5n5I>
- [4] http://en.wikipedia.org/wiki/Raspberry_Pi
- [5] http://en.wikipedia.org/wiki/Do_it_yourself
- [6] http://en.wikipedia.org/wiki/Logic_gate



Ver con las manos

Cristina Rodríguez
Ver con las
Manos

<http://gtebim.es/PortalGAT-A>
<http://www.technologyreview.es/tr35spain/profile.aspx?trid=1406>

1. Cuéntanos sobre ti y tu organización

Soy Dra. Ingeniera Informática por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, profesora en el departamento de Tecnología Electrónica, entre mis diversos méritos y premios destaco la concesión para la realización de su tesis doctoral del contrato FPI de la Comunidad de Madrid en 2007, estancia post-doctoral en el "New Jersey Institute of Technology" USA y el reciente premio TR35 concedido en octubre del 2013 por el MIT (Massachusetts Institute of Technology) por mi sistema "ver con las manos" en un proyecto relacionado con la accesibilidad y las personas con discapacidad para mejorar su localización y guiado, tanto en espacios exteriores, interiores y situaciones de emergencia.

Mis líneas de investigación se centran en los sistemas inalámbricos, sistemas e interfaces accesibles, servicios context-aware, m-health, aplicaciones móviles, sistemas de monitorización, sistemas embebidos y tecnología electrónica. Soy responsable de la línea de investigación en TICs y accesibilidad. He participado en la dirección, gestión y responsabilidad técnica de diversos proyectos sobre tecnología móvil y la aplicación de las TIC a favor de la accesibilidad y mejora de la calidad de vida, proyectos de I+D+i financiados por convocatorias competitivas de entidades públicas y privadas.

2. ¿Podrías contarnos cómo nace y cual es el objetivo de la iniciativa "Ver con las Manos"?

Hoy en día existen más de 1.000.000 de aplicaciones móviles según los últimos estudios de mercado...pero ¿cuántas de ellas las puede usar con total autonomía tanto una persona con discapacidad como una persona sin discapacidad? Intentamos crecer mucho tecnológicamente pero hay que intentar pensar bien en ese camino.

Por otro lado, en el caso del guiado en espacios urbanos y de las personas con discapacidad, según el último estudio existen más de 500 millones de mujeres y hombres con discapacidad en el mundo.

Cuando ellas visitan una nueva ciudad o desean hacer turismo preparan su viaje con antelación para evitar encontrarse con problemas relacionados con la accesibilidad, buscan en internet tanto información como Aplicaciones. Pero ¿cuántas de esas aplicaciones siguen un diseño universal y no discriminatorio?.

En este sentido, por ejemplo, cuando visitamos una ciudad, visitamos el interior de edificios, por ejemplo: museos, teatros, palacios de congresos, universidades,...y en esos casos, también necesitamos un guiado en espacios interiores para saber cómo ir de un punto a otro.

De esas aplicaciones de guiado, que podemos encontrar en numerosas ciudades o universidades, ¿existe alguna que también sea útil para interiores cuando estamos perdidos? ¿y para el caso de una situación crítica?. Una persona con discapacidad es la más vulnerables ante estas situaciones.

La solución que se presenta a través de los servicios de gestión en la nube es "Ver con las manos", un sistema integral para mejorar la navegación por ciudades, que te guía a través de una aplicación móvil UNIVERSAL para exteriores e interiores, además de servir de apoyo en situaciones de emergencia.

3. ¿Es una tecnología universal? ¿ahorraría muchos problemas en las situaciones de emergencia y rutas de evacuación?

Sí, el objetivo del sistema es hacer más autónoma el día a día de las personas con discapacidad en un entorno laboral, universitario, de ocio o doméstico. El hecho de que sea universal simplemente no discrimina, si no que la misma tecnología vale para todos. Y por otro lado, relacionado con las situaciones de emergencia, el hecho de poder llegar por diferentes canales de comunicación, gracias a nuestra tecnología, a las diferentes personas, haciendo que todos y cada uno de ellos pueda recibir la alerta y la información de la ruta de evacuación en tiempo real, facilita el acceso a la información, el acceso a la autonomía y sobre todo, evita situaciones muy sensibles. Constituye un apoyo a los servicios y personal de seguridad, una ayuda que creemos es muy importante y necesaria.

4. ¿Cómo puede ayudar la tecnología en el camino para la participación y el empoderamiento ciudadanos y por qué?

Básicamente porque muchas veces se acometen medidas que son inviables, que no tienen éxito económicamente o que no se pueden acometer por las implicaciones de infraestructura y normativa que se deberán acometer. Una solución como "ver con las manos" lo que permite es justamente facilitar el acceso a la información, de modo universal, y sobre todo en situaciones delicadas como son las situaciones de emergencia.

5. ¿Qué significa para ti el empoderamiento ciudadano en la coyuntura actual?

Para mí tienen varios significados, pero sobre todo me gustaría destacar la fuerza que entre todos se está haciendo para optimizar al máximo los recursos, de manera muy sencilla, para intentar llegar a la solución más universal y más fácil de implantar. Y creo que el hecho de tener que "ahorrar" en recursos hace que los pocos recursos que se tengan se "expriman" al máximo para sacarles el máximo provecho. De este modo iremos consiguiendo más re-

cursos y que las cosas se mantengan por su propia eficacia y ayuda.

6. En tu opinión ¿Cómo puede el uso social de la tecnología contribuir al desarrollo humano?

Yo creo que es más que evidente, la tecnología acerca información, y a esta a su vez recursos. Con la tecnología se pueden localizar situaciones y personas en cualquier lugar, enviarles información o simplemente monitorizar su comportamiento. Sobre todo los problemas de movilidad o de asistencia se están viendo beneficiados con ella.

7. ¿Cuál es el futuro de la tecnología "Ver con las Manos"?

"Ver con las manos" es una tecnología emergente y novedosa a nivel nacional e internacional, creada aquí en la Universidad Rey Juan Carlos, que puede estar al alcance de todos porque nuestra motivación es la facilidad de despliegue de esta tecnología y su carácter sostenible. Tiene dos aplicaciones directas: apoyo a través de aplicaciones del día a día de las personas con discapacidad y el turismo. La conclusión final de "ver con las manos" ha sido y es plantear soluciones que nos sirvan a todos, porque esto permite que nos beneficiemos todos de estas soluciones. Ahora sólo falta más apoyo para poder integrar el guiado como normativa de espacios e incluso de apoyo en situaciones de emergencia. Ese apoyo requiere el despliegue a más alto nivel por parte de organismos oficiales o entidades de seguridad involucradas en convertir en una realidad la verdadera accesibilidad de las ciudades y sus entornos.

8. ¿Cuáles crees que son actualmente los grandes retos del uso social de la tecnología para el empoderamiento ciudadano?

Yo creo que el gran reto es saber cooperar y unificar fuerzas. Está claro que ahora hay que unificar fuerzas y recursos, que si todos trabajamos juntos es más fácil que las cosas se instalen y se usen de modo estándar y general.

9. ¿Qué consejo le darías a alguien a quien que quiera comenzar a generar innovación social en su comunidad?

Que se acerca a su público objetivo, que le pregunte, que participe con ellos y que se concencie de la falta que hace su sistema, que realmente evalúe si hay algo similar, y si lo hay que aporta, si no lo hay, qué valide antes de empezar y que coopere con gente que está en ese mundo.

10. Una expresión o frase que resuma para ti la esencia del empoderamiento ciudadano a través de las TIC

La evolución de la tecnología para la sociedad es más cuando se coopera y se unifican esfuerzos en una misma dirección.

Traducido por Antonio Álvarez Marrero, Cibervoluntario, Tarragona, España

Watch with Hands

1. Tell us about you and your organization

I am Doctor Computer Engineer from the University Rey Juan Carlos of Madrid, professor in the department of Electronics Technology, among my many merits and awards I feature the grant to carry out his doctoral thesis FPI contract of Madrid in 2007, stay post- doctoral fellow in the "New Jersey Institute of Technology " USA and TR35 recent award granted in October 2013 by the MIT (Massachusset Institute of Technology) for my system to "see with his hands " in a project related to accessibility and people with disabilities to improve their location and guided both outdoor, indoor and emergency areas. My research focuses on wireless systems, and accessible interfaces, context-aware services, m-health, mobile applications, monitoring systems, embedded systems and electronic technology.

I am responsible for the research on ICTs and accessibility. I have participated in the leadership, management and accountability technique several projects on mobile technology and the application of ICT for accessibility and improving the quality of life of R & D funded by competitive calls for public entities and private.

2. Can you tell us how it comes and what is the purpose of the indicative "Watch with Hands"?

Today there are over 1,000,000 mobile applications according to the latest market research ... but how many of them you can use them with complete autonomy both a disabled person as a person without a disability? We try to grow much technologically but try to think that way.

On the other hand, in the case of urban and guided the disabled spaces, according to the latest survey there are over 500 million women and men with disabilities in the world. When they visit a new city and want to prepare your sightseeing trip in advance to avoid encountering problems related to accessibility, seeking both information and Internet Applications. But how many of these applications follow a universal and non-discriminatory design? In this sense, for example, when we visit a city, visited the interior of buildings, for example: museums, theaters, convention centers, universities, and in those cases, we also need a guided indoors for how to get from one point to another. Guiding those applications that can be found in many cities and universities any that are also useful when we are lost inside there? What in the case of a critical

situation? A disabled person is more vulnerable to these situations. The solution presented by management services in the cloud is "See with your hands," a comprehensive system to improve navigation by towns, which guides you through a UNIVERSAL mobile application for exteriors and interiors, besides provide support in emergency situations.

3. Is it a universal technology? Save? Many problems in emergency situations and evacuation routes?

Yes, the goal is to make the system more independent everyday people with disabilities in employment, university, leisure or home environment. The fact that Universal simply does not discriminate, but the same technology that fits all. On the other hand, related to emergencies, being able to get through different channels of communication, thanks to our technology, different people, making every one may receive the warning and information evacuation routes in real time, easy access to information, access to autonomy and above all, avoid sensitive situations. It is a support services and security personnel; aid we believe is very important and necessary.

4. How can technology help in the way of participation and empowering citizens and why?

Basically because often measures are unfeasible, who are not successful financially or cannot be performed by the infrastructure and policy implications that are undertaken must undertake. A solution such as "seeing with hands" is just allowing easy access to information, universally, especially in delicate situations such as emergencies.

5. What does it mean to you citizen empowerment in the current situation?

To me have multiple meanings, but mostly I like to highlight the strength among all is being done to fully optimize resources, very simply, to try to reach the most universal and easy to deploy solution. And I think the fact of having to "save" resource makes the few resources you have to "squeeze" the maximum to get the most out. Thus we will be getting more resources and keep things on their own effectiveness and help.

6. In your opinion, how can the social use of technology to contribute to human development?

I think it is more than evident on information technology, and this in turn

resources. With technology you can locate situations and people everywhere, sending information or simply monitor their behavior. Especially mobility problems or assistance are benefiting with it.

7. What is the future of technology "Watch with Hands"?

"Seeing with the hands" is an emerging and innovative technology at national and international level, created here at Rey Juan Carlos University, which can be affordable for everyone because our motivation is the ease of deployment of this technology and its sustainability. It has two direct applications: support through everyday applications of persons with disabilities and tourism. The final conclusion of "hands" view has been and proposes solutions that will serve us all, because this allows us to benefit all of these solutions. Now we just need more support to integrate guidance and legislation support spaces and even in emergency situations. This support requires the highest level deployment by government agencies or entities involved in security become a reality the true accessibility of cities and their surroundings.

8. What do you think are currently the major challenges of social use of technology for citizen empowerment?

I think the big challenge is how to cooperate and combine forces. It is clear that we must now combine forces and resources, if we all work together is easier than things are installed and used standard and general.

9. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in your community?

Let your target audience, to ask him to participate with them and that's awareness on the need to make your system really evaluate if there is something similar, and if so it brings, if there is not, why validate approaches before starting and to cooperate with people who are in that world.

10. An expression or phrase to summarize for you the essence of citizen empowerment through ICT

The evolution of technology in society is more when cooperation and efforts are unified in the same direction.



Verbal: enseñar a internet a hablar con la gente

Verbal Voice Internet

Una iniciativa de lanzada por Flock México que está buscando financiación para hacerla realidad <http://flock.mx/>

Una de las preguntas más frecuentes que nos hace la gente con respecto a nuestro proyecto *Verbal* es: *¿por qué creen que no logró su meta en la campaña de Kickstarter?* La respuesta, además de un tanto dolorosa, es muy sencilla y casi obvia una vez que se conocen los detalles de nuestra idea. Más importante aún, puede ser una puerta para entender mejor los circuitos de financiamiento disponibles para el emprendimiento de índole social en México.

Verbal se gesta desde Flock, una agencia de publicidad e innovación mexicana que se caracteriza, entre otras cosas, por empoderar o potenciar sus ideas a través de la tecnología y por tratar de empujar los límites de aplicación de la creatividad publicitaria hacia intereses y problemas reales de la gente. Algunos de estos últimos resultan ser, a veces, problemas sociales en un sentido muy amplio. Como es el caso de la llamada *brecha digital*.

A través del trabajo creativo y estratégico que realizamos para una gran empresa de telecomunicaciones en México, nos habíamos sensibilizamos al problema de la gran brecha que aún existe entre una parte de la población que está conectada a Internet y otra porción mucho más grande que se encuentra privada de los beneficios culturales, sociales, económicos y políticos que conlleva dicha conexión. A través de talleres privados y públicos —estos últimos

organizados en conjunto con Singularity University en México—logramos desarrollar un entendimiento básico pero lo suficientemente completo como para usarlo de plataforma para la ideación. Desde nuestra perspectiva, el problema puede desglosarse en cuatro grandes aspectos. En primer lugar, el problema es de infraestructura: es decir, la falta de cobertura de las redes alámbricas e inalámbricas en buena parte del territorio no sólo de países en vías de desarrollo como México sino también de otros más desarrollados como España. En segundo lugar, el problema es también de acceso a dispositivos adecuados: ya sea computadoras de escritorio, portátiles, tabletas o teléfonos móviles. Por supuesto, existen ya proyectos muy ambiciosos para atacar estos dos aspectos del problema. Desde los que realizan las propias empresas telefónicas hasta otros como la iniciativa *One Laptop Per Child*, o los proyectos *internet.org* de Facebook o *Project Loon* de Google.

Lo interesante es que, aún si los aspectos de infraestructura y dispositivos se resolvieran rápidamente, casi por arte de magia, el problema general persistiría para grandes porciones de la población mundial debido a los otros dos grandes aspectos de la brecha digital. Por un lado, la falta de conocimientos que muchos de ellos sufren con respecto al uso de computadoras (esto es, la alfabetización digital). Y, finalmente, el gran déficit de alfabetización general (lectura y escritura) que aún sufren muchos alrededor del mundo.



La idea de *Verbal*, como propuesta de puente para saltar la brecha en sus cuatro aspectos, llegó fortuitamente (como llegan todas las ideas): ¿Y si, por así decirlo, le enseñáramos a Internet a hablar con la gente?

Desde luego, esto es lo que ya hacen algunos servicios como *Siri* de *Apple*, *Google Now*, y *Cortana* de *Microsoft*. El problema es que requieren de una conexión a internet y de un dispositivo relativamente avanzado. Con lo cual no podrían servir de puente para saltar la brecha. Y aquí la propuesta de *Verbal*: ¿Y si pudiéramos embeber a *Siri* en un dispositivo al cual 96% de la población mundial tiene acceso y prácticamente todos saben usar?

Verbal es eso: una plataforma que le permitirá a cualquier persona acceder a servicios de Internet, a través de su voz, desde cualquier línea telefónica (fija, celular o pública). Gracias a la *telefonía en la nube*, cuando un usuario marca a *Verbal*, su llamada se conecta a un servidor ahorrándole así la necesidad de contar con un dispositivo o una conexión a Internet. Después, usando un motor de reconocimiento de voz, convertimos sus palabras habladas a texto. Y desde ese punto, funciona como cualquier servicio de Internet: podemos usar ese texto para realizar búsquedas, mandar correos electrónicos, etc. Finalmente, si el servicio regresa alguna respuesta, *Verbal* usa texto a voz para 'leérsela' de vuelta al usuario.



Como casi cualquier emprendedor social, desde el principio pensamos: "¡Las posibilidades son infinitas!" Un niño haciendo su tarea mientras realiza consultas sobre cualquier tema desde el teléfono de su casa. Un campesino haciendo transacciones o trámites desde el teléfono celular más básico. Una madre 'escribiendo' con su voz correos electrónicos para su hijo trabajador inmigrante en otro país. Y como *Verbal* es una plataforma de código abierto que contará con una API fácil de usar, las aplicaciones podrán ser creadas por cualquier programador que cuente con los conocimientos básicos de desarrollo web.

Pero, ¿cómo se desarrolla y financia una idea como ésta? Nuestra primera ruta fue acercarnos a la empresa de telecomunicaciones con la que primero exploramos el tema. Sin embargo, a pesar de un interés inicial, nuestras visiones no se ajustaron y tuvimos que buscar alternativas. Iniciamos de manera paralela el proceso de aplicación a Kickstarter y a una incubadora de empresas sociales en México. A pesar de que en esta última fuimos seleccionados, abandonamos el proceso cuando logramos subir nuestra campaña a Kickstarter.

¿Y por qué Kickstarter? Además del objetivo financiero, desde el principio nos interesó la posibilidad de validar públicamente la idea y de construir una comunidad en torno a ella. Retrospectivamente, podría parecer que pecamos de 'publicistas' al querer lanzar tan públicamente nuestro proyecto desde un inicio. Sin embargo, a excepción del objetivo financiero, los otros dos objetivos se alcanzaron cabalmente a través de nuestra campaña.

En Flock solemos decir que las grandes ideas caen muy bien o muy mal: no hay medias tintas. Y *Verbal* sin duda cumplió esta característica. A pesar de que la recepción pública de la idea fue mayoritariamente positiva, no faltaron algunas voces críticas. Afortunadamente, la mayoría de esas venían desde la industria publicitaria y estaban dirigidas al hecho mismo de que una agencia se arriesgara a lanzar un proyecto de este tipo.

Las repercusiones positivas superaron por mucho a las negativas. Recuerdo que ya en las primeras horas de la campaña un importante editor de tecnología en USA expresaba en Twitter que hacía mucho tiempo que no lo emocionaba tanto una campaña en Kickstarter. Así que, como les suele suceder a otros que han lanzado proyectos en Kickstarter, durante esas primeras horas y días, pensábamos que era muy posible alcanzar nuestra meta. Incluso herramientas predictivas como *Kickspy* y *Sidekick* nos auguraban mucho éxito.

Sin embargo, al pasar de los días, el ímpetu inicial se perdió. Creo que fueron dos los problemas principales y de los cuales es fácil

derivar aprendizajes. Por un lado, al estar nuestro proyecto en una etapa tan temprana, nos costó mucho trabajo poder generar contenido nuevo que mantuviera arriba la emoción con respecto al proyecto. Por otro lado, al cabo de unos días, claramente topamos con una especie de pared en cuanto al alcance de nuestras propias redes sociales, tanto las físicas como las digitales. A pesar de que habíamos organizado un plan profesional de relaciones públicas, existió siempre un desajuste entre la gente a la que llegábamos y aquella que estaba dispuesta a apoyar financieramente nuestra campaña.

Justo ahí reside la mayor barrera con la que nos enfrentamos y que—una vez más, retrospectivamente—podríamos haber previsto muy fácilmente. A pesar de que Kickstarter es una plataforma de fondeo *social*, es muy fácil confundirla con algo que no es: una plataforma de financiamiento filantrópico. Revisando el historial de los proyectos más exitosos de la plataforma—por ejemplo, el reloj *Pebble*—es claro que la mayoría de ellos son productos *físicos* lanzados a manera de *pre-venta*. En el caso de *Verbal*, el salto que le pedíamos a la gente era inmenso: financiar un servicio que a fin de cuentas no estaba diseñado para ellos sino para alguien. De tal forma que sólo podíamos apelar a su instinto altruista. Esto quedó bastante claro en nuestro conjunto de recompensas que eran ya sea simbólicas (playeras y stickers), apenas útiles para un usuario de Kickstarter (una cuenta para usar *Verbal*) o muy de nicho (una cuenta de desarrollador en *Verbal*).

A fin de cuentas, al cumplirse el período de la campaña habíamos logrado apenas el 7% de nuestra meta. En el *update* que enviamos explicábamos nuestro racional sobre el fracaso de la campaña al mismo tiempo que comunicábamos todos los resultados positivos obtenidos. En primer lugar, nuestra campaña fue muy útil para alimentar el debate público en México, y en nuestra industria, con respecto al tema de la inclusión digital. En segundo lugar, el presentar públicamente la idea nos ha sido increíblemente útil en términos de recibir retroalimentación de expertos y gente interesada en el tema que nos ha servido tanto para refutar como para confirmar algunas de nuestras hipótesis. Finalmente, y en

particular gracias a la cobertura que recibimos en publicaciones como Co.Exist de Fast Company, PSFK y Huffington Post, hemos comenzado a consolidar una comunidad de gente interesada en el proyecto: desarrolladores, empresas interesadas en implementar servicios a través de *Verbal*, posibles inversionistas y, más importante aún, ONGs interesadas en usar *Verbal* en proyectos de empoderamiento social. Lo más interesante ha sido platicar con organizaciones interesadas en implementar un servicio como *Verbal* en lugares tan lejanos como Liberia, donde podría ayudar a mujeres adolescentes a superar el ciclo de la pobreza.

A pesar de no haber sido exitosos en Kicksarter, hemos continuado el desarrollo de *Verbal*—en la medida que nuestro tiempo y recursos lo han permitido—en tres frentes. En el financiero, estamos explorando dos opciones: por un lado, la ruta más tradicional para una *startup* que pasa por incubadoras y *angel investors*, y por el otro, becas o apoyos internacionales enfocados en la filantropía digital. En el frente tecnológico, hemos continuado el desarrollo de nuestro prototipo funcional y estamos ilusionados porque, a pesar de que nos queda un gran camino por delante, estamos confiados en que la factibilidad tecnológica del proyecto es real. Finalmente, en el frente de diseño, estamos por arrancar un proyecto de investigación etnográfica enfocado en validar algunas hipótesis referentes a los usuarios potenciales, los usos posibles y la usabilidad de la plataforma.

Para nosotros, lo que se relata en este artículo debería de ser la pre-historia de *Verbal*. Estamos ilusionados con la posibilidad de que las verdaderas historias de empoderamiento ciudadano a través de *Verbal* sean muchas y vengan pronto para relatarlas en próximas ediciones de esta colección. Por lo pronto, nos conformamos con que la experiencia aquí relatada le sirva a otros emprendedores sociales interesados en lanzar proyectos socialmente transformadores.

Verbal: teaching the Internet to speak with people

One of the questions we are more frequently asked relating to our project *Verbal* is: *why do you think that it didn't reach its goal in the Kickstarter campaign?* The answer is kind of painful but also very simple and almost obvious, once the details of our idea are known. Even more important is the fact that it can be a door for better understanding the financial circuits available for entrepreneurship on social aspects in Mexico.

Verbal was born in Flock, a Mexican advertising and innovation agency characterized, among other things, by empowering or powering its ideas by means of the technology and by trying to push the limits of application of the advertisement creativity towards people's interests and real problems. Some of the latter turn out sometimes to be social problems in a very wide sense, as is the case with the so-called *digital divide*.

Through the creative and strategic work we did for a big telecommunications company in Mexico, we made ourselves conscious about the problem of the big divide still existing between the part of the population connected to the Internet and another much bigger portion deprived from the cultural, social, economical and political benefits provided by this network. Through private and public workshops –the latter organized along with Mexico's Singularity University- we could develop a basic understanding, but complete enough to be used as a conception platform.

From our perspective the problem can be broken down in four main aspects. First of all, the problem is about infrastructure, i.e., the lack of coverage of the fixed and wireless networks affecting a large part of the territory, not only in developing countries as Mexico but also in some other more developed as Spain. On the other hand, there is also a problem in the access to appropriate devices, including PC's, laptops, tablets or smartphones. Of course there are already very ambitious projects fighting these two aspects of the problem, from the ones done by the telephone companies to others like the *One laptop per child* initiative, or the Facebook's *internet.org* project or the *Project Loon* from Google.

The interesting thing is that, even if the infrastructure and devices aspects were quickly solved, almost by magic, the general problem would remain for huge portions of the world's population due to the two other big points of the digital divide. In the first place, the lack of knowledge of using computers that many of them have (that is, the digital alphabetization). And, finally, the big deficiency in general alphabetization (reading and writing)

that many people suffer all around the world.

The idea of *Verbal*, proposed as a bridge aimed to jump the divide in its four aspects, came by chance (as all the ideas come): And if, so to speak, we could teach the Internet to speak with the people?

Of course this is what some services already do, as for example *Apple's Siri*, *Google Now*, and *Microsoft's Cortana*. The problem is that they require an Internet connection and a fairly advanced device, and therefore they couldn't be used as a bridge to jump the divide. And here is the proposal of *Verbal*: And if we could embed *Siri* in a device accessible to 98% of the world population and almost all of them can use?

That is what *Verbal* is: a platform allowing everybody accessing to Internet services through their voice and from any telephone line (fixed, cellular or public). Thanks to *cloud telephony*, when a user dials *Verbal's* number, the call is connected to one of our servers, sparing him thus the necessity of having a specific device or a connection to the Internet. Then, through a voice recognition engine, we convert his spoken words to text. And from there on it works as any Internet service: we can use this text for doing searches, sending emails, etc. Finally, if the service sends back an answer, *Verbal* uses the text to voice conversion technology, so that the user can hear it.

As almost every social entrepreneur, we thought from the beginning: "The possibilities are endless!" A child doing his homework while he uses the house telephone for submitting a query on any item. A peasant doing transactions or processes using the most basic cellular phone. A mother 'writing' with her voice emails to her son working abroad. And being *Verbal* an open source platform that will include a user friendly API, any programmer having the basic knowledge on web development will be able to create applications.

But, how is such an idea developed and financed? We first tried to approach the telecommunications company with which we first discussed the idea. However, despite their interest in the beginning, our visions didn't match later and we had to look for other alternatives. We launched simultaneously the application to Kickstarter and to an incubator for social companies in Mexico. We were chosen in the latter, but we gave up when our campaign was accepted in Kickstarter.

And why Kickstarter? Besides the financial goal, we were interested from the beginning in the possibility of publicly validate our idea and construct a

community surrounding it. It could seem retrospectively that we were too 'publicists' when we launched our project so publicly from the beginning. However, excepting the financial goal, the other two objectives were properly reached through our campaign.

We say frequently in *Flock* that great ideas are very liked or not liked at all: no shades of gray. And *Verbal*, with no doubt, met this feature. Even though the public reception of the idea was mainly positive, there were also some critical voices. Fortunately most of them came from the advertisement industry and were directed to the fact that was an advertisement agency that took the risk of launching such a project.

The positive reactions were much more than the negative ones. I remember that even in the first moments of the campaign an important technology editor from the USA posted in Twitter that it was a long time he didn't feel so thrilled by a campaign in Kickstarter. So, as it often happens to others that have launched projects in Kickstarter, during these first hours and days we thought that our goal was likely to be achievable. Even some predictive tools as *Kickspy* and *Sidekick* predicted a lot of success.

However, when the days passed by the initial drive was lost. I think that there were two main problems, from which some learning can be easily acquired. On one hand, being our project in such an initial state, we had a hard work with the generation of some content that was able to keep high the excitement with respect to the project. On the other hand, when some days had passed we clearly came to kind of a wall regarding the significance of our own social networks, both the physical and the digital ones. In spite of the professional planning in public relations we had organized, there was always present a gap between the people we reached and those willing to financially support our campaign.

Just there is where lies the main barrier we must face and that – retrospectively, one more time- we could have easily foreseen. Despite the fact that Kickstarter is a *social* funding platform, it can be easily confused with something that it isn't: a philanthropic financing platform. By revising the history of the more successful projects in this platform –for example, the *Pebble* clock- we found clearly that most of them are physical products launched as pre-sale. In the case of *Verbal*, we asked the people to do a huge jump: financing a service that in the end was designed not for them but for somebody else.

So that we could only appeal to their altruistic instinct. Our rewarding set reflected well that, because they were either symbolic (flip-flops and stick-

ers), barely useful for a Kickstarter user (a *Verbal* account) or very 'niche-profile' (a *Verbal* developer account).

In the end, when the campaign arrived to its endpoint we had reached only the 7% of our goal. In the *update* we sent, we explained our reasons for the failure of the campaign, and at the same time we communicated all the positive results we got. In the first place, our campaign was very useful for feeding the public debate in Mexico, and in our industry, relating to the digital inclusion. In the second place, by publicly presenting the idea we have received the feedback of experts and people interested in the issue that has been useful both for reject and confirm some of our hypothesis. Finally, and in particular thanks to the coverage we had in magazines like Fast Company's Co. Exist, PSFK and The Huffington Post, we have begun to consolidate a community of people interested in the project: developers, companies interested in implementing services through *Verbal*, potential investors and, even more important, NGOs interested in using *Verbal* in social empowering projects. The most interesting has been chatting with organizations interested in implementing a service like *Verbal* in such far places as Liberia, where it could help young women to overcome the poverty cycle.

Despite not having been successful in Kickstarter we have carried on with the development of *Verbal* –limited by our time and resources- in three fronts. In the financial one, we are exploring two options: on one hand, the more conventional path for a startup, that uses incubators and angel investors, and on the other hand, scholarships or international supports focused on the digital philanthropy. In the technological front, we have continued the development of our functional prototype and we are hopeful because, despite we have a long way ahead we are confident that the project is technologically viable. Finally, in the design front we are decided to set up a project on ethnographic searching focused in the validation of some hypothesis referred to the potential users, the possible uses and the platform usability.

For us, what is explained in this article should be the *Verbal* prehistory. We are excited about the possibility that many true stories about citizen empowering through *Verbal* appear and we hope they come soon so that they can be explained in future editions of this collection. By the moment we will be satisfied if the experience we have narrated here is useful to other social entrepreneurs interested in launching socially transformer projects.

Translated by Josep María Ustrell Peñafiel, Cybervolunteer, Barcelona, Spain



Crowdcrafting

Daniel Lombrana González

Cofundador de
Crowdcrafting y
del software Py-
Bossa

Crowdcrafting.org
@ crowdcrafting
<http://daniellombrana.es/blog/>
@teleyinex



1. Hola Daniel ¿Podrías contar-nos tu trayectoria hasta llegar a la idea de algo como crowdcrafting.org?

Según mis padres, desde pequeño he querido ser siempre informático. Tras terminar la carrera, cuatro años en los que disfruté una barbaridad, comencé a trabajar para una empresa como administrador de sistemas GNU/Linux. Aunque el trabajo estaba bien, me picaba la curiosidad de hacer investigación por lo que decidí dejar mi trabajo, volver a la universidad y empezar un doctorado.

Esta decisión me llevó de León a Mérida. Aunque nunca sabes qué te depara el futuro, en el primer año de mi doctorado me ofrecieron irme a hacer una estancia al CERN, año 2006. En septiembre de ese año conocí a los que hoy son mis compañeros y amigos en el Citizen Cyberscience Centre, Francois Grey el coordinador del centro y Ben Segal (senior advisor) que en aquel año fueron mis tutores y mentores respectivamente.

2006 fue el año en el que comencé a trabajar en la ciencia ciudadana, desarrollando el primer prototipo para el CERN en el que BOINC (un software que permite compartir recursos del PC con proyectos científicos) podía lanzar por primera vez máquinas virtuales, para poder conectarse al CERN y recibir trabajos del mismo.

Desde entonces mi vida ha estado ligada a la ciencia ciudadana, de una u otra manera. En 2010 tras convertirme en doctor, comencé a buscar un nuevo trabajo. Justamente, ese mismo año el Citizen Cyberscience Centre comenzaba su andadura, y tras hablar con Francois Grey me uní al centro como desarrollador junior e investigador.

Desde entonces he trabajado en diversos proyectos de ciencia ciudadana como LHC@Home: Test4Theory del CERN, Forestwatchers de Naciones Unidas (el departamento UNITAR), o más recientemente PyBossa y Crowdcrafting.

PyBossa nace en 2011 en un hackfest en Ciudad del Cabo, Sudáfrica. El objetivo era crear un entorno de desarrollo fácil e intuitivo que permitiese a cualquier persona, ya sea científico profesional o amateur, crear proyectos de ciencia ciudadana en el que voluntarios de todo el mundo puedan colaborar.

PyBossa se ha diseñado para ser 100% abierto en todos sus frentes: código fuente, datos y como no la ciencia que se crea con ella.

A medida que PyBossa avanza me convierto en el desarrollador principal del proyecto y ahí es cuando decidimos lanzar Crowdcrafting.org: una versión hospedada de un servidor PyBossa para que no sea necesario instalar un servidor para hacer ciencia ciudadana.

Con el objetivo de hacer el proyecto sostenible a largo plazo, en 2013 consigo una fellowship de la prestigiosa fundación Shuttleworth y desde entonces me dedico en cuerpo y alma en desarrollar PyBossa y Crowdcrafting.

2. ¿Cómo funciona la plataforma crowdcrafting? Cómo conectáis personas a través del corwdsourcing para crear diferentes proyectos en la plataforma?

Crowdcrafting, o cualquier servidor PyBossa, funcionan de una manera muy sencilla. Un proyecto en Crowdcrafting consta de una serie de tareas (o problemas) que necesitan resolverse.

Estas tareas necesitan ser analizadas por personas como tú y como yo, porque los humanos somos muy buenos resolviendo ciertos problemas donde los algoritmos y los ordenadores fallan. Por ejemplo, imagina que te muestro una fotografía y te pregunto si hay una persona en ella. La foto tiene a una persona disfrazada de cuerpo entero como un perro. Mientras que tú y yo sabemos claramente que sí hay una persona, a un software le costará muchísimo acertar en este caso.

Crowdcrafting por lo tanto invita a colaborar a resolver problemas de este tipo (reconocimiento de patrones en imágenes, sonidos, vídeos, transcripción de documentos escritos a mano, tareas de geolocalización, etc.) en diferentes proyectos en la plataforma.

Internamente, Crowdcrafting se encarga de distribuir las tareas entre diferentes usuarios, asegurando que cada tarea es analizada por al menos 30 personas diferentes. Esta medida de seguridad nos permite analizar problemas en las respuestas, y llegar a conclusiones gracias a la estadística.

Finalmente la comunidad de Crowdcrafting y PyBossa está creciendo gracias al boca a boca entre distintos colectivos, y por las charlas y eventos en los que participamos.

Una de las herramientas que más utilizamos para atraer nuevos proyectos y voluntarios es organizar hackfests o talleres de ciencia ciudadana en los que explicamos en qué consiste y cómo se pueden hacer proyectos en la plataforma.

