

CON LA

REDA

ON THE  
NETWORK

ED

NET  
WORK  
WITHIN  
THE

EN LA

PRODUCTION, RESEARCH,  
CULTURAL AND ARTISTIC COMMUNICATION  
IN THE INTERNET ERA

CREACIÓN, INVESTIGACIÓN,  
COMUNICACIÓN CULTURAL Y  
ARTÍSTICA EN LA ERA DE INTERNET

LIDIA BOCANEGRA BARBECHO | ANA GARCÍA LÓPEZ (EDS)

## INNOVACIÓN CIUDADANA EN CULTURA Y TURISMO: LA EXPERIENCIA DE LABIN GRANADA

**Esteban Romero Frías**

Medialab UGR - Universidad de Granada  
[erf@ugr.es](mailto:erf@ugr.es)

**Giselle García Hipola**

Medialab UGR - Universidad de Granada  
[giselleghipola@ugr.es](mailto:giselleghipola@ugr.es)

### Resumen

La participación ciudadana constituye una de las claves políticas de nuestro tiempo. Los procesos participativos buscan por un lado mejorar la adopción de decisiones incorporando mayor información y actores en el proceso y por otro incrementar la legitimidad social de las decisiones tomadas. En el ámbito de la cultura estos enfoques son particularmente relevantes al objeto de no considerar al ciudadano como un mero espectador sino también como un promotor directamente implicado en el desarrollo de proyectos. La propuesta LabIN Granada, acrónimo de Laboratorio de Innovación de Granada, pretende ser una respuesta a estas necesidades. Conformar un ecosistema de innovación ciudadana, con una dimensión digital, que proporciona una capa permanente de interacción, y con una dimensión física con acciones presenciales para el diseño de propuestas entre ciudadanos. La plataforma digital LabIN Granada (<http://labingranada.org>) funciona como una infraestructura epistemológica que trabaja sobre tres conceptos principales: idea, prototipo y proyecto, generando una secuencia iterativa que permite remezclar y visualizar la generación de innovaciones y su ejecución. Esta plataforma se ha empleado de forma experimental en el desarrollo de propuestas innovadoras en la ciudad de Granada.

**Palabras clave:** innovación social, innovación ciudadana, participación ciudadana, cultura, e-participación.

### Abstract

*Citizen participation is one of the political keys of our time. Participatory processes seek on the one hand to improve decision-making by incorporating more information and actors in the process and, on the other hand, to increase the social legitimacy of the decisions taken. In the field of culture, these approaches are particularly relevant in order not to consider the citizen as a mere spectator but also as a promoter directly involved in the development of projects. The proposal LabIN Granada, acronym of the Laboratory of Innovation of Granada, aims to be a response to these needs. It forms an ecosystem of citizen innovation, with a digital dimension, which provides a permanent layer of interaction, and with a physical dimension with face-to-face actions for the design of proposals among citizens. The digital platform LabIN Granada (<http://labingranada.org>) works as an epistemological infrastructure that works on three main concepts: idea, prototype and project, generating an iterative sequence that allows to remix and visualize the generation of innovations and their execution. This platform has been used experimentally in the development of innovative proposals in the city of Granada*

**Keywords:** social innovation, citizen innovation, citizen participation, culture, e-participation.

## INTRODUCCIÓN: PARTICIPACIÓN CIUDADANA E INNOVACIÓN ABIERTA

La participación ciudadana constituye una de las claves políticas de nuestro tiempo, derivada de la desintermediación y la re-intermediación que se ha producido, en buena medida, gracias a la horizontalidad que Internet promueve.

