

TECNOLÓGICO DE MONTERREY-BIBLIOTECA DE MÉXICO- MEDIALAB-PRADO

# CIUDADES QUE APRENDEN

## LABORATORIO CIUDADANO

CONVOCATORIA ABIERTA PARA EL TALLER DE PROTOTIPADO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN CIUDADANA

28 DE NOVIEMBRE-9 DE DICIEMBRE DE 2016

BIBLIOTECA DE MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO

Plaza de la Ciudadela núm. 4 , Col. Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040

---

La Escuela de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales del Tecnológico de Monterrey, la Biblioteca de México y el Medialab-Prado, convocan a la presentación de propuestas de experimentación e innovación ciudadana para investigación, desarrollo, documentación y/o prototipado en el laboratorio ciudadano *Ciudades que aprenden* que se realizará en la Ciudad de México del 28 de noviembre al 9 de diciembre de 2016.

Este laboratorio forma parte de una iniciativa de la Escuela de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales del Tecnológico de Monterrey que se suma a los esfuerzos previos realizados por el Medialab-Prado y la Secretaría General Iberoamericana para promover la innovación ciudadana abierta orientada a la solución de problemas sociales.

En este laboratorio, que sigue la metodología desarrollada por Medialab-Prado, serán seleccionados un máximo de 10 proyectos que se prototiparán por equipos de trabajo conformados por los promotores de los proyectos y un grupo de hasta 8 colaboradores por proyecto, con el apoyo continuo de 3 mentores especializados así como de mediadores invitados.

Por ello, se abre esta convocatoria mundial a todos aquellos interesados en presentar proyectos de innovación ciudadana de los cuales se seleccionarán un máximo de 10 para ser desarrollados durante el laboratorio en la Ciudad de México.

---

---

## **CALENDARIO**

Convocatoria de proyectos: 3 de mayo de 2016

Cierre de la convocatoria de proyectos: 15 de junio de 2016

Publicación de proyectos seleccionados: 1 de julio 2016

Convocatoria de colaboradores: 4 de julio de 2016

Cierre de la convocatoria de colaboradores: 25 de julio

Publicación de colaboradores seleccionados: 8 de agosto de 2016

Taller de producción: del 29 de noviembre al 9 de diciembre de 2016

## **CIUDADES QUE APRENDEN**

Una ciudad aprende cada vez que acepta la existencia de un punto de vista imprevisto, inaudito, inefable o invisible. Una ciudad aprende cuando el arte de gobernar se confunde con en el arte de escuchar. Gobernar es escuchar, pero también es cierta la fórmula inversa: escuchar es gobernar. La ciudad aprende cuando sabe conectarse con sus vibraciones. Una ciudad aprende cuando acepta la complejidad que le proponen los movimientos sociales, los colectivos ciudadanos, las comunidades de afectados o los grupos de activistas.

Una ciudad que aprende es una ciudad que no le teme a la diferencia. Al contrario, hace de la diferencia su principal activo y una garantía de que los discursos excluyentes nunca tomarán asiento. Apremiar la diferencia es una forma de protegernos de todos las prácticas coloniales, segregacionistas, patriarcales, autoritarias, homófobas, raciales y nihilistas. Una ciudad aprende cuando incorpora a su ámbito de gestión mayores dosis de complejidad. Aprenden nuestras ciudades cuando la agenda no la marcan los adictos a la planificación, la eficiencia, el cortoplacismo, la rentabilidad, la popularidad, los datos, el sentido común o el canon.

Una ciudad que aprende es una plataforma abierta de aprendizajes múltiples, plurales, transversales, inclusivos o cosmopolíticos. Aprenden las ciudades cuyas instituciones conforman un ecosistema orientado a la incubación de comunidades y no de objetos

---

jurídicos, administrativos o técnicos: un ecosistema donde todos los nodos lo son de aprendizaje, donde ninguno funciona como mero instrumento de monitorización, normalización o vigilancia. Aprenden las ciudades cuyos organismos combaten la deriva que convertirá todo conocimiento en información. Aprenden las ciudades cuya inteligencia consiste en combatir la desigualdad, las asimetrías, la tristeza, la violencia y la corrupción. Aprenden las ciudades cuya inteligencia consiste en apoyar la colaboración, los cuidados y la fiesta. Y aprenden, por fin, las ciudades que se dejan okupar, hackear y travestir.