Habitualmente, en dichos eventos desarrollamos prototipos operativos, que permiten a los participantes hacerse una idea del potencial de PyBossa y Crowdcrafting.

Gracias a estos eventos hemos conseguido cientos de proyectos creados en Crowdcrafting, y PyBossa está siendo utilizado por instituciones internacionales como el museo Británico o el departamento UNITAR de Naciones Unidas.

3. ¿Se puede crear un proyecto de ciencia ciudadana utilizando templates ya disponibles y abiertos a todos? ¿Puedes poner algún ejemplo?

¡Sí, sí se puede! Y este es uno de nuestros principales objetivos: que cualquier persona pueda crear un proyecto en cuestión de minutos gracias a las plantillas que proporcionamos.

Actualmente Crowdcrafting dispone de plantillas para proyectos de:

- Reconocimiento de patrones en: sonido, imagen y vídeo.
- Transcripción de documentos en formato PDF (incluyendo tablas de datos)
- Geolocalización
- Captura de datos y análisis para proyectos epiCollect+

Todas las plantillas son software libre, por lo que cualquier persona puede modificarlas a su gusto, y utilizarlas sin problemas.

Actualmente muchos proyectos han utilizado el análisis de patrones en imágenes para crear sus propios proyectos, o la de geolocalización. Un ejemplo es el proyecto Dark Skies ISS que utilizó la plantilla de reconocimiento de patrones para imágenes para analizar la polución lumínica de las ciudades usando fotografías sacadas desde la Estación Internacional. El proyecto sigue funcionando a día de hoy, añadiendo nuevas funcionalidades cada semana.

4. Crowdcrafting permite importar datos en una aplicación, ¿Quién analiza estos datos? ¿Lo hacen personas voluntarias?

Efectivamente, personas como tú y como yo que quieren ayudar.

En total unas 8000 personas han ayudado a algún proyecto en Crowdcrafting.

5. ¿Cómo pueden ayudar las tecnologías abiertas y libres en el camino para la participación y el empoderamiento ciudadanos y por qué?

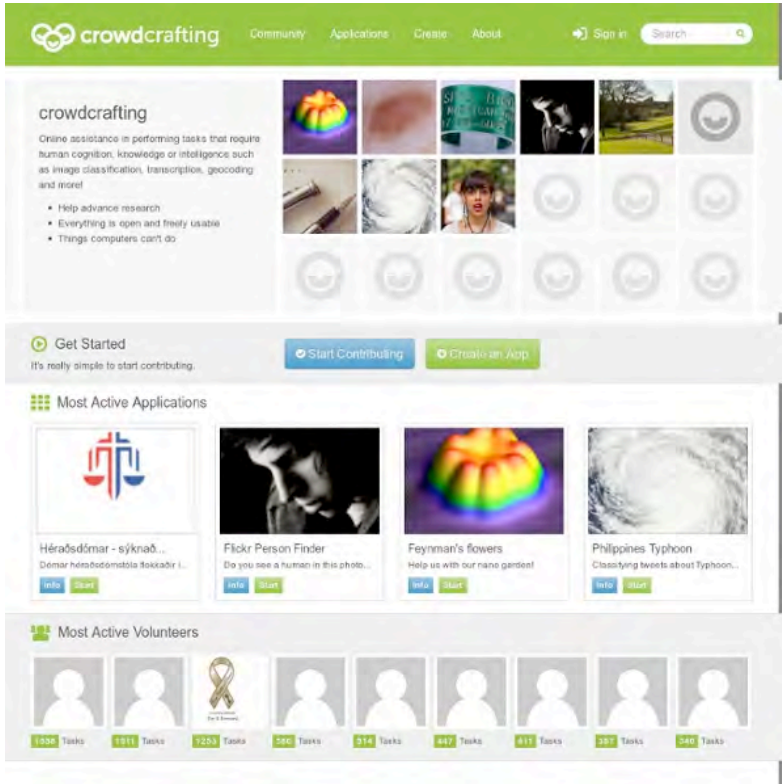
El conocimiento libre y abierto es básico para poder compartirlo y que así nuestra sociedad avance. Por este motivo, si queremos un mundo mejor, es necesario que las herramientas sean libres y abiertas, para que dicha libertad permita a cualquier persona conseguir conocimientos y compartirlos de nuevo con otros ciudadanos.

Esta es la base para una sociedad avanzada, y por este motivo PyBossa y Crowdcrafting han sido diseñados para ser 100 libres y abiertos, no sólo en el código sino también en los datos. Cualquier persona o proyecto puede acceder a los datos para repetir los análisis realizados y así comprobar si las conclusiones son correctas o no. Esta es la base del método científico, y es importante que una plataforma como Crowdcrafting enseñe las buenas prácticas para que entre todos tengamos acceso a más conocimientos.

6. Cuéntanos un poco sobre tu colaboración con la Open Knowledge Foundation

Mi colaboración con la Open Knowledge Foundation comenzó en un hackfest en Ciudad del Cabo. Rufus Pollock y yo escribimos las primeras líneas de código de PyBossa y así fue como comenzamos a trabajar y colaborar en proyectos.

Desde entonces, he ayudado en el proyecto OKFNLabs donde hackers, desarrolladores y entusiastas de los datos abiertos compartimos conocimientos y experiencias sobre estos temas.



7. Nos encanta el concepto de ciencia ciudadana. Cómo trabaja el citizen cyberscience centre para promover la ciencia ciudadana a través de herramientas abiertas y colaborativas

Desde el centro organizamos talleres y conferencias en las que explicamos los beneficios de las herramientas abiertas y colaborativas.

Para nosotros la ciencia ciudadana no tiene sentido sin el ciudadano, de ahí que dediquemos mucho esfuerzo en construir comunidades alrededor de los proyectos para que los científicos y los voluntarios charlen, compartan, hablen sobre el proyecto de una manera horizontal y sencilla.

Este tipo de conversaciones multidisciplinares, han permitido y permiten pensar fuera de la caja, haciendo que los investigadores encuentren nuevas ideas gracias a la colaboración de ciudadanos sin experiencia en proyectos científicos.

Hablar, pensar, compartir, definir y explicar un problema de diferentes formas nos hace cambiar nuestro punto de vista, abriendo la oportunidad a nuevas ideas. Por estos motivos promovemos la ciencia ciudadana, porque gracias a la colaboración ciudadana creemos firmemente que se puede innovar.

8. ¿Cuál es el futuro de tu Crowdcrafting? ¿Algún proyecto nuevo en mente?

El futuro es difícil de predecir, lo sí te puedo decir es lo que me gustaría que fuese. En el futuro me gustaría que Crowdcrafting y PyBossa fuesen autosostenibles para poder seguir desarrollando el software y que todo el mundo tenga acceso a él.

Además confiamos en simplificar un montón el proceso de creación de proyectos, por lo que más personas deberían ser capaces de crear su propio proyecto científico.

En temas de proyectos tenemos el de la polución lumínica con la Universidad Complutense de Madrid. Tenemos algún que otro secreto guardado que confiamos en poder anunciar en breve y que seguro que traerá bastantes voluntarios.

9. ¿Qué consejo le darías a alguien a quien que quiera comenzar a generar innovación social en su comunidad?

Escucha a tu comunidad. Habla, dialoga con ellos. Tu comunidad es lo más importante y ellos son los que te darán las pautas para que encuentres la innovación social.

Crowdcrafting

1. Hi Daniel, ¿Could you tell us the path that has taken you to the idea of something like crowdcrafting.org?

According to my parents, I have always wanted to work with computers since I was a child. After four years enjoying a lot my studies at the University, I graduated and I started working as a GNU/Linux system administrator for a company. Although the work was fine, I was curious about working on research, so I decided to leave my job and start a PhD.

This decision took me from León to Mérida. Although you never know what the future holds, I received an offer to stay at the CERN during my first doctorate year, in 2006. In September 2006, I met the people who nowadays are my colleagues and Friends at the Citizen Cyberscience Centre: Francois Grey, Centre coordinator, and Ben Segal, senior advisor, who were my tutor and mentor respectively that year.

In 2006, I started working in citizen science, developing the first prototype for the CERN, in which BOINC (software that allows share PC resources with scientific projects) could launch for the first time virtual machines that were able to connect to CERN and to receive tasks from it.

Since then, my life has been linked to citizen science, one way or another. In 2010, after becoming a PhD, I started looking for a new job. Just that same year, the Citizen Cyberscience Centre started up and after talking to Francois Grey, I joined the Centre as a junior developer and researcher.

Since then, I have worked in different citizen science projects like "LHC@Home: Test4Theory" for CERN, "Forestwatchers" for United Nations (UNITAR department), or more recently "PyBossa" and "Crowdcrafting".

PyBossa was born in 2011 during a hackfest in Ciudad del Cabo, South Africa.

The goal was to create an easy and intuitive development framework allowing anyone, both professional and amateur scientists, to generate citizen science projects where worldwide volunteers could collaborate.

PyBossa has been designed to be 100% open in all fronts: source code, data and of course, the science developed with it.

As PyBossa grew, I became the main project developer. At that moment, we decided to launch Crowdcrafting.org: a version hosted at a PyBossa server, so there's no need to install a server to develop citizen science.

In order to make the project, long term sustainable, I got a fellowship at the prestigious Shuttleworth foundation, and since then, I work heart and soul developing PyBossa and Crowdcrafting.

2. How does Crowdcrafting platform work? How do you connect people through crowdsourcing to develop different projects in the platform?

Crowdcrafting, or any PyBossa server, work in a very simple way. A project in Crowdcrafting consists of a group of tasks (or problems) that need to be solved.

These tasks must be analysed by people like you and me, because human beings are very good at solving some problems where algorithms and computers fail. For example, imagine that I show you a photo and I ask you if there's a person in it. The picture has a full-length person disguised as a dog. While you and I clearly know that there is a person, it will be very difficult for software to provide the right answer to this problem.

So, Crowdcrafting invites to collaborate solving this kind of problems (pattern recognition in pictures, sounds, videos, transcription of hand-written documents, geolocation tasks, etc.) in different projects in the platform.

Internally, Crowdcrafting is charged of distributing the tasks among different users, ensuring that each task is analyzed by at least 30 different people. This security measure allows us to analyze problems in the answers and get to conclusions by using statistics.

Finally, Crowdcrafting y PyBossa community is growing due to the word of mouth among groups and collectivities, and through the talks and events we participate.

One of the most used tools to attract new projects and volunteers is to organize hackfests or citizen science workshops where we explain what it is and how projects can be done in the platform.

Usually, we develop operational prototypes in these events, which allow participants to get an idea of PyBossa and Crowdcrafting potential.

As a result of these events, we have achieved hundreds of projects created in Crowdcrafting. In the other hand, PyBossa is being used by international institutions like the British Museum or UNITAR department of United Nations.

3. ¿Can a citizen science Project be created by using available and open templates? Can you provide an example?

Yes, it's possible! And this is one of our main goals: allow everyone to create a Project in minutes through the provided templates.

Currently, there are available templates at Crowdcrafting for projects related to:

- Pattern recognition in: sound, image and video.
- Transcription of PDF format documents (including data tables)
- Geolocation
- Data capture and analysis for epiCollect+ projects.

All templates are open software, so everyone can modify them and use them without restrictions.

At present, many projects have used the patter analysis in images to generate their own projects, or geolocation. An example is Dark Skies ISS Project which used the pattern recognition template for images to analyse city light pollution using pictures taken from the International Space Station. The project is still working, adding new functionalities every week.

4. Crowdcrafting allows importing data in an application. Who analyses these data? Is it carried out by volunteers?

That's right; it's done by people like you and me who want to help. Around 8000 people have collaborated with one or more projects in Crowdcrafting.

5. How / why can open and free technologies help achieve citizen participation and empowerment?

Free and open knowledge is basic to be able to share it and make our society advance. Therefore, if we want a better World, open and free tools are needed, so this freedom may allow anyone to get the knowledge and share it again with other citizens.

This is the basis for an advanced society, and this way, PyBossa and Crowdcrafting have been designed to be 100% free and open, not only the code, but data too. Any person or project can access to data to repeat previous analysis and verify whether conclusions were right or not. This is the foundation of the scientific method, and it's important that a platform like Crowdcrafting teaches good practices, so we all together get access to wider knowledge.

6. Tell us a little bit about your collaboration with the Open Knowledge Foundation

My collaboration with the Open Knowledge Foundation began at a hackfest in Ciudad del Cabo. Rufus Pollock and I wrote the first code lines for PyBossa and that's how we started to work and collaborate in projects.

Since then, I have helped in the Project OKFN Labs where hackers, developers and open data enthusiasts share knowledge and experiences about these subjects.

7. We love the concept of citizen science. How does the Citizen Cyberscience Centre work to promote citizen science through open and collaborative tools?

At the Centre, we organise workshops and conferences where we explain the benefits of open and collaborative tools.

Citizen science without citizen makes no sense for us, so we devote so much effort to build communities around the projects, in order to allow scientists and volunteers to chat, share about the project in a horizontal and easy way.

This kind of multidisciplinary conversations has allowed and allows thinking out of the box, helping researchers find new ideas through the collaboration of citizens without experience in scientific projects.

To talk, to think, to share, to define and to explain a problem in different ways makes us to change our point of view, opening a window for new ideas. For these reasons, we promote citizen science, because we firmly believe that innovation can be achieved through citizen collaboration.

8. What is the future of Crowdcrafting? Do you have any new project in mind?

Future is difficult to predict, but I can tell you what I'd love to happen. I'd love Crowdcrafting and PyBossa become self-sustainable to be able to carry on developing software and granting everybody access to it.

Besides, we hope to simplify a lot the process of project creation, so more people would be able to develop their own scientific project.

Related to projects, we are working on the light pollution one with Universidad Complutense de Madrid. We also keep some secrets that we hope we will announce soon and for sure, they will attract many volunteers.

9. What is your advice to someone who wants to generate social innovation within his community?

Listen to the community. Talk, dialogue with them. Your community is the most important and they will give you the clues to develop social innovation.

Translated by Eduardo de Porras Ortiz, Cybervolunteer, Madrid, Spain



Fundación para el Desarrollo de Herramientas Tecnológicas para Ayuda Humanitaria

**Jorge Enrique
Leal Rodríguez**

Fundador y Presidente de HETAH

Hetah.net

@fundacionhetah

@jorgelealrod

1. Háblanos sobre ti y tu organización

Mi nombre es: Jorge Enrique Leal Rodríguez, nacionalidad colombiano, tengo 44 años, soy el fundador y presidente de la Fundación para el Desarrollo de Herramientas Tecnológicas para Ayuda Humanitaria (HETAH).

Soy Ingeniero de Sistemas con especialización en Gerencia Informática, tengo más de 20 años de experiencia en desarrollo y programación de sistemas, 15 de los cuales en el área técnica de un banco.

2. ¿Podrías contarnos cómo nace y cual es el objetivo de tu experiencia/proyecto/iniciativa/plataforma?

Estando un día trabajando en el banco, llegó una persona sorda preguntando a alguien, pero a pesar de que llevaba escrito el a quien estaba buscando, nadie pudo entenderle, trataba de escribir, hacia señas, emitía unos ruidos guturales, pero fue bastante frustrante la situación, en esa época estaba intentando encontrar un tema para mi tesis de grado como Ingeniero de Sistemas, adicionalmente en esa época el tema de internet era nuevo, google y los primeros traductores automáticos (google translator) me parecían absolutamente fascinantes, y observé que no existía

un traductor a lengua de señas, mas adelante una amiga me explicaba que las personas sordas vivían un drama diario marcado por el aislamiento social porque la sociedad desconoce la lengua materna de estas personas que es la lengua de señas, por lo tanto viven aisladas siendo la mayoría analfabetas.

Y ya que fruto de esta experiencia decidí que mi tesis de grado iba a ser un traductor de español a lengua de señas, logré terminar esta aplicación que se instalaba en los computadores de esta época y deje dentro de las recomendaciones que eso tenía que ser algún día un servicio similar a google translator, la tesis fue laureada, pero como la mayoría de las cosas quedó en el olvido, no se continuó.

En el banco comencé a desarrollar con bastante éxito programas específicos para diferentes necesidades, 10 años después estaba encargado de la parte de internet del Banco y observé que los desarrollos que realizaba independientemente de lo que hacía siempre mejoraba la calidad de vida de las personas, ya sea un cliente, los mismos empleados, etc, también los programas de televisión mostraban una realidad que aun no ha cambiado, hambre, desnutrición, discriminación, y muchas cosas mas y me preguntaba que ojalá se pudiera hacer un programa de computador para ayudar a eliminar estos problemas.

Me acordé de mi tesis y decidí volver a programarla esta vez para internet tal cual eran mis recomendaciones, así que en esa época compre un dominio llamado lenguajedemanos.info y lo coloqué ahí como un experimento hecho en mis tiempos libres.

Sin embargo el banco fue comprado por la banca española y despidieron a las personas mas antiguas, entre ellos incluido yo, así que pensé que hacer, emplearme en otro banco, crear una empresa de desarrollo de software, pero pensé en el traductor y tuve una idea loca, de por que no intentar desarrollar tecnología para la solución de problemas humanitarios, el traductor era un ejemplo, entonces así cree el nombre de la Fundación, y sus siglas HETAH, de eso ya hace 6 años.

3. ¿Cuáles son los resultados del traductor de signos IRIS - HETAH? ¿Has tenido algún tipo de feedback de las personas que lo han utilizado? ¿Se puede usar la plataforma más allá de Colombia?

El resultado que tenemos hoy en día es un servicio gratuito ubicado en <http://hetah.net/traductor> que permite traducir Español, Inglés o Francés a lengua de señas colombiana, aunque el sistema posee la capacidad de incluir alfabeto de señas de otros países la realidad es que solo hemos logrado reunir lengua de señas colombiana tenemos un vocabulario de 2958 señas, que apenas alcanza a ser la mitad de la meta proyectada para Colombia, esto hace que muchas de las palabras que el sistema no encuentra las tenga que deletrear.

En término de visitas, estamos en un promedio de 6000 visitas mensuales, aproximadamente 400 visitas diarias según los resultados de google analytics, los sitios que más nos visitan son Colombia, Argentina y España respectivamente, pero podemos decir con orgullo que prácticamente en casi todos los países hemos tenido visitas.

Recibimos feedback a través de nuestra página de contacto, también por medio de facebook [facebook.com/fundacionhetah](https://www.facebook.com/fundacionhetah) o twitter [@fundacionhetah](https://twitter.com/fundacionhetah), con comentarios muy positivos, la mayoría de personas sordas, madre con niños sordos, también personas invidentes que utilizan el transcriptor para adelantar sus estudios, personas de diferentes profesiones que quieren extender sus servicios a lengua de señas, sin embargo los más significativos son por ejemplo aquellos que provienen de personas sordas el siguiente email que me permito transcribir nos llegó hace 3 días:

"Hola HETAH soy ana persona con discapacidad auditiva: hipocausia neurosensorial y es muy interesante de esta informacion para pedir trabajo, hablar, comprender, conocer... Ciudad: estado zulia País: Venezuela".

4. Consejos para que la red sea realmente inclusiva y accesible

Para lograr una red realmente inclusiva, tenemos que empezar a pensar no solo en como hago mis contenidos y mi diseño técnicamente accesible para sistemas de lectura automáticos para el caso de las personas invidentes, si no que además debo pensar que si el sitio sea inclusivo debe poder incluir a cualquier tipo de persona, de manera que sea fácil de leer, utilizando diseños inteligentes que se auto ajusten a cualquier dispositivo, a cualquier pantalla, en la Fundación HETAH tratamos de hacer esto mostrando un ejemplo de como se puede hacer un página web humanamente amigable, y adicionalmente permitimos que los demás sitios hagan link de sus contenidos con nuestro sitio web, para que empecemos a crear una cultura de inclusión social.

En el siguiente link <http://hetah.net/enlaces> hacemos las indicaciones para que cualquier página web, twitter o facebook, utilice el traductor o el transcriptor mediante un link amigable y de esta forma entre todos empecemos a crear una red inclusiva y accesible.

5. ¿Cómo puede ayudar la tecnología en el camino para la participación y el empoderamiento ciudadanos y por qué?

La tecnología siempre ha estado a la mano de la sociedad y se puede decir que el crecimiento de esta y casi que la definición de nuestra humanidad está íntimamente ligada a su crecimiento, desde que el primer hombre tomo una piedra e hizo un hacha, generó fuego para defenderse de los animales y cocinar sus alimentos, siempre cada avance tecnológica está ligado en paralelo a nuestro crecimiento tanto como para beneficio de nosotros mismos, así como también para las peores barbaridades, podemos decir que estando en la era de las comunicaciones es innegable que el hombre busca aprovechar nuevamente la tecnología como herramienta para suplir sus necesidades, si queremos la participación y el empoderamiento ciudadano necesariamente tiene que

ser por medio de las tecnologías de la información y la comunicación no hay otra forma por ahora.

6. ¿Qué significa para ti el empoderamiento ciudadano en la coyuntura actual?

Para mí el empoderamiento se analiza desde el concepto de igualdad, incluso constituye uno de los principales objetivos de desarrollo de la humanidad, así lo define la ONU como el objetivo número 3 del milenio: "Promover la igualdad entre los sexos y el empoderamiento de la mujer", de manera que en ese sentido de igualdad todos somos humanos y esto implica empoderar, trascender, hacer surgir aquellas personas que no están en igualdad de condiciones, todos somos ciudadanos y debemos tener las mismas condiciones, los mismos derechos y por consiguiente las mismas responsabilidades.

7. En tu opinión ¿Cómo puede el uso social de la tecnología contribuir al desarrollo humano?

Como persona que trabaja con tecnología y la utiliza a diario, considero que tarde o temprano la tecnología cumple un ciclo social, es decir la novedad generalmente tiende a ser accesible solo para personas con un determinado acceso económico, pero a medida que esta avanza necesariamente tiene que ser accesible para todas las personas, porque la humanidad no puede avanzar si no lo hace junta, por ejemplo cuando llegó la tecnología de los celulares, era algo muy costoso que solo podían pagar unos pocos, y sin embargo con el paso del tiempo hoy en día hasta la persona más pobre tiene acceso a un celular, porque es necesario para su vida, para su empleo, el contacto con sus amigos, etc. de manera que la tecnología no solo contribuye al desarrollo humano, es parte del mismo.

8. ¿Cuál es el futuro de tu experiencia/ proyecto/ iniciativa/ plataforma?

Aspiro a lograr un modelo de desarrollo sostenible que permita

llevar la tecnología a todas las personas y así contribuir a este desarrollo humano, aspiro lograr crear la primera base de datos de lengua de señas del mundo, teniendo un vocabulario por cada país y así lanzar un proyecto de estandarización de esta lengua.

9. ¿Cuáles crees que son actualmente los grandes retos del uso social de la Tecnología para el empoderamiento ciudadano?

Lograr el convencimiento social, tanto de las empresas, los ciudadanos y el gobierno, de que el uso de la tecnología es esencial para lograr el gran objetivo de la igualdad para todas las personas, y que por lo tanto tanto el buen uso de la tecnología, así como el apoyo a las entidades que buscan llevarla para mejorar la calidad de vida de las personas es fundamental y necesario.

10. ¿Qué consejo le darías a alguien a quien que quiera comenzar a generar innovación social en su comunidad?

Que ante todo, crean en si mismo, y piensen primero si realmente la solución que están planteando trae beneficios a la comunidad, es original, y realmente tiene objetivo humanitarios, y si es así, entonces empezar a realizar el sueño, dando un primer paso, que quizás es de los mas difícil, que las ideas no se queden simplemente como ideas, si no que estas tiene que probarse en el campo material, tienen que probar sus beneficios sociales.

11. Una expresión o frase que resuma para ti la esencia del empoderamiento ciudadano a través de las TIC.

Fundación HETAH; "Tecnología con sentido humano"

Foundation for the Development of Technological Tools for Humanitarian Aid

1. Tell us about you and your organization

My name is Jorge Enrique Leal Rodríguez, I'm a 44 year old Colombian and I am the founder and president of the Foundation for the Development of Technological Tools for Humanitarian Aid (HETAH). I am a Systems Engineer specialising in Computer Management, I have over 20 years' experience in system development and programming, 15 of which have been in the technical area of a bank.

2. Can you tell us how it started and what is the aim of your project HETAH?

One day, I was working at the bank, and I saw a deaf man asking someone for help, but despite having written down the person who he was looking for, no one could understand him, he tried writing, sign language, and he was making some sounds, but it was quite a frustrating situation. At that time I was trying to find a topic for my thesis as a Systems Engineer, and it was a time when the Internet was something new, and google and the first automatic translators (google translator) fascinated me, and I noticed that there wasn't a sign language translator. A friend later explained to me that deaf people were living a daily drama caused by social isolation, because society does not know the mother tongue of these people which is sign language. The majority therefore live isolated, as most of them are illiterate.

As a result of this experience, I decided that my graduate thesis was going to be a translator from Spanish to sign language. I finished the application that could be installed in the computers of the time and I left a recommendation that someday this application should be a similar service to google translator. The thesis was awarded a prize, but like most things was forgotten in time and not continued.

At the bank, I started successfully developing targeted programs for different needs, and 10 years later I was in charge of the Internet part of the Bank and observed that the developments I was carrying out, whatever they were, always improved people's quality of life, whether they were a customer, an employee, etc. Television programs were showing a reality that still hadn't changed; hunger, malnutrition, discrimination, and much more, and I wondered if I could make a computer program to help elimi-

nate these problems.

I remembered my thesis and I decided to reprogram it, this time for the internet, just as I had mentioned in my recommendations. So I bought a domain called lenguajedemanos.info and I put the program there as an experiment which I carried out in my spare time.

However, the bank I worked for was bought by a Spanish bank and the oldest employees were dismissed, myself included, so I was thinking what to do, get a job at another bank, create a software company, but I thought about the translator and I had a crazy idea - why not try to develop technology to solve humanitarian problems, the translator was an example, and then I created the name of the Foundation and its acronym HETAH, which was 6 years ago now.

3. What are the results of the sign translator IRIS – HETAH? Have you had any feedback from people who have used it? Can you use the platform beyond Colombia?

The result that we have today is a free service located in <http://hetah.net/traductor> for translating Spanish, English or French to the sign language of Colombia. The system has the ability to include sign language from other countries, but the reality is that we have only managed to collect Colombian sign language, we have a vocabulary of 2958 signs, which is barely half of the projected goal for Colombia, this means that many of the words that the system cannot find, need to be spelled.

In terms of visits, we have an average of 6000 visits per month, about 400 hits a day as results of Google Analytics, the countries that visit us more are Colombia, Argentina and Spain respectively, but we can proudly say that we've had visits from practically all countries.

We receive feedback through our contact page, also through Facebook [facebook.com/funcacionhetah](https://www.facebook.com/fundacionhetah) or twitter [@fundacionhetah](https://twitter.com/fundacionhetah), with very positive comments, mostly deaf people, mothers with deaf children, also blind people who use the translator to advance their studies, people of different professions who want to extend their services to sign language, but the most significant are those from deaf people. The following email which I'd like to transcribe, arrived three days ago:

"Hello HETAH I am Ana, I'm hearing impaired: sensorineural hipoacusia and this is very interesting information to ask for work, to speak, to understand, to know ... City: Zulia, Country: Venezuela."

4. Tips for the network to be truly inclusive and accessible

To achieve a truly inclusive network, we have to start thinking not only how I make my design and contents technically accessible to automatic reading systems for the blind, but I also think that if we want the site to be inclusive in has to include any type of person, so it is easy to read, using smart auto designs that fit any device, to any screen; at HETAH Foundation we try to do this by showing an example of how to do a people friendly website, and additionally allow other sites do link their content on our website, to begin to create a culture of social inclusion.

In the following link <http://hetah.net/enlaces> we indicate how any website, twitter or facebook page, can use the translator or transcriber by a friendly link between all start creating an inclusive and accessible network.

5. How can technology help in the way of participation and citizen empowerment and why?

Technology has always been in the hands of society and we can say that the growth of technology and almost the definition of our humanity is closely linked to its growth, since the first man took a stone and made an ax, used fire to defend from animals and cook their food, each technological advancement is linked in parallel to our growth, both for our benefit and also for the worst atrocities. We can say that being in the age of communication it is undeniable that man seeks to leverage technology as a tool to meet their needs again, if we want participation and citizen empowerment it must necessarily be through information technology and communication, there is no other way at the moment.

6. What does citizen empowerment mean to you in the current situation?

For me empowerment is analyzed from the concept of equality, even as one of the main objectives of human development, defined by the UN as the Millennium Development Goal No. 3: "Promote gender equality and empowerment of women", so in that sense of equality we are all humans and this implies empowering, transcending, helping those who are not on equal terms. We are all citizens and must have the same conditions, the same rights and therefore the same responsibilities.

7. In your opinion, how can the social use of technology to contribute to human development?

As someone who works in technology and uses it every day, I believe that sooner or later the technology functions in a social cycle, and every innovation generally tends to be accessible only to persons of a particular economic level, but as it progresses it will necessarily be accessible to all people, because humanity cannot advance unless together, like when mobile technology arrived, it was something that few could afford, yet over time even the poorest person has access to a mobile phone, because it is necessary for your life, for your job, to contact friends, etc... so the technology not only contributes to human development, it is part of it.

8. What is the future of your experience / project / initiative / platform?

I aspire to achieve a sustainable development that will bring technology to all people and thus contribute to human development. I aspire to create the first database of sign language in the world, having a vocabulary for each country and to then launch a standardization project for sign language.

9. What do you think are currently the major challenges facing the social use of technology for citizen empowerment?

Achieving social conviction of businesses, citizens and government, that the use of technology is essential to achieve the important goal of equality for all people, and therefore both the effective use of technology and supporting entities seeking to improve the quality of life of people is essential and necessary.

10. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in their community?

Above all, believe in yourself and think first if you really are considering a solution that benefits the community, that is original, and really has humanitarian purpose, and if so, then start to realise the dream, taking a first step which is perhaps the most difficult, so that ideas do not remain simply as ideas, but these have to be tested in the material field, they have to prove their social benefits.

11. An expression or phrase to summarize for you the essence of citizen empowerment through ICT

HETAH Foundation; "Technology with human sense"

*Translated by Domingo Negrín, Cybervolunteer,
Adeje, Santa Cruz de Tenerife, Spain*



World Pulse

Leana Mayzlina

Digital Action
Campaigns Manager
World Pulse
Worldpulse.com
@worldpulse

World Pulse is the leading network using the power of digital media to connect women worldwide and bring them a global voice. Our mission is to lift and unite women's voices to accelerate their impact for the world.

Through our growing web-based platform (www.worldpulse.com), women are speaking out and connecting to create solutions from the frontlines of today's most pressing issues. With a focus on grassroots women change leaders, our programs nurture community, provide media and empowerment training, and channel rising voices to influential forums. We believe that when women are heard and connected, they will transform the world.

World Pulse was founded as a non-profit social media enterprise in 2003 by Jensine Larsen, an international journalist who reported on indigenous movements and ethnic cleansing in South America and Southeast Asia. With a core team based in Portland, Oregon, World Pulse's work is supported by an international community of grassroots women leaders, volunteers, supporting members, visionary philanthropists and businesses.

Women Rewire the Web

With ingenuity and resourcefulness, women are coding new strategies to bring more women online and empower them. World leaders and technology firms should be paying attention to their solutions—and backing them up.

"It's time to take a closer look at how we can boost the feminine digital revolution."

According to the Women and the Web⁵ report, 200 million more men have access to the Internet than women. In mid- to low-income countries this statistic soars to a 25-40% access gap between women and men. A host of cultural, economic, social, and infrastructural barriers keep women locked out from the empowerment potential of Internet access.

But while global experts search for solutions to bridge the worsening digital divide for women, it turns out the answers are at our fingertips. Every day I witness women around the world who are building the Web they want and bridging the gap so more women and girls can access the Internet's immense benefits.

There's Olutosin⁶ in Lagos, Nigeria: Her country is known for the hostile men who conduct online scams from Internet cafés across the region, men who make these cafés unsafe for women. Olutosin has created an alternative: a women-only center that allows Nigerian women to connect online safely and freely.

Over the hum of her café's fuel-powered generator, Olutosin types, "Our center is the safest place for any woman to access the Internet in my community. Even if it is for an hour each day, women will access the Web. It is the only place where we can weave our

Notes and references / Notas y referencias

⁵<http://www.intel.com/content/dam/www/public/us/en/documents/pdf/women-and-the-web.pdf>

⁶ <http://worldpulse.com/node/83260>

desired world without sweating profusely with gender inhibitions."

And then there is Myrna⁷ in the Philippines, who escaped trafficking as a young girl and worked as a domestic helper. After her employer's 7-year-old son taught her to use a computer, she rose up to found her own IT company. Today, she is using technology to help fellow trafficking victims.

That's just the beginning. In Crimea⁸, women are using the Internet to advocate for peace as the country navigates its newfound Russian identity. There are digital literacy trainings for women springing up in Bangladesh, Internet cafés for women opening doors in Argentina, and women leaders in Kenya prototyping mobile apps that send out alerts if a woman's safety is threatened.



It's time to take a closer look at how we can boost the feminine digital revolution—a revolution that is already underway. At World Pulse we trust that local women community leaders will reveal the way forward. This year, we launched a global crowdsourcing cam-

⁷ <http://worldpulse.com/magazine/articles/philippines-fighting-for-the-sisters-i-left-behind>

⁸ <https://worldpulse.com/magazine/articles/crimea-united-we-shout-for-peace>

paign to collect homegrown solutions and ideas to spread digital empowerment. Hundreds of submissions have poured in from 40+ countries as part of our Women Weave the Web Campaign—and we've only just started.

Women themselves are revealing key challenges—issues of safety, affordability, technological skill, distance to Internet cafés, and gender norms that restrict women's access—but solutions are also being generated.

With ingenuity and resourcefulness, women are coding new strategies to bring more women online and empower them. World leaders and technology firms should be paying attention to their solutions—and backing them up. The future of our world depends on it.

We know there is enormous potential in bringing more women online. The Women and the Web report estimates that bringing 600 million additional women and girls online could boost global GDP by up to US \$13 billion. And we know that those who have access to participate in the knowledge economy will hold the power to shape the future of civilization.

Women in our online community tell of solutions, but they also tell of risk. They warn us that we cannot ignore the horrifying stories that reveal the dark side of technology.

In India, women bloggers are threatened⁹ on Twitter with "live-telecasted gang-rape and acid attacks." In Bengal, police report that girls, farmers' wives, and brick-kiln laborers are being tricked into one night stands that are digitally recorded and then circulated, sentencing the women to lives of shame."

But for every horror story, there is a story of hope and a story of creative solution building. For Barbara—a participant in a training¹⁰ led by World Pulse community member Loyce Kyoga-

⁹ <https://worldpulse.com/node/84990>

¹⁰ <https://worldpulse.com/node/83269>

birwe in a remote fishing community in Uganda—the issue of domestic violence and mobile phones has been transformed. She writes, “As much as these telephones have caused violence against women in some circumstances, I have learnt that we can use the same phones to send messages to the men who violate women’s rights to educate them about violence against women.”