El desarrollo de las tecnologías digitales en su conjunto y particularmente el componente social o colaborativo desarrollado a partir del auge de la Web 2.0 ha propiciado el interés por lo *smart*, los sistemas inteligentes alimentados por las tecnologías de la información y la comunicación. El concepto *Smart City* es el resultado de la aplicación intensiva de tecnologías digitales para abordar retos económicos sociales y medioambientales generados en las urbes. El Parlamento Europeo empleaba en 2014 esta definición de *ciudad inteligente*: “A *Smart City* is a city seeking to address public issues via ICT-based solutions on the basis of a multi-stakeholder, municipally based partnership”. En este informe la definición se hacía operativa seleccionando iniciativas de ciudades en las que al menos se daba una de estas características: *Smart Governance*, *Smart People*, *Smart Living*, *Smart Mobility*, *Smart Economy* y *Smart Environment*. En el marco de una definición más amplia, *Smart People* hacía referencia a aquella cualidad que permitiría que “people and communities to themselves input, use, manipulate and personalise data, for example through appropriate data analytic tools and dashboards, to make decisions and create products and services” (Parlamento Europeo, 2014: 28). El proyecto LabIN Granada se enmarca dentro de un enfoque de *smart city* centrada en las personas, permitiendo, a través de la participación mediante medios tecnológicos la activación de la inteligencia colectiva.

Anthopoulos (2015) realiza una revisión de la literatura en torno al concepto de *Smart City* distinguiendo 4 grandes áreas temáticas: *Smart city*, propiamente dicho; *Smart Growth*; *Living Labs* y *Creative Industry*. Nos interesa particularmente el área de los Living Labs, donde se distinguen algunos temas significativos, como, por ejemplo, la generación de espacios para la innovación a partir de la ciudadanía (Korninos 2002; Pallot et al. 2011) o la consideración de los ciudadanos como sensores en un enfoque bottom-up de recogida de información (Arribas-Bel 2014; Sanchez et al. 2011). Desarrollaremos más adelante sus implicaciones en el proyecto que se presenta, el cual presenta como rasgo distintivo la aplicación de la inteligencia colectiva de la ciudadanía para el desarrollo de propuestas en el ámbito de la cultura, el patrimonio y el turismo.

Aunque son varios los trabajos (Meijer y Bolívar, 2016) que discuten la preponderancia del componente tecnológico, el humano o una combinación de ambos en el desarrollo de las *Smart cities*, no hay modelos puros que prescindan totalmente de uno u otro componente. Dameri (2013) muestra cómo el concepto de *Smart City* ha ido derivando con el tiempo hacia un enfoque más centrado en la ciudadanía.

El mayor foco en la ciudadanía también responde a motivos políticos, ya que a través de la participación se refuerza la legitimidad de las decisiones en la esfera pública a partir de la generación de un mayor sentido de pertenencia y compromiso (Parlamento Europeo, 2014). Para que esta participación sea efectiva es fundamental que los proyectos presten especial atención al nivel de compromiso ciudadano (*citizen engagement*) con la propuesta que se formula desde las instituciones. El *European Innovation Partnership on Smart Cities and Communities* (2015) publicó una serie de principios y facilitadores de este compromiso que pretenden avanzar en esta línea.

Sin lugar a dudas, un elemento clave para el desarrollo de *Smart Cities* es la capacidad de las urbes de atraer a una ciudadanía creativa y educada, lo que Florida (2002) denominaba "creative class". Por ejemplo, para Meijer y Bolívar (2016: 398), la *inteligencia* (smartness) de una ciudad se refiere a "its ability to attract human capital and to mobilize this human capital in collaborations between the various (organized and individual) actors through the use of information and communication technologies."

La generación de capital humano y el nivel educativo nos conecta con el papel de la institución universitaria como motor creativo y de desarrollo económico de las ciudades. En este caso, es particularmente relevante esta relación ya que el proyecto LabIN Granada es un modelo de participación e innovación ciudadanas que se diseña y gestiona desde la Universidad de Granada.

Al margen de la importancia en la generación de capital humano, elemento clave en el desarrollo de ciudades inteligentes, las universidades constituyen instituciones con una fuerte vinculación con el territorio generando estrechos lazos con las comunidades locales (Goddard et al., 2014).

Más allá del modelo de transferencia de conocimiento, conocido como *triple hélice* (Etzkowitz y Leydesdorff, 1997), el modelo de *cuádruple hélice* integra tanto a universidades, empresas y administraciones públicas, como a los usuarios o a la ciudadanía en el caso del proyecto LabIN Granada que nos ocupa (Arnkil et al., 2010).