### **¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?**

Este laboratorio tiene como propósito construir un lugar de experimentación y encuentro entre personas de diferentes ámbitos. Está dirigido a artesanos, bibliotecarios, maestros, estudiantes, activistas, feministas, periodistas, ingenieros, artistas, hackers, makers, antropólogos, diseñadores, arquitectos, programadores, urbanistas, físicos, biólogos, sociólogos, economistas y a todas aquellas personas interesadas en participar en este experimento de aprendizaje compartido, sin importar su ámbito de experiencia o su grado de especialización.

### **BIBLIOTECA DE MÉXICO**

La biblioteca como laboratorio es un lugar donde convergen saberes y actores. No requiere imaginarse como una institución para reproducir un canon, sino para producir o romper cánones.

La Biblioteca de México es un recinto situado en el corazón de la Ciudad de México y de su historia. Forma parte de un entorno cultural rico y diverso: la Plaza Ciudadela donde cada domingo se baila danzón, junto al colorido mercado de artesanías, el vibrante metro Balderas, el metrobús, el Centro de la Imagen, el mercado San Juan, la Arena México. La Biblioteca de México es un lugar idóneo para esta apuesta en común.

### **TECNOLÓGICO DE MONTERREY**

---

Esta iniciativa de la Escuela de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales del Tecnológico de Monterrey parte de la convicción de que la universidad debe refrendar su vocación ciudadana y construirse como un lugar de acogida para todas las formas del saber y del hacer. En tiempos distópicos es cuando mayor necesidad tenemos de que el conocimiento sea entendido y defendido como un bien común que faculta el buen vivir. Desde esta visión, las humanidades tienen un papel fundamental en la defensa del conocimiento abierto, desde y hacia la comunidad. Pensamos que la universidad, y en particular las humanidades, deben impulsar iniciativas enfocadas a abrir espacios para la ciudadanía como el eje y fundamento de la producción de conocimiento.

## **ORIENTACIÓN DE LOS PROYECTOS**

Entran en esta convocatoria propuestas de diseño de objetos, dispositivos, instalaciones o plataformas que exploren posibilidades diversas de innovación ciudadana.

La vocación de esta convocatoria es que los proyectos utilicen o desarrollen tecnologías de software y hardware libre; generen datos ciudadanos; que utilicen metodologías y dinámicas de trabajo propias del “hazlo con otros” (DIWO) o del aprendizaje entre pares (P2P), orientados a la identificación, promoción y generación de redes de colaboración y conocimiento ciudadano en el entorno local. Se valorarán positivamente los proyectos que utilicen tecnologías sociales y que rescaten técnicas tradicionales o conocimientos ancestrales para alcanzar sus objetivos.

### **Eje temático**

Entran en esta convocatoria propuestas de diseño de objetos, dispositivos, instalaciones o plataformas que exploren formas de innovación ciudadana en el eje temático de los aprendizajes y saberes alternativos.

- Ensamblajes, dispositivos, aplicaciones que entiendan la ciudad como plataforma abierta de aprendizajes múltiples y colaborativos

- 
- Bibliotecas como laboratorios de aprendizaje e innovación ciudadana. Universidades populares, educación P2P, bancos de tiempo. Nuevas oralidades y promesa amateur
  - Infraestructuras abiertas para la coproducción de conocimiento: ciencia abierta, ciencia ciudadana, ciencia militante. Repositorios y datos abiertos
  - Conocimiento experiencial: saberes ancestrales, saberes populares, saberes concernidos, saberes tácitos
  - Tecnologías, dispositivos, agenciamientos, aplicaciones, aprendizajes por y para la paz. Paz y memoria común
  - La promesa de la mediación: aprender a escuchar, aprendizaje de la diferencia, aprender a cuidarnos, los conflictos como oportunidad, el trabajo afectivo. Copylove
  - Hacer ciudad: otras movilidades, otros festejos, otros comercios, otras ocupaciones, otros mobiliarios, otras gobernanzas. La bici, los huertos, los espacios autogestionarios y el arte urbano
  - Mercado de proximidad y soberanía alimentaria
  - Innovación jurídica y encaje administrativo de las nuevas formas de habitar la ciudad
  - Lo común como derecho a infraestructuras: energía distribuida, agua común, calidad del aire, pobreza energética, injusticia espacial
  - La ciudad digital: gobierno abierto, transparencia presupuestaria, gestión transversal, presupuestos participativos, prototipado de masas, redes de recursos ciudadanos, cartografías de lo común, tecnologías libres y comunitarias

## **BASES DE LA CONVOCATORIA**

### **Objeto de la convocatoria**

---

El objeto de esta convocatoria es la selección de un máximo de diez proyectos para su desarrollo colaborativo en un taller del 28 de noviembre al 9 de diciembre de 2016. Los proyectos seleccionados se desarrollarán con la ayuda de mentores, mediadores y asistentes técnicos, además del grupo de colaboradores. Se recibirán las propuestas en la plataforma Open Labs (<http://www.openlabs.mx>) desde el 3 de mayo hasta el 15 de junio de 2016.