Above all the message we are hearing is that, although the Web can be a dangerous place for women, the solution is not to focus on protecting women from the Web, but instead the solution is to increase our efforts to enable women to mold the web and make it their own. World Pulse’s campaign is cataloging these recommendations for making the web more easily accessible and safe for women users. From reducing the price of mobile Internet for rural populations, to establishing safe technology centers for women, to providing digital literacy training for girls in high school—women are not only generating solutions, they’re putting these solutions into practice. We’re delivering these ideas to key forums, including the Silicon Valley Rights Conference and the Internet Governance Forum, to make sure they are heard loud and clear.

If global experts can heed the recommendations of women worldwide and combine the best of the global technology industry with the ingenuity of women on the ground to solve the digital divide challenge, we can unlock a colossal wave of human potential and freedom for future generations.

I challenge top development experts, technology leaders, philanthropists, and policy-makers to partner with grassroots women the world over and rise to the task. The women I work with every day are ready. With support, these local grassroots women leaders can lead the charge and open doors for billions of people in their communities.

World Pulse

World Pulse es la principal red que utiliza el poder de los medios digitales para conectar a las mujeres de todo el mundo, proporcionándoles una voz global. Nuestra misión es alzar y unir las voces de las mujeres acelerando así su impacto en el mundo.

A través de nuestra creciente plataforma basada en la web (www.worldpulse.com), las mujeres se están manifestando y conectando para crear soluciones a los problemas actuales más relevantes, desde la primera línea. Con el foco puesto en los problemas de base, las mujeres cambian los líderes. Nuestros programas nutren a la comunidad, proporcionándoles medios de comunicación y formación en empoderamiento, además de un canal para alzar sus voces en foros influyentes. Creemos que cuando las mujeres sean escuchadas estando conectadas, transformarán el mundo.

World Pulse, es una organización sin ánimo de lucro del sector de los medios de comunicación sociales, fundada en 2003 por Jensine Larsen, periodista internacional que informaba sobre los movimientos indígenas y de limpieza étnica en América del Sur y el Sudeste asiático. Con su sede central en Portland, Oregón, el trabajo de World Pulse se sostiene por una comunidad internacional de mujeres líderes que se encuentran en la base de los problemas a enfrentar, de voluntarios, de miembros de apoyo, de filántropos y de inversores con visión de futuro.

Las mujeres reconfiguran Internet

Con ingenio e inventiva, las mujeres están codificando nuevas estrategias para atraer a más mujeres a la sociedad conectada y empoderarlas. Los líderes mundiales y las empresas de tecnología deberían de prestar atención a sus soluciones y respaldarlas.

"Es el momento de mirar de cerca y ver cómo podemos impulsar la revolución digital en femenino".

Según el informe de la Mujer y la Web, 200 millones de hombres más que mujeres tienen acceso a la Internet. En la zona media de los países de bajos ingresos esta cifra la brecha se eleva, siendo el acceso a Internet del 25% para las mujeres frente al 40% entre los hombres. Una gran cantidad de barreras culturales, económicas, sociales, y de infraestructura mantienen a las mujeres alejadas de autonomía potencial que proporciona la conexión a Internet.

Todos los días soy testigo de cómo mujeres de todo el mundo están construyendo la red web que quieren, reduciendo la brecha para que más mujeres y niñas puedan acceder a los enormes beneficios de Internet.

Una de ellas es Olutosin en Lagos, Nigeria. Su país es conocido por los hombres que realizan estafas en Internet desde cibercafés de toda la región, hombres que hacen de estos cafés un lugar inseguro para las mujeres. Olutosin ha creado una alternativa: un centro exclusivo para mujeres que permite a las mujeres nigerianas conectarse a Internet con seguridad y libertad.

Mientras escucha el zumbido del generador de motor de combustible de su cafetería, Olutosin teclea: "Nuestro centro es el lugar más seguro para cualquier mujer de mi comunidad que quiera acceder a Internet. Aunque sea por una hora cada día, las mujeres acceden a la Web. Es el único lugar donde nosotras podemos tejer nuestro deseado mundo sin estar nerviosas a causa de inhibiciones de género."

Y luego está Myrna en Filipinas, logró escapar de la trata de niñas y trabajó como empleada del hogar. Después el hijo de su empleador, de 7 años, le enseñó a utilizar el ordenador. A partir de ese momento, ella se levantó hasta fundar su propia compañía de tecnologías de la información y comunicación. Actualmente, utiliza la tecnología para ayudar a las víctimas de trata.

Eso es sólo el comienzo. En Crimea, las mujeres están utilizando Internet para abogar por la paz ya que el país navega hacia su recientemente descubierta identidad rusa. En Bangladesh, están surgiendo entrenamientos digitales de alfabetización para mujeres. Abren sus puertas en Argentina cibercafés para las mujeres, y en Kenia mujeres líderes crean prototipos de aplicaciones móviles que envían mensajes de alerta si la seguridad de la mujer se ve amenazada.

Es el momento de echar un vistazo más de cerca y definir cómo podemos impulsar la revolución digital en femenino-una revolución que ya está en marcha. En World Pulse confiamos en que las comunidades locales de mujeres líderes revelarán el camino a seguir. Este año, hemos lanzamos una campaña global de crowdsourcing para recopilar soluciones propias e ideas para difundir el empoderamiento digital. Hemos recibido cientos de propuestas desde más de 40 países, como parte de nuestra campaña mujeres que tejen su red (Women Weave the Web) y no hemos hecho más que empezar.

Las propias mujeres están revelando los principales desafíos-cuestiones sobre seguridad, la asequibilidad, las habilidades tecnológicas, la distancia hasta los cibercafé, y las normas de género que restringen el acceso de las mujeres, pero también están generando las soluciones.

Con ingenio e inventiva, las mujeres están codificando nuevas estrategias para atraer a más mujeres al mundo conectado y empoderarlas. Los líderes mundiales y las empresas de tecnología deberían prestar atención a sus soluciones y respaldarlas. El futuro de nuestro mundo depende de ello.

Sabemos que existe un enorme potencial en traer a más mujeres al mundo conectado. Las Mujeres y el informe Web estiman que traer a 600 millones más de mujeres y niñas al mundo conectado podría aumentar el PIB mundial hasta unos 13 mil millones de dólares. Y sabemos que los que tienen acceso a participar en la economía del conocimiento tendrán el poder de moldear el futuro de la civilización.

Las mujeres en nuestra comunidad en línea hablan de soluciones, pero también de riesgos. Nos advierten que no podemos ignorar las historias espeluznantes que demuestra el lado oscuro de la tecnología.

En la India, las mujeres bloggers están amenazadas en Twitter con "ataques de ácido y violaciones en pandilla televisadas en vivo." En Bengal, la policía informa que las niñas y las esposas de los agricultores y trabajadores del ladrillo están siendo engañadas como aventuras de una noche, registrándolo digitalmente y haciéndolo circular luego; condenando así a las mujeres a una vida de vergüenza".

Pero por cada historia de terror, hay una historia de esperanza y una historia con soluciones creativas. Para Barbara, una participante en un entrenamiento dirigido por Loyce Kyogabirwe, miembro de World Pulse en una remota comunidad pesquera de Uganda, la cuestión de la violencia y los teléfonos móviles se ha transformado. Ella escribe: "Por mucho que en algunos momentos estos teléfonos han causado violencia contra las mujeres, he aprendido que podemos usarlos para enviar mensajes a los hombres que violan los derechos de las mujeres, y educarles sobre la violencia contra las mujeres."

Por encima de todo, el mensaje que estamos escuchando es que, aunque la Web puede ser un lugar peligroso para las mujeres, la solución no es centrarse en proteger a las mujeres de la Web, sino que la solución pasa por aumentar nuestros esfuerzos para que las mujeres puedan transformar la Web y hacerla suya.

La campaña de World Pulse está realizando un catálogo con estas recomendaciones a fin de hacer Internet más accesible y seguro para las mujeres usuarias. Desde reducir los precios de Internet para el móvil en las poblaciones rurales, a la creación de centros tecnológicos seguros para las mujeres; promoviendo la alfabetización digital para las niñas en educación secundaria. No sólo están generando soluciones, también las están poniendo en práctica. Estamos entregando estas ideas a foros clave, incluyendo la Conferencia de Derechos de Silicon Valley y el Foro de Gobernanza de Internet, con la finalidad de asegurarse de que se las escuche alto y claro.

Si los expertos globales pueden prestar atención a las recomendaciones de las mujeres de todo el mundo y, combinar lo mejor de la industria global de la tecnología con el ingenio de las mujeres sobre el terreno para resolver el desafío de la brecha digital, podemos liberar una ola colosal de potencial humano y de libertad para las generaciones futuras.

Yo reto a los mayores expertos en desarrollo, a los líderes de la tecnología, a los filántropos y a los responsables políticos a asociarse con las mujeres de todo el mundo que se encuentra en la raíz del problema, y hacerle frente. Las mujeres con las que trabajo a diario están preparadas. Con apoyo, éstas líderes locales pueden llevar la carga y abrir puertas para miles de millones de personas en sus comunidades.

Traducido por Laura Domínguez García, Cibervoluntaria, Madrid, España



Hey , ho Let's Hackity!

Eusebio Reyero
Fundador y Ceo
Hackity

<http://www.letshackity.com/blog>

@hackity
@ereyero

Estudio de diseño social centrado en las personas y la ciudad.

Nuestro objetivo es ayudar a humanizar la ciudad y que los ciudadanos puedan contribuir a mejorar el espacio que habitan. Para lograr este fin utilizamos el diseño.

El concepto "Diseño" entendido en sentido amplio del término, como una secuencia de acciones dirigidas a obtener una solución a un problema y no como un acto cosmético. Por eso para nosotros los proyectos consisten en definir el problema, generar ideas, idear soluciones, testarlas e implementarlas, procurando contar con colaboración de todos los grupos implicados en el proyecto.

Pero esto es una parte de lo que hacemos. La otra es Hackity App [app/letshackity.com/]. Una herramienta gratuita para que las personas participen en el diseño de sus barrios. Hackity App permite que los vecinos identifiquen desperfectos o mejoras en el espacio público, proponiendo soluciones o ideas e implicándose en los procesos de la ciudad. Pudiendo crear grupos de trabajo para llevar a cabo una acción determinada. Y conectando a la Administración con los vecinos, las empresas de ingeniería civil y servicios y los colectivos ciudadanos.

De esta forma ayudamos a que los ciudadanos participen en definir cómo quieren que sea el espacio público que les rodea y habitan.

1. ¿Qué es para vosotros el empoderamiento?

Es un concepto muy interesante que nos llama mucho la atención. Sin embargo, creemos que últimamente se emplea de una forma un tanto abusiva. Para nosotros el empoderamiento es un proceso que permite poder generar cambios positivos en un grupo. El empoderamiento se inicia cuando cobramos conciencia de nuestras capacidades y desarrollamos acciones que ayudan tanto al individuo que realiza el proceso, como a las comunidades en las que se inscribe. Por ejemplo, que los vecinos de un barrio se conecten, compartan ideas y colaboren para resolver una necesidad de su barrio que les afecta a todos sería un ejemplo de empoderamiento.



2. ¿Cuál consideráis que es la aportación de las TIC en el empoderamiento ciudadano y por qué?

La tecnología puede ser un elemento que agilice y facilite el proceso de empoderamiento ya que tiene una gran capacidad para hacer que las cosas ocurran. En este sentido las iniciativas vinculadas a app cívicas y opengov están produciendo avances muy interesantes; sin embargo, no creemos que el empoderamiento solo

ocurre a raíz del uso de la tecnología. No hay que caer en un ciberoptimismo donde un mundo hiperconectado resuelva las necesidades ciudadanas. En todo esto la gente es lo importante, aunque está claro que la tecnología puede ayudar mucho y hacer que sea más rápido.

3. ¿Podrías contarnos de forma breve alguna experiencia que sea para ti un claro ejemplo de la importancia de las TIC en el empoderamiento ciudadano?

Cualquiera de las iniciativas de opendata que nos permiten tener una visión y un conocimiento mucho más transparente de la gestión pública es un ejemplo genial de procesos de empoderamiento ciudadano. Proyectos como Civio [<http://www.civio.es/>] están asentando las bases de unas nuevas reglas del juego de las cuestiones publicas, lo cual nos hacen mirar al futuro con ilusión. Además han sido los galardonados en los premios Empodera 2013.

4. En vuestra experiencia ¿cuáles crees que son actualmente los grandes retos de las TIC para el empoderamiento ciudadano?

No sabríamos decirte uno solo reto. Realmente casi todo lo que podrías necesitar para llevar a cabo un proyecto social de base tecnológica que busca empoderar a los ciudadanos está disponible de forma accesible en la web.

Quizás si en España tuviéramos una legislación más sensible hacia estos temas, con una ley de transparencia operativa algunas dificultades serían menores.

Pero sobretodo consideramos que estamos viviendo un cambio de modelo en las relaciones de poder y de participación ciudadana, que está gestando una nueva forma de entender las relaciones que regulan la vida social, pública y política y es importante que todos tengamos consciencia de ello. Algunos aspectos que requieren debate pueden ser la gestión de la identidad y privacidad, la legitimidad de los procesos participativos, el e-government o los nue-

vos paradigmas de ciudad.

5. ¿Qué consejo le darías a alguien a quien le gustaría empoderarse a través de las TIC? ¿Por dónde empezar?

Basándonos en nuestra experiencia hay dos puntos principales. Por un lado, hay que cobrar conciencia de un problema, para nosotros fue la escasa voz de los ciudadanos a la hora de diseñar el espacio de la ciudad.

Una vez que tienes un objetivo, una buena forma de empezar es informarte y conocer a otros que están interesados en trabajar sobre tu tema, vinculándote a las comunidades, grupos de trabajo, colectivos o asociaciones y pidiendo ayuda para poner en marcha tu proyecto.

6. Una expresión o frase que resuma para ti la esencia del empoderamiento ciudadano a través de las TIC.

Me encanta el eslogan de Code for America *"Code for America envisions a government that works by the people, for the people, in the 21st century"*. Code for America es un proyecto donde gente vinculada a tecnología, activistas, gente de administración y ciudadanos colaboran para resolver necesidades a través de apps cívicas. Creo que la tecnología en los próximos años nos va a traer muchas cosas positivas que van a cambiar la forma en la que nos relacionamos, hacemos política y resolvemos los problemas sociales.

Hey, ho Let's Hackity!

Social design study centered on people and the city

Our goal is to help humanizing the city and allow the citizens to contribute improving the space they inhabitate. To achieve this goal, we use design. The concept "Design" understood in the broad sense of the term, as a sequence of actions aimed to obtain a solution to a problem and not as a cosmetic act. That's why for us, the projects consist in defining the problem, generate ideas, ideate solutions, test them, and implement, trying to collaborate with all the teams involved in the project.

But this is a part of what we do. The other one is Hackity App [app/letshackity.com/]. A free (as free beer) so people can participate in the design of their neighborhoods. Hackity App allow neighbours to identify flaws or improvements in the public space, proposing solutions or ideas, and engaging in the processes of the city. Being allowed to create work groups to accomplish a particular action, and connecting the administration with the neighbours, the civil engineering companies and citizens collectives. This way we help citizens to participate in defining how they want the public space that surrounds them to be.

1. What is "empowerment" for you?

It's a very interesting concept that takes our attention. Nevertheless, we believe that lately is used in a little bit excessive way. For us, empowerment is a process that allows generating positive changes in a group. Empowerment is started when we become conscious of our capabilities and we develop action that help the individual that does the process, like the communities in which it is registered. For example, that the neighbours of a district become connected, sharing ideas and collaborating to solve a need in their district would be an example of their empowerment.

2. Which is the contribution of IT in citizen empowerment and why?

Technology can be an element to accelerate and ease the empowerment process, because it has a great ability to make things happen. In this sense, initiatives linked to civic apps and opengov are producing very interesting advances; nevertheless, we don't believe that empowerment only happens due to the use of technology. We must not believe in "ciber-optimism" where an hyper-connected world solves all citizen needs. In all this, people is what matters, although is clear that technology can help a lot and make it be faster.

3. Could you tell us briefly any experience that is for you a clear example of the importance of ICT in citizen empowerment?

Any of the open data initiatives that allow us to have a more transparent vision and knowledge of public management, is a great example of citizen empowerment processes. Projects like Civio are settling the basis of new rules of the game of public matters, make us look at the future with excitement. Also have been award-winning the Empodera 2013 prize.

4. In your experience, what do you think is the big challenge of ICT for citizen empowerment?

We couldn't mention just one challenge. Actually almost everything you could need to carry on a social project with technological base that looks to empower citizens is available and accesible in the web. Maybe if in Spain we had a more sensible legislation towards this issues, with a transparency law operative, some challenges would be smaller. But mainly we consider that we are living a change of model in power relationships and citizen participation, that is developing a new way of understanding the relationships that regulate social, public and politic life and is important that we all have conciousness of it. Some aspects that require debate could be identity and privacy management, legitimacy of participative processes, the e-government or new paradigms of cities.

5. What advice would you give to someone that would like to empower herself or himself through ICT? where to start?

Based in our experience, there are two main points. On one side, we need to realise a problem, for us was the limited voice of citizens at the time of designing the space of the city. Once you have a goal, a good way to start is to inquire for and meet others interested in working on the subject, connecting yourself to communities, work groups, collectives or associations and asking for help to start your project.

6. An expresion or sentence that summarizes for you the essence of citizen empowerment through ICT.

I love the slogan of Code for America "Code for America envisions a government that works by the people, for the people, in the 21st century". Code for America is a proyect where people linked to technology, activists, administration people and citizens collaborate to solve the needs through civic apps. I believe that technology in coming years will bring us a lot of positive things that are going to change the way we relate, do politics and solve social problems.

Translated by Juan Antonio Fdez, Cybervolunteer, Gijón, Asturias, Spain



Citizens Eye, a personal view

John Coster
Founder
Citizen Eye

@Citizenseye



I founded Citizens Eye in early 2008 as a volunteer managed Community News Agency that enabled community minded people in Leicester, England to become 'Community Reporters'. For the next four years it provided a news platform for their current and relevant news to the third or community sector. It represented groups of faith or no faith, diverse demographic groups and widespread geographic areas.

From the start I gave away many services for free but now try to make money across the country by training people in community media as an expert in the subject. I've found the mainstream media likes to dismiss hyper-local media but I never considered Citizens Eye to be hyper-local. I always focused on the issues that affected ordinary people and then celebrated their differences. Citizens' Eye never aimed to break big stories but preferred to help the professional media to create networked journalism. I tried to get all sides of a story covered and in a way to at least try to find the truth.

We have used churches' meeting rooms and cafes in Leicester as the 'no furniture and no office' approach taken meant everywhere can be the working space. The development of a smart phone app also meant the community media reached media professionals as well.

As specific areas of interest to communities rose to the fore, volunteers were identified who wished to take on editorial roles to develop that section. This has resulted in new news agencies being created that include their own website or newsletter. Many of them are developing an international reputation for good reporting that cover homelessness (Down Not Out), refugee & asylum issues (HAT News), mental health (How Are You Today?) and criminal justice system issues (Inside 'n' Out CIC).

In early 2013, something rather unexpected happened. Much of the community news started drying up as the economic crisis and austerity measures started to take hold. The community sector was in trouble and the funding struggle of core staff, meant the promotion of their work was no longer a priority. Survival became everything. At this point I decided to change course and go back to the very beginning. I realised that before I could help people to get their stories heard, they needed help in getting to the starting line. Training in community media was the new focus.

The initial point of contact for those interested in becoming Community Reporters is the regular monthly Community Media Café. Then opportunities are offered for training through the Community Media Training School and finally an opportunity to take part in the large annual community media event – Community Media Month.

1. Community Media Cafe (CMC)

This model was originally developed to bring people from across various communities together in such a way that enabled discussion of the news that was important to them. We could show people how easy it was to both tell their story and then share it using free applications available on the internet. The Pocket Mobile Reporting approach was taken to show how the use of smart phones, digital cameras, audio recorders and tablets could create good quality content for broadcast on free and accessible websites such as you tube, wordpress, twitter and facebook.

Jennifer Jones, a community media activist wrote:

"By doing this, it meant that those in the local community (individuals, charities, groups, voluntary organisations etc) who might not have felt represented or did not know how to get their message out were able to explore using these tools and platforms, whilst also allowing Citizen's Eye to collect & discover these new community generated web-feeds of relevant local content onto their own website, curating a news agency and in turn interacting with existing media outlets such as the local paper, the Leicester Mercury or radio station, BBC Leicester.)

A CMC usually happens during a time when a coffee shop/community space is quieter and at the heart of the Community Media Cafe is the ability to provide a regular & accessible space to come together, face to face & informal, in order to discuss what is possible using an online environment in a community-focused way. It is not a workshop, it is not a seminar – it is a semi-structured space to come together to meet & discuss with others, but also share techniques & tips about how best to use and improve the web for the purpose of community storytelling. Similarly, a Community Media Cafe can centre around an existing event (such as a fete, conference or information fair) where people can drop by, interview or be interviewed and capture & share their message beyond the vicinity of the event space."

This model continues to be the main access route into the Citizens Eye community media organization.

2. Community Media Training School

A free 'How To' workshop programme is organised on a quarterly rota. Citizens' Eye host these at BBC Radio Leicester every first Tuesday of the month between 1-4pm. The workshops are free to attend and fully accessible to all. From BBC Radio Leicester in 2013, Citizens' Eye started running a range of activities including a regular monthly Community Media Training School. The Training School uses the on-site facilities shared by the College of Journalism, part of the BBC Academy, which oversees training for the BBC's entire editorial staff. Jane Hill, Managing Editor at BBC Radio Leicester commented:

"BBC Radio Leicester was the first local BBC station in the country and with Citizens Eye, we will continue to be a pioneering broadcaster. We are committed to delivering a vital resource for the Leicester and Leicestershire community and by working with Citizens' Eye, we will increase our engagement with the local community as a base for Citizens' Eye's innovative projects."

Caroline Diehl MBE, Chief Executive of Media Trust added: *"Media Trust is thrilled to support this innovative partnership between the BBC and Citizens' Eye. Citizens' Eye has a fantastic model of community journalism and gives voice to a wide range of communities and citizens across the area, as well as providing inspiration as a Media Trust Beacon Hub, to communities across the UK."*

The National Council for the Training of Journalists has recently launched a new Level 3 qualification in community news reporting and in 2014 is planning to run a pilot through Citizens' Eyes network in Leicester. A successful working partnership with the local De Montfort University is providing practical work placements for many of their media students. A major focus is teaching local charities how to utilise social media that is free and easy to use for building their profile amongst the public. This also includes the former offender training frontline police officers about Twitter and its many uses in keeping the public informed and engaged.

3. Community Media Month

Community Media Month in November is my annual campaign to promote and raise awareness of the community media sector and includes 4 'themed' Community Media Week's. I also organize the Leicester Docfilm Festival that runs during the whole month.

Citizens' Eye, una visión personal

A comienzos de 2008 fundé Citizens Eye, una Agencia de Noticias Comunitaria gestionada por voluntarios, que permitía a las personas con vocación comunitaria de Leicester, Inglaterra, convertirse en "Reporteros Comunitarios". Durante los siguientes cuatro años llegó a ser una plataforma de información de noticias de actualidad relevantes para el "tercer sector" (el sector comunitario), donde estaban representados tanto grupos religiosos como no religiosos, grupos de distintos sectores demográficos y amplias áreas geográficas.

Desde el comienzo proporcioné de forma gratuita muchos servicios, pero ahora intento ganarme la vida como experto en la materia mediante programas de formación en medios comunitarios que imparto por todo el país. Si bien pude comprobar que los medios de comunicación tradicionales renegaban de los medios hiper-locales, nunca consideré que Citizens' Eye lo fuera. Siempre me centré en los asuntos que afectaban a la gente corriente. Citizens' Eye nunca intentó difundir grandes historias, si no que prefirió ayudar a los medios profesionales a crear un periodismo interconectado. Procuré llegar a todos los aspectos de la noticia y, en cierto modo, intentar al menos encontrar la verdad.

Hemos utilizado las salas de reuniones de las iglesias y los cafés en Leicester como un concepto "ni muebles ni oficina" para demostrar que cualquier lugar puede ser un espacio laboral. El desarrollo de una app para smartphones también ha permitido a los medios comunitarios a llegar a los medios profesionales.

A medida que fuimos detectando ámbitos de interés específicos para las comunidades, identificamos voluntarios que deseaban asumir funciones editoriales para cada una de las secciones. Esto dio lugar a la creación de nuevas agencias de noticias que incluyen sus propias páginas web o newsletter. Muchas de ellas están logrando una reputación internacional por sus magníficos reportajes sobre la indigencia (Down Not Out), asilo y refugiados (HAT News), salud mental (¿Cómo Estás Hoy?) o cuestiones relacionadas con el sistema judicial (Inside 'n' Out CIC.)

En el año 2013 ocurrió algo inesperado. Muchas de las noticias comunitarias comenzaron a escasear a medida que se implantaban medidas de austeridad en respuesta a la crisis. El sector comunitario tenía problemas y la lucha por la financiación del personal básico ya no era una prioridad. La supervivencia fue el principal objetivo. En esta situación, decidí cambiar el rumbo y volver al principio. Me di cuenta de que antes de poder ayudar a las personas a que sus historias fueran escuchadas, necesitaban ayuda para alcanzar la línea de salida. El nuevo enfoque sería la formación en Medios Comunitarios.

El punto de contacto inicial para aquellos interesados en convertirse en Reporteros de la Comunidad es el Café de los Medios Comunitarios que se celebra periódicamente una vez al mes. Después ofrecemos oportunidades de formación a través de la Escuela de Formación en Medios Comunitarios y finalmente la oportunidad para participar en un gran evento anual: El Mes de los Medios Comunitarios

1. El Café de los Medios Comunitarios (CMC)

Este modelo se desarrolló en un principio para reunir a personas de distintas comunidades y permitirles discutir de noticias importantes para ellos. Podíamos enseñarles lo fácil que era contar sus historias y compartirlas usando aplicaciones gratuitas disponibles en Internet. El enfoque "Información Móvil de Bolsillo" se adoptó para demostrar que con el uso de smartphones, cámaras digitales, grabadoras y tablets se podía crear buenos contenidos de calidad y transmitirlos en sitios webs accesibles y gratuitos como YouTube, Wordpress, Twitter y Facebook. Jennifer Jones, una activista de los medios comunitarios escribió:

"Esto implicó que todos aquellos miembros de las comunidades locales (personas, organizaciones benéficas, organizaciones de voluntarios) que no se sentían representados o que no supieran como difundir su mensaje fueran capaces de explorar utilizando herramientas y plataformas al tiempo que permitía a Citizens' Eye reunir y descubrir estos nuevos canales comunitarios de contenido local relevante generados dentro de su propio sitio web, habilitando una agencia de noticias y a su vez interactuando con medios de comunicación vigentes como el periódico local, el Leicester Mercury, o la emisora de radio BBC Leicester.

Un CMC normalmente tiene lugar cuando una cafetería/espacio comunitario está más tranquilo y lo esencial del Café de los Medios Comunitarios es la capacidad de proporcionar un espacio regular y accesible para reunirse, cara a cara y de forma informal para tratar de lo que se puede conseguir utilizando un entorno online enfocado a la comunidad.

No es un taller ni un seminario, es un espacio semi-estructurado para reunirse con el fin de conocer y discutir con otros, pero también para compartir técnicas y trucos sobre cuál es el mejor modo de utilizar y mejorar la web con el propósito de narrar historias comunitarias. De forma similar, el Café de Medios Comunitarios puede centrarse en torno a un evento actual (como un festejo, una conferencia o una feria) donde las personas puedan pasear, entrevistar o ser entrevistadas, así como capturar y compartir sus mensajes más allá de la población donde tiene lugar evento. Este modelo continua siendo la principal ruta de acceso dentro de la organización de los medios comunitarios de Citizens' Eye"

2. La escuela de formación de Medios Comunitarios

Es un programa gratuito de cursos prácticos organizado de forma rotativa trimestralmente. Citizens' Eye los organiza en la emisora BBC Radio Leicester cada primer martes del mes entre las 13 y 16 horas. La asistencia a los talleres es gratuita y totalmente accesible para todos. Desde BBC Radio Leicester, Citizens' Eye comenzó a lanzar en 2013 una serie de actividades que incluían de forma regular una vez al mes a la Escuela de Formación en Medios Comunitarios. Esta Escuela utiliza las instalaciones compartidas por la Escuela de Periodismo, que forma parte de la Academia de la BBC, la cual supervisa la formación de toda la redacción de la BBC. Jane Hill, Editora Jefe de BBC Radio Leicester ha comentado:

"BBC Radio Leicester fue la primera emisora local de la BBC en el país y con Citizens' Eye continuaremos siendo pioneros de la radiodifusión. Nos hemos comprometido a distribuir un recurso vital para las comunidades de Leicester y Leicestershire y trabajando con Citizens' Eye fortaleceremos nuestro compromiso con la comunidad local basándonos en sus proyectos innovadores".

Caroline Diehl (Miembro del Imperio Británico), Directora Ejecutiva de Media Trust añade: *"Media Trust está encantada de apoyar esta innovadora colaboración entre la BBC y Citizens' Eye. Citizens' Eye tiene un fantástico modelo de periodismo comunitario y da a conocer a un amplio número de comunidades y ciudadanos por toda la zona, siendo una inspiración para el Beacon Hub de Media Trust para comunidades de todo el Reino Unido"*

El Consejo Nacional para la Formación de Periodistas recientemente ha emitido un nuevo Nivel 3 de calificación en reportajes de noticias comunitarias y en está planeando liderar un programa piloto a través de la red de Citizens Eye en Leicester. Una exitosa colaboración con la universidad local De Monfort facilita trabajos en prácticas a muchos de sus estudiantes de comunicación. Un punto importante es enseñar a las organizaciones benéficas locales a cómo aprovechar los medios de comunicación sociales gratuitos y fáciles de usar para construir sus perfiles. Ello también incluye la formación de policías que trabajan en primera línea con ex delincuentes en herramientas como Twitter y sus múltiples usos con el fin de mantener a las personas informadas y comprometidas.

3. El mes de los Medios Comunitarios

El mes de los Medios Comunitarios es una campaña anual que nace con el objetivo de promover y concienciar sobre el sector comunitario e incluye cuatro semanas temáticas de los Medios Comunitarios. También el Festival de Cine Documental de Leicester que se celebra durante todo el mes.

Traducido por Carmen Díaz Guerra, Cibervoluntaria, Madrid, España



The Social Coin

Iván Caballero

Co-fundador
The Social Coin

TheSocialCoin.org
@i_caballero
@thesocialcoin



Después de pasar por posiciones senior en diversas empresas multinacionales y de estudiar en algunas de las principales escuelas de negocios internacionales, decidí comenzar una nueva etapa como emprendedor, que me ha llevado a fundar y consolidar 3 start ups tecnológicas.

Desde 2009 me dedico a ayudar a emprendedores sociales y ONG's a través de los nuevos medios de comunicación (New Media) y la innovación social, como mentor y como filántropo.

The Social Coin es una empresa sin ánimo de lucro que se dedica a fabricar y distribuir monedas que inician cadenas de acciones desinteresadas que se pueden seguir y medir. Nuestro objetivo es muy claro: Fabricamos y distribuimos monedas sociales que simbolizan la acción desinteresada. No se compran. No se venden. Nacen, se pasan y se plantan, mejorando la vida de todos.

Para nosotros, The Social Coin es un ejemplo claro de empoderamiento: Personas que realizan acciones por otras personas, sin esperar nada a cambio e incluso olvidándose de sí mismas. Con estas acciones desinteresadas, las personas impulsan cambios positivos en la sociedad e impactan positivamente en la felicidad y la salud de los participantes de estas cadenas de favores.

Está demostrado que realizar una acción desinteresada mejora la vida de las personas. De quien la hace y de quien la recibe. Nuestras monedas simbolizan el compromiso, la entrega, la confianza y la empatía. Con cada una de ellas se inicia una cadena de acciones desinteresadas que quedan escritas en nuestra página Web.

Cada moneda tiene un código único con el que se pueden seguir todas las historias de ayuda que ha generado. Además, todas las monedas son biodegradables y como dentro llevan una semilla que les dota de vida propia, se pueden plantar al final de la cadena.

Cualquier organización puede colaborar con The Social Coin acuñando monedas sociales, las cuales podrá monitorizar en tiempo real, midiendo así su impacto en el mundo.



Cómo funciona:

- 1- Moneda en mano, piensa qué favor vas a hacer. Puede ser ayudar a cualquier persona, conocida o desconocida.
- 2- Escríbelo en la Web. Marcarte un propósito te ayudará a conseguir la actitud que necesitas.
- 3- Hazlo realidad. Va a ser lo más increíble. Una vez conseguido, verás el efecto positivo que tiene!
- 4- Entrega la moneda a la persona que has ayudado. Se sorprenderá gratamente!
- 5- Pasa la voz. Explícale cómo funciona The Social Coin y qué te ha movido a ayudarle.

Desde el principio del proyecto hemos salido a la calle a hacer acciones desinteresadas a personas desconocidas y hemos tenido deferentes reacciones que hemos reflejado en nuestra encuesta sobre la felicidad (<http://thesocialcoin.org/encuesta-sobre-la-felicidad/>)

Bajo mi punto de vista, que siempre es personal, hoy en día el sentido de una organización está directamente relacionado con el bienestar de la humanidad liderada por personas radicalmente inconformistas que cuestiona la realidad existente. Este inconformismo es la causa por la que los líderes sociales ponen en duda constantemente el Status Quo de su realidad. Así rediseñan su mundo.

Viajan mucho más allá, ya que lo que les mueve no es la búsqueda de aventuras, sino provocar un cambio, y en el camino ellos se convierten en ese cambio que desean ver.

Para diseñar estas nuevas organizaciones es necesario mirar de otra forma. Abstractar los problemas y resolverlos de una forma que nadie había hecho antes. Tan solo reinventando nuestra perspectiva, cambiamos nuestra realidad.

Me imagino un futuro donde cohabitan modelos de negocio diversos. Colaborando. Un entorno totalmente heterogéneo y conectado que, sin duda, debe construirse desde el empoderamiento de los nuevos líderes. Líder que sean capaces de empatizar con la sociedad, detectar sus necesidades y satisfacerlas con una visión que incluya a todo y todos desde la valentía, la coherencia y el compromiso.