Las relaciones entre Universidad y los modelos de *Smart City* del entorno en que se sitúan (Agnello, 2013) constituyen un tema de gran interés. El entorno universitario, a través de prácticas democráticas y del ensayo de formas innovadoras de participación en un entorno centrado en aprendizaje e investigación, permite poner en práctica fórmulas que puedan ser de aplicación al marco más global de la ciudad en su conjunto. A través de la participación, la universidad puede ensayar formas de innovación abierta, social y ciudadana que puedan transferirse a la ciudadanía en su conjunto.

La innovación abierta (Von Hippel, 2005) se desarrolla en el ámbito privado, siendo aún un tema no del todo analizado el cómo se puede convertir también en una herramienta efectiva para el ámbito público (Bakici et al, 2013; Mergel, 2015). Para conseguir el desarrollo de esta innovación abierta, Gascó (2017: 90) destaca la importancia del papel de los intermediarios de innovación, los cuales define como “external organizations and individuals that support companies in their innovative activities by gathering, developing, controlling and disseminating external knowledge by providing various resources and regulating the innovation networks”. Entre otros agentes, destaca el papel de los *Living labs* (Almirall et al., 2011; Bakici et al., 2013), instituciones que como veremos tienen mucho en común con el proyecto que presentamos.

Justamente este tipo de iniciativas intentan proporcionar los medios que, según Dvir y Pasher (2004), los gobiernos deberían proporcionar: esto es, las condiciones adecuadas para que la ciudadanía pueda participar en la creación e intercambio de conocimiento, así como en la innovación.

Nos centramos a continuación en el desarrollo del caso que presentamos, una vez dibujado el marco teórico en el que se sitúa.

## INTRODUCCIÓN AL PROYECTO LABIN GRANADA

El proyecto LabIN Granada, acrónimo de Laboratorio de Innovación de Granada, se concibe como un laboratorio ciudadano para Granada con interés en fomentar la participación y la innovación de la ciudadanía en su conjunto. El Laboratorio se aproxima a la idea de Urban Living Lab (Nesti, 2015). El Living Lab básicamente ofrece un ecosistema pensado para fomentar la experimentación en entornos reales (Almirall et al., 2012) y la co-creación permitiendo integrar a distintos agentes sociales, empresariales y políticos para realizar un trabajo en común a favor de la ciudadanía.

En nuestro caso, la idea de Living Lab viene apoyada por el desarrollo de una plataforma digital que facilita la innovación y la co-creación. En este caso se trata de una herramienta de participación ciudadana centrada no en la toma de decisiones sino en la innovación y la generación de propuestas de forma participada. Desde el punto de vista de la innovación el modelo se centra en la generación de ideas, el prototipado de soluciones y el desarrollo de proyectos para la ciudad y su entorno.

Como se puede observar en la Figura 1 este proyecto se materializa tanto en un entorno digital, a través de la plataforma <http://labingranada.org/>, como en un espacio físico, aún no establecido de manera permanente, que se diseñaría como un lugar de referencia para el encuentro de los ciudadanos.

# labIN Granada

Laboratorio de Innovación Ciudadana

## espacio digital



Generación de ideas basadas en observaciones realizadas tanto por ciudadanos de Granada residiendo en la ciudad o por el mundo como por personas de fuera de Granada vinculadas a la ciudad (turistas, Erasmus, etc.)



## espacio físico



Un espacio físico que permite el encuentro de la ciudadanía para experimentar, innovar, aprender y desarrollar prototipos.



Figura 1. Dimensión digital y dimensión física de LabIN Granada.

La iniciativa y el liderazgo del proyecto corre a cargo de Medialab UGR (Universidad de Granada), lo cual, dadas las características de la ciudad supone un valor añadido y un modelo diferente de gestación de un laboratorio ciudadano, al tiempo que atiende a la demanda social de conexión de universidad y sociedad.