Las propuestas podrán presentarse de forma individual o colectiva. Cada participante o equipo podrá presentar tantos proyectos como desee. Los proyectos seleccionados deberán estar necesariamente abiertos a la participación de otros colaboradores interesados que puedan contribuir a su desarrollo durante el taller de prototipado. Por ello, existen dos modalidades de participación en el lab:

- 1 - Promotor de un proyecto
- 2 - Colaborador en uno de los proyectos seleccionados

Una vez que se hayan seleccionado los proyectos, en una segunda fase se abrirá una nueva convocatoria para aquellas personas que quieran participar como colaboradores en el proceso de producción de las propuestas. La convocatoria para colaboradores estará abierta del 4 al 25 de julio en la plataforma Open Labs (<http://www.openlabs.mx>).

## **ASPECTOS GENERALES DEL TALLER**

### **Metodología**

Este taller pretende ser una plataforma de aprendizaje, investigación, producción y prototipado colectivo desde la que se apoye al máximo el desarrollo de los proyectos seleccionados. Las propuestas se desarrollarán en grupos multidisciplinarios de trabajo compuestos por el autor/autores y los

---

colaboradores interesados, con el asesoramiento conceptual y técnico de los mentores, mediadores y los asistentes.

La organización facilitará, en la medida de lo posible, los medios necesarios para la realización y documentación de los proyectos seleccionados.

A lo largo del lab se programarán diferentes actividades como charlas, presentaciones, seminarios o micro-talleres específicos.

Las jornadas de trabajo serán adaptadas a las necesidades particulares de los proyectos, en conciliación con las actividades y los horarios del centro donde se desarrollará el lab (mañana y tarde).

### **Cuaderno de laboratorio y plataforma digital**

Se animará a los participantes a elaborar una adecuada documentación de los proyectos

desarrollados, tanto durante el taller como posterior a su finalización y a publicar los resultados y el código fuente bajo licencias que promuevan la cultura libre y la difusión del conocimiento producido durante el lab.

Se creará una plataforma digital como repositorio abierto para albergar los proyectos, la documentación y los resultados, con el fin de promover la creación de redes e impulsar un espacio compartido que permita la difusión de los proyectos. La participación en la convocatoria supone el consentimiento de los autores para que los proyectos sean albergados y difundidos en la plataforma.

### **Requisitos técnicos**

El comité de selección estudiará de forma detallada la viabilidad técnica de la realización de los proyectos. Por esta razón, se valorarán de forma positiva proyectos cuyos requisitos técnicos y espaciales estén claramente especificados.

Los proyectos se desarrollarán y exhibirán posteriormente en las instalaciones donde se llevará a cabo el laboratorio. La organización solamente aportará los

---

equipos y medios básicos para la producción de los proyectos seleccionados y siempre bajo petición previa de los autores de las propuestas.

- El acceso y uso de los medios técnicos aportados por la organización será coordinado y supervisado por los responsables del laboratorio.
- Los gastos del material y equipamiento técnico no solicitados ni aprobados con anterioridad deberán ser sufragados por los autores del proyecto.
- La organización promueve la utilización de software libre. Por tanto, anima a los participantes a trabajar con aplicaciones y entornos informáticos libres.

En caso de que el comité de selección tuviera dudas acerca de algún requisito técnico se pondría en contacto con el o los autores de la propuesta.

### **Idioma de trabajo**

El taller se desarrollará en español.

### **Alojamiento, viajes y comida**

- La organización cubrirá los gastos de desplazamiento del promotor del proyecto. En caso de autoría colectiva, se cubrirán los gastos de una sola persona por proyecto.
- Tanto los promotores de proyectos como los colaboradores que no residan en la Ciudad de México podrán solicitar alojamiento.
- La organización ofrecerá 3 comidas diarias a los participantes en el taller.
- La organización solicita a los promotores seleccionados y a los colaboradores no residentes en la Ciudad de México contratar por cuenta propia un seguro médico y de viaje. Asimismo, informarse sobre los requisitos para obtener visa para México, en caso de ser necesario para su nacionalidad.

### **Detalles de alojamiento**

Habitaciones compartidas hasta un máximo de 4 personas. Desayuno incluido.