Mi consejo para alguien a quien le gustaría empoderarse a través de las TIC es que se conviertan en este tipo de líder coherente con sus propios principios y que se dediquen a lo que realmente les apetece. Ya está bien de cargar con las herencias de nuestros ancestros. Tenemos la suerte de presenciar un momento de cambio, debemos tener la valentía de deshacernos de los viejos patrones que ya no son necesarios en esta nueva realidad. Ha llegado el

momento de decidir qué nos hace felices y poner toda nuestra pasión en el camino que nos lleva hacia ese punto que, tampoco nos tenemos que engañar, va a estar en constante movimiento!

Otro consejo importante es intentar aplicar el principio de la coherencia: si tu empresa o proyecto fuera el mundo, tu comportamiento cambiaría? Si es que si, cambia. Alinea lo que eres con lo que haces.

En la tierra somos 6.300 millones de seres humanos, 1,6 millones de especies, de las cuales desaparecen 137 al día. 1.000 millones de personas sin agua potable o 6 millones de niños que mueren por desnutrición al año.

Yo siento que, aún así, la humanidad es un engranaje perfecto. Y también siento que es nuestra responsabilidad encontrar nuestro lugar dentro de este engranaje y actuar en nuestro radio de acción.



Las expresiones que usamos frecuentemente para definir la esencia del empoderamiento a través de The Social Coin son: Para los emprendedores "Se el cambio que quieres ver en el mundo" (Gandhi) y para las grandes organizaciones: "No dejes que nadie llegue jamás a ti sin que al irse se sienta mejor y más feliz." (Madre Teresa de Calcuta)

The Social Coin: symbolizing commitment

After have worked in several multinational companies and graduated in some of the major international business schools, I decided to start a new career as an entrepreneur, that has led me to found and consolidate three technology startups.

Since 2009 I am dedicated to helping social entrepreneurs and NGOs through the new media (new media) and social innovation, as a mentor and as a philanthropist.

The Social Coin is a non-profit company dedicated to manufacture and distribute coins for selfless actions initiating chains that can be tracked and measured.

Our goal is very clear: produce and distribute social currencies symbolizing selfless action. Do not buy. Do not sell. They are born to be shared and planted, improving the lives of all.

For us, The Social Coin is a clear example of empowerment: People that perform actions for others, without expecting anything in return and even forgetting themselves. With these selfless actions, people drive positive changes in society and have a positive impact on the happiness and health of the participants of these chains favors. It is shown that performing a selfless action improves the lives of people. From who does and who receives.

Our coins symbolize commitment, engagement, trust and empathy. With each starts a chain of selfless actions that are written on our website. Each coin has a unique code with which you can follow all the stories that generated help.

In addition, all currencies are biodegradable and take a seed and within that gives them life itself, can be planted at the end of the chain.

Any organization can collaborate with The Social Coin minting social coins, which can be monitored in real time, thus measuring their impact on the world. How it works:

- 1- Money in hand, please think about the favor you want to do. It may be helping any person, known or unknown.

- 2- Write it on the Web. Sticking a purpose will help you get the attitude you need.
- 3- Make it happen. It will be the most amazing. Once successful, you will see the positive effect it has!
- 4- Delivery currency to the person you have helped. They will be surprised!
- 5- Spread the word. Explain how The Social Coin works and what moved you to help.



From the beginning of the project we have taken the streets to do selfless actions to strangers and we had different reactions we have reflected in our poll on happiness (<http://thesocialcoin.org/encuesta-sobre-la-felicidad/>)

From my point of view, it is always personal, nowadays the sense of an organization is directly related to the welfare of humanity radically led by nonconformist people questioning reality. This disagreement questions the status quo of their existing reality.

That is how inconformists redesign their world.

Inconformists travel much further, since what moves them is not the pursuit of adventure, but to bring the change, and along the way they become the change you want to see.

To design these new organizations you need to look the other way. Abstracting and solve problems in a way that nobody had done before. Only reinventing our perspective, change our reality.

I see a future where different business models coexist. Collaborating. A fully heterogeneous environment and connected it certainly must be built from the empowerment of new leaders. Leader to be able to empathize with society, identify their needs and satisfy them with a vision that includes everything and everyone from the courage, consistency and commitment.

My advice for someone who would like to empower through ICT is to become a leader consistent with its own principles and engaged in what they really want. That's enough to pay the inheritance of our ancestors. We are fortunate to witness a time of change, we must have the courage to get rid of old patterns that are no longer needed in this new reality. It's time to decide what makes us happy and put all our passion on the road that leads to the point that we must not deceive, will be in constant motion! Another important tip is to implement the principle of consistency: If your company or project was the world, would your behavior change? If yes, change. Aligns who you are with what you do.

We are 6,300 million people In the earth, 1.6 million species, of which 137 a day disappear. There is 1,000 million people with no drinking water or 6 million children die from malnutrition each year. Even so I feel that humanity is a perfect gear. And also feel it is our responsibility to find our place in this gear and act in our range. The terms often used to define the essence of empowerment through The Social Coin are: For entrepreneurs "Be the change you want to see in the world" (Gandhi) and for large organizations: "Let no one ever come to leave you without feeling better and happier." (Mother Teresa of Calcutta)

Translated by Angel Sola Lopez, Cybervolunteer, Madrid, Spain



Are you really my friend?

Tanja Hollander

*Areyoureal-
lymyfriend.com*
*Facebookpor-
traitproject.com*
*tanjaalexiahol-
lander.com*

twit-
ter/instagramvine
/youtube:
@tanjahollander

Tanja Hollander was born in St. Louis, Missouri in 1972 and she moved to Maine after receiving a B.A. in photography, film, and feminist studies in 1994 from Hampshire College. Her current project "Are you really my friend" will debut in its entirety at MASS MoCA in 2017. It was recently exhibited in parts at the Portland Museum of Art (Maine), Virei Viral Museum (Rio de Janeiro, Brazil), and Phrame Museum (Brussels, Belgium). It continues to receive international media attention. Hollander was invited to do a TEDxDirigo talk in 2012 and has lectured extensively about this project in places such as Demanio Marittimo km278 (Marzocca, Italy), University of Maryland, Clemson University, SXSW and Facebook Headquarters.

Hollander is represented by Carroll and Sons in Boston, Massachusetts. She is currently a resident of Auburn, Maine. In 2011, Maine-based photographer Tanja Alexia Hollander set out to differentiate the actual from the virtual by photographing all of her 626 Facebook friends. Since then, Hollander has been traveling across the USA and internationally, setting up in-person meetings at her friends' homes to discover the ways in which friendship is defined and how permission is granted into one's private, yet very public, online life.

1. Could you explain us how was it born and what is the aim of your artistic project "Are you Really my Friend"?

The idea started when I was home alone in New year's Eve in 2010 and I was instant messaging on Facebook with a friend who was working on a film in Yakarta, and at the same time I was handwriting to a friend who was in Afghanistan. I started to think about those two ways of friendship and how those people were opposite parts of my life, but at the same time they were really important to me, and also the different ways of communication: the old handwriting letters vs. the new online instant message. I started to wonder, was one better than the other?, was one more valuable than the other?. On one hand it was crazy I was home alone on New Year's Eve, on Facebook but on the other hand it was awesome connecting with my friends so many miles away. And I started thinking about friendship, photography, communications, social networks and how technology is changing the way we communicate and interact with each other.

2. Photography is a way to show powerful stories. In this project, what have you learned or discovered about the boundaries between real life and the life we create through the social networks?

I think one of the most important things I have learned.... ok I'm going to say first that I started out very cynical about it, because a lot of people share this feeling that the internet, and especially social media, is a waste of time. But I realized that it's not true at all, that the separation between "real life" and "online life", as much as people like to say that there is, I think you can connect and enhance relationships in real life that you've created online, and raise online relationships that you enhance in real life. So it's not like Internet is one thing and then "real life" is another. It just weaves in and out, as the same way the telephone does, in fact any kind of communication. My parents felt in love writing letters to each other before they met, so it is not so different. That was 45 years ago, and now we have the instant networks. But the base is the same: interaction, relationship, human communication.

From the artistic point of view, "Are you really my friend" project opens new ways out of the studio. I take pictures of people going to their houses. Having a portrait taken is a very intimate act between the artist and the persons you are taking pictures of. Especially when the artist is somebody you don't necessarily know, or haven't seen in a long time, and in your own home, you know?. It would be different if it happened in the studio, is very important to me that I travel to people's homes instead of meeting somewhere else. That's what friendship is, this feeling of "I'm welcome in your home" and I like to show it in my pictures.

3. How can technology help in the way of participation or empowering citizens and why?

The word for me is democratization. In all areas of people's life. From the art world's perspective, for instance, in order to become a "famous artist" you've got to have a gallery representing you, introducing you people, buyers, curators of museums, etc. And the artist who's always at the bottom of this stated process could not reach the top, getting access to the top was very hard for a lot. Now, for example a curator can find me on Facebook and immediately have an instant relationship without third persons. The play field is a lot more leveled. So I think it is about access. Now everybody can have access to the same tools now. There are obviously countries with less access to online tools for many different reasons, and that is still a problem. But having access to the knowledge is now easier than ever, so let's take advantage of it.

4. What does citizen empowerment mean for you in the current situation?

For me is more in a "glocal" act; act globally and think globally but in your community. The more you build communities, the more you have people connected to each other. Is this whole way of engaging. Small things like hearing music, or seeing art and telling others about the way you feel about them. How different cultures can come in and out of that, and they learn from each other. That

is the most important thing, the cooperation generated by different networks.

5. In your opinion, how can digital art or other new forms to show your work contribute to spread the word? Do you think it is more democratic?

It is a really exciting and unique time for an artist right now to be able to reach so many people, again as such global level. You know, using something as easy as Instagram, that is how for example I was reached to make this interview, that is what we are talking right now, thanks to the visibility of Social networks. I am, for instance, huge fan of Ai weiwei, a really combative Chinese artist. And his Instagram account is amazing because it is not revolutionary art, but his daily life, his cat... What is revolutionary of all of it is him on Instagram showing whatever he wants. Facebook and Instagram can be museums without walls, literally... everyone can have access and the admission is free. I think that is amazing.

6. Do you have in mind some other future projects involving social networks and photography?

(Laughs) I just want to finish this one. I've got three more years to complete this project traveling all over the world photographing people. I participated in an exhibition in Germany last March (2014). For the grand finale I want also taking pictures of some friends in Madrid and Barcelona. But it will take time to finish all the work I have in mind. In the beginning of 2017 I'm going to make a retrospective of the whole project, including a book.

7. What do you think currently the major challenges of the social use of technological tools for a real citizen empowerment are?

I think just get everybody connected, right? That is the major problem. And that is money issue and governments' issue. As much as, for instance, Facebook or Google are giant corporate

machines, you can stand behind these corporations to get everybody wired and connected in a cheap way. Of course they have profitable intentions, we can't forget about it.

8. What advice would you give to someone who wants to start generating creative projects in their communities or showing the work of local artists?

I guess that we just did it; you have the idea, use the tools! It's easy and they don't cost money. Another thing I started to realize is that you have to spend much time in all of the different social media platforms doing research and looking at how people use technology to make contact or communicate. It's almost social practice. Part of my work is to spend a couple of hours every morning on the internet. And a lot of people may think you are just wasting time, but I think it's essential to see what happens. And it changes very often. You have to collect as many information as you can and follow as many people you may consider interesting. You have to invest your time in a project like this.

9. An expression or phrase that summarizes the essence of your work.

It's about building community, both online and offline. It's about the connections we make and the inherited trust, kindness and generosity of people all around the world.

¿Eres realmente mi amigo?

Tanja Hollander nació en St. Louis, Missouri en 1972 y se mudó a Maine después de obtener su licenciatura en fotografía, cine y estudios feministas en 1994 de la Universidad de Hampshire. Su proyecto actual "¿Eres realmente mi amigo?", debutará en su totalidad en el Massachusetts Museum of Contemporary Art (MASS MoCA) en 2017. Algunas de las fotografías fueron exhibidas recientemente en el Museo de Arte de Portland (Maine), Virei Museo Viral (Río de Janeiro, Brasil), y Phrame Museo (Bruselas, Bélgica). El proyecto continúa recibiendo atención de los medios internacionales. Hollander fue invitada a hacer una charla TEDxDirigo en 2012 y ha dado numerosas conferencias sobre este proyecto en lugares como Demanio Maritimo km278 (Marzocca, Italia), Universidad de Maryland, la Universidad de Clemson, SXSW y la sede central de Facebook.

Hollander está representada por Carroll and Sons en Boston, Massachusetts. Actualmente es residente de Auburn, Maine. Todo surgió en 2011, cuando Tanja se propuso establecer diferencias y similitudes lo real y lo virtual/online fotografiando a cada uno de sus 626 amigos de Facebook. Desde entonces, Hollander ha estado viajando a través de los EE.UU y por otras partes del mundo. El establecimiento de las reuniones en persona en las casas de sus amigos para descubrir las formas en que se define la amistad y cómo se otorga ese permiso para alguien aún sin conocerle, ya que se toma por sentado en una vida supuestamente privada que cada vez es más pública y expuesta a todos.

1. Podrías explicarnos cómo nave y curl es el objetivo de tu proyecto artístico "Are you Really my Friend"?

La idea surgió estando sola en casa en la víspera de año nuevo en el año 2010 y andaba chateando en Facebook con un amigo que estaba trabajando en una película en Yakarta, y al mismo tiempo le escribía una carta real a un amigo que estaba en Afganistán. Empecé a pensar en esas dos formas de amistad y de cómo esas personas eran partes opuestas de mi vida, pero al mismo tiempo eran muy importantes para mí. También empecé a cuestionarme las diferentes formas de comunicación: las viejas cartas escritas a mano frente a la nueva mensajería instantánea online. Empecé a preguntarme, ¿es mejor la una que la otra?, ¿cuál de las dos es más sincera y valiosa?. Por un lado, era una locura; estaba sola en casa en la víspera de Año Nuevo, en Facebook, pero por otro lado, era increíble la conexión con mis amigos de tantos kilómetros de distancia. Y me puse a pensar sobre la amistad, la fotografía, las comunicaciones, las redes so-

ciales y cómo la tecnología está cambiando la forma en que nos comunicamos e interactuamos con los demás.

2. La fotografía es el medio que utilizas para contar historias muy humanas. En este proyecto concreto, ¿que estás aprendiendo sobre las barreras que existen entre la vida real y la vida que creamos a través de las redes sociales?

Creo que una de las cosas más importantes que he aprendido.... bueno, mejor voy a decir primero que empecé muy cínica al respecto, porque a mucha gente comparten (y yo me incluyo) esta sensación de que internet y, sobre todo, las redes sociales, son una pérdida de tiempo superficial. Pero me di cuenta de que no es cierto en absoluto, de que la separación entre la "vida real" y la "vida en línea", por mucho que la gente le gusta decir que sí existe. Creo que se pueden conectar y mejorar las relaciones en la vida real que tienes creadas de forma online, y, por otra parte, hacer crecer las relaciones que tienes en la vida "1.0" cuando hay distancia de por medio. Así que no es que Internet es una cosa y luego la "vida real" es otra. Simplemente entra y sale, se interconectan y enriquecen la una a la otra, de la misma forma en que el teléfono lo hace, de hecho, cualquier tipo de comunicación lo hace. Mis padres se enamoraron escribiéndose cartas de amor el uno al otro antes de conocerse, por lo que no es tan diferente. Eso fue hace 45 años, lo que pasa es que ahora tenemos las redes de forma instantánea a nuestra disposición. Pero la base es la misma: la interacción, la relación, la comunicación humana.

Desde el punto de vista artístico, el proyecto "¿Eres realmente mi amigo", abre nuevas maneras para salir fuera del estudio del artista tradicional. Tomo fotos de personas en sus propias casas, en su intimidad. hacerse un retrato es un acto muy íntimo entre el artista y las personas que está siendo fotografiada. Sobre todo cuando el artista es alguien que no necesariamente conocen, o no han visto en mucho tiempo. Y en su propia casa, en su espacio. Sería diferente si hubiera sucedido en el estudio, es muy importante para mí viajar a los hogares de la gente en vez de encontrarnos con alguna otra parte. Quiero mostrar la confianza del ser humano, desconocidos que se convierten en amigos, como en las redes sociales. Eso es lo que es la amistad, mostrar ese sentimiento de "Bienvenido a mi casa, a mi vida... pasa" eso es lo que me gusta mostrar en mis fotos.

3. ¿Cómo la tecnología puede ayudar a la participación y empoderamiento ciudadano?

La palabra para mí es la democratización. En todos los ámbitos de la vida

de las personas. Desde la perspectiva del mundo del arte, por ejemplo, con el fin de convertirse en un "artista famoso" necesitas una galería que te represente, que te presente a compradores, comisarios de museos, etc, y el artista, que siempre está en la parte inferior de este proceso, en muy pocas ocasiones llega a la parte superior, acceder a la cima era muy difícil para muchos. Ahora, por ejemplo, un comisario de exposiciones puede encontrarme en Facebook e inmediatamente tener una relación y sin terceras personas. El campo de juego está mucho más nivelado. Así que creo que se trata de acceso. Ahora todo el mundo puede tener acceso a las mismas herramientas. Obviamente, hay países con menos acceso a herramientas online por diferentes razones, y obviamente esto es un gran problema. Sin embargo, tener acceso al conocimiento es ahora más fácil que nunca, así que tenemos que aprovecharnos de eso.

4. ¿Qué significa para ti empoderamiento ciudadano en la situación actual?

Para mí es más en un acto "glocal"; actuar y pensar globalmente pero dentro de tu comunidad. Cuanto más a construyes comunidades, más personas tienes conectadas entre sí. Es una magnífica forma de participación y compromiso. Pequeñas cosas personales como escuchar música, o ver arte y decirle a otros acerca de la manera que te sientes acerca de ellos, han cambiado radicalmente. Ahora lo puedes compartir con muchas gente. Se trata de cómo las diferentes culturas se entrelazan, y aprenden las unas de otras, este es el lado positivo de las redes. Eso es lo más importante, la cooperación generada por las diferentes redes.

5. En tu opinión, ¿cómo pueden las diferentes formas de arte digital mostrar tu trabajo? ¿Piensas que es más democrático?

Es un momento muy emocionante y único para un artista, que puede ser capaz de llegar a tanta gente. Por ejemplo, el uso de algo tan sencillo y accesible como Instagram, así es como, por ejemplo, contactamos para hacer esta entrevista, que es lo que estamos hablando en este momento, gracias a la visibilidad de las redes sociales. Soy, por ejemplo, gran fan de Ai Weiwei, un artista chino realmente combativo. Y su cuenta de Instagram es increíble porque no es arte revolucionario, muestra su vida diaria, su gato ... Lo que es revolucionario en todo ello es que él esté en Instagram mostrando lo que quiera. **Facebook e Instagram pueden ser museos sin muros**, literalmente ... todo el mundo puede tener acceso y la admisión es gratuita. Creo que es increíble.

6. ¿Tienes en mente otros proyectos que tengan que ver con redes sociales y fotografía?

(Risas) Voy a terminar este primero. Tengo tres años más para completar este proyecto viajando por todo el mundo fotografiando las personas. Participé en una exposición en Alemania el pasado mes de marzo (2014). Para la gran final también quiero tomar fotos de unos amigos en Madrid y Barcelona. Pero hará falta tiempo para terminar todo el trabajo que tengo en mente. A principios de 2017, como se comenta al principio, voy a hacer una retrospectiva de todo el proyecto, incluyendo un libro.

7. ¿Cuáles piensas que son actualmente los mayores retos del uso social de la tecnología por un empoderamiento ciudadano real?

Creo que hacer que todo el mundo esté conectado de verdad. Ese es el principal problema. Y eso es cuestión de dinero y de gobiernos que inviertan. Por más que, por ejemplo, Facebook o Google sean máquinas gigantes corporativas, la ciudadanía en general respalda las acciones de estas corporaciones para ofrecer acceso a todos de una manera barata. Por supuesto que tienen intenciones rentables, tampoco podemos olvidarlo. Pero hacen y actúan por una conectividad universal.

8. ¿Qué consejo darías a alguien que quiera empezar un proyecto creativo en su comunidad o enseñar el trabajo de artistas locales?

Creo que ya lo hemos hecho; si tienes la idea, ¡utiliza las herramientas!. Es fácil y no cuesta dinero. Otra cosa que me empecé a dar cuenta es de que tienes que pasar mucho tiempo en todas las diferentes plataformas y redes investigando y mirando cómo la gente usa la tecnología para hacer contacto o comunicarse. Es casi una práctica sociológica. Parte de mi trabajo es pasar un par de horas cada mañana en internet. Y mucha gente puede pensar que estás perdiendo el tiempo, pero creo que es esencial para ver qué pasa. Y cambia de un día para otro. Tienes que recoger la mayor cantidad de información posible y seguir a tanta gente como consideres interesante. Tienes que invertir tiempo en un proyecto como este.

9. Una expresión que ejemplifique para ti la esencia de tu trabajo

Se trata de construir comunidad, tanto online como offline. Se trata de las conexiones que hacemos y la confianza, bondad y la generosidad inherentes en el ser humano en todas las partes del mundo.

Traducido por Ángel Sola López, Cibervoluntario, Madrid, España



La galería de Magdalena: Streetart, #regalosurbanos, ciudad y conocimiento

La Galería de Magdalena

Colectivo artístico
www.lagaleriademagdalena.com
[@lagaleriademagdalena](https://www.instagram.com/lagaleriademagdalena)

La ciudad como laboratorio de expresión

Menos mal que la historia viene demostrando que las revoluciones artísticas más importantes han surgido como consecuencia de las crisis socioeconómicas más profundas, o de los desastres políticos más intensos y, a pesar de la trágica crisis española (los más de 4 millones de parados, la falta de alicientes y de esperanza laboral de los jóvenes, las manifestaciones y huelgas casi diarias, las noticias desoladoras, el creciente número de personas que han perdido su casa y la subida incesante de los impuestos), en los últimos años han surgido un montón de maravillosas iniciativas ciudadanas que no esperan a que las Administraciones resuelvan los problemas, sino que toman las riendas y plantean nuevos formatos de relación que cubren necesidades sociales latentes, ya sea creando artefactos para medir la calidad del aire, dándole la vuelta al barrio para convertir un espacio vacío en una zona verde, distribuyendo Internet a lugares donde no llega bien, o, como en el caso de *lagaleriademagdalena*, convirtiendo áreas infravaloradas del espacio público, como solares o vallas de obra, en galerías de arte donde todo lo que se expone se regala a los viandantes, consiguiendo una revolución cultural a través de la democratización del arte.

Y es que, estamos en un momento en el que hay que replantearse-

lo todo, la economía, las relaciones sociales o el uso del espacio público. La manifestación más notoria de expresión ciudadana se realizó durante las protestas del Movimiento 15M, pero aquello no sólo fue una protesta política, aquello fue una gran obra de arte. De la nada se formó una comunidad y se propuso un uso del espacio público que abarcaba todos los aspectos de la vida: se vivía, se dormía, se comía, se meditaba, se gritaba, se escuchaba música, se tocaba música, se bailaba, se cantaba, se discutía de política... y lo que comenzó en la Puerta del Sol de Madrid como un laboratorio a escala 1:1 de una nueva forma de concebir el mundo, fue ocupando cada vez más área del espacio público en forma de asambleas que todavía hoy en día continúan en activo. El movimiento 15M se expandió por toda la geografía española, y en todo este crecimiento viral organizado, las redes sociales e internet jugaron un papel decisivo.

Madrid se ha convertido en un laboratorio de expresión en el que la participación ciudadana, es parte de la vida. En este contexto nace lagaleriademagdalenalena (2011- hasta hoy) un proyecto que se replantea el modo de entender el arte, el modo de exponer, lo que debería ser una galería, el modo de romper las barreras entre las instituciones culturales y el público general. Nuestro modelo de galería urbana versa sobre los procesos de transformación de la ciudad a través de paradigmas de cultura abierta y copyleft. Traslada a los espacios públicos los valores establecidos en internet, como son generar una comunidad abierta y regalar y compartir el conocimiento.

El mundo está cambiando, y si bien en la Antigua Grecia la filosofía al preguntarse ¿qué somos? Se respondían 'uno es lo que es', hasta el siglo XVII donde los cartesianos se planteaban que quizá 'uno es lo que piensa', y en el S.XX Nietzsche u Ortega y Gasset parecían estar a favor de la idea de que 'uno es lo que hace', y aunque a final del S.XX parecía que estábamos en la era más cutre donde 'uno es lo que parece'; ahora mismo, con internet primero, las redes sociales después y la llegada de los smartphones, que hacen que las dos anteriores sean parte de la vida de todas las

personas en todo momento, estamos seguras de que hoy, 'Uno es lo que comparte'.

En internet encontramos millones de editores de información y de comisarios de arte que comparten su punto de vista constantemente con los demás.

No estamos seguras de qué es arte hoy día pero de lo que estamos seguras es de que el arte no puede ir separado de la sociedad, no puede excluir a la gente, de hecho para nosotras la nueva forma de hacer arte es precisamente provocar el encuentro entre los creadores y el público, es ese nuevo espacio de relación.

Nuestra propuesta es incorporar la cultura a la vida cotidiana del público de forma natural, es más, proponemos que sean ellos mismos los que, al igual que en internet, generen el contenido y lo compartan. Lo primero es generar una comunidad heterogénea creciente que se relacione cómodamente entorno al arte. El papel de los comisarios y de las galerías debería ser un catalizador de experiencias entorno a la cultura pero también el de un transformador social.



Lagaleriademagdalena es un proyecto de micro urbanismo que hace uso de las vallas de obra y solares de la ciudad para convertirlos en galerías de arte efímeras donde todo lo que se expone se regala, es lo que llamamos #RegalosUrbanos. Nuestro proyecto sirve de interlocutor entre la gente de la calle y el arte. Construimos ciudad a base de ordenar y optimizar los recursos urbanos existentes. Nuestras 'galerías de arte' surgen en las construcciones de las edificaciones de otros arquitectos, y desaparecen cuando los edificios se terminan. Un elemento lineal con el que convivimos habitualmente, que sirve para delimitar lo 'no acabado' se convierte en una oportunidad de intercambio social, un laboratorio de creación, una plataforma cultural relacional.

Planteamos un proyecto en el que lo que se construye es la gestión de lo existente frente a la creación de un evento aislado o a la construcción de un elemento de la nada. ¡Con lo que ya hay podemos hacer todo! Utilizamos sistemas de sujeción que no dañen las superficies, como es el caso del imán, y facilitamos que la gente juegue con los objetos o se los lleve. Realizamos un proceso de transformación social mediante una acupuntura dinámica urbana. Cada persona, que se detiene, que observa, que conoce, que se lleva un #RegaloUrbano en nuestra galería, experimenta un pequeño cambio y vive el espacio urbano de un modo mejor de lo que lo vivía sin la galería.

En este caso utilizaremos el lugar que más frecuentemente intervenimos en Madrid dada su adaptabilidad formal y plástica: la valla de obra del Teatro de la Comedia en la calle Príncipe 14 de Madrid. Se trata de una gran valla metálica negra, lisa, como si de una pizarra se tratase, que nos permite utilizar imán como modo de sujeción de las obras y que actúa como un perfecto telón de fondo para cualquier intervención plástica que realizamos sobre ella. Además la calle Príncipe se encuentra en el centro de Madrid a tan sólo 5 minutos de La Puerta del Sol a pie. Pertenece al barrio de 'Las letras', uno de los más concurridos del centro de la capital. Por esta calle pasan a diario cerca de 14.000 personas entre las que se encuentran turistas, domingueros, vecinos... un público heterogéneo tanto en el plano social, como en el cultural, como en el gen-

eracional. Y todo este público diverso muestra interés por nuestra instalación.

Bajo nuestro punto de vista, lo realmente importante que tienen que abordar tanto las instituciones como los comisarios y artistas, es la brecha, casi insoldable, existente entre el arte contemporáneo y el público general. Cuando Ortega y Gasset hablaba a principios del S.XX sobre 'La deshumanización del arte' estábamos en un momento de la historia en el que dicha disciplina necesitaba desvincularse de la realidad objetiva para poder evolucionar hacia lo conceptual. Posiblemente, y a partir de esta evolución necesaria, el arte dejó de ser comunicativo con el público general y a día de hoy las galerías han pasado a ser lugares elitistas en los que pocas veces acude un público no especializado. Sin embargo, vivimos en plena 'era de la comunicación' y los smartphones, accesibles para todos, han integrado en nuestras vidas finalmente internet y las redes sociales, – tanto que parece increíble que YouTube exista sólo desde 2005, Facebook desde 2004 o Tumblr desde 2007 –, parece obvio que el arte no puede evolucionar de espaldas a este nuevo modelo social y debería introducirse en la cotidianeidad diaria ocupando los espacios que recorremos a diario. ¿Por qué no ir al mercado a comprar un kg de patatas y disfrutar de una exposición en el propio puesto, pudiéndoles servir ¿por qué no? incluso de foco atractor de su negocio.

También encontramos posibilidades al pasar por las áreas verdes, que en muchas ocasiones son reductos de los viales que se convierten en no-lugares, rotondas, plazas, y otros vacíos urbanos como solares; pequeños comercios o centros comerciales, cines, bares, farmacias... también forman parte de nuestro paisaje urbano, al igual que los edificios en construcción y las obras paradas, con sus vallas de obra y sus andamios; el mobiliario urbano, las marquesinas, los bolardos, los bancos, las farolas, las fuentes... por todos estos lugares pasamos a diario miles de personas.

¿Y si utilizáramos lo que ya está construido para promover el arte contemporáneo? ¿No sería más lógico buscar lugares que garanticen un alto público efectivo, que construir edificios o salas ex

profeso? Quizá no tenga sentido aislar el arte en células independientes de mayor o menor tamaño en la ciudad, quizá lo que tenga sentido es hackear el sistema e infectar la sociedad. ¡¡La ciudad podría ser un gran museo!!



El espacio público infravalorado como galerías de arte

Hablando de integrar el arte en la vida cotidiana y planteándonos si tiene sentido separar el arte del público vemos el ejemplo de la publicidad. La publicidad, además de en los medios y en la red, toma el espacio público en distintos formatos, utiliza fachadas de edificios en obras, cabinas de teléfono, paradas de autobús, el metro, mobiliario urbano construido ex profeso para colocar anuncios, autobuses de línea... asegurándose de ser accesible al mayor número de personas posible. Nos preguntamos ¿cuántos metros cuadrados de espacio público corresponderían a cada ciudadano que paga sus impuestos? ¿por qué no plantear usos alternativos en dichos espacios?

Nuestro proyecto consiste en transformar las superficies de las vallas metálicas de grandes obras (con las que convivimos a diario y forman parte ya de la identidad del espacio público como un gran tapiz homogéneo, frío y despersonalizado), en soportes destinados a exposiciones temporales para artistas y generar así una plataforma cultural en la calle. Nos interesan también otro tipo de espacios urbanos como son los solares y edificios en obras. Una parte esencial de nuestro trabajo es: 'no dañar las superficies sobre las que exponemos', intentamos utilizar siempre materiales de sujeción que se adapten a cada una de las localizaciones escogidas, velcro, cinta de doble cara, imán, ventosas etc.

Internet como extensión del espacio público

La otra localización que ocupamos es internet. Nuestro proyecto trabaja de forma híbrida y complementaria en el espacio físico y en el espacio digital, por lo tanto internet para nosotras, es parte de la exposición, una ventana que nos permite la posibilidad de comunicar múltiples usuarios permitiendo así, que se puedan realizar exposiciones multiparticipativas con ciudadanos de cualquier punto del planeta que quieran compartir su obra o comunicarse con el autor de otra. Los proyectos que hacemos, empiezan en el plano físico y continúan en el digital o viceversa, lo que ha ido conformando una comunidad creciente.

En la calle, todo lo que se expone se regala, es lo que llamamos #RegalosUrbanos, de esa forma el lugar vuelve al estado inicial una vez que se llevan el último de los #RegalosUrbanos y es la costumbre, la repetición en el tiempo de exposiciones en el mismo lugar, lo que produce el cambio urbano. Los vecinos se identifican con el lugar, lo cuidan y son conscientes de que en ese espacio aparecen y desaparecen exposiciones para todo el mundo. Se apropian del nuevo valor que adquiere el lugar y se convierte en sello de identidad del barrio. Por su parte, Internet también se convierte en una plataforma de exposiciones donde todo lo expuesto es copyleft, descargable y reproducible en alta calidad. Así, todo el mundo puede adquirir fácilmente una obra de arte.

“La Galería de Magdalena”: Streetart, #urbangifts, city and knowledge

The city as a laboratory for expression

Fortunately, history has demonstrated that the most important artistic revolutions have emerged as a result of the deeper socio-economic crisis or political disasters and more intense, despite the tragic Spanish crisis (more than 4 million unemployed, the lack of encouragement and hope of youth work, almost daily demonstrations and strikes, the devastating news, the growing number of people who have lost their homes and the relentless rise in taxes), in recent years there have been a lot of wonderful citizens initiatives that do not wait for the government to solve the problems, but take the reins and pose new relation formats covering latent social needs, either by creating devices to measure air quality, turning the neighborhood to convert a empty space in a green area, distributing Internet to places where there is no good, or, as in the case of *lagaleriademagdalen*, becoming undervalued areas of public space, such as solar or fences work in art galleries where everything is exposed gives passers, achieving a cultural revolution through the democratization of art.

And, we are in a time when we must all different viewpoint, the economy, social relations or the use of public space. The most prominent features of citizen expression was performed during protests 15M Movement, but that was not just a political protest, that was a great work of art. Out of nowhere a community was formed and use of public space covering all aspects of life was proposed: it is lived, slept, ate, he mused, he shouted, music listening, music was played, they danced, he sang, discussed politics ... and what began in the Puerta del Sol in Madrid as a laboratory scale 1: 1 of a new way of conceiving the world was increasingly occupying area of public space in the form of assemblies even today still active. The 15M movement spread throughout the Spanish geography, and throughout this organized viral growth, social networking and the Internet played a decisive role. Madrid has become a laboratory of expression in which citizen participation is part of life. In this context arises *lagaleriademagdalen* (2011-present) a project to understand how art is redefined, exposing mode, which should be a gallery, how to break down barriers between cultural institutions and the general public. Our model of urban gallery deals with the processes of transformation of the city through paradigms of copyleft and open culture. Moves to public spaces the values set on the internet, such as generating an open community and give and share knowledge.

The world is changing, and while in ancient Greece philosophy to ask what are we? They responded 'you are what you are', until the seventeenth century that arose Cartesian maybe 'you are what you think', and in the twentieth century Nietzsche or Ortega y Gasset seemed to favor the idea that 'you are what you do ', and although it seemed that the end of the twentieth century were in the seedier era where 'you are what you seem'; now, first with internet, social networks and after the advent of smartphones, which make the above two are part of life of all people at all times, we are confident that today, 'You are what you share' . On the Internet we find millions of information publishers and commissioners of art who share your view with others constantly.

We are not sure what is art today but what we are sure is that art cannot be separated from society, cannot exclude people, indeed for us the new way of making art is precisely to provoke the encounter between creators and the public, is that new space relationship.