La invitación que formula la Universidad a las instituciones del gobierno local y provincial es a que adopten un papel protagonista generando un espacio de innovación sobre Granada en su conjunto, adoptando así un papel protagonista en el desarrollo del proyecto. El Laboratorio se convierte en un instrumento para la política local con aplicaciones en áreas tan diversas como: participación ciudadana, educación, accesibilidad, cultura y patrimonio, *smart city*, igualdad, empleo, etc.

Las aplicaciones en este sentido sería múltiples:

- Activación de la ciudadanía y generación de un marco para la participación, la emoción y la generación de historias.
- Captación de las mejores ideas y proyectos que se realizan por todo el mundo.
- Posicionar a Granada como espacio de innovación ciudadana.
- Elaboración de proyectos europeos y detección de socios globales.
- Anticipar y resolver retos derivados de problemas en transporte, ocio, sanidad...

## OPORTUNIDAD DEL PROYECTO EN EL ÁMBITO CULTURAL

Granada es una ciudad que cuenta con aproximadamente 235.000 habitantes siendo el centro de una área urbana de aproximadamente 530.000 habitantes. La ciudad dispone de un gran activo de conocimiento, la Universidad de Granada, conformada por una comunidad de aproximadamente 70.000 personas, en su gran mayoría estudiantes: personas activas y formadas cuya integración en la ciudad a través de la participación, del conocimiento y de la innovación resultaría clave para activar la participación y la innovación ciudadana.

La ciudad precisa la activación de la participación ciudadana con el fin de generar un entorno más innovador y emprendedor, que no solo atienda a los retos del mercado, sino de igual medida a los retos culturales, sociales y políticos. Esta necesidad quedó plasmada en el Plan Estratégico de Granada "Estrategia Granada 2020" - EG2020 (Consejo Social de Granada, 2015), donde se incluía el reto de la participación social en la toma de decisiones de la ciudad

como un objetivo de alta prioridad que debería resolverse en el corto plazo. El diagnóstico realizado señala que la participación ciudadana en el día a día de la ciudad es muy baja, lo cual requiere la experimentación de fórmulas que, a través de las tecnologías digitales y del encuentro físico, permitan la escucha, la innovación, el diálogo y la toma de decisiones.

De manera particular se considera muy relevante la conexión y participación de la amplia comunidad universitaria de nuestra ciudad en los asuntos comunes, en tanto que oportunidad para la innovación y la dinamización de la ciudad. En este sentido se trata de una propuesta que resuelve tanto una necesidad de la ciudad como de la propia institución universitaria, que afronta de manera recurrente críticas relativas a la falta de conexión con su entorno. Así pues, en este caso, el proyecto puede servir para dibujar nuevas formas de relación de la Universidad con su entorno. Lejos de un enfoque de transferencia de conocimiento que es unidireccional: de la Universidad a la sociedad; aquí se parte del reconocimiento de que diversos tipos de conocimiento se hayan distribuidos en los distintos actores sociales, siendo necesario conectarlos y activarlos para el bien común.

El diseño de LabIN Granada, como se explicitará en las próximas páginas, constituye una apuesta por activar la parte más social del proyecto “Granada Smart City”, una propuesta de ciudad inteligente que abunde no únicamente en un enfoque instrumental mediante desarrollos tecnológicos ajenos al ciudadano, sino que incorpore sus preferencias y su participación de una manera explícita. La activación de la ciudadanía es fundamental para un desarrollo adecuado de una ciudad inteligente (Centre for Cities, 2014).

La propuesta tiene una especial significación para abordar retos del ámbito cultural, como ya se ha hecho en las primeras pruebas piloto del proyecto. Justamente la cultura es un elemento clave en el desarrollo de la ciudad. De hecho la capacidad de generar capital humano a través de la educación es clave para el desarrollo de ciudades creativas (Florida, 2002). De acuerdo con el “Cultural and Creative Cities Monitor” (Comisión Europea, 2017) publicado en junio de 2017, Granada sobresale en este indicador con una puntuación de 33 frente a la media de ciudades similares en términos de población (21), empleo (23) y riqueza (19). El nivel educativo se relaciona con el crecimiento económico y con mayores estándares de vida (Faