

EL VALOR CÍVICO DE LAS APLICACIONES MÓVILES

Posted on 14/05/2012 by Naider



Como esta es la primera edición de [URBAPPS](#), queremos empezar de forma abierta y seguro que en sesiones posteriores podemos focalizar más (en temas y tecnologías), pero siempre trabajando en aplicaciones para la **sostenibilidad** de la ciudad en términos amplios. Se trata de abordar la capacidad de movilización cívica que los usuarios de dispositivos móviles tienen a la hora de incidir en la identificación de problemas urbanos, en compartir experiencias, en el control ciudadano de datos públicos, en la generación de soluciones colectivas, etc.

En el libro [From social butterfly to engaged citizen](#), [Kurt Iveson](#) publica un artículo titulado "[Mobile media and the strategies of urban citizenship: discipline, responsabilisation, politicisation](#)" que marca algunas claves para vincular los dispositivos móviles en procesos de [compromiso](#) ciudadano real más allá del peligro de asignar al ciudadano un papel de [mero recolector de información](#). Es un punto clave para que las aplicaciones móviles que se puedan crear tengan un sentido de cambio. Es un punto más a favor de entender este proceso de URBAPPS como un simple ejercicio de poner en común capacidades técnicas de desarrollo móvil:

"(...)different applications of social and mobile media technologies will have different impacts on urban life, depending on the model of governance and strategies of citizenship they embody".

Las apps se convierten en una vía más para romper el modelo tradicional de intermediación institucional del ciudadano, que ahora amplía su capacidad para intervenir y [hackear el gobierno](#) para crear soluciones colectivas fuera de los circuitos tradicionales. Surge así, tenemos la posibilidad de dar una [orientación ciudadana](#) al discurso predominante del papel de la tecnología en la ciudad. En [Ownership in the hybrid city](#), un recomendable documento de [Michiel de Lange](#) y [Martijn de Waal](#), co-fundadores de [The Mobile City](#), encontramos claves para dar un sentido de apropiación ciudadana a las posibilidades tecnológicas digitales en el diseño de servicios y herramientas digitales, un cambio de perspectiva basado en tres pilares: la ciudad como plataforma para unos datos que deberían ser de "propiedad" colectiva, los medios digitales como instrumentos de acción colectiva, cocreación y auto-organización y la capacidad de sumar a más actores y públicos a los temas de interés público.

Con esta perspectiva abrimos con [URBAPPS](#) tres grandes líneas en las que es más fácil ahora mismo sumar capacidad de incidencia, disponibilidad de datos y cercanía al día a día de la ciudad para crear herramientas digitales ad hoc de intervención urbana:

+GREEN

Aplicaciones que contribuyan a construir ciudades más sostenibles en relación a problemáticas como la calidad del aire, del agua, el uso de recursos naturales, el ruido, la disponibilidad de espacios verdes o las incidencias en la vía pública. Seguramente este último tema sea el que ha visto apps y webs más conocidos como [Fix My Street](#), [Repara Ciudad](#), [Street Bump](#) o [Arregla Mi Calle](#), pero hay vida mucho más allá. Hace unos días encontré que la Agencia de Medio Ambiente de Estados Unidos lanzó un concurso en 2011 para el desarrollo de #greenapps, [Apps for the Environment](#), y las [posibilidades](#) son casi inagotables.

MOVE!

Aplicaciones que mejoren la accesibilidad de la ciudad y en concreto relacionadas con la movilidad, la intermodalidad, el transporte público, el acceso a personas con movilidad reducida, los modos de transporte alternativos, las zonas peatonales, etc. Desde aplicaciones para facilitar el [aparcamiento](#), hasta toda la diversidad de sistemas de seguimiento en tiempo real del [transporte público](#) (posiblemente, el área de servicios públicos donde las Administraciones se han implicado más hasta ahora).

Aplicaciones que ayuden a generar relaciones entre las personas que viven en una ciudad y mejorarla en alguna de sus dimensiones. Esta categoría la usaremos como un ámbito más abierto en el que pueden entrar cuestiones que faciliten la vida en la ciudad para cuestiones de organización colectiva, de ocio, de legibilidad de la ciudad, de economía, de compartición de infraestructuras de comunicación, etc.

Las posibilidades son infinitas. El 9 de junio se trata de crear el marco para favorecer el desarrollo de aplicaciones de este tipo, aprendiendo de bagajes y conocimientos diferentes y entendiendo el contexto necesario para que las apps puedan tener incidencia real y viabilidad, cuestiones que no son un problema de programación. Como decía [Usman Haque](#) en [Surely there's a smarter approach to smart cities?](#):

We, citizens, create and recreate our cities with every step we take, every conversation we have, every nod to a neighbour, every space we inhabit, every structure we erect, every transaction we make. A smart city should help us increase these serendipitous connections. It should actively and consciously enable us to contribute to data-making (rather than being mere consumers of it), and encourage us to make far better use of data that's already around us.

También puedes leer:

- [Libro. From social butterfly to engaged citizen](#)
- [Sentient City. El futuro del espacio urbano](#)
- [Everyware, la tecnología que ya está aquí y en todos lados](#)
- [Escenas cotidianas en una ciudad inteligente](#)
- [La inteligencia de la ciudad está en la calle](#)
- [Smart City. Tecnologías emergentes para el funcionamiento urbano](#)
- [De la ciudad sostenible a la smart city. No perder la perspectiva](#)
- [Smart city. Implicaciones políticas y sociales](#)

There are no comments yet.