Our proposal is to incorporate culture into the daily lives of the public naturally is more, we propose that they themselves, like the internet, generate and share content. The first is to generate a growing diverse community environment that easily relates to art. The role of commissioners and galleries should be a catalyst for experiences related to culture but also a social transformer.

Lagaleriademagdalena is a microurban project that makes use of sheds and works of the city to become ephemeral art galleries where everything is exposed is given away, it is what we call #RegalosUrbanos. Your project serves as interlocutor between street people and art. Build city-based ordering and optimizing existing urban resources. Our 'art galleries' arise in the construction of buildings of other architects, and disappear when the buildings are completed. A linear element that usually we live, used to define the 'unfinished' becomes an opportunity for social exchange, a laboratory building, a relational cultural platform.

We propose a project that is built is the management of the existing building versus an isolated event or construction of an item of nowhere. Thus there can already do everything! We use restraint systems that do not damage surfaces, as in the case of the magnet, and facilitate people to play with objects or to bring. We carry out a process of social transformation through dynamic urban acupuncture. Each person who stops, he observes, who knows, it does take a #RegaloUrbano in our gallery, undergoes a small change and live the urban space in a better way than they lived without the gallery.

In this case we use the place more frequently intervened in Madrid given its formal and plastic adaptability: the fence work the Comedy Theatre at 14 Prince Street in Madrid. It is a black, smooth metal fence, like a blackboard it were, allowing us to use magnet as a way of securing the works and acts as a perfect backdrop for any artistic intervention we make of it. Besides Prince Street is located in the center of Madrid just 5 minutes from Puerta del Sol on foot. It belongs to the district of 'Letters', one of the busiest in the center of the capital. This street pass daily about 14,000 people including tourists, weekenders, neighbors... a heterogeneous audience both socially, and culturally, and is generational. And all this diverse audience shows interest in our facility.

From our point of view, what is really important has to address both the institutions and the commissioners and artists, the gap is almost unfathomable, existing between contemporary art and the general public. When Ortega y Gasset spoke to early twentieth century on "The Dehumanization of Art" We were at a point in history in which the discipline needed to be separated from the objective reality in order to evolve into the conceptual. Possibly because of this necessary evolution from the art ceased to be forthcoming with the public and the galleries today have become elitist places rarely attends public unskilled. However, we live in the middle 'age of communication' and smartphones, accessible to all, have been integrated into our lives finally internet and social networking - so much that it seems incredible that Youtube exists only from 2005, Facebook since 2004 or Tumblr from 2007 - it seems obvious that art cannot evolve back to this new social model and should be introduced in daily everyday occupying the spaces we travel daily. Why not go to the market to buy a kg of potatoes and enjoy an exhibition in the place itself, with self-service, why not? Even like an attractor focus of your business.

We also find opportunities to go through the green areas, which often are pockets of road that become non-places, roundabouts, plazas, and other urban spaces such as warehouses; small shops or malls, cinemas, bars, pharmacies ... are also part of our urban landscape, like buildings and stops construction works, with their fences and scaffolding work; street furniture, canopies, bollards, benches, lampposts, fountains ... all these places had thousands of people daily.

And if we use what is already built to promote contemporary art? Would not it be more logical to look for places to ensure a high effective public, to build buildings or rooms on purpose? May not make sense to separate art in separated cells of varying size in the city, maybe that makes sense is to hack the system and infect society. The city could be a great museum!!

Underrated public space as art galleries

Speaking of integrating art into everyday life and asking ourselves whether it makes sense to separate art public, see the example of advertising. The addition of advertising in the media and on the net, making the public space in various formats used in building facades works, phone booths, bus stops, metro, built expressly for placing ads street furniture, bus line ... sure to be accessible to as many people as possible. We wonder how many square meters of public space correspond to every citizen who pays his taxes? Why not raise alternative uses in such spaces?

Our project is to transform the surfaces of the metal fences of major works (with which we live every day and are already part of the identity of public space as a large homogeneous tapestry, cold and impersonal) on media for temporary exhibitions for artists and generate a cultural platform in the street. We are also interested in other urban spaces such as warehouses and buildings under construction. An essential part of our work is 'not to damage the surfaces that expose'. According to this principle, we try to use restraint to suit each of the selected locations always with sucker materials, such as Velcro, double sided tape, magnet, etc.

Internet as an extension of the public space

The other location we occupy is internet. Our project works hybrid and complementary manner in the physical space and digital space, therefore internet for us, is part of the exhibition, a window that allows us the ability to communicate multiple users allowing so that they can make presentations multi-stakeholders to citizens anywhere in the world who want to share their work or contact the author of another. The projects we do, starting at the physical level and continue in the digital or vice versa, which has formed a growing community.

On the street, everything is exposed is given away, it is what we call #RegalosUrbanos, thus the place back to its initial state after the last of the #RegalosUrbanos take and habit, repetition time exposures in the same place, causing urban change. Neighbors are identified with the place, and caregivers are aware that appear and disappear exhibitions for everyone in that space. Appropriate the new value takes place and becomes a hallmark of the neighborhood. Meanwhile, the Internet also becomes a platform exhibition grounds where copyleft is downloadable and reproducible high quality. So, everyone can easily acquire a work of art.

Translated by Miguel Prada Delgado, Cybervolunteer, Sevilla, Spain



Ártica: la experiencia de un centro cultural online que trabaja desde la cultura libre

Articaonline.com

@articaonline

facebook.com/articaonline

pinterest.com/articaonline

Ártica es un centro cultural 2.0 dedicado a actividades de formación, consultoría e investigación para proyectos artístico-culturales en Internet. Nuestro objetivo es apoyar el empoderamiento digital de las comunidades de artistas de todas las disciplinas, contribuyendo a que el conocimiento, la educación y la cultura estén disponibles de manera accesible, democrática y libre.

El proyecto está coordinado desde Uruguay pero su sede natural es la web, desde donde realizamos actividades online como cursos, talleres, videoconferencias y debates, al tiempo que llevamos adelante un blog, publicamos e-books, mantenemos una biblioteca y una videoteca online.

Ártica comienza su actividad en el año 2010. Los impulsores del proyecto somos dos, Jorge Gemetto y Mariana Fossatti. Trabajamos asociados con artistas, docentes y profesionales de la cultura de distintos países. En el ámbito de la gestión cultural, somos un equipo junto con Jose Barcia y Pilar DM, ambos profesionales de España, con quienes organizamos actividades de formación que se orientan al empoderamiento digital de artistas y gestores culturales. A estas actividades se suman habitualmente otros colegas.

Asimismo, trabajamos en el área de artes visuales con Yamandú Cuevas, de Uruguay, y en el área de cine con Hernán Schell, de Argentina. También realizamos actividades online de literatura y de patrimonio.

Nos interesa la exploración de las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías en las distintas disciplinas artísticas. En este sentido, hemos desarrollado talleres online de pintura digital y de arte y nuevos medios, entre otros. Pero también, especialmente, nos interesa estudiar las prácticas culturales tal como se dan en Internet, y, algo relacionado pero no idéntico, la cultura de Internet. Tratamos de identificar las prácticas y proyectos que están al servicio de la democratización del conocimiento y de los saberes. En este terreno, realizamos actividades abiertas y publicaciones junto con organizaciones de la región, como los capítulos locales de Creative Commons en Argentina y Uruguay, la Fundación Vía Libre de Argentina, TEDIC de Paraguay, la Fundación Karisma de Colombia y el FCForum de España. Para nosotros es importante no solo el desarrollo de Ártica como emprendimiento, sino también el trabajo activista.

Una de las características de nuestro centro cultural es que los materiales que publicamos cuentan con licencias libres. De manera complementaria, nuestras actividades se sustentan gracias al procomún. Libros de acceso abierto forman parte de nuestra biblioteca, a la cual recurrimos para sostener conceptualmente nuestro proyecto. La infraestructura digital del centro cultural está hecha sobre la base de WordPress y Moodle, piezas de software tomadas también del procomún.

Numerosos elementos gráficos, como las ilustraciones del blog de Ártica, solo son posibles gracias al extenso repositorio de imágenes libres que existe en la web. Somos plenamente conscientes de que cuanto más vasto sea el procomún, más sencillo será para nosotros sostener nuestro trabajo. En suma, se trata de un ecosistema donde nuestros aportes, así como el de proyectos basados en los mismos principios, nutren el procomún, de cuya fortaleza nos beneficiamos todos.

Proyectos culturales en la red: nuestra experiencia desde un nuevo paradigma

Con la tecnología disponible en la actualidad, es mucho más fácil que hace algunas décadas producir propuestas culturales y promoverlas para que lleguen a distintos públicos. Sin embargo, no se trata solamente de impulsar el uso de las nuevas tecnologías para hacer lo mismo que hacíamos antes. Estamos en medio de un cambio de paradigma que nos exige pararnos distinto en un escenario en el que caen la mayoría de las certezas que se tenían sobre la producción y circulación de cultura. Veamos cuáles son esas cosas que cambian y qué opciones hemos ido tomando en Ártica para construir nuestro centro cultural online.

1. Industrias culturales vs. economía social de la cultura

Hasta antes de la aparición de Internet, casi la única opción para emprender en cultura era la producción en serie de bienes culturales que se vendían en unidades físicas: libros, fonogramas, películas, etc. Se consideraba que el negocio era la generación y explotación de una propiedad intelectual que confería a un emprendedor los derechos exclusivos para reproducir y distribuir estos bienes. La cadena productiva era aparentemente muy simple y lineal: creadores – intermediarios – consumidores. Las políticas estatales de fomento cultural pasaron poco a poco del apoyo a las “bellas artes” que constituían el patrimonio nacional, a la promoción de la industria cultural local y su inserción en el mercado internacional. Los intermediarios, al arriesgarse en costosas inversiones para producir los bienes culturales de distribución masiva, eran quienes en definitiva actuaban como medio de fomento artístico y por lo tanto era necesario subsidiarlos, capacitarlos o darles crédito.

Por años, esta situación ha hecho que muchos artistas y colectivos culturales se sintieran limitados en su libertad creativa, porque carecían de las herramientas para distribuir más directamente sus producciones. Si estas producciones no eran atractivas para el

mercado masivo y por lo tanto, no eran dignas de inversión, difícilmente se distribuían. En nuestro caso, si hubiéramos querido abrir un centro cultural clásico, habríamos necesitado o bien un "mecenas", o bien apoyo estatal, o bien convencer a algún empresario de la cultura para que invirtiera en nuestra propuesta. Como alternativa, habríamos podido montar un centro cultural barrial, con más llegada al territorio pero con un alcance mucho más reducido para el tipo de propuestas que nosotros teníamos en mente. No hicimos ninguna de estas cosas y construimos en cambio un espacio en la web con nuestro propio medio de publicación (blog, libros digitales), canales de distribución (redes sociales), aula virtual, biblioteca, videoteca y un equipo de gente distribuido en distintos países que participa desde sus casas. De esta manera, logramos acercar las actividades culturales a personas de todo el mundo de habla hispana y, al mismo tiempo, pudimos conocer otras iniciativas afines y colaborar con ellas. En total han participado más de 6000 personas de todo el mundo en nuestras actividades, que han ido desde pequeños talleres y laboratorios hasta cursos masivos y abiertos.

Para que un proyecto así subsista y florezcan nuevos, se necesita que las políticas culturales reconozcan positivamente las prácticas asociadas a las nuevas tecnologías y entiendan que los emprendimientos culturales se desarrollan en una nueva cadena de valor no lineal y en una red de intercambios distribuida. En el nuevo escenario es posible producir en red, de manera que todas las etapas que antes realizaba cada eslabón de una cadena productiva (por ejemplo: artista, productor, distribuidor, vendedor), en la actualidad son mucho más variables e intercambiables. Si en un momento somos consumidores de cultura (vemos un video en YouTube), podemos pasar a ser creadores en otro momento (grabamos o remezclamos un video), y al instante siguiente participamos de la red de distribución (lo subimos a YouTube, lo publicamos en nuestro blog y lo compartimos en las redes sociales).

Internet pasa a ser un espacio social y no un mero canal de distribución comercial para la cultura. La cultura recupera

potencialmente su valor de uso, en contraposición al valor de cambio (o cultura como mercancía) que se había exacerbado en décadas pasadas. Los artistas, los usuarios y las comunidades pueden agruparse en torno a intereses y gustos comunes, poniendo en primer lugar la satisfacción las necesidades culturales.

Por eso, preferimos hablar de “economía social de la cultura”, utilizando el término de Pablo Ortellado¹¹. En este marco, entendemos que las políticas culturales deben mejorar el equilibrio y colaboración entre creadores, intermediarios y consumidores, en lugar de reaccionar ante los pedidos de la industria de reforzar la propiedad intelectual, porque no será esa actitud la que fomente nueva cultura. En cambio, son necesarias políticas que apoyen y promuevan una Internet libre y neutral, que fomenten el dominio público y el licenciamiento abierto, que apoyen la cooperación y la producción orientada a la satisfacción de necesidades culturales de las comunidades.

2. Cultura como consumo vs. cultura como derecho

Desde el enfoque del emprendedurismo cultural clásico se nos invita a creer que lo esencial es alentar el consumo dado que si este disminuye, la industria se resiente, se pierden puestos de trabajo y nadie produce cultura. No se reconoce a los ciudadanos como co-partícipes de los procesos de creación porque se cree que el público es una “fuerza de consumo” que pasivamente se dispone a gastar en la oferta cultural disponible. Así, cuando una industria no logra despegar, se le reprocha amargamente al público que “no está acostumbrado a pagar por la cultura”.

Sin embargo, en el camino recorrido en Ártica hemos comprobado que lo gratuito es uno de los pilares de nuestro emprendimiento. Que las personas que acceden a nuestros contenidos gratuitos y participan de las actividades que ofrecemos sin costo son las que nos ayudan a consolidar nuestra reputación en la comunidad.

¹¹ <http://www.gpopai.org/ortellado/2011/04/a-economia-criativa-e-a->

Es a partir de esa confianza que podemos ofrecer servicios de formación y consultoría que no son gratis, que satisfacen necesidades específicas y que ayudan a sostener el proyecto.

Por lo tanto, el derecho a la cultura -a producir y acceder sin limitaciones artificiales a la cultura- no se contrapone ni se agota con la oferta cultural comercial. Por el contrario, esa oferta al mismo tiempo complementa y se ve fortalecida por el acceso y la participación del público.

3. Empresarialización de la cultura vs. autogestión

Desde el paradigma de la industria cultural nos hemos acostumbrado cada vez más a percibir al artista como sujeto-marca y a los centros y asociaciones culturales como empresas, subordinados ambos al mercado y a la industria, como vimos antes. A los llamados emprendedores culturales se nos ha dicho que necesitamos crédito y capacitación empresarial para consolidar negocios y no necesariamente para satisfacer necesidades de la comunidad, o necesidades propias (de expresión, de desarrollo personal).

Pero los proyectos culturales como el nuestro no quieren simplemente ocultar su precariedad bajo el manto del emprendedurismo. Preferimos apoyarnos en el procomún cultural (como explicábamos antes) y contar con herramienta de autogestión. Si Internet se mantiene pública y abierta, si se fortalece la cultura de dominio público, si se generan infraestructuras culturales comunes, si se fortalecen los fondos de incentivo cultural, proyectos como el nuestro y tantos otros, surgidos desde las necesidades de los que hacen cultura, pueden prosperar.

4. Nuevos modelos de negocio vs. nuevos modelos de sostenibilidad en el marco de una cultura libre

Finalmente, nos interesa dejar claro que las nuevas tecnologías no

plantean simplemente un “nuevo modelo de negocios” para la modernización de la industria cultural. No vamos a remar la cada vez más crítica situación de la industria del libro impreso mediante la centralización de la producción literaria en manos de un gigante digital como Amazon, por ejemplo. No queremos ser condicionados por esos nuevos monopolios ni que la única opción para emprender en cultura sea generar la próxima “start-up” de moda.

Proyectos independientes como el nuestro surgen gracias a la desintermediación, es decir, gracias a que no tuvimos que pedir permisos o apoyos a un tercero para concretarlo. ¿Cómo sostener este tipo de proyecto sin la inversión/subvención de ese tercero y sin pretender cercar el conocimiento mediante la propiedad intelectual?

Hay muchas opciones. Nosotros elegimos ofrecer servicios de formación y de consultoría muy personalizados y específicos. Pero otros proyectos que no van a ofrecer por el momento servicios en el mercado, podrían necesitar de fondos públicos que fomenten procesos y no necesariamente productos finales. La fuerza de las comunidades online, por otra parte, está en la base de fenómenos como el crowdfunding y otras formas de financiamiento social. El apoyo en el procomún (software libre, infraestructuras y protocolos de red, obras que se pueden compartir) abarata los costos de realización de proyectos. Este procomún accesible fomenta a su vez el desarrollo de una cultura altruista y amateur que satisface necesidades de las comunidades sin que necesariamente haga falta un mercado. Finalmente, las experiencias de trabajo en red, de cooperativismo y de apoyo mutuo también pueden servir de sustento a este nuevo tipo de proyectos, bajando sus costos y aumentando su alcance.

Ártica: the experience of an online cultural centre working from the free culture

Ártica is a 2.0 cultural centre aimed at education, consulting and research activities for artistic and cultural projects on the Internet. Our goal is to support the digital empowerment of the artists' communities in all disciplines, thus contributing to make available knowledge, culture and education in an accessible, democratic and free way.

The project is coordinated from Uruguay, but its natural site is the web, from where we do online activities like courses, videoconferences and debates, while at the same time we also keep a blog, publish e-books, and maintain a library and an online video library.

Ártica begins its activity in 2010. Jorge Gemetto and Mariana Fossatti are the drivers of the project. We work in association with artists, teachers and culture professionals from several countries. In the cultural management field we work as a team along with Spanish professionals José Barcia and Pilar D.M., with whom we organize learning activities oriented to the digital empowerment of artists and cultural managers. Some other colleagues join us in these activities frequently. We work additionally with Uruguayan Yamadú Cuevas in the visual arts area, and with Hernán Schell, from Argentina, in all related to cinema. We also do online activities in literature and cultural heritage.

We are interested in the exploration of the possibilities offered by the new technologies in the different artistic disciplines. In this sense, we have developed online workshops in digital painting and in art and new media, among others. But we are also especially interested in the study of the cultural practices now present in the Internet and, something related but not identical, the culture of the Internet itself. We try to identify the projects and practices that are at the service of the democratization of the knowledge and wisdom. We do open activities and publications in this field, along with other organizations in the region, like the Creative Commons country teams in Argentina and Uruguay, the 'Fundación Vía Libre' in Argentina, TEDIC in Paraguay, the 'Fundación Karisma' in Colombia and the Spanish FCForum. For us not only the development of Ártica as an empowerment source is important, but also our activist work.

One of the traits of our cultural centre is that the works we publish are free licensed. Complementary, our activities are based thanks to commons. Some open access books are included in our library, which helps us to

conceptually support our project. The digital infrastructure of the cultural centre is based on WordPress and Moodle, software pieces taken also from the commons. Many graphic items, like the images in the *Ártica's* blog, are only possible thanks to the broad repository of free images available on the web. We are fully aware of the fact that the more extensive be the commons, the easier will be for us the support of our work. In short, it's about an ecosystem where our contributions, as well as the ones of other projects based in the same principles, feed the commons, from whose strength we all benefit.

Cultural projects on the web: our experience from a new paradigm.

With the technology available nowadays it is much easier than decades ago to produce cultural proposals, and to promote them so they can reach different audiences. However, it's not about boosting the use of the new technologies while doing the same we did before. We are in the middle of a paradigm shift that demands us a different stop, in a scenario where most of the certainties about culture production and circulation fall. Let's see which of these things change and what options have been taken in *Ártica* to build our online cultural centre.

1. Cultural industries vs. social economy of the culture

Until the appearance of the Internet, almost the only option when starting up in culture was the mass production of cultural goods sold as hardware: books, audio, films, etc. The business was in the generation and exploitation of an intellectual property giving the entrepreneur exclusive rights to copy and distribute these goods. The production chain was apparently very simple and linear: creators – intermediaries – consumers. The state policies on cultural promotion shifted slowly from supporting the "fine arts" constituting the national heritage to the promotion of the local cultural industry and its insertion in the international market. The intermediaries, being those who took risk in costly investments to produce the mass distribution cultural goods, were the ones who acted in the end as a means of artistic promotion, and therefore they needed to be subsidized, qualified or financed.

This scenario has for years made many artists and cultural collectives feel restricted in their creative freedom, because they lacked the tools to distribute more directly their productions. If the mass market wasn't attracted by these works and, therefore, they didn't deserve investment, then their distribution was very difficult. In our case, had we wished to open a standard cultural centre, we'd have needed either a patron, or

public support, or to persuade a culture businessman to invest in our proposal. As an alternative we'd had been able to start a local cultural centre, more closely tied to the territory but with a much more reduced scope for the kind of proposals we had in mind. We didn't do either of these things. We built instead a web site with our own media (blog, e-books), distribution channels (social networks), virtual classroom, library, video library and a work team distributed in different countries, participating from their homes. Thus, we could bring the cultural activities closer to people in all the Spanish speaking countries and, at the same time, we could discover other related initiatives and cooperate with them. More than 6000 people from all over the world have participated in our activities, ranging from small workshops and laboratories to massive open courses.

In order to make possible a project like this to keep on going, and the flourishing of new ones, cultural policies should positively recognize the practices associated to the new technologies and understand that the cultural entrepreneurship develop both in a new not linear value chain and in a distributed exchange network. In the new scenario it's possible to do network production, so that all the stages that were done before by each one of the links in a production chain (for example. artist, producer, distributor, salesman), are nowadays much more variable and interchangeable. We can be culture consumers now (watching a video in YouTube), become creators in a while (recording or remixing a video), and participate in the distribution network at the end (uploading it to YouTube, publishing it in our blog and sharing it in the social networks).

The Internet becomes a social space, and not only a distribution channel for culture, which potentially recovers its use value, in contrast to its exchange value (culture as a commodity) which had been exacerbated in recent decades. Artists, users and communities can group around common interests and tastes, putting in first place the satisfaction of cultural needs. That's why we prefer to speak about "social economy of the culture", using Pablo Ortellano's term.

We think, within this framework, that cultural policies must improve the balance and collaboration between creators, intermediaries and consumers, instead of reacting to the industry demands on strengthening intellectual rights, because this attitude is not going to promote new culture. On the other hand, policies supporting and promoting an open and neutral Internet are needed; they have to promote public domain and open licensing, supporting cooperation and production oriented to the satisfaction of the communities' cultural needs.

2. Culture as a good vs. culture as a right

We are invited, from the classical approach to cultural entrepreneurship, to think that what's essential is to encourage the consumption, because if it is reduced then the industry weakens, jobs are lost and no one produces culture. Citizens are not recognized as partners in the creation process, because the audience is considered as a "consumer force" that passively wills to spend money in the available cultural offering. Thus, audience is bitterly blamed of "not being used to pay for culture" when an industry is not able to take off.

However, on the way travelled in Ártica we have found that what is free becomes one of the pillars of our entrepreneurship. People accessing our freeware contents, and participating in the activities we offer for free are the ones who help us to consolidate our reputation in the community. This confidence allows us to offer paid services on education and consulting, helping to support the project by satisfying specific needs.

Therefore the right to culture –to producing and accessing culture without artificial limitations- doesn't oppose to, neither end in the commercial cultural offer. On the contrary, this offer complements and at the same time is strengthened by people access and participation.

3. "Economization" of culture vs. self-management

From the cultural industry paradigm we have more and more become used to see the artist as an "individual-brand", and the cultural centres and associations as corporations, both subordinated to the market and the industry, as we have seen before. Us, the so-called "cultural entrepreneurs" have been told that we need to get loan and business qualifying to consolidate a business, and not necessarily to satisfy the needs of the community, or our own (expression or personal development needs).

But cultural projects like ours don't simply want to hide their scarcity under the layer of the entrepreneurship. We prefer to rely on the cultural commons (as we have already explained) and count on self-management tools. If the Internet remains public and open, if the public domain culture is encouraged, if common cultural infrastructures are generated, and if the cultural incentive funds are reinforced, then projects like ours and many other similar ones, grown from the needs of the culture creators, will be able to get along.

4. New business models vs. new sustainability models in the work frame of a free culture

Finally, we want to make it clear that new technologies don't only lay out a "new business model" to bring up to date the culture industry. For example, we're not going to recover the increasingly critical condition of the printed books industry by focusing the literary production in a digital giant as Amazon. We just don't want either to be constrained by these new monopolies nor that the only option for becoming a culture entrepreneur is starting the next fashion "start-up".

Independent projects like ours come up thanks to the disintermediation, i.e., thanks to not having had to ask for permits or supports to a third in order to set it. How is it possible to maintain this kind of project without the investment/subsidy from this third, and without pretending to enclose the knowledge through the intellectual rights?

There are many options. We choose to offer a range of very personalized and specific training and consulting services. But other projects that in the beginning are not going to offer paid services to the market could need public funds oriented to supporting processes instead of final products. The strength of the online communities is, on the other hand, in the base of phenomena like crowdfunding and other ways of social financing. The support in the commons (free software, net infrastructures and protocols, works to be shared) reduces the project making costs. This affordable commons encourages in turn the development of an altruistic and amateur culture that satisfies the communities' needs without the compulsory need of a market. In the end, the experiences in networking, cooperative movements and mutual backing can also support this new kind of projects, reducing their costs and enlarging its scope.

Translated by Josep Maria Ustrell Peñafiel, Cybervolunteer, Barcelona, Spain



Innovación y Diseño Social

Maria Hidalgo

Ceo

Diseño Social

EN+

Disenosocial.org

@disenosocialorg



Comprometidos con la realidad (científica, ética y personal) la sociedad puede encontrar soluciones a la pobreza, cura y prevención de enfermedades, e inestabilidad emocional que nos afectan. Y sin embargo, el sistema establecido aborrece la realidad y la combate sin tregua cualquier alternativa por miedo a perder su hegemonía. Insistimos en malgastar nuestros esfuerzos exigiendo o suplicando a aquellos que no desean cambiar las cosas, que lo hagan.

Desde sus orígenes, Diseño Social EN+ quiso recuperar el valor del diseño como generador de soluciones y poner este al servicio de las ONG y los movimientos sociales. Nuestro objetivo era un empoderamiento en el acceso y aplicación de innovación en el ámbito de la comunicación y el diseño. Sin embargo, el primer gran desengaño llegó en 2010, cuando nos dimos cuenta que no podíamos ayudar a nadie. Que estábamos simplemente, poniendo parches a un problema mucho más grave. en nuestra propia forma de plantear las soluciones se encontraba la base de los problemas.

"Es de locos esperar resultados diferentes haciendo lo mismo" dijo Albert Einstein. Y tenía mucha razón. Habíamos escuchado muchas veces esa frase y siempre nos había parecido muy ingeniosa. Pero sólo ahora la entendíamos.

Queríamos ayudar a las ONG aplicando soluciones de comunicación, publicidad y marketing que nos habían enseñado en las escuelas de diseño y cuyo objetivo era perpetuar precisamente ese modelo económico, social y moral contra el que pretendíamos luchar.

Una comunicación basada en generar necesidades de consumo y un diseño basado en el valor meramente estético y prostituido desde su base, por la obsolescencia programada. Decidimos entonces comenzar desde cero. Crear grupos de investigación y colaboración con distintas asociaciones y profesionales para crear procesos de innovación y creatividad aplicada que nos ayudasen a ofrecer soluciones éticas y funcionales. Soluciones reales.

En estos grupos de investigación buscamos una comunicación que contribuya a una sociedad más justa socialmente, horizontal y participativa. Buscamos un desarrollo económico basado en pagar un precio justo por las cosas y ofrecer un precio justo por ellas. Un desarrollo basado en el trabajo duro, sincero e innovador que implique un cambio social dirigido a la comunidad.

Para algunos analistas, a "Diseño Social" le sucede lo mismo que al término "Paz". Cuando intentamos buscar la mejor definición para "Paz" nos suele venir a la mente la respuesta: "ausencia de guerra". Pero la Paz merece ser descrita por sus atributos propios. De igual modo, "diseño social" debe ser un término que construyamos desde su propia realidad y no en contraposición al diseño orientado a fines comerciales.

"El diseño intenta que las personas compren cosas que no necesitan con dinero que no tienen para impresionar a personas a las que no le importa" escribió el diseñador austro-americano Victor Papanek.

Sin embargo, el diseño social está basado en la creación de nuevas plataformas de comunicación, interacción, intercambio y desarrollo, que huyen de la simple protesta para buscar soluciones a través del diseño. Sus intervenciones quieren fomentar el debate social, el planteamiento de problemas y a su vez dotar de

nuevos espacios y herramientas. La asociación la componemos unos cuantos locos de la comunicación y el diseño, pero también, toda aquella persona que quiere colaborar y aportar al equipo.

Este término tiene diferentes interpretaciones según el campo en donde se utilice. Personalmente considero que son los o el creativo proyectando diseño responsable a partir del entendimiento de un grupo social, y que además de manejar las habilidades normales y mínimas (técnicas y artísticas), se zambulle en otros saberes como los culturales y sociales, para comprender el entorno y dar soluciones o respuestas coherentes con el mismo.

No es el reparto injusto de los recursos nuestro mayor problema. La mayor escasez no es de recursos, de petróleo, agua potable ni comida, sino de liderazgo en innovación social y del valor necesario para su aplicación. Comprometidos con la realidad -científica, ética y personal-, la sociedad puede encontrar soluciones a la pobreza, cura y prevención de enfermedades, e inestabilidad emocional que nos afectan. Y sin embargo, el sistema establecido aborrece la realidad y la combate sin tregua por miedo a perder su hegemonía. Insistimos en gastar nuestros esfuerzos por exigir o suplicar, a aquellos que no desean cambiar el sistema, que lo hagan. La pregunta es ¿por qué no cambiarlo nosotros?.

Necesitamos explorar qué conceptos y métodos podemos aplicar a soluciones concretas, así como qué tipo de metodología debe sustentar el diseño social. Sin fórmulas cerradas.

Estamos interesados en:

¿Cómo y por qué hacer diseño/comunicación social?.

¿Qué diseñadores están haciendo y qué?

¿Qué motiva a los creadores a unirse y compartir?

¿Cómo se diseña el cambio social?

Definiendo el Diseño Social

El concepto "Diseño social" se utiliza indistintamente entre diferentes disciplinas, algunos lo utilizan como el diseño de un mundo mejor y más sostenible, y otros se refieren al proceso basado en una metodología de diseño participativa o social.

Nuestro trabajo intenta seguir ambas direcciones. Para EN+ diseño social es aquel que lleva integrado una solución como componente clave, no como un fin o un producto derivado. Diseño social debe ser usado por tanto, cuando su aplicación es la clave para hacer que las cosas sucedan. Diseño social: como el diseño de plataformas y procesos que lleva a la gente participar y contribuir en la creación de una solución buena para el grupo que es mejor que la solución que hubieran aplicado con un interés individual.

Después de escribir Edugrafología, Victor Papanek pasó a la historia del diseño. Rápidamente comenzó a ser reverenciado por los seguidores de sus teorías y odiado por aquellos que consideraban sus reflexiones como un ataque al oficio de diseñador. Razones no les faltaban a sus detractores pues llegó a decir que la profesión del diseñador debía desaparecer.

En su publicación "Muebles Nómadas" (1973) ya hacía un llamamiento hacia el mundo itinerante, nómada y reciclado. En un mundo en crisis que busca reescribir su historia, su concepto de diseño social, abierto y participativo resurge de las cenizas de un diseño esclavizado por la sociedad de consumo.

Actualmente, las ideas de Papanek son seguidas por muchos teóricos del diseño muy críticos con la sumisión de esta disciplina a los mercados. Entre ellos destaca John Thackara (que participó en el documental "Comprar, tirar, comprar"), el cuál considera visionaria la obra de Papanek. Su ideas se anticiparon a movimientos actuales como la ecología del diseño, el *crowdfunding*, el Peer-to-peer (P2P), transparencia de los procesos, el procomún, o el concepto wiki. Pero quizás, de entre todas, rescatamos esta frase de Papanek:

"Todos los hombres, en su día a día, diseñan. Diseñamos nuestra agenda, nuestras rutas. Diseñamos nuestra comida y nuestro armario. Diseñamos cambios sociales y cambios políticos. Diseñamos nuestras relaciones de pareja. Diseñamos nuestra vida y participamos del diseño de la vida de todos aquellos que interactúan con nosotros"

El concepto de Papanek se basa en que diseñar es un atributo básico del ser humano. Para él, la formación y el trabajo del diseñador deben ser desmitificados y rescatados de las garras de una elitista concepción de las formas y la comunicación.

Diseñar es, en esencia, crear soluciones.

Según este concepto, se debe revalorizar el diseño “vulgarizándolo” e introduciéndolo en el seno de la sociedad para devolverle su verdadera función social. Diseñar para crear una solución a una necesidad, no diseñar para crear una nueva necesidad. Se suele relacionar con “sociedad de consumo” a la adquisición de bienes materiales sin valor significativo, consumidores poco concienciados, y uso irresponsable de los recursos naturales. Actualmente consumir constituye el interés central de nuestra vida social y nuestros valores culturales.

Este consumo no siempre es de bienes materiales, sino que también valores intangibles que un producto o servicio nos ofrece. Es precisamente la irresponsabilidad de la producción industrial, y de los diseñadores, la que ha degenerado en que esta desvinculación entre los usuarios y los productos.

Se ha calculado que el 80% de los productos y materiales que pasan por las manos de un consumidor se convierten en basura a las seis semanas. Resulta desalentador pero el mundo no es así. Lo hacemos así.

¿Qué os parece si empezamos a diseñarlo de otra forma?

El diseño sostenible no debe entenderse como metodología para reducir el impacto de productos desechados. Los diseñadores de productos o servicios, deberíamos plantear el diseño sostenible como una responsabilidad social corporativa que no sólo preste atención al reciclado de productos o la producción biodegradable, sino que además debería trabajar el significado del uso de esos productos y la vinculación de las personas con sus bienes de consumo.

El objetivo del diseño social es crear soluciones positivas para el cambio social

Frente a "diseño sostenible", muy relacionado con los productos ecológicos, otros términos como el "diseño social" o "social design" se han convertido en los últimos años en un término para referirse a prácticas creativas que inciden en la sociedad creando soluciones positivas de cambio social. Desgraciadamente, sus enfoques, aunque en esencia no son contrarios, suelen estar distanciados de los enfoques comerciales, y muy relacionados con los diseños marginales, las asociaciones sin ánimo de lucro o la nueva oleada de emprendedores sociales.

El diseño social ha estado promovido por el "activismo en el diseño" aunque su historia que se remonta al origen mismo del diseño y ha resurgido como respuesta a ciertas situaciones de cambio geopolítico, a condiciones sociales, prácticas económicas y desafíos medioambientales.