### **Inscripciones**

- 
- Todas aquellas personas interesadas en participar en el lab deberán completar y enviar siguiente formulario. Además, deberán realizar un video de un minuto para presentar su proyecto, que deberán anexar a su propuesta.
  - Plazo de presentación de proyectos: del 3 de mayo al 15 de junio de 2016.
  - La convocatoria para colaboradores estará abierta del 4 al 25 de julio de 2016.

## **RESOLUCIÓN**

### **Comité de selección**

El comité de selección estará compuesto por los directores y mentores del taller, la Decana de la Escuela de Humanidades y Ciencias Sociales, la Directora de los posgrados de la Escuela de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales, el Director de la Dirección General de Bibliotecas de la Secretaría de Cultura, el Director del Medialab-Prado y el coordinador de innovación ciudadana de la SEGIB.

### **Valoración de los proyectos**

En la selección de los proyectos, el comité valorará:

- Claridad de la propuesta
- Objetivos precisos y con una intencionalidad de cambio social
- Adecuación a los objetivos generales y a la temática planteada en esta convocatoria
- Calidad del proyecto
- Originalidad y grado de innovación de la propuesta
- Viabilidad técnica
- Concurrencia de diversos campos de conocimiento
- La inclusión y apertura a la colaboración de participantes heterogéneos
- Utilización o desarrollo de herramientas de código abierto y de licencias que faciliten el libre acceso a los procesos y los resultados

- 
- Interés educativo y construcción de capacidades
  - Beneficios para comunidades
  - Optimización de los recursos, materiales de reciclaje, basura cero
  - Recuperación de la memoria colectiva y los saberes ancestrales
  - Sustentabilidad del proyecto y capacidad de replicación
  - Implicaciones éticas

Se valorará la diversidad de aproximaciones y procedencias y su integración en el conjunto de las propuestas a seleccionar.

### **Fechas y lugar de publicación de la resolución**

La resolución será publicada el 1 de julio de 2016 en las páginas de Open Labs (<http://www.openlabs.mx>) la Escuela de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales del Tecnológico de Monterrey, la Biblioteca de México y el Medialab-Prado.

### **Difusión y continuidad de los proyectos**

- Los trabajos desarrollados serán presentados públicamente por los autores y colaboradores en la jornada final del taller.
- Tras la finalización del taller, los prototipos desarrollados quedarán expuestos al público en las instalaciones de la Biblioteca de México.
- Además, los participantes autorizan que los proyectos y/o la documentación de los mismos, se publiquen en las páginas de los organizadores.

### **Obligaciones de los seleccionados**

Las personas o colectivos seleccionados se comprometen a asistir al taller y a los seminarios asociados durante toda su duración desde el 28 de noviembre al 9 de diciembre de 2016.

Asimismo, se comprometen a la finalización y documentación de los proyectos propuestos a través del cuaderno de laboratorio y a asumir el deber ético de cooperar con su equipo para la exitosa realización del proyecto.

---

Las personas físicas o jurídicas seleccionadas podrán hacer uso de los equipos previamente solicitados y adjudicados. Cualquier gasto no previsto o no aprobado en material o alquiler de equipos deberá ser sufragado por los autores del proyecto.

El autor o los autores conservan la propiedad intelectual de sus proyectos, si bien siempre que se muestren dichos proyectos en festivales y/o exposiciones y cada vez que se reproduzcan sus imágenes en catálogos y/o páginas web, deberá hacerse constar su relación con el laboratorio ciudadano *Ciudades que aprenden* de la Ciudad de México.

De igual manera, deberán hacer constar siempre los nombres de las personas que han colaborado en el desarrollo de los proyectos y estos deberán ser publicados con licencias libres.

Los proyectos realizados podrán ser publicados en catálogos impresos y en las páginas web de los organizadores.

### **Limitación de responsabilidad**

Los organizadores no son responsables por el uso de los datos o los contenidos que pueda utilizar el participante. Así como tampoco lo son de los derechos de autor o aquellos derechos que correspondan a terceros conforme las leyes respectivas.

### **Interpretación y modificación a los términos de esta Convocatoria**

- Los miembros del Comité podrán realizar las aclaraciones, modificaciones e interpretaciones que consideren pertinentes.
- Todas aquellas circunstancias no previstas en la presente Convocatoria serán resueltas por el Comité.
- Las decisiones, calificación y resultado son inapelables.
- La participación en la presente convocatoria supone la aceptación de todas sus bases y de los contenidos de la misma.