El diseño social es plantear una idea constructiva que nos ayude a comunicar y significar un proyecto. Este debe ser coherente con la producción de objetos o servicios útiles a la sociedad y valerse de propuestas éticas y recursos materiales compatibles con el medioambiente y el contexto social.

El momento es ahora

Puede sonar utópico llevar un proyecto totalmente sostenible de principio a fin en los que intervienen tantos factores pero más utópico sería terminar de destrozar el planeta y luego empezar a plantearse cómo arreglarlo todo. Es difícil salvar a una especie en peligro de extinción, pero es imposible intentar salvarla una vez que se ha extinguido. Ya nunca volverá. ¿Qué más estamos dispuestos a perder?

Por poco que hagamos, con pequeños propósitos estaremos haciendo más de lo que hacíamos, o no hacíamos, e iremos generando no sólo una forma alternativa de trabajar, sino un modo de pensar, actuar y vivir más sostenible.

Social Innovation and Design

Committed to reality (scientific, ethical and personal) society can find solutions to poverty, disease prevention and cure, and emotional instability that affect us. However the established system hates reality and fight steadily any alternative for fear of losing its hegemony. We insist on wasting our efforts demanding or begging those who do not want to change things, they do so.

Since its inception, Diseño Social EN+ wanted to recover the value of design as solution generator and put this in the service of NGOs and social movements. Our aim was empowerment in access and innovation application in the field of communication and design. However, the first big disappointment came in 2010, when we realized that we could not help anyone. We were just patching a much more serious problem. In our own way of putting solutions base of problems were found.

"It's insane to expect different results doing the same," said Albert Einstein. And he was quite right . We had heard that phrase many times and we always seemed ingenious . But only now understood it .

We wanted to help NGOs implementing communication, advertising and marketing solutions that we had been taught at design schools whose aim was to perpetuate precisely that economic, social and moral model we wanted to fight against .

Communication based on generate consumer needs and a design based on the purely aesthetic value and prostituted from its base, by planned obsolescence. We decided to start from scratch. Create research groups and collaboration with various associations and professionals to create innovation processes and creativity applied that would help us to deliver ethical and functional solutions . Real solutions.

These research groups seek a communication that contributes to a more socially just, horizontal and participative society. We seek economic development based on paying a fair price for things and offer a fair price for them. Developed based on the hard, honest and innovative work involving social change aimed at the community. For some analysts, "Social Design" happens the same as the word "Peace." When we try to find the best definition for "Peace" it usually come to mind answer: "absence of war". But peace should be described by their own attributes. Similarly, "social design" should be a term that we build from his own reality and not as opposed to commercially oriented design.

"The design attempts that people buy things they do not need with money we do not have to impress people they do not care ," wrote the Austrian-American designer Victor Papanek .

However, the social design is based on the creation of new platforms for communication, interaction, exchange and development , fleeing mere protest to seek solutions through design . Its interventions want to foster the social discussion, the approach to problems and in turn provide new spaces and tools. The association is compose some crazy communication and design, but also anyone who wants to work and contribute to the team. This term has different interpretations depending on the field of use. I personally find are or creative projecting responsible design from the understanding of a social group, and also to handle normal and minimum (technical and artistic) skills, diving into other disciplines such as cultural and social , to understand the surroundings and provide solutions or answers consistent therewith.

The unfair distribution of resources is not our biggest problem. The greatest shortage is not of resources, oil, water or food, but of leadership in social innovation and the courage to implement it. Committed to scientific reality, ethics and personally, society can find solutions to poverty, disease prevention and cure, and emotional instability that affect us. However the established system hates reality and fight relentlessly for fear of losing its hegemony. We insist on spending our efforts to demand or beg, to those who do not want to change the system, do so. The question is why do not we change it ?

We need to explore what concepts and methods we apply to specific solutions and what kind of methodology should underpin social design . No closed formulas.

We are interested in:

How and why do design / social media?

What designers are doing what?

What motivates developers to join and share?

How is social change designs ?

Defining Social Design

The concept of "social design" is used interchangeably between different disciplines, some use it as the design of a better, more sustainable world, and others refer to the process based on a participatory methodology or social design.

Our work tries to follow both directions. To EN+ social design is one that is integrated as a key component solution , not as an end or a byproduct . Social design should therefore be used when your application is the key to making things happen. Social design: the design of platforms and processes that leads people to participate and contribute in creating a good solution for the group is better than the solution that had been applied to an individual interest .

After writing *Edugrafología* , Victor became Papenek design history . He quickly began to be revered by the followers of his theories and hated by those who saw their reflections as an attack craft designer. Reasons not lacked its critics because it was said that the design profession should disappear .

In its publication "Nomadic Furniture" (1973) he appealed to a roaming , nomadic and recycling world. In a world in crisis that seeks to rewrite history, the concept of social design, open and participatory rising from the ashes of a society enslaved by consumer design .

Currently , Papenek ideas are followed by many theorists highly critical submission of this discipline design market . Among them is John Thackara (who participated in the documentary "The Lightbulb Conspiracy") , which considers the visionary work of Papenek . His ideas anticipated current movements like ecology design, crowdfunding , the Peer -to -peer (P2P) , transparency of processes , the commons , or the wiki concept . But perhaps, of all , Papenek rescued this phrase :

"All men, in their day to day design. We design our agenda , our routes . We designed our food and our closet . We design social changes and political changes. We design our relationships. We design our lives and participate in the design of the lives of all those who interact with us"

Papenek The concept is based on that design is a basic attribute of human beings. For him, the formation and work of the designer must be demystified and rescued from the clutches of an elitist conception of forms and communication.

Design is, in essence , create solutions.

According to this concept , the design must revalue "vulgarizándolo" and introducing it within the company to restore its true social function. Design to create a solution to a need, not design to create a new need . Is often associated with "consumer society" to the acquisition of material goods

without significant value -conscious consumers little and irresponsible use of natural resources. Currently consume is the central focus of our social life and our cultural values.

This consumption is not always of material goods, but also intangible values that a product or service offers. It is precisely the irresponsibility of industrial production, and designers, which has degenerated into this disconnect between users and products.

It has been estimated that 80 % of the products and materials that pass through the hands of a consumer become trash at six weeks. It is disappointing but the world is not. We do it well . How about if we start to design it differently?

Sustainable design should not be understood as a method to reduce the impact of waste products. Designers of products or services, should raise sustainable design as a corporate social responsibility to not only pay attention to recycling or biodegradable products production, but should also work on the significance of the use of these products and linking people with its consumer goods.

The aim of social design is to create positive solutions for social change

Versus "sustainable design", closely related to organic products, other terms such as "social design" or "social design" have become in recent years a term to denote creative practices that affect society by creating positive solutions of social change. Unfortunately, their approach, but in essence they are not contrary, are often distanced from commercial approaches, and closely related to the marginal designs, non-profit associations or the new wave of social entrepreneurs.

The social design has been promoted by the "design activism" although its history going back to the origin of the design itself and has emerged as a response to certain situations of geopolitical change, social, economic practices and environmental challenges.

The social design is to propose a constructive idea to help us communicate and signify a project. This should be consistent with the production of objects or useful services to society and to use ethical proposals and resource materials compatible with the environment and the social context.

The time is now

It may sound utopian carry a fully sustainable project from start to finish in which so many factors involved but utopian would finish destroying the planet and then start thinking how to fix everything. It is difficult to save an endangered species, but it is impossible to try to save her once extinguished. Ya never return. What else are willing to lose?

For little to do with small purposes we will be doing more of what we did or did not do , and we will generate not only an alternative way of working, but a way of thinking, acting and living more sustainably .

Translated by Rafael Carbonell, Cybervolunteer, Sevilla, Spain



“Projeto Nosotros”: cultura urbana y contemporánea latinoamericana

Priscila Midori
Víctor Marcello
Coautores Proyecto Nosotros

www.Projetonosotros.com

[@projetonosotros](https://www.instagram.com/projetonosotros)

1. ¿Podrías contarnos cómo nace y cuál es la visión de projetonosotros.com?

La idea del proyecto nació de un año de conversación y preguntas porque Víctor y yo queríamos pasar un tiempo fuera de Brasil, y nos dimos cuenta que siempre miramos a los Estados Unidos o países de Europa cuando pensamos en una cultura moderna y desarrollada. Generalmente Latinoamérica es la opción para un viaje de aventura, búsqueda de algo exótico y de cultura ancestral. Entonces vimos que había la necesidad de un registro de la producción de cultura urbana y contemporánea latinoamericana.

Así viajamos grabando entrevistas con jóvenes artistas visuales, diseñadores, músicos, historietistas, fotógrafos y otros creativos por 14 países. El objetivo es enseñar que Latinoamérica también es muy rica de cultura contemporánea y no nos quedamos atrás en comparación con otras partes del mundo, además dar un sentido de unión de Latinoamérica como un gran grupo con poder de transformación por la cultura y el arte.

2. En qué consiste la plataforma. Cómo promocionáis la innovación y creatividad en Latinoamérica

Desde el inicio, la plataforma principal del proyecto fue la internet. Fue como encontramos muchos de los artistas entrevistados y donde publicamos nuestros videos, fotos y dibujos con descarga gratis bajo la licencia Creative Commons y disponible en portugués, español y inglés.

Es la herramienta más eficiente porque la idea es enseñar nuestros creativos a la audiencia más amplia posible y así logramos que nuestros videos fueron vistos en más de 100 países.

3. Cada vez hay más artistas que utilizan medios digitales para mostrar su trabajo. ¿Hay un ADN social en todo estos proyectos? ¿Podéis destacar alguno?

La internet y la tecnología hizo posible la búsqueda de referencias en todo el mundo de una forma mucho más fácil y así compartir con gente de culturas muy distintas. Creemos que hoy los referentes son mucho más amplios y globales, pero siempre el ambiente donde vivimos va a influenciarnos de alguna forma.

Hemos conocido mucha gente que hace una nueva interpretación de tradiciones de su región en Latinoamérica, lo que es muy rico. Omar Mijangos (<https://vimeo.com/37508552>) es un artista y diseñador de Ciudad de México que, en algunos de sus trabajos, logra esa mezcla perfecta entre la cultura ancestral de su país con un lenguaje contemporáneo y muy propio.

Mientras eso, hay artistas que eran excluidos por la geografía y ahora con los medios digitales pueden compartir y trabajar en conjunto con otros profesionales y crear colectivamente independiente de la distancia. En Santiago, Chile, hay una pareja de artistas que tienen una editorial independiente llamada Piña Ruda (<https://vimeo.com/34018083>) que lanzan publicaciones con compilaciones de trabajos de artistas de todo el mundo que conocerán por Flickr.

4. ¿Es realmente Internet un medio libre y abierto para mostrar acciones innovadoras en Latinoamérica?

Es lo más libre y abierto que tenemos, excepto donde el internet es controlado por el gobierno. Pero en la gran mayoría, muchos artistas hoy logran divulgar sus trabajos y producir sin depender de intermediarios como editores, sellos o galeristas. Claro que todo está restringido a quien tiene acceso a internet que todavía son privilegiados, pero fuera de internet la divulgación del arte funciona aún más limitado.

5. ¿Cómo puede ayudar la tecnología en el camino para la participación y el empoderamiento ciudadanos y por qué?

Hoy es mucho más accesible tener una cámara, una computadora y un celular. Hay más gente registrando, experimentando y documentando cosas y ideas. Aunque quede un tiempo para algunas personas lograr un lenguaje o producir cosas con calidad profesional, esa práctica es muy importante para diversificar las producciones más pequeñas y proyectos individuales que no tienen el apoyo de los grandes medios y compañías, y así democratizar tanto el consumo de arte y información pero también su producción.

6. ¿Por qué lugares os está llevando este viaje para presentar jóvenes artistas?

El viaje empezó en agosto de 2011 y viajamos por 14 países hasta julio de 2012. Pasamos por Uruguay, Argentina, Chile, México, Cuba, Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Colombia, Perú, Bolivia y Brasil.

Todavía trabajamos en el proyecto pues hay muchas entrevistas para editar y publicar en nuestra página. También hemos viajado por Brasil realizando charlas sobre el Proyecto Nosotros y enseñando nuestros videos. Además, editamos un documental que ahora está en exhibición en un canal brasileño de cable tv, pero creemos que pronto vamos a poder ponerlo en internet así como todo el contenido del proyecto.

7. Cuáles son los retos a los que, según tu opinión, se enfrenta el diseño social y abierto para seguir generando innovación social

El diseño y el arte pueden y deben buscar mejorar la realidad de las personas, sea el pensamiento del espectador o la vida de una comunidad. En Puebla, México, conocimos a un trabajo muy lindo llamado Puebla Ciudad Mural del Colectivo Tomate. Xanenetla fue un barrio muy peligroso y los artistas del colectivo hicieron la propuesta de pintar murales en las casas. Los residentes participaron compartiendo las historias de sus familias como inspiración a los artistas, aprobando los diseños y ayudando en la pintura. El resultado es un barrio con mucho color y belleza. Hoy Xanenetla atrae a turistas y, por consiguiente, más seguridad a la vecindad. (<http://bit.ly/wAP4Zr>)

8. ¿Qué significa para vosotros el empoderamiento ciudadano en la coyuntura de crisis actual?

Hoy todos somos una fuente poderosa de información, lo que llega a nosotros no es sólo lo que grandes medios nos dicen. Hay más versiones de una misma historia, por tanto permite más preguntas y una formación de opinión más justa. Tenemos más facilidad de juntarnos aunque virtualmente, y eso permite más colectivos y organizaciones de grupos en busca de un objetivo en común. No tenemos por qué esperar a que alguien haga algo por nosotros, hacemos nosotros mismos.

9. En tu opinión ¿Cómo puede el uso social de la tecnología contribuir al desarrollo humano?. Qué propuestas ofrece la red deprojetonosotros.com

Creemos que la facilidad de ver qué hacen y cómo son las personas y cosas en todo el mundo nos hace conocer también nuestro lugar, nuestra identidad y posicionamiento. El Proyecto Nosotros quiere mostrar a todos que los jóvenes creativos de Latinoamérica no están abajo de otros creativos contemporáneos, y sembrar la idea que nuestra cultura está más allá de las tradiciones y estereo-

tipos de folklore divulgando los trabajos de gente tan buena. Queremos probar que es posible producir arte de forma independiente para que más personas se sientan motivados a producir cultura y que los latinoamericanos si sientan más orgullosos del lugar donde viven.

10. ¿Cuál es el futuro de projetonosotros.com?

Cuando creamos el Nosotros ya sabíamos que él sería un ciclo que se cierra en algún momento. Recién estrenamos en la tele nuestro documental que pronto va a estar disponible en internet, pero aún tenemos ganas de hacer una publicación y realizar una exposición con los artistas entrevistados. Todo depende de oportunidades y posibilidad de financiar estos desarrollos del proyecto. Sería bueno haber un registro fuera del mundo virtual de lo que conocimos y vivimos con ese viaje, que además es un registro temporal de lo que está sucediendo hoy en los estudios y talleres por Latinoamérica.

11. ¿Qué consejo le darías a alguien a quien que quiera comenzar a generar innovación social en su comunidad?

Sea lo más verdadero posible con su cultura, sus orígenes y las particularidades de su comunidad. Seguro que es importante conocer y tomar como ejemplo lo que están haciendo en otras partes del mundo, especialmente las innovaciones que lograran éxito y las sociedades bien desarrolladas, pero las respuestas generalmente están a tu alrededor y es mirando adentro que vas a encontrar lo que realmente va a funcionar para tu realidad.

12. Una expresión o frase que resuma para ti la esencia del empoderamiento ciudadano a través de las TIC.

"Somos lo que hacemos, y sobre todo somos lo que hacemos para cambiar lo que somos." (Eduardo Galeano)

“Projeto Nosotros”: urban and contemporary Latin American culture

1. Could you tell us how projetonosotros.com was born and what’s the meaning of the project?

The project idea was born after a year of conversations because Victor and I wanted to spend some time abroad, and we realized that we always think about the United States or the European countries when we think of a modern and developed culture. Latin America is generally the choice for an adventure trip, for the search of something ancient and exotic. Then we felt the need for a record of urban and contemporary Latin American culture.

So we traveled recording interviews with young visual artists, designers, musicians, cartoonists, photographers and other creative 14 countries. The aim is to show that Latin America is also very rich in contemporary culture and we don't fall short compared with other parts of the world and give a sense of unity of Latin America as a large group with the power to transform our society through culture and art.

2. Tell us about the platform. How do you promote innovation and creativity Latin America?

Since the beginning, the main platform of the project was the internet. That's the way we found many of the artists interviewed and it's where we post our videos, photos and drawings for free download under the Creative Commons license, and available in Portuguese, Spanish and English.

It is the most efficient tool because the idea is to show our artists to the widest possible audience and so we get our videos watched in more than 100 countries.

3. More and more artists use digital media to showcase their work. Is there a social DNA in all these projects? Can you highlight some of them?

The internet and the technology made much easier the search for references throughout the world so we could share it with people from very different cultures. We believe that our models today are much broader and more global, but our close environment will always influence us somehow.

We have met many people who make a new interpretation of traditions of their region in Latin America, which is very rich. Omar Mijangos

(<https://vimeo.com/37508552>) is an artist and designer from Mexico City that, in some of his works, achieves that perfect blend of the ancient culture of his country with a contemporary and particular language.

Meantime, some artists were excluded by geography and now with digital media they can share and work together with other professionals and create together, no matter the distance between them. In Santiago, Chile, there are a couple of artists who have an independent publishing company called Piña Ruda (<https://vimeo.com/34018083>) publishing compilations of works by artists from around the world, known by Flickr.

4. Is the Internet really free media and open to show innovative actions in Latinamerica ?

It's the most free and open way that we have, except where the internet is controlled by the government. But in the vast majority , many artists today are able to spread their work and produce without relying on intermediaries such as publishers, gallery owners, or record companies. Of course everything is restricted to those who have internet access, and they are still privileged, but outside internet dissemination of an art work is even more limited.

5. How can technology help in the path of participation and citizen empowerment and why?

Today is much more affordable to have a camera, a computer and a phone. There are more people searching , experimenting and documenting things and ideas. Even though some people are far from achieving a professional quality language or product, this practice is very important to diversify small productions and individual projects that lack of support from the mainstream media and companies, and thus democratize both consumption and production of art and information.

6. Which places are this trip to introduce young artists taking you to?

The trip started in August 2011 and toured 14 countries until July 2012 . We went through Uruguay, Argentina, Chile, México, Cuba, Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Colombia, Perú, Bolivia and Brazil.

We're still working on the project because there are many interviews left to edit and publish on our site. We have also traveled to Brazil conducting

lectures on Project and showing our videos. We also edited a documentary that is now being broadcast in a Brazilian cable TV channel, but we believe that we will soon be able to put it on the Internet as well as the content of the project.

7. What are, in your opinion, the challenges that social and open design are facing to keep generating social innovation

The design and art may and must improve the reality of the people, either the thought of the viewer or the life of a community. In Puebla, Mexico, we met a very nice job called Puebla Town Mural of "Colectivo Tomate" . Xanenetla was a very dangerous neighborhood and the artists of the group made the proposal to paint murals in homes. Residents participated sharing the stories of their families as an inspiration to artists, approving designs and assisting in the painting. The result is a neighborhood with lots of color and beauty. Today Xanenetla attracts tourists and therefore more safety to the neighborhood. (<http://bit.ly/wAP4Zr>)

8. What does citizen empowerment mean for you in the current crisis situation?

Today we are a powerful source of information. What massive media tells us is not the only information that we get. There are more versions of the same story, so that allows making more questions to yourself and make up your mind fairly. We can come together more easily although only online, and that allows for collective groups and organizations to look for a common goal . We don't need to wait for someone to do something for us, we do it ourselves.

9. In your opinion, how can the social use of technology to contribute to human development?. What proposals does the network projetonosotros.com offer?

We believe that the easiness of watching what people do and how they are around the world also makes us know our own place our identity and social position. The Project "Nosotros" wants to show everyone that young creatives in Latin America are not less valuable than other contemporary creatives, and plant the seed of the idea that our culture is beyond the traditions and folklore stereotypes by spreading the work of such a good people. We want to prove that art can be produced independently so that more people are motivated to produce culture and make the Latin Americans proud of the place they live on .

10. What is the future of projetonosotros.com?

When we created the "Nosotros" already knew it would be a cycle that will close someday. Our the documentary just premiered on TV, and it will soon be available online, but we still want to do a publication and an exhibition with the artists interviewed. It all depends on opportunities and the financial means of the project. It would be nice having a record outside the virtual world of what we knew and lived during that trip, and it's also a record of what is happening today in the studios and workshops in Latin America.

11. What advice would you give to someone who wants to start generating social innovation in your community?

Be as true as possible with its culture, its origins and the characteristics of the community. It's also true that it's important to know and take an example of what people are doing in other parts of the world, especially the innovations that were successful and the well-developed societies, but the answers are usually around and looking closer you are getting what will really work for your reality.

12. An expression or quotation to summarize the essence of citizen empowerment through ICT

"We are what we do, and especially what we do to change what we are. "
(Eduardo Galeano)

*Translated by Alfredo Ruiz Gutierrez, Cybervolunteer, Peligros, Granada,
Spain*



Quién Manda: Cómo llevar transparencia a lobby realizando un mapa colaborativo del poder en España

Fundación Ciudadana Civio
Quienmanda.es
@quien_manda

Está documentado que, cuando a Mariano Rajoy le preguntaron en el Senado por su reunión secreta con Artur Mas, el presidente respondió que no quería “ser exhibicionista”. El presidente del Gobierno también ha reconocido en una ocasión que, si alguien desea mantener una “reunión discreta” con él, no hay problema. En la Fundación Ciudadana Civio entendemos que no se trata de ninguna excepción sino un rasgo sintomático: demasiadas decisiones que nos afectan a todos se toman a puerta cerrada. Siempre ha sido así. Y además es un problema afecta a todos los rangos de la cultura institucional española.

Por eso precisamente lanzamos Quién Manda en octubre de 2013. Se trataba, y aún hoy lo es, del proyecto más ambicioso de Civio hasta la fecha. La Fundación Civio es una organización joven y modesta.¹² Desde febrero de 2012 aplicamos un conocimiento muy especializado en tecnología e información periodística a iniciativas que persiguen mejorar la transparencia de la gestión pública. Lo hacemos facilitando el acceso a la información a los ciudadanos (con proyectos como ¿Dónde van mis impuestos?¹³, el blog El BOE

¹² <http://www.civio.es/breve-historia-de-civio/>

¹³ <http://dondevanmisimpuestos.es/>

nuestro de cada día¹⁴ e investigaciones como España en llamas¹⁵), tratando de facilitar su interlocución directa con los instituciones (con Tuderechoasaber.es¹⁶) y fomentando una sociedad más crítica con la toma de decisiones opacas, con cifras y datos que no se corresponden, con políticas de calado camufladas en renglones ilegibles del BOE.

Quién Manda vio la luz tras ser una idea seleccionada¹⁷ entre otras 300 en el concurso 123 Testing Innovation Fund de Global Integrity. La idea consistía en crear un 'quién es quién' de las personas más importantes de este país, mostrar sus curriculum (¿están preparados para el cargo que ostentan?) y las relaciones entre ellos. Todos estos datos estarían engarzados mediante artículos semanales para dar contexto y analizar cómo se reparten las sillas los partidos políticos y empresarios. Entre mayo y junio pusimos en orden las primeras ideas y empezamos a dar forma a la web durante el verano. El objetivo es el mismo que el del resto de los proyectos de Civio¹⁸: sacar a la luz de una forma clara y documentada información que creemos que debería ser pública y accesible. Con una bola extra: exigimos que se publiquen las agendas de trabajo de los altos cargos y que se regule, de una vez por todas, el lobby en España. Algo tiene que cambiar porque lo que para otros es exhibicionismo, para nosotros es transparencia.

Una campaña de financiación colectiva

En octubre de 2013, con el lanzamiento de nuestra primera beta iniciamos una campaña de microfinanciación colectiva. Por entonces ciframos en 10.800€ los recursos mínimos que necesitábamos junto con la dotación inicial de Global Integrity para completar el proyecto. La campaña, que cerramos en diciembre, nos permite

¹⁴ <http://elboenuestrodecadadia.com/>

¹⁵ <http://www.espanaenllamas.es/>

¹⁶ <http://tuderechoasaber.es/>

¹⁷ <http://bit.ly/1ttVk7a>

¹⁸ <http://www.civio.es/#latest-work>

dedicar un poco más de 12.800€ a seguir mapeando las relaciones de interés que caracterizan a las esferas pública y privada en nuestro país. Recabamos la colaboración activa de más de 300 cofinanciadores y, aunque no logramos reunir la financiación óptima deseada, podemos cubrir gran parte de las necesidades que habíamos previsto. Entre ellas, una serie de mejoras técnicas para abrir la plataforma -sus contenidos (votando, comentando y compartiendo) y también sus datos (con una API abierta con toda la información)- a la participación colectiva.

La campaña de *crowdfunding* nos permitió además sumar al proyecto a unos mecenas que, aparte de una contribución económica decisiva, alinean con nosotros su conocimiento del funcionamiento público, su compromiso con la transparencia, su influencia, su red de contactos. Buscábamos la implicación de "lo más implicados", y Francisco Polo, Enrique Dubois, Antoni Gutiérrez-Rubí y Javier Fernández Escribano decidieron apostar fuerte por nuestra idea.

Entonces, ¿sabemos ya quién mueve los hilos?

Sabemos mucho, y seguimos trabajando en ello. En el momento de escribir este capítulo, ya puedes consultar más de 3.000 perfiles de individuos, empresas e instituciones en www.quienmanda.es. Las visualizaciones que acompañan a cada uno de ellos muestran ya más de 4.000 vínculos registrados y verificados únicamente con fuentes primarias y oficiales. No es una Wikipedia: no nos sirve lo que han publicado otros medios ni lo que "se dice por ahí". Si un cargo o relación no está directamente acreditado, no lo publicamos. Tenemos en cuenta más de 160 tipos diferentes de "relación", desde la pertenencia a un patronato o consejo de administración, presidencias, sociedades y numerosos títulos nobiliarios y académicos.

Cada semana publicamos un artículo de investigación, dos o tres imágenes de encuentros entre políticos y empresarios, nuevas entidades y relaciones. Por Quién Manda ya han pasado los políticos y empresarios que se sientan en los patronatos de museos Reina Sofía y del Prado; el lobby de fabricantes de automóviles que

durante 15 años han tenido un hombre de confianza en Industria para impulsar el Plan Pive (y el Renove, el Prever,...); los magistrados del Tribunal Constitucional y afiliación política; los presidentes del gobierno, ministros y secretarios de estado encuentran cobijo en las empresas energéticas; el reguero de sociedades públicas y privadas de Carlos Fabra durante su mandato en Castellón; los directores que llevaron a RTVV al cierre; los enchufes del ministro Soria en Red.es y muchos otros temas. Todo documentado y bien verificado.

¿Se pueden mapear las relaciones de poder de manera colectiva?

Durante estos meses, más de un centenar de personas nos ha escrito para ponernos sobre la pista de imágenes, relaciones e historias interesantes sobre las que investigar. Sin embargo, tan solo una decena nos ha enviado fotografías tomadas por ellos mismos que muestran relaciones entre el poder político y económico. Nuestro 'Fotomandón' incluye imágenes cedidas, por ejemplo, del momento en que Rodrigo Rato y Mariano Rajoy se saludan durante una recepción real celebrada el 12 de octubre, o una instantánea que muestra a Josu Jon Imaz (presidente de Petronor) acompañando al Secretario de Estado de Medio Ambiente en su toma de posesión. Pedimos a ciudadanos que, si asisten a un acto público –institucional, cultural, deportivo, etc.- o incluso en un encuentro fortuito donde coinciden políticos y empresarios, tomen una instantánea y nos la envíen para poder etiquetarla si plasma una relación o vínculo susceptible de ser etiquetado e incorporado en el 'Fotomandón'. A la hora de etiquetar a los protagonistas de imágenes que nosotros publicamos, encontramos más ayuda.

Sin acceso aún a las agendas de trabajo de los diputados

En paralelo al trabajo en la web, hemos mantenido encuentros con la práctica totalidad de los grupos con representación en el Congreso para pedirles que hagan públicas sus agendas de trabajo de los diputados y las reuniones que mantienen con grupos de interés, desde empresas y asociaciones sectoriales a plataformas

ciudadanas y grupos de la sociedad civil. Para nosotros, se trata de uno de los grandes barómetros de la transparencia parlamentaria y de una demanda fundamental que incluso el Consejo de Europa, a través del Grupo de Estados Contra la Corrupción (GRECO), nos insta a incorporar a nuestro sistema parlamentario español. Desde Civio lo seguimos denunciando, y periódicamente publicaremos evaluaciones en Quién Manda. La primera (enero de 2014) es reveladora: ninguna formación con representación parlamentaria desvela la labor completa que realizan sus diputados aparte de su actividad en Pleno y comisiones. Los grandes partidos sólo facilitan información de su actividad legislativa, actos oficiales y la agenda general de la agrupación, y algunas formaciones ni siquiera publican eso. Además, desde las propias Cortes tampoco se propone ninguna medida de carácter institucional, dejando esta cuestión al arbitrio de cada uno de los partidos políticos.

Rendición de cuentas, de abajo a arriba

Quién Manda es una iniciativa por la transparencia que surge del seno de la sociedad civil. Con ella pretendemos empoderar al ciudadano mediante acceso a información y nuevas tecnologías para que pueda tomar sus propias decisiones. Sin embargo, resulta arduo propiciar un cambio en nuestras instituciones si no se logra más cooperación oficial.

Queremos poder controlar y evaluar a los poderes públicos, y por eso solicitamos, por ejemplo, acceso público a todos los estudios e investigaciones que resultan de las propuestas legislativas comisionadas en el Congreso, a los calendarios detallados de las propuestas legislativas que están en marcha y a las agendas de trabajo de los parlamentarios. Y además, pedimos conocer sus reuniones con terceras partes. Para poder crear un régimen efectivo de rendición de cuentas son necesarias una serie de salvaguardas institucionales, una mejor disposición de los diputados y de sus partidos para abrir su trabajo y propiciar la participación de la sociedad civil durante todo el proceso. De momento, estos factores no se dan.

Aún queda mucho por saber

Quién Manda está contribuyendo a poner esta cuestión de nuevo en el centro del debate público. Desde Civio vamos a seguir trabajando en esa línea en los próximos meses y los métodos que hemos demostrado en proyectos anteriores: con los datos por delante y por medio de buen periodismo. Cada vez contamos con una comunidad más amplia y variada de personas que valoran, consultan y utilizan los proyectos que realizamos. Aún queda mucho por saber. Todos los pasos que damos como organización a favor de la transparencia -los proyectos que desarrollamos, los contactos, reuniones, colaboraciones con medios de comunicación y organizaciones afines, talleres, conferencias y cursos de formación- son posibles gracias a donaciones de ciudadanos que no han olvidado que el poder pertenece a la sociedad. Cada persona que nos ayuda con una contribución o suscribiéndose a nuestra comunidad nos permite seguir trabajando por el acceso libre a los datos, y llevar la rendición de cuentas a otro punto ciego de nuestro sistema. Por eso la implicación ciudadana en proyectos de la sociedad civil como Quién Manda es tan necesaria.

Creemos que la transparencia no se defiende, que se practica, y no aceptamos que nos mantengan a oscuras porque sus decisiones nos afectan a todos.

Más información en: <http://quienmanda.es/>

Quién Manda: How to bring transparency to lobbies by performing a collaborative map of power in Spain

It's documented that, when Mariano Rajoy was asked in the Senate by his secret meeting with Artur Mas, the president answered that he didn't want to "be exhibitionist". The Government president has also recognized in one occasion that, if anybody desires to maintain a "discreet meeting" with him, there's no problem. In Citizen Foundation Civio, we understand that's not an exception but a symptomatic trait: too many decisions that affects to all are made behind closed doors. It always has been that way. And, moreover, it's a problem that affects to all the features of the Spanish institutional culture.

That's why precisely we launched "Quién Manda" ("Who commands") in October 2013. It was, and still today it is, the most ambitious project of Civio up to date. Civio Foundation is a young and modest organization. From February of 2012 we applied a very specialized knowledge in journalistic technology and information to initiatives that chase to improve the public management transparency. We do it facilitating the access to the information to the citizens (with projects like Where did my taxes goes? (¿Dónde van mis impuestos?), the blog El BOE nuestro de cada día and researches like Spain on fire (España en llamas)), trying to facilitate his direct dialogue with institutions (Tuderechoasaber.es) and promoting a more critical society against the opaque decision making, with facts and numbers which don't correspond, with draft policies camouflaged in unreadable lines of the official bulletin.

Quién Manda born before being a selected idea among other 300 in the 123 Testing Innovation Fund competition of Global Integrity. The idea consisted in create a "who is who" of most important people in this country, showing their careers (are they prepared for their charges?) and the relationships between them. All these facts are showed in weekly articles to give context and to analyze how the politic parties and businessmen distribute the charges. Between May and June we put the first ideas in order and we started to give shape to the web during the summer. The aim is the same as the rest of Civio projects: bring to light in a clear and documented way the information that we believe that should be public and accessible. And an extra ball: we require high positions working agenda to be published and to regulate, once and for all, lobbies in Spain. Something has to change because what is exhibitionism for others, for us it's transparency.

A crowdfunding campaign

In October 2013, with the releasing of our first beta, we started a micro crowdfunding campaign. By then we ciphered in 10.800€ the minimum resources needed together with the initial endowment from Global Integrity to complete the project. The campaign, closes in December, allows to us to dedicate a bit more of 12.800€ to continue mapping the relationships of interest which characterize to public and private spheres in our country. We collected the active collaboration of more than 300 cofounders and, although we didn't achieve the optimum desired funding, we can cover a great part of the needs that we had predicted. Between them, a number of technical improvements to open the platform –his contents (voting, commenting and sharing) and his facts (with an open API with all the information)- to collective participation.

The crowdfunding campaign allows us also to sum sponsors to the project that, aside of a decisive economic contribution, align with us their knowledge about public performance, his commitment with transparency, his influence and his networking. We look for the involvement of "most involved", and Francisco Polo, Enrique Dubois, Antoni Gutiérrez-Rubí y Javier Fernández Escribano decided to bet heavily for our idea.

Then, do we already know who pulls the strings?

We know a lot, and we're working on it. At this moment when this article has been written, you can consult more than 3000 profiles of individuals, corporations and institutions in www.quienmanda.es. Displays attached to each profile show more than 4000 links registered and verified uniquely with primary and official sources. It isn't a Wikipedia: what others media have published and what's said out there doesn't serve to us. If a charge or relationship isn't directly accredited, we don't publish it. We take into account more than 160 kinds of relationship, from membership to a patronage or directorate, presidency, societies and numerous nobility and academic titles.

Each week we post **a research article, two or three images** of meetings between politicians and businessmen, **new entities** and **relationships**. Quién Manda has published about politicians and businessmen that sit on the Museo Reina Sofía and Museo del Prado patronage; the lobby of automobile manufacturers that along 15 years have had a confidence man in the Ministry of Industry to boost Plan Pive (and Renove, and Prever,...);

judges of the Constitutional Court and their political affiliation; Govern presidents, ministers and secretaries of state sheltered in energetic corporations; the trail of public and private societies during the mandate of Carlos Fabra in Castellón; directors who brought RTVV to the closure; the pulled strings of minister Soria in Red.es and many other topics. All documented and well verified.

Could relationships of power be mapped in a collective way?

During these months, more than 100 people have written to us to put on the lead of interesting images, relationships and histories about what investigate. However, only a dozen of them have sent photos taken by them, which show relationships between political and economic power. Our "Fotomandón" include images ceded, for instance, of the moment in which Rodrigo Rato and Mariano Rajoy salute during a royal reception on 12th October, or a photo where Josu Jon Imaz (president of Petronor) accompanies to the secretary of state of environment in his inauguration. We ask citizens that, if they assist to a public act -institutional, cultural, sporty, etc.- or even in a fortuitous encounter where politicians and businessmen coincide, to take a photo and send it to us to can label if shows a relationship or link susceptible of be labeled and incorporated in the "Fotomandón". At the moment of labeling the protagonists of images that we published, we get more help.

Still without access to the working agenda of deputies

Parallel to web working, we have maintained meetings with almost every one of the groups with representation in the Congress to ask them to make public the working agenda of the deputies and the meetings that they maintain with groups of interests, from corporations and sector associations to citizens platforms and groups of the civil society. To us, that is one of the great barometers of the parliamentary transparency and a fundamental demand that even the Council of Europe, through the Group of States Against Corruption, urges us to incorporate to our Spanish parliamentary system. From Civio we follow denouncing and periodically we will publish tests in *Quién Manda*. The first (January 2014) is revelatory: no one formation with parliamentary representation reveal the full labor that their deputies make apart of their activity in the plenary session and commissions. The big parties only facilitate information about their legislative activity, official acts and the general agenda of the group, and some formations even don't post that. Moreover, from the own Parliament Council no institutional action is proposed, leaving this issue to the freewill of each one of the political parties.

Accountability, from bottom to up

Quién Manda is an initiative for the transparency that emerges from the civil society. With it we pretend empower the citizen through access to information and new technologies and he could make his own decisions. Although, propitiating a change in our institutions without official cooperation results hard.

We want to can control and test to public powers, and for that we request, for instance, public access to all studies and researches resulted from the legislative proposals commissioned in Congress, to detailed calendars of the legislative proposals on going and working agenda of parliamentarians. And in addition, we ask to know their meetings with third parts. To can create an effective government of accountability a number of institutional safeguards are necessities, a better disposition of the deputies and their parties to open their work and propitiate the participation of the civil society during all the process. At the moment, these factors don't happen.

A lot to know yet

Quién Manda is contributing to put this question again on the center of public debate. From Civio we are going to continue working on that line on the next months and the methods, which we have demonstrated in past projects: with facts ahead and through good journalism. Every time we count with a wider community and more variety of people that value, consult and use our projects. A lot is still to know. All the steps given as organization in favor of transparency –projects developed, contacts, meetings, media collaborations and with related organizations, workshops, conferences and formation courses- are possible thank to donations from citizens who haven't forgotten that power belongs to society. Every person that help us with a contribution or subscribing to our community allow us to keep working for the free access to the information, and to bring accountability to another blind point of our system. For that the citizen involvement in projects from the civil society like Quién Manda is so necessary.

We believe that transparency isn't defended, it's practiced, and we don't accept that they keep us in the dark because their decisions affect to all of us.

More information in: <http://quienmanda.es/>

Translated by Manuel Agudo Campanario, Cybervolunteer, Sevilla, Spain



Partido de la Red: Pasemos de la agitación a la construcción

Pia Mancini

Cofundadora Partido de la Red
DemocracyOS

Partidodelared.org
Democraciaenred.org

@PartidodelaRed
@democracyOS
@Piamancini

1. Cuéntanos sobre ti y tu organización

Somos activistas, emprendedores, científicos, investigadores, profesores, empleados, madres, empresarios, profesionales, artistas, optimistas, ciudadanos que un día cansados de las quejas pasamos a la acción convencidos que la política puede y debe #mejorar.

2. ¿Podrías contarnos cómo nace y cual es el objetivo de Partido de la Red?

En Mayo de 2012, un grupo de emprendedores de la sociedad civil, la tecnología, la política, la educación y la comunicación social confluyeron como pares en un espacio de debate. El debate devino en la idea de crear un software que fuera un vehículo para una Red de Pares con el potencial de hackear el sistema político partidario actual y transformarlo. #Buscamos ofrecer una alternativa al sistema político partidario actual de tal forma que pudiera incorporar las nuevas tecnologías de información como herramienta de transformación de ese mismo sistema.

El objetivo del Partido de la Red es instalar la idea de una Democracia en Red como complemento del sistema representativo actual.

3. ¿Cómo definirías la democracia participativa en la era digital? ¿Tenéis algún ejemplo de algún país que la use de forma adecuada?

Los cambios económicos y tecnológicos permiten la creación de espacios de interacción y el uso de herramientas de alto impacto a bajo costo lo cual brinda alternativas de poder con mayor grado de libertad y autonomía frente a los poderes institucionales y de facto.

Creemos que esto permite, potencialmente, una sociedad donde las relaciones sociales se estructuran en red, de par a par, sin intermediarios ni tutelados paternalistas. Una sociedad con una mayor cantidad de voces ya que por primera vez el costo de emitir y recibir una señal es el mismo; donde hay más información disponible, donde las personas están más conectadas. Internet y las redes sociales se constituyen en herramientas indispensables para crear nuevos espacios de sociabilización y participación cívica, #por su instantaneidad, el bajo costo, la amplitud de su alcance, pero sobre todo la naturaleza descentralizada, permitiendo una conversación "muchos a muchos".

Los ciudadanos tienen ahora la posibilidad de participar con incidencia en cualquier momento y en cualquier lugar.

La era digital está caracterizada por la instantaneidad de información en tiempo real. Cualquier democracia que invite a los ciudadanos a participar más activamente debe contemplar la posibilidad de este factor en la toma de decisiones y debates. En este marco, se apela a lo que se conoce como inteligencia colectiva en donde cada individuo comparte conocimiento en tiempo real de tal forma que produce un elemento novedoso en este intercambio mutuo entre todos los participantes -y sus singulares competencias, experiencias y conocimientos- con resultados que afectan a la totalidad.

No hay formas adecuadas de participación sino alternativas posibles a un mundo en cambio desmesurado por la incidencia de las nuevas tecnologías de información.

4. Está claro que votar cada cuatro años no es ni suficiente ni representativo. Qué proponéis desde Partido de la Red

Proponemos una ciudadanía protagonista, brindarle la posibilidad a los ciudadanos que se informe de forma directa sobre los proyectos de ley en curso, que debata con el fin de persuadir o ser persuadido y que vote proyecto por proyecto. Una sociedad con responsabilidades y soluciones distribuidas. Decidir, junto a todos los ciudadanos, como pares, cómo debe votar nuestro diputado cada proyecto de ley.

5. ¿Cómo puede ayudar la red para mejorar la democracia? Cómo actúa el Partido de la Red para que así sea

Una red distribuida aparece como un modelo interesante para repensar la institucionalidad política desde la sociedad de la información. En ella las personas se vinculan unas a otros de modo que ninguna tiene poder de filtro sobre la información, se distribuye el rendimiento y se comparte la toma de decisiones. Una red es un modelo que no sigue líneas de subordinación jerárquica: cualquier participante puede incidir sobre cualquier otro.

Se teje con personas que se influyen entre si y comparten espacios que son, a la vez, transformados por esas mismas relaciones. La red comparte conocimientos, experiencias y aprendizajes lo que permite ampliar el alcance de la deliberación colectiva.

¿Podemos diseñar hoy nuevas instancias de interacción en red con el sistema político que favorezcan la empatía, el debate, la colaboración?

La Red opera a través de la Inteligencia Colectiva que implica un intercambio fluido en tiempo real en el que las partes involucradas (pares) proveen de sus experiencias, conocimientos y competencias a un sistema de comunicación en el que todos se enriquecen mientras se producen elementos novedosos sobre temas específicos orientados a la toma de decisiones. Serán éstas en última in-

stancia quiénes se verán reflejadas como votos y los funcionarios públicos en quienes fue delegada la representatividad deberán actuar acorde a lo que los pares-ciudadanos han decidido en conjunto, para garantizar las condiciones mínimas para una democracia en red, así como los principios democráticos más básicos para todos los ciudadanos.

6. Nos encanta la idea de la plataforma Democracia.os ¿cómo funciona?

El software democraciaOS es un espacio online para informarse, debatir y votar. En el caso del Partido de la Red, se tratan los Proyectos de Ley que llegan a las distintas Comisiones de la Legislatura de la Ciudad de Buenos Aires. El software propone estimular mejores argumentos y arribar a mejores decisiones de forma colectiva.

El ciudadano se registra y tiene inmediato acceso de manera muy simple a los proyectos de ley, puede argumentar por qué votaría a favor o en contra y votar de esa manera.

Tiene dos mecanismos fundamentales: la validación de identidad y la forma de votar.

La validación de identidad garantiza que toda expresión sea legítima, ya que para la creación de la cuenta dentro del software democraciaOS, se debe ingresar una credencial ciudadana (el DNI). Adicionalmente, otros ciudadanos participantes del software deberán validar la identidad.

Respecto a la forma de votar, cada ciudadano que participe podrá votar directamente las propuestas que se hagan sobre cada tema puntual (la etiqueta de la ley), o podrá optar por acompañar en cada tema (etiqueta) el voto de otro ciudadano de confianza que considere que es más experto en la temática, #delegación que deberá ser validada en cada votación.

7. ¿Qué significa para vosotros el empoderamiento ciudadano en la coyuntura actual de crisis y pérdida de confianza en la instituciones por parte de la ciudadanía?

Una oportunidad para que los ciudadanos puedan participar más activamente en las decisiones políticas mientras intercambian experiencias que enriquecen a cada uno, al mismo tiempo en que se crean nuevas formas de acción política como ser, la interiorización efectiva de la responsabilidad cívica. Esto devuelve la confianza que se depositó originalmente en los representantes de vuelta al ciudadano y lo obliga a ser más consciente de su rol como parte de un sistema en donde se toman decisiones a cada momento que afectan la vida cotidiana. Empoderar al ciudadano no es eliminar a los representantes, sino mejorar la capacidad de adaptabilidad y de respuestas de las instituciones a través de las nuevas tecnologías de información, no de un modo consultivo o estadístico sino como una posibilidad de hecho social y político vinculante para los individuos.

8. ¿En qué consiste la idea de los 4.000 fundadores y cómo la estáis difundiendo?

La justicia electoral de Argentina nos exige, para otorgarnos la personería jurídica permanente (actualmente es transitoria), que el partido tenga 4000 mil o más afiliados.

“4milfundadores” surgió a raíz de esa necesidad, como una idea simbólica de campaña, que invite a todas las personas que se sientan afines, a sumarse al espacio del PdR como afiliados. Conformando una de las 4000 porciones de piedra angular que daría el inicio a la nueva etapa de partido legitimado frente a la justicia.

La idea de ser un fundador en lugar de un afiliado es plantear también un cambio en la concepción de la política partidaria. Ser parte de los 4000 fundadores está pensado para ser un hito en la acción política que pretende empoderar a simples adherentes como parte de un procedimiento burocrático a que sean realmente parte de un cambio a través del ejercicio real de los derechos y deberes

que tienen por ley, pero también para estar entre los primeros en formar parte de un proceso de transformación de la vida política a largo plazo.

9. ¿Cuál es el futuro del Partido de la Red?

El Partido de la Red tiene un horizonte o futuro mediano, que consiste en seguir creciendo y desarrollándose para lograr ingresar con uno o más candidatos a la Legislatura Porteña en las próximas elecciones, y de ese modo, poder implementar en la práctica sus ideas, el uso de su plataforma en gran escala. #

Al mismo tiempo, el Partido de la Red se siente global, si bien opera dentro de un marco geográfico, su espíritu refiere a todos los habitantes del mundo. En este sentido, el Partido de la Red buscará hacer crecer esta idea de manera orgánica en todos aquellos países del mundo cuyo contexto lo permita.

10. ¿Cuál es la respuesta ciudadana que están obteniendo? ¿Es suficiente con las redes?

Las devoluciones que recibimos a través de nuestros canales de comunicación y acciones en calle, tienden a ser positivas, alentadoras, motivadoras para seguir desarrollando, expandiendo y difundiendo la idea.

Existe aún un gran camino por recorrer, haciendo docencia sobre los beneficios de la mayor participación ciudadana, tanto en normativas (proyectos de ley) como en sus implementaciones. En este sentido la red es un canal que ayuda a la multiplicación del mensaje, para que este llegue capilarmente a la ciudadanía, y a un muy bajo costo. Sin que esto implique dejar de reconocer que los medios tradicionales, como ser, la televisión, la radio y los medios gráficos, mantienen aún un peso importante en la comunicación, a mucho mayor costo.

11. ¿Cuáles creéis que son los grandes retos del uso social de la Tecnología para el empoderamiento ciudadano?

Los retos son varios. En primer lugar, un gran reto es que el mercado y las corporaciones no se apropien de la red. Esta en discusión a nivel global la neutralidad de la red, y es una discusión muy importante. Si no se garantiza la neutralidad la red dejará de ser una red.

Por otro lado, la tecnología tiene sus sesgos y es necesario que nos encontremos alertas a los mismos. El más importante es el acceso, y no hablamos solo de acceso "material" a la tecnología, que será cada vez más extendido, sino al acceso al capital simbólico para poder decodificar cómo puede usarse la tecnología para empoderarse. Esto no es menor, ya que la tecnología por sí misma no va a generar cambios profundos en la sociedad, sino que éstos tendrán lugar cuando la tecnología produzca cambios en los comportamientos. El desafío que tenemos por delante no es tecnológico, es cultural.

12. Una expresión o frase que resuma para vosotros la esencia del empoderamiento ciudadano a través de las TIC

Pasemos de la agitación a la construcción, cambiemos la herramienta.

The Net Party. Let's move beyond agitation towards construction

1. Tell us about you and your organization

We are activists, entrepreneurs, scientists, researchers, teachers, employees, mothers, entrepreneurs, professionals, artists, optimists. We are citizens that, fed up of all the complaints, decided to step forward convinced that politics can and must be improved.

2. Could you tell us about the origins and aim aim of the Net Party?

In May 2012, a group of entrepreneurs from civil society, technology, politics, education and social communications came together in an area of debate. From the debate emerged the idea of creating a software that could serve as a vehicle for a Peer Network potentially capable of hacking and transforming the current party system. We aim to offer an alternative to the current political party system, incorporating new IT tools so transform.

The aim of the Net Party Network is to set the idea of a Networked Democracy as a complement to the current representative system.

3. How would you define participatory democracy in the digital era? Do you have examples of any country making good use of it?

Economic and technological changes allow the creation of spaces for interaction, offering high impact tools at low cost, which provides powerful alternatives and more freedom and autonomy to face institutional and de facto powers.

We believe that this potentially allows creating a society where social relations are networked, peer to peer, with no intermediaries nor paternalistic guardians. It would be a society with a greater number of voices, because now, for the first time, the cost of sending and receiving information is the same, with more people connected and more availability of information.

Internet and social networks are mandatory tools to create new spaces of socialization and civic participation. They offer immediacy, low cost, breadth of scope and a decentralized nature that allows "many to many" conversation". Citizens have the opportunity to participate and have an impact, anytime, anywhere.

The digital era is characterized by the immediacy of real-time information. Any democracy that invites citizens to participate more actively should contemplate this factor in making decisions and debates. In this context, it appeals to what is known as collective intelligence in which each individual shares knowledge in real time. This mutual exchange between all participants and their unique skills, experience and knowledge, create positive outcomes affecting everybody.

There is not a best way method of participation, but a mix of alternatives in a fast changing world due to the impact of new information technologies.

4. It is clear that voting every four years is not enough nor representative. What you propose from The Net Party

We propose a protagonist citizenship, allowing citizens to directly to know directly about the current bills in project, so they can debate, persuade or be persuaded to vote each project. A society with decentralized responsibilities and solutions. So they can decide, all citizens together, the vote of their representatives.

5. How can the internet help improve our democracy? What does the The Net Party do to promote it?

A distributed network appears as an interesting model to rethink political institutions in the information society era. People are linked to each other so that nobody can act as a filter over information. Performance is distributed and decisions are shared. A network is a model that does not follow lines of hierarchical subordination: any participant can affect any other.

This network is woven with people influencing people and sharing areas that are, in turn, processed by the same relations. The network share knowledge and experiences that allow to extend the scope of collective deliberation.

Can we design today new instances of network interaction with the political system to encourage empathy, debate, collaboration?

The Network operates through Collective Intelligence which involves a real time seamless exchange in which the involved parties (pairs) provide their experiences, knowledge and skills to a communication system in which all enrich themselves while new elements are produced on specific issues oriented to decision making.

These decisions will ultimately be reflected as votes through the public representatives that shall act according to what their peer-citizens have decided together to ensure that every citizen has at least the minimum conditions for a networked democracy, as well as the basic democratic principles.

6. We love the idea of platform Democracia.os how does it work?

The democraciaOS software is an online space where you can get information, debate and vote. In the case of The Net Party, the bills reach various committees of the Legislature of Buenos Aires. The software aims to stimulate better discussions in order to reach better decisions collectively.

The citizen is registered and has easy immediate access to a very simple to the bills way the Bills, so they can discuss why would they vote for or against, and vote that way .

It has two fundamental mechanisms: validation of identity and vote.

The identity validation ensures that every expression is legitimate, since the creation of the account within the democraciaOS software requires a public credential (ID). Additionally, other citizens using the software must validate identity.

Regarding how to vote, every citizen in the system can vote on the proposals made on each issue point (the tag of the Act), or may support in each topic (tag) other trusted citizen 's vote, considering he is an expert in that issue. Delegation has to be validated for each vote.

7. What does citizen empowerment mean for you in the current context of crisis and loss of confidence in the institutions?

It is an opportunity for citizens to participate more actively in policy decisions while sharing experiences that enrich everyone. At the same time that new forms of political action are created and civic responsibility is internalized. This returns back to the citizen the trust that was originally deposited on representatives, forcing them to be more aware of their role as part of a system where decisions are made that affect every moment of daily life.

Empowering the citizen does not aim to eliminate the representatives, but to improve the accountability of the institutions through new information

technologies, not in an advisory or statistical way but as a social and political binding for individuals .

8. What is the idea of the 4000 founders and how you are spreading?

Argentina 's electoral justice requires that the party has four thousand affiliates or more in order to give us permanent legal status (currently temporary) as a political party.

" 4milfundadores " grew out of that need, as a symbolic campaign idea, to invite all people who feel related to The Net Party to join the space as affiliates. Forming one of the 4000 cornerstone portions which would start the new phase of party legally legitimated.

The idea of being a founding member instead of an affiliate refers also to a change in the conception of party politics. Being part of the 4000 founders is thought to be a milestone in political action that aims to empower simple adherents as part of a bureaucratic procedure, becoming part of a change through the effective exercise of the rights and duties that are required by law but also to be among the first ones to be part of a process of transformation in political life in the long term.

9. What is the future of the The Net Party?

The Net Party aims in the short term to continue to growing and developing itself in order to place one or more candidates for City Legislature in Buenos Aires in the upcoming elections, and thus to implement their ideas in practice, allowing the use of the platform to be used in large scale.

At the same time, the The Net Party feels global. While operating now within a geographic framework, spirit refers to all inhabitants of the world. In this sense, the The Net Party will seek to grow those ideas organically in all countries of the world whose context permits.

10. What is the public response that you are getting? Is it enough to work with networks?

The feedback we receive through our communication channels and street actions tends to be positive, encouraging, motivating to continue developing and spreading the idea.

There is still a long way to go, by teaching about the benefits of greater citizen participation both in creation of laws (bills) and their implementation. In this sense the network is a channel that helps multiplying the message so it reaches capillary to the public, at a very low cost.

This doesn't imply denying recognition traditional media, such as, television, radio and print media, that still have an important role in communication, but at much higher cost.

11. What you believe are currently the major challenges of social use of technology for citizen empowerment ?

The challenges are many. First, a major challenge is that the market and corporations do not assume control over the network. A very important global discussion on the net neutrality is taking place at a global level. If neutrality is not guaranteed the network will cease to be a network.

On the other hand, technology has its biases and we must be aware of them. The most important is access, not just talk about physical access to the technology, which is increasingly more common, but also access to symbolic capital to decode how technology can be used to empower citizenship. This is not a minor issue, since the technology itself will not generate deep changes in society. Change happens when technology produces changes in behavior. The challenge ahead is not technological, it is cultural.

12. An expression or phrase to summarize the essence of citizen empowerment through ICT

Let's move beyond agitation towards construction. Let's change the tool.

Translated by Alberto Mérida Asensio, Cybervolunteer, Madrid, Spain



Outliers Collective: experiencias en el campo de la visualización de datos y la innovación social

Outliers Collective

Outliers.es

@outliers_es

Desde que iniciamos nuestra andadura a principios de 2012, muchas cosas han cambiado para nosotros en el terreno personal y profesional. A pesar de que no nos dedicamos exclusivamente a la innovación social, cualquier iniciativa alrededor de ésta, siempre ha sido acogida con los brazos abiertos. Venga de quien venga: lo que importa es el fondo y no la forma. Y no puede ser por otra cosa más, que creemos firmemente en las posibilidades del cambio social apoyado en la tecnología. No por la tecnología 'per se', sino por las posibilidades cuasi-telepáticas de ésta, que nos hace, cada vez más, sentirnos en una gran tribu global, a la que únicamente le hace falta escribir sus propias reglas (seguramente de manera emergente y no explícita).

Y es que tantos años en nuestro pasado profesional en el análisis de datos; haciendo grandes a las marcas, y pequeñas a las personas, agotan. Agotan las noches dando vueltas a la cabeza y agota pensar que todo el esfuerzo hace más grandes a los "grandes", y más pequeños a los comunes. Hagamos grandes a las personas, y, ¿por qué no?, a las marcas también, pero desde el ángulo adecuado: las marcas las hacen grandes las personas que confían en ellas y no las tecnologías obsoletas (en el sentido moral) de manipulación mediática.

Como dice Javi Creus, en el vídeo de 'What' sobre el futuro [1], las cosas más interesantes en estos tiempos, se están haciendo en nuestro tiempo y esfuerzo 'no remunerado'. Estos últimos dos años hemos ido conociendo a tantísima gente haciendo cosas en la dirección del cambio ineludible que se nos aproxima, que es imposible no pensar que 'es el momento' y que, como decían los MC5, ya a finales de los años 60 [2]:

"Brothers and Sisters, the time has come for each and every one of you to decide whether you are going to be the problem or whether you are going to be the solution!

You must choose Brothers, you must choose!

It takes five seconds, five seconds of decision, five seconds to realize your purpose here on the planet!"

"Hermanos y Hermanas, ha llegado el momento de que todos y cada uno de nosotros decidamos si queremos el problema o bien, queremos ser la solución

iDebéis decidir, Hermanos, debéis decidir!

iSólo lleva cinco segundos, cinco segundos de decisión, cinco segundos para darte cuenta de tu propósito aquí en este planeta!"

No vamos a entrar en detalles de cuál es exactamente el problema, porque en el fondo de nuestras conciencias lo sabemos todos: las anticuadas estructuras de poder y todo lo que conlleva su existencia. Sobre la solución: De nuevo, una pequeña reflexión sobre la diferencia entre Instagram (crecimiento exponencial, red meritocrática) y Kodak (en bancarrota y monopolista), nos da unas pequeñas pistas sobre los cambios que se avecinan. El gran Moisés Naím nos lo explica muy clarito en su vídeo imprescindible 'The End of Power' [3]: Todas las estructuras de poder se están tambaleando: religiosas, militares, gubernamentales y económicas; y la causa común es el poder de la información y decisión en red, en las manos de todos nosotros.

Es en este ámbito, el empoderamiento ciudadano, en el que hemos trabajado, con contribuciones modestas, pero muy satisfactorias. Algunos trabajos han sido pura experimentación, otros nos han

servido para confirmar 'la potencia de la multitud conectada' (robando la expresión a Javier Toret [4]), otros nos han invitado a la reflexión. Unos se han usado mucho, otros han sido un fracaso absoluto. Pero el hilo conductor de todos los trabajos ha sido siempre el mismo: Es la hora de que nos unamos todos y decidamos nuestro futuro sin interferencias oligocráticas. Por orden cronológico, presentamos algunas de nuestras aportaciones:

DatAnalysis15m

DatAnalysis15m [5] es un grupo de investigación pluridisciplinar liderado por Javier Toret, fundado en el verano de 2012. Motivados por el fenómeno '15m' (que no es únicamente lo que pasó el 15 de Mayo de 2011, sino todas sus mutaciones y formas alternativas) y el protagonismo que tuvo la red (en concreto, Facebook y Twitter); las líneas iniciales de trabajo fueron las siguientes:

- (1) Investigación sobre la forma 'red' de la movilización
- (2) Investigación sobre los factores emocionales y lingüísticos que hicieron avanzar la propagación de los 'memes 15m' y
- (3) Relaciones multicapa (cómo se afectan las redes unas a otras y al mundo 'offline')

Nuestro trabajo se centró en la segunda parte, dando lugar a las siguientes cuestiones centrales y sus respuestas:

(2.1) ¿Cómo influyen en la viralidad las emociones expresadas en los mensajes?

Podemos concluir que los 'memes 15m' tenían una alta carga emocional (medidas con técnicas de procesamiento del lenguaje natural), con picos del 17% de los mensajes, cuando un corpus 'general' de mensajes en Twitter, se aproxima únicamente al 7%. Por otro lado, las dos emociones, o sentimientos expresados, predominantes fueron las de 'indignación' y 'empoderamiento', siendo la primera la más presente a medida que avanzamos en el tiempo desde la gestación.

(2.2) ¿Qué características presenta el lenguaje de los memes a lo largo de toda su duración?

El estudio nos llevo a una conclusión muy clara: En torno a los momentos centrales (semana del 15 de mayo y desalojo de plaza de Cataluña), se produce un fenómeno de 'convergencia' del lenguaje; en el que las ideas que circulaban eran muy pocas, pero muy potentes. Se puede decir que existió una 'sincronización mental' en todos los participantes, manifestada a través de la expresión lingüística.

Para más detalles sobre los algoritmos y métricas utilizadas en este análisis, se puede consultar la obra colectiva [4], o bien visitar [6] o [7], dos visualizaciones de datos en torno al análisis de emociones y del lenguaje, respectivamente. También contamos con una presentación detallada de los algoritmos [8] y un vídeo completo complementario a esta presentación[9]

Voces25s

El catalizador de este proyecto fue la inquietud de Juan Linares, experto en comunicación digital, en torno a poder 'sondear' las opiniones de la gente en tiempo real el 25 de Septiembre de 2012 (movilización 'Toma el Congreso')



Imagen representado el estado del mapa al final de la movilización, visible en [10]

El resultado final fue una aplicación, visible en teléfonos móviles, que, usando Twitter como pasarela, permitía geolocalizar mensajes en un mapa en tiempo real, con una semántica adicional, basada en hashtags: #tranquilo, #cargas, #foto, #envivo (este último nos lo pidieron expresamente mientras se desarrollaba la movilización para señalar puntos de *videostreaming* en directo).

La acogida fue espectacular: Tuvimos más de un millón de visitas al mapa (hay que aclarar que el mapa se refrescaba cada minuto), la noticia llegó a portada de meneame, y el mapa se llegó a embeber en varios sitios, incluyendo el diario "El Mundo".

Convoca.cc

Plataforma con vocación de 'dinamizadora del espacio público' y arrancada para extender el concepto 'voces25s' a otros ámbitos. Cualquier usuario puede incrustar en el mapa una 'convocatoria'. A partir de ahí, otros usuarios pueden hacer 'check-in' en aquella. La intención de la aplicación es destacar actividades en el espacio público, en base a su afluencia de visitantes, en tiempo real.

La puesta en marcha del proyecto fue un fracaso absoluto. O bien la aplicación no es útil, o es posible que sea demasiado ambiciosa y haya que empezar por un ecosistema más pequeño. La aplicación todavía vive en [11] y es funcional. Para un análisis de detalle de la aplicación y una pequeña entrevista sobre nuestra (errada) visión, consultar [12]

#Encuesta15m

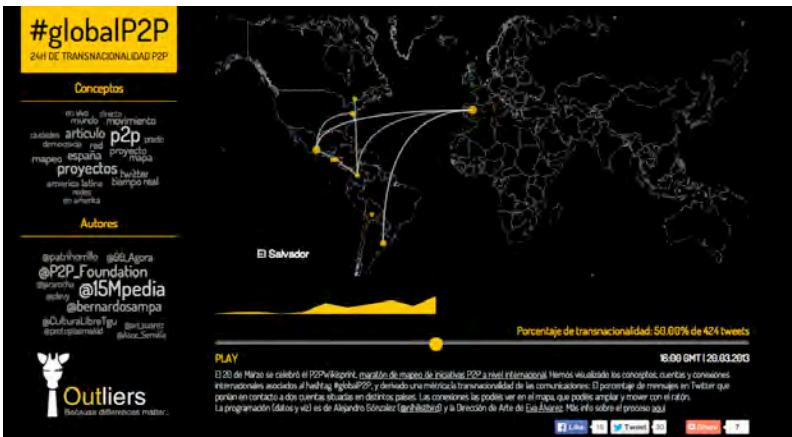
Alojada en [13], es el resultado del hackaton de periodismo de datos en 2013 de la Open Knowledge Foundation [14].

Reaprovechamos el trabajo de una encuesta diseñada junto a Juan Linares, Yolanda Quintana y Ariadna Fernández para ir un poco más allá en el análisis de datos y analizarlos desde diferentes ángulos. La encuesta se lanzó en Twitter, usando Google Forms, teniendo una acogida tremenda (6000 respuestas en menos de 24 horas). El tema central era la opinión, 2 años después, sobre el movimiento 15M.

#GlobalP2P: 24 horas de transnacionalidad P2P

A partir de los tweets generados en el encuentro global en torno a la filosofía Peer to Peer (#globalP2P, 20 de Marzo de 2013), generamos un análisis y visualización de lo que circuló en Twitter ese día. En el interactivo [15] se destacan los conceptos más usados, los autores, y los flujos de conversación en el mapa.

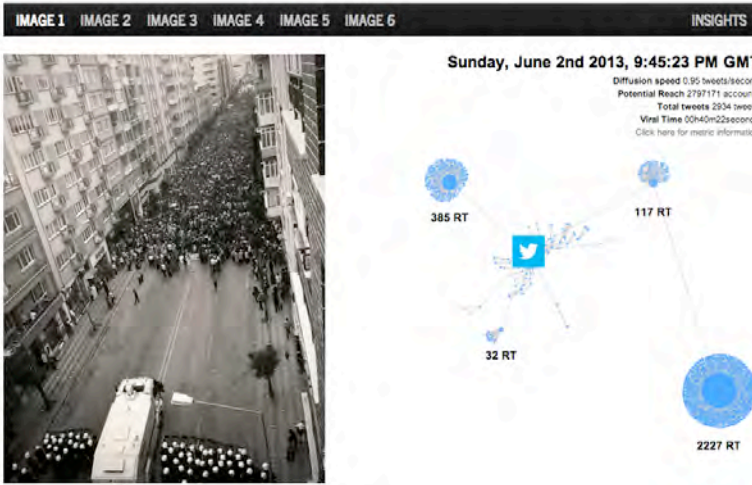
El foco de nuestra investigación era el de producir una métrica de 'transnacionalidad' de una conversación en Twitter, es decir, cuánto de global era. En el interactivo se puede apreciar, que alrededor de las 16 horas GMT de aquel día, se alcanza un índice del 50%, esto es: el 50% de los 'replies' entre miembros eran entre tuiteros de diferente nacionalidad.



Momento de máxima 'transnacionalidad' de las conversaciones en Twitter

ViralGezi

'ViralGezi' ('A Data Study on the Viral Power of Images') [16] surge como colaboración con Yolanda Quintana alrededor del poder de viralización de las imágenes en un movimiento de protesta, en este caso #OccupyGezi (Junio de 2013). El interactivo muestra la expansión en tiempo continuo, aunque diferido de 6 imágenes relevantes, junto con métricas asociadas.



La imagen más viral de #OccupyGezi y su viralización animada en el tiempo.

Visualmente se aprecian los diferentes patrones de viralización, y los textos de Yolanda nos permiten navegar de manera comprensible sobre las sutiles diferencias que explican las diferentes formas de viralización.

Flocker

Nuestro último trabajo, 'Flocker' [17] (algo así como 'creador de bandadas') es una utilidad orientada a periodistas, investigadores y activistas que necesitan una herramienta rápida para (a) Capturar datos en tiempo real de Twitter y (b) visualizar la red que genera estos datos.

La herramienta permite introducir un texto o hashtag de búsqueda, y a partir de ahí, veremos como se forma la red en tiempo real. Con esta utilidad se pueden monitorizar campañas en tiempo real, o conocer los influenciadores en una conversación. Los datos se pueden exportar en formato Gephi [19], para poder analizarlos profundamente con métricas de análisis de redes.



Captura de Flocker procedente del tuit de Mari Luz Congosto[18]

La herramienta está siendo utilizada sin apenas difusión (todavía está en estado pre-beta) y ahora mismo, estamos tratando de capturar necesidades para ofrecer la máxima utilidad. Nos consta que se ha utilizado para medir más de una campaña o movilización en Twitter.

Nuestros siguientes pasos

Si algo hemos sacado en claro de estos pocos y modestos trabajos, es que la tecnología está cambiando nuestra manera de relacionarnos y sobre todo de luchar por una causa común. Seguimos trabajando en lo que el tiempo libre nos permite, y en este año 2014, nuestra orientación es ofrecer análisis y visualización de datos a cualquiera, sin necesidad de programar.

En esta línea, estamos trabajando en:

- Ofrecer una herramienta sencilla, abierta y gratuita para analizar texto (conceptos, entidades, sentimiento y emociones), utilizable por cualquier persona. Será un servicio web.
- Acabar el diseño y la funcionalidad de Flocker.
- Los factores clave de la viralización y su relación con el número de comunidades disjuntas que atraviesa un mensaje.
- Levantar convoca.cc con un ecosistema mucho más pequeño y útil.
- Cursos asequibles para todo el mundo sobre visualización y análisis de datos.

Outliers Collective: experiences in the area of data visualization and the social innovation

Since we started our path at the beginning of the year 2012, a lot of things have changed for us in the personal and professional area. Although we don't exclusively involve in the social innovation, any initiative that is similar to that, it has always been welcomed. It does not matter from who it comes from: what it is important is the content, not the shape. And it is for that, why we truly believe in the possibilities of the social change with the help of the technology. Not because of the technology "per se", but for the almost telepathic possibilities of this, that makes us, more and more, feel like a great global tribe, that only needs to write its own rules (surely in an emerging way, not explicit one).

So many years, in our professional past in the data analysis, helping the brands grow, and making people feel small, gets exhausting. It gets exhausting thinking that much every night and it also gets exhausting thinking that all the effort makes bigger at the already "big ones" and even smaller at the common people. Let's help people grow, and why not do the same thing with the brands, but from the appropriate point of view: people are the ones that help the brand grow by trusting in them, not the obsolete technologies (in the moral sense) of the media manipulation.

Javi Creus says in the video "What" about the future [1], that the most interesting things nowadays, are being made with our non-remunerated time and effort. This last two years we have been meeting so many people that are doing things that have to do with the inevitably change that is approaching to us, that it is impossible not to think that "it's time" and what the MC5 said in the late 60's [2]:

"Brothers and Sisters, the time has come for each and every one of you to decide whether you are going to be the problem or whether you are going to be the solution!

You must choose Brothers, you must choose!

It takes five seconds, five seconds of decision, five seconds to realize your purpose here on the planet!"

We won't detail what the problem really is, because in the back of our minds we know it all: the old power structures and everything that has to do with it. About the solution: Once again, a little reflection about the difference between Instagram (exponential growing, meritocracy network) and Kodak (bankrupt and monopolist) give us some hints about the chang-

es that are coming. The great Moisés Naim clearly explains to us in his essential video "The end of Power" [3] : All the power structures are falling apart: religious, military, governmental and economical: and the common reason is the power of the information and the decision in the network, in the hands of all of us.

It is in this field, the citizen`s empowerment, with what we worked, with modest contributions, but very satisfactory. Some works have been pure experimentation, others helped us to confirm the „power of the connected persons“ (stealing this expression from Javier Toret [4]), and others have made us reflect. Others have been used a lot and some have been a total failure. But the essential thread of all the works was always the same: It`s time we all get together and decide our future without major interferences. In a chronological order, we present some of our contributions:

DatAnalysis15m

DatAnalysis15m [5] is a multidisciplinary investigation group led by Javier Toret, founded in the summer of the year 2012. Motivated by the phenomenon `15 m` (which does not only represent what happened on 15th of May, 2011, but also includes all its mutations and alternative forms) and the importance that had on the network (in particular, on Facebook and Twitter), the initial working lines were the next:

- (1)An investigation about the `network` form of the mobilization
- (2) Investigation about the emotional and linguistic factors that made a progress in the dissemination of the `15m memes` and
- (3)Multilayer relations (how do the networks affect each other and also the offline world)

Our work focused on the second part, making way to the next central issues and its answers:

(2.1) How do the emotions expressed in the messages affect in the virality? We can conclude that the `15m memes` had a strong emotional burden (measured with techniques that processed the natural language) with peaks of 17% of the messages, when a `general` corpus of messages in Twitter, only approximates to a 7%. On the other hand, the two main emotions, or expressed feelings, were those of `outrage` and `empowerment`, the first one being the most present as it draw on since the gestation.

(2.2) What characteristics present the memes language throughout its duration?

The study leads us to a very clear conclusion: Around the central moments (week of 15th of may and evacuation from the Cataluña square) produces a `convergence` phenomenon of the language"; in which the ideas that were circulating were only a few, but very powerful. We can say there was a `mental synchronization` in all the participants, revealed through the linguistic expression.

For more details about the algorithms and the metrics used in this analysis, it can be consulted the collective work [4], or visited [6] o [7], two data visualization about the emotion and the language analysis. We also count with a detailed presentation of the algorithms [8] and a complete video complementary to this presentation [9].

Voces25s

The agent of change of this project was the curiosity of Juan Linares, digital communication expert, about `sounding out` the opinions of people in real time on 25th September 2012. (Mobilization `Take the congress`) Image representing the condition of the map at the final of the mobilization, which can be visited in [10]. The final result was an application, visible on mobile phones, which by using Twitter as a `catwalk`, was permitting geolocate messages in a map in real time, with an additional semantics, based on the hash tags: #calm, #loads, #photos, #live (the last one was specifically requested while it was developed the mobilization in order to mark points of the live video streaming).

The welcome was amazing. We had more than a million visits on the map (we should specify that the map was being refreshed each minute), the news arrived on the cover of meneame, and the map got involved in so many places, including the newspaper `The World`.

Convoca.cc

Platform with the vocation of a `public area revitalizer` and originated in order to extend the concept of `voices25s` to another fields. Any user can embed in the map a `meeting`. Starting from here, other users can make a check in on that. The intention of this application is to highlight activities in the public area, based on the large number of visitors, in real time.

The start-up of the project was a total failure. The application was not useful, or is it possible that it could be too ambitious and it should start with a smaller ecosystem. The application is still going on [11] and it is functional. For a detailed analysis of the application and a small interview about our (mistaken) opinion, consult [12]

#Encuesta15m

Hosted in [13], it is the result of the hackathon of data journalism in 2013 of the Open Knowledge Foundation [14]. We will reuse the work of a survey designed along with Juan Linares, Yolanda Quintana and Ariadna Fernández in order to go a little more further in the data analysis and analyze them using different points of view.

The survey was launched on Twitter, using Google Forms, having an awesome welcome (6000 answers in less than 24 hour). The central theme was the opinion, 2 years later, about the 15M movement.

Measuring of mental images of the 15M depending on the elected party. (Transmedia analysis carried out by Juan Linares in the project. Everyone: Did you participate in any of the camps of 15M? Everyone: Do you believe in the veracity of the information published about 15M in the conventional media (TV, radio or newspapers)? CUP: Which of these parties do you identify most with? Motivations and concerns: economical crisis, economy, solidarity, change, participation, corruption, democracy Associated collectives.

We would like to point out of this project the power that has the launch of a network survey using Google Forms, and the simplicity that we have nowadays to make a survey (although obviously with a bias) without the necessity of great efforts.

#GlobalP2P: 24 hours of transnationality P2P

From the tweets generated in the global encounter around the philosophy of Peer to Peer (#globalP2p2, 20th of March, 2013), we generated an analysis and a display of what circulated on Twitter that day. In the interactive [15] are emphasized the most used concepts, the authors, and the conversation flows on the map. The focal point of our investigation was producing a `transnationality` metric of a conversation on Twitter, that is, how global it got. In the interactive it can be detected, that around 16 p.m. GMT of that day, it reaches a rate of 50% that is: the 50% of the replies between members was between tweeters of different nationality.

Moment of maximum `transnationality` of the conversations on Twitter (#globalP2P, 24 hours of transnationality P2P, Concepts: world, movement, cities, article, p2p, democracy, network, project, Spain, mapping, map, twitter, projects, Latin America, real time, networks in America. Percentage of transnationality: 50.000% of 424 tweets.

Play: On 20th of March it was celebrated the P2PWikisprint, marathon of mapping of P2P international initiatives. We visualized the concepts, accounts and international connections associated to the hash tag #P2P and we also originated a metric: the transnationality of the communication. The percentage of messages on Twitter that got in touches two accounts situated in different countries. You can see the connections on the map, which can be enlarged and moved with the mouse. The programming belongs to Alejandro Gonzalez and to the Art Direction of Eva Alvarez.

ViralGezi

ViralGezi (`A Data Study on the Viral Power Of Images`) [16] emerges from the collaboration with Yolanda Quintana around the power of virality of the images in a protest movement, in this case #OccupyGezi (June 2013). The interactive shows the expansion in continuous time, although recorded on 6 relevant images, along with the associated metrics. The most viral image of #OccupyGezi and its virality animated in time

Visually we can detect the different virality patterns and Yolanda`s texts allow us to browse in an understandable way relating to the subtle differences that explain the different forms of virality.

Flocker

Our last work, `Flocker` [17] (something like flock creator`) is a utility oriented to journalists, investigators and activists that need a fast tool to (a) capture data in real time on Twitter and (b) visualize the network that generates this information.

The tool allows inserting a text or a hash tag in the search, and from that point on, we will see how the network creates in real time. With this utility we can monitor campaigns in real time or get to know the influencers from a conversation. The information can be exported in Gephi format [19], in order to analyze more deeply using metrics of network analysis. Flocker capture from the tweet of Mari Luz Congosto [18] The tool is being used with little dissemination (it`s still in pre beta phase) and now, we are trying to capture necessities in order to be able to provide the maximum utility. It is certain that this has been used for more than one Twitter campaign.

Our next steps

If we got to a clear conclusion from doing this few and modest works, this is that technology is changing our way to socialize, and above everything to

fight for a common cause. We keep working depending on our free time, and this year, 2014, our orientation is to offer analysis and data visualization to anyone, without needing programming.

This way, we are working on:

- Offering an easy tool, open and free to analyze texts (concepts, organizations, feeling and emotions), that can be used for every person. It will be a web service
- Finishing the design and the functionality of Flocker
- The key aspects of the virality and its relation with the number of separated communities that pass through a message
- Establish convoca.cc using a more smaller and useful ecosystem
- Affordable courses for everybody about visualization and data analysis

Translated by Alexandra Enache, Cybervolunteer, Sevilla, Spain

Notes and references / Notas y referencias

- [1] <http://vimeo.com/74091145>
- [2] <https://www.youtube.com/watch?v=0VrJWevlvUk> y <http://www.justsomyrics.com/338764/mc5-ramblin'-rose-lyrics.html>
- [3] <http://www.youtube.com/watch?v=SCxJjqJ7Fkk>
- [4] <http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/in3-working-paper-series/article/view/1878>
- [5] <http://datanalysis15m.wordpress.com/>
- [6] <http://assets.outliers.es/15memociones/>
- [7] <http://assets.outliers.es/15vocabulario/>
- [8] <http://www.slideshare.net/OutliersCollective/15mp2p-emo-lang>
- [9] <http://vimeo.com/69656683>
- [10] <http://voces25s.outliers.es/>
- [11] <http://www.convoca.cc/>
- [12] <http://blogs.20minutos.es/codigo-abierto/2013/04/24/convoca-una-plataforma-para-dinamizar-el-espacio-publico/>
- [13] <http://www.encuesta15m.cc/>
- [14] <http://periodismodatos.okfn.es/hackathon/>
- [15] <http://demos.outliers.es/wikiSprint/>
- [16] <http://viralgezi.outliers.es/>
- [17] <http://flocker.outliers.es/>
- [18] <https://twitter.com/congosto/status/402894537926139904/photo/1>
- [19] <https://gephi.org/>



Decálogo de la Inteligencia Ciudadana

**Colectivo
SmartCitizensCC**

*<http://smartcitizens.cc/>
[@smartcitizenscc](#)*

El decálogo podría ser una respuesta colectiva a las siguientes preguntas: ¿Qué es la Inteligencia Ciudadana? ¿Cómo se activa la inteligencia colectiva? ¿Cómo se canaliza la inteligencia colectiva hacia procesos comunes?

Definición

La inteligencia ciudadana es el resultado de la práctica colectiva de la inteligencia individual en sistemas abiertos en torno a un recurso común que maximiza el acceso y la contribución. Es la aplicación de la visión de la ciudad/sociedad como un conjunto de elementos centrados en las personas que la componen, cuyo conjunto es más que la suma de sus partes, y que se organiza con estructuras sociales, infraestructura y tecnologías de redes por medio del desarrollo cognitivo y el empoderamiento para la toma de decisiones colectivas.

La visión del ciudadano como elemento de la sociedad no es nuevo; sin embargo, el desarrollo de las capacidades tecnológicas en servicio de la organización social han creado el paradigma de ciudadanos como elementos equipotenciales cuya capacidad orgánica es capaz de generar cambios sociales de beneficio a todos sus miembros.

Para esto, el ciudadano debe estar conectado a una red social cuyo objetivo es la generación y no el consumo, la participación y no la subordinación. Que utiliza la organización como medio circunstancial y no como fin estructural, generando equilibrios del bienestar social por sobre los relacionados a las estructuras sociales.

Diez principios de la inteligencia ciudadana

1. La ciudad relacional es el espacio ideal para que surja la Inteligencia Ciudadana. La ciudad relacional es una ciudad intersubjetiva donde la intuición o lo que de otra forma se llama a veces la subjetividad tiene que poder expresarse y aglutinar nuevas formas de conocimiento. Lo rural, sinónimo de diversidad, también forma parte de la inteligencia social. La ciudad relacional es una metáfora de los espacios (rurales, urbanos) relacionales.

2. La Inteligencia Ciudadana surge a partir de procesos de serendipia. La serendipia, "un descubrimiento o un hallazgo afortunado e inesperado que se produce cuando se está buscando otra cosa distinta", activa la relación inesperada de diferentes nodos.

3. La Inteligencia Ciudadana no surge de procesos lineales y causales. Lo tangencial, transversal, colateral, rizomático u oblicuo suelen ser buenos catalizadores de Inteligencia Ciudadana.

4. La inteligencia ciudadana promueve el desarrollo de soluciones creativas que beneficien de manera equitativa y sostenible al mayor porcentaje de la población. Por lo tanto supone un acontecimiento biopolítico, en tanto que acto creativo de producción del procomún y protección de los bienes comunes.

5. La Inteligencia Ciudadana es la base de procesos de Gobernanza Colectiva. A su vez, los modelos seguros de cooperación basados en la confianza en los integrantes del vecindario a través del conocimiento mutuo, o de los vínculos con las personas y con espacios de socialización y encuentro generan Inteligencia Ciudadana.

6. La Inteligencia Ciudadana se activa como proceso abierto, como resultado de la interacción de los nodos de un sistema complejo. En los procesos de Inteligencia Ciudadana la suma de las diferentes capacidades comunitarias sobre pasa a la suma de sus partes.

7. La Inteligencia Ciudadana surge de procesos de par a par que encajan con la definición de red #P2P (peer-to-peer), una red distribuida donde cualquier nodo puede tener contacto con cualquier nodo. La Inteligencia Ciudadana tiene más que ver con la conexión de pares que con la tecnología en sí misma. Es una nueva arquitectura de la participación, no apenas el resultado de una interacción. De esta manera, esta arquitectura distribuida de la participación posibilita el intercambio horizontal, abierto y libre de conocimiento, herramientas o protocolos para el empoderamiento comunitario y la búsqueda de nuevos paradigmas (políticos, sociales, económicos, urbanos, etc.) equitativos, justos y sostenibles. Este intercambio entre pares puede realizarse de forma tanto analógica (espacio físico) como digital.

8. La Inteligencia Ciudadana libera la copia y el código. Por ello, la Inteligencia Ciudadana, conecta tanto con la cultura libre como con el movimiento del *software* libre. Es copyleft: libertad de reuso y modificación de su código. La Inteligencia Ciudadana está basada en el compartir y la colaboración, lo que aumenta la eficiencia de los procesos. Las soluciones alcanzadas debido a procesos de Inteligencia Ciudadana no son soluciones definitivas, sino soluciones en continuo estado de mejora (el estado 'beta permanente' surgido en el ecosistema de la programación de software libre).

9. La Inteligencia Ciudadana es #Biopolítica: utiliza el hardware (cuerpos) para activar procesos (softwares) que mejoran el funcionamiento de los espacios comunes. La inteligencia ciudadana transforma el comportamiento colectivo en tecnología social al servicio del bien común.

10. La Inteligencia Ciudadana se activa cuando existe transparencia en los datos y los procesos políticos y sociales. La opacidad es un enemigo de la Inteligencia Ciudadana. El denominado #openda-

ta (datos abiertos) es un camino que puede activar la Inteligencia Ciudadana. Sin embargo, es necesario que los datos sean distribuidos y que su recolección se realice desde la ciudadanía. Cada ciudadano debería ser un nodo productor de datos. El control vertical, centralizado y cerrado de algunas empresas liquida la Inteligencia Ciudadana.

11. Comenzar un proceso abierto, *bottom up* (de abajo arriba) provoca una evolución hacia un nuevo orden de complejidad y armonía. Una buena parte de los mecanismos - aunque no todos - surgen de procesos de abajo arriba.

Valores sociales de la inteligencia ciudadana

1-#ConcienciaSocial para la toma de decisiones, pensamiento crítico (ciclo de vida, consumo, dependencia energética y alimentaria, residuos, etc)

2-Valores básicos de #Comunidad/Colectividad (cooperación, confianza, honestidad, creatividad, respeto, libertad, fraternidad, igualdad, integración, colaboración, etc),

3-#EducaciónColectiva multidisciplinar en experiencias y conocimientos (arquitectura, ingeniería, química, física, biología, psicología, medicina, informática, etc) a través de información abierta y colaborativa (software libre, copyleft, P2P, etc)

4-Aprovechamiento y optimización de #RecursosLocales (energía, alimentación, educación, transporte, agricultura, economía, etc)

5-#Autoorganización para la autosuficiencia.

6-Supervisión y control de las administraciones o administradores #GobernanzaColectiva.

7-Propuesta de soluciones para la creación de otra realidad basada en la localización de la producción, el uso de la energía y los bienes que se pueden obtener #Sostenibilidad en nuestro Planeta, la preeminencia de la colectividad, la recuperación de las habilidades

para la vida y la armonía con el resto de la naturaleza.

8- Acciones ciudadanas de reparación e iniciativas urbanas de #Cocreación para el desarrollo tecnológico, científico, económico y social.

9- ¡Prisa mata! #DesarrolloOrgánico. La velocidad es capitalismo. La aceleración y la urgencia no favorecen el desarrollo de inteligencia ciudadana colectiva. Plazos más largos, conversaciones más ricas. Vamos lento porque vamos lejos!!

Concepciones equivocadas sobre la inteligencia ciudadana

1-El concepto de inteligencia ciudadana se entrelaza con la visión de ciudades inteligentes. Una ciudad inteligente está valorada por el crecimiento de una economía cognitiva generalizada y la creación de nuevas redes sociales para el desarrollo por medios artificiales, mientras que la inteligencia ciudadana se genera a través del fortalecimiento de estructuras sociales orgánicas ya existentes y la valoración del individuo como medio y fin mismo del desarrollo. Es decir, aunque ambos conceptos relacionan la ciudad, la sociedad y la tecnología, las ciudades inteligentes se enfocan en la ciudad como sistema para la medición del desarrollo en la visión macrosocial, mientras que la inteligencia ciudadana tiene al individuo como base, medio y fin en sí mismo.

/*Utilización, mal uso y perversión por parte de empresas y organismos públicos de "Smart citizens" y "Smart Cities" ¿que debería ser? y ¿cómo se podría potenciar desde la ciudadanía? (Definir los conceptos).*/

2-La inteligencia ciudadana empodera al individuo como nodo de la inteligencia colectiva, y utiliza la tecnología como pilar fundamental para la potenciación de la comunicación y capacidades de organización. Una sociedad inteligente debe ser inteligente según la inteligencia del conjunto de sus miembros, y no según las tecnologías utilizadas.

/*¿El adjetivo "smart" lo da un sensor o el uso que puede hacer los habitantes de la información? ¿Todas las sm son lo mismo? El

caso de Fujisawa: <http://www.theguardian.com/sustainable-business/fujisawa-sustainable-smart-town-future-model> */



¿Cómo desarrollar ciudades con ciudadanos inteligentes? #RoadMap

1-A través de la tecnología: Smart citizens, Opendata y APIs. Es así como la inteligencia colectiva permite tomar mejores decisiones.

2-Emancipación ciudadana. Educando sobre el papel del ciudadano, creando conciencia sobre las capacidades de la organización social, aprendiendo a tomar decisiones e incentivando a los ciudadanos a tomar parte de los cambios sociales.

/*¿Qué os sugiere este termino y qué papel juegan las redes y la tecnología en esto?*/

3-Compartiendo información y generando redes de una forma eficaz más allá de las redes sociales. Esto requiere el salto de las redes sociales y el activismo-clic (click-activism) hacia las comunidades y grupos sociales existentes.

4-Tenemos la necesidad de crear modelos sostenibles para la cul-

tura libre que tiendan hacia la apertura y el fácil acceso en vez de aplicar medidas restrictivas mercantilizadoras del conocimiento.

5-Necesitamos modelos tecnológicos públicos comunes, que favorezcan la emancipación ciudadana en términos de decisiones políticas.

6-Debemos intentar tener la posibilidad de la creación colaborativa de nuevas normas y leyes para la regeneración democrática y la proyección de la identidad colectiva hacia el aparato estatal. /*En esto me gustaría incidir. Hacen falta herramientas o plataformas para la toma de decisiones democráticas.*/*

7-Los usuarios/ciudadanos generan nuevos usos y prácticas, los ingenieros no pueden utilizar aplicaciones privadas y cerradas.

8-Aplicando las TIC en un contexto global, que ya han demostrado eficacia en la colaboración transnacional para resolver problemas globales.

9-Por medio de la protección de la soberanía del individuo y del colectivo dentro de las redes. No debemos permitir que elementos externos, como el caso de la NSA, lleguen a controlar y monitorizar Internet, debemos construir una web que permita la privacidad ya conseguida fuera de internet.

10-Las redes deben ser motores de acción que parten de la iniciativa ciudadana y que generen cambios sociales positivos en beneficio de la sociedad. /*¿Qué tienen que ver hacking cívico, innovación social/ciudadana, con la inteligencia colectiva?*/

10.1 Como promover iniciativas de CivicApp desde la sociedad civil. El caso de CodeForAmerica.

*Este documento ha sido posible gracias a las aportaciones de:
Jose Ali, Paisaje Transversal, Jorge Toledo, Emilio Velis, Javi Creus Quoners, Paisaje Transversal, Bernardo Gutiérrez, Eusebio Reyero deidosarquitectura@gmail.com, Jon Aguirre Such
Y otros 7 autores que no incluyeron su nombre*

Citizen Smart Decalogue. SmartCitizensCC Collective

The Decalogue could be a collective answer to the following questions: what is the citizen smart? How does the collective intelligence enable? How does the collective intelligence funnel to common processes?

Definition

The smart citizen is the result of the collective practice of the individual intelligence in open systems around a common resource that maximizes the access and the contribution. It is the application of the city or society vision like a whole of elements centered in people who integrate it, whose whole is more than the sum of the parts, and that are organized with social structures, infrastructures and net technologies through the cognitive development and the empowerment to the collective decision-making.

The view of the citizen like a society element is not new; however, the development of technologies skills in service of the social organization have created the citizen paradigm as the equipotential elements which organic capacity is able to generate social changes benefit to all its members.

For that, the citizen must be connected to a social net which objective is the generation and not the consume, the participation and not the subordination; that use the organization as a circumstantial media and not as a structural end, generating balances in the social welfare above the related to social structures.

The ten values of smart citizen are

1. The relational city is the perfect place to the smart citizen begins. The relational city is an inter-subjective city where the intuition or what otherwise it is sometimes called the subjective has to express itself and agglutinate new ways of knowledge. The rural thing, synonymy of diversity, but also it joins the social intelligence. The relational city is a metaphor of the relational spaces (rural, urban).
2. The Smart Citizen arise from the processes of serendipity. The serendipity, "a discovery or a lucky and unexpected finding that originates where you are finding another thing", activates the unexpected relationship in different nodes.

3. The Smart Citizen doesn't arise from linear and causal processes. The tangential, transversal, collateral, rhizomatic or oblique thing used to be good catalyst of smart citizen.

4. The Smart Citizen promotes the development of creative solutions that benefices equitably and sustainable the most percent of population. So it suppose a bio-politic event, in so far as a creative act of pro-common production and common rights protection.

5. The Smart Citizen is the base of the Colective Government processes. Instead, the safe models of cooperation based in confidence in the neighborhood through the mutual knowledge, or the links with the people or the spaces of socialization and meeting generate the Smart Citizen.

6. The Smart Citizen actives like an open process, as a result of the interactions of the complex system nodes. In the Smart Citizen processes, the summation of the different community skills goes through the summation of the parts.

7. The Smart Citizen arise from the peer-to-peer processes that fit with the definition of #P2P net (peer-to-peer), a net distributed where every node can contact with every node. The Smart Citizen has more to do with the peer connection than the own technology. It is the new architecture of participation, not just the result of an interaction. So, this architecture distributed by the participation possibilities the horizontal, open and free exchange of knowledge, tools or protocols for the community empowerment and the search of new equitable, fair and sustainable paradigms (political, social, economic, urban, etc.). This peer-to-peer exchange can be made in a analogic (physic space) or in a digital way.

8. The Smart Citizen frees the copy and the code. For that, the Smart Citizen, connect with the free culture as with the movement of free software. It is copyleft: freedom of reuse and modification of its code. The Smart Citizen is based in share and collaborate, which increase the efficiency of the processes. The solutions reached thanks to the Smart Citizen processes are not definitive solutions, but solutions in a continuous state of improvement (the "permanent beta" state arise from the ecosystem of the free software programming).

9. The Smart Citizen is #biopolitic: it uses the hardware to activate processes that improve the operation of common spaces. The Smart Citizen transforms the collective behavior in social technology serving the common welfare.

10. The Smart Citizen active when there is transparency in the data and in the political and social processes. The opacity is the enemy of the Smart Citizen. The called #opendata is a way that can activate the Smart Citizen. However, it is necessary that the data are distributed and that its recollection is performed since the citizens. Every citizen should be a production node of data. The vertical, centralized and close control of some enterprises liquidates the Smart Citizen.

The social values of the Smart Citizen

1- #SocialConscience for decision making, critical thinking (cycle of life, consume, energetic and alimentary dependence, residues, etc.)

2- Basic values of #Community/Collective (cooperation, confidence, honesty, creativity, respect, freedom, fraternity, equality, integration, collaboration, etc.).

3- #ColectiveEducation multidisciplinary with experiences and knowledge (architecture, engineer, chemist, physic, biology, psychology, medicine, informatics, etc.) through de open and collaborative information (free software, copyleft, P2P, etc.).

4- Use and optimization of #LocalResources (energy, feed, education, transport, agriculture, economy, etc.)

5- #Auto-organisation for the self-sufficiency.

6- Supervision and control of the administrations and the administrators.
#ColectiveGovernment

7- Propose of solutions for the creation of other reality base in the localization of the production, the use of the energy and the goods that can be obtained: #Sustainability in our planet, the preeminence of the collectivity, the recovery of abilities for life and the harmony with the environment.

8- Citizen actions of reparation and urban initiative of #Cocreation for the technologic, scientist, economic and social development.

9- The fast kills! #OrganicDevelopment. The fast is capitalism. The acceleration and the emergency favor the development of collective smart citizen: longer deadlines, richer conversations. Let's go slow because we will go far!

Wrong conceptions about the Smart Citizen

1- The definition of smart citizen intertwine with the vision of smart cities. A smart city is considered because of the growing of a generalized cognitive economy and the creation of new socials network for the development of artificial media, while the smart citizen is generated through the strengthening of organic socials structures that already exists and the valuation of the individual as a media and the own end of the development. I.e., although both concepts link the city, the society and the technology, the smart cities are focused to the city as a system for the development measurement in a macro-social vision, while the smart citizen has the individual as a base, a media and an end in himself.

/*Use, mal use and perversion by enterprises and public organisms of "Smart citizens" and "Smart Cities", what could it be? And how could it be enhanced from the citizen? (Definite the concepts)*/

2- The smart citizen empower the individual as a collective intelligence node and he used the technology as a fundamental base for the communication potentiation and the organization skills. A smart society could be intelligent according to the intelligence of the whole members, and not according to the technologies used.

/*Is the adjective "smart" given by a sensor or by the use that the citizen could make from the information? Are all the "sm" the same? The Fujisawa case:

<http://www.theguardian.com/sustainable-business/fujisawa-sustainable-smart-town-future-model> */

How to develop the cities with smart citizen? #RoadMap

1- Through the technology: Smart citizens, Opendata and APIs. This is how the collective intelligence allows taking right decisions.

2- Citizen emancipation. Educating about the citizen role, creating conscience about the social organization skills, learning to take decisions and encouraging the citizen to take part of the socials changes.

/*What does this concept suggest to you and what role does the nets and technologies play in this?*/

3- Sharing information and generating networks effectively beyond the socials network. This requires the jump to the social networks and the click-activism to the communities and the social groups that exist.

4- We have the need to create sustainable models to the free culture that tend toward the open and the easy access instead of the application of restrictive measures commodification of the knowledge.

5- We need common public technology models, that favor the citizen emancipation in politic decisions terms.

6- We must try to have the possibility of collaborative creation of new norms and laws to the democratic regeneration and the projection of the collective identity toward the state apparatus.

/* I would like to incise in this. The lack tools or platforms to taking democratic decisions.*/

7- The users/citizens generate new uses and practices, the engineers cannot use the private and closed applications.

8- Applying the ITC in a global context, that has already demonstrated efficiency in the transnational collaboration to solve global problems.

9- Trough the protection of individual and collective sovereignty inside the networks. We shouldn't allow that external elements, like the NSA case, gain control and monitor the Internet; we should build a web that allows the privacy already got out from the Internet.

10- The networks should be the action motors that start from the citizen initiative and generate positive socials changes in benefit of the society.

/*What does the civic hacking, the social/citizen innovation have to do with the collective intelligence?*/

10.1 How to promote CivicApp initiatives from the civil society. The CodeForAmerica case.

This document has been possible thank to:

*Jose Ali, Paisaje Transversal, Jorge Toledo, Emilio Velis, Javi Creus Quoners, Paisaje Transversal, Bernardo Gutiérrez, Eusebio Reyero deidosarquitectura@gmail.com, Jon Aguirre Such
Y otros 7 autores que no icluyeron su nombre*

Translated by Bárbara Durán Navarro, Cybervolunteer, Badajoz, Spain

AGRADECIMIENTOS

Nuestro agradecimiento a todos los participantes del libro, incluso tú, que lo estas leyendo, formamos parte de esta red de ciudadanos conectados dispuestos a mejorar el mundo. Gracias por compartir vuestras experiencias e inspirar a muchas personas a dar su primer paso y seguir avanzando en la construcción de un mundo mejor.

Especial agradecimiento a lxs autorxs de los textos: Colectivo SmartCitizensCC, Julie Owono, Sonia Jorge, Tanja Hollander, Conexiones Improbable, Daniel Lombraña, Peter Baeck, Ross Van der Weerd, Jorge Enrique Leal, Eusebio Reyero, Markos Lemma, Marina Kukso, Pia Mancini, Jesús Moreno León, José Ignacio Huertas Fernández, Patricia Flor Palomares, María Moriana Coronel, Priscila Midori, Víctor Marcello, Cristina Rodriguez, Maria Leandro, Daniel Bogre Udell, Freddie Andrade, Lindie Botes, Artica, Pablo Pascale, Hernan Caamaño, Digital Green, Maria Hidalgo, La Galería de Magdalena, Alejandro Simon, Sonia Liliana Cruz, Dale Zac, Quién Manda, Outliers Collective, Ivan Caballero, Verbal Voices, Leana Mayzlina y John Coster

Una mención especial a lxs cibervoluntarixs que han colaborado en la traducción de los textos: Yolanda González Maroto, Bárbara Durán Navarro, Laura Domínguez García, Miguel Prada Delgado, Manuel Agudo, Josep María Ustrell Peñafiel, Eduardo de Porras, Juan Antonio Fernández Morales, Yolanda Cuesta, Ángel Sola, Antonio Álvarez Marrero, Rafael Carbonell García, Diana Hernández, Carmen Díaz Guerra, Manuel Agudo, Domingo Negrín, Alberto Mérida Asensio, Talía Rodríguez Martelo, Paula Gesto Díaz, Alejandra Sánchez Losa, Salvador Solís González, Ester Maestro, Lorena Baumann Ramírez, Adrián Sánchez Antunes, Rafael Domínguez Crespillo, Sonia Rodríguez Figueroa, Alba Calvillo Gutiérrez, Olga López Eiriz, Agustí Ferre García, José Miguel Ruiz Torres, Alfredo Ruiz Gutiérrez, Elvira Lucía Anadón Gómez y Alexandra Enache

Y nuestro agradecimiento a Carola y Jesús de Publixd por ayudarnos en la edición y publicación de este libro.

ACKNOWLEDGEMENTS

Our acknowledgements to all participants in this book, even you, who are reading, we are part of this network of connected citizens disposed to improve the world. Thanks for sharing your experiences and inspire so many people to take a first step and move forward in building a better world.

Special thanks to the authors of the texts: Colectivo SmartCitizensCC, Julie Owono, Sonia Jorge, Tanja Hollander, Conexiones Improbable, Daniel Lombraña, Peter Baeck, Ross Van der Weerd, Jorge Enrique Leal, Eusebio Reyero, Markos Lemma, Marina Kukso, Pia Mancini, Jesús Moreno León, José Ignacio Huertas Fernández, Patricia Flor Palomares, María Moriana Coronel, Priscila Midori, Víctor Marcello, Cristina Rodriguez, Maria Leandro, Daniel Bogre Udell, Freddie Andrade, Lindie Botes, Artica, Pablo Pascale, Hernan Caamaño, Digital Green, Maria Hidalgo, La Galería de Magdalena, Alejandro Simon, Sonia Liliana Cruz, Dale Zac, Quién Manda, Outliers Collective, Ivan Caballero, Verbal Voices, Leana Mayzlina and John Coster

Special mention to the cybervolunteers that collaborated with the translation of the texts: Yolanda González Maroto, Bárbara Durán Navarro, Laura Domínguez García, Miguel Prada Delgado, Manuel Agudo, Josep María Ustrell Peñafiel, Eduardo de Porras Ortiz, Juan Antonio Fernández Morales, Yolanda Cuesta, Ángel Sola López, Antonio Álvarez Marrero, Rafael Carbonell García, Diana Hernández, Carmen Díaz Guerra, Manuel Agudo, Domingo Negrín, Alberto Mérida Asensio, Talía Rodríguez Martelo, Paula Gesto Díaz, Alejandra Sánchez Losa, Salvador Solís González, Ester Maestro, Lorena Baumann Ramírez, Adrián Sánchez Antunes, Rafael Domínguez Crespillo, Sonia Rodríguez Figueroa, Alba Calvillo Gutiérrez, Olga López Eiriz, Agustí Ferre García, José Miguel Ruiz Torres, Alfredo Ruiz Gutiérrez, Elvira Lucía Anadón Gómez y Alexandra Enache

And our thanks to Carola and Jesús at Publixd for helping in editing and publication of this book.

This book is a reflection of the moment we live. With ideas and thoughts of experts from around the world. Citizens are taking responsibility to contribute and participate actively in many decisions creating political, social and economic changes, promoting individuality and diversity within *glocalization*. We are connected to cybertoptimism for social change.

photo by @troballola



Con la colaboración de

publixed.com

Publixed
SMART PUBLICATION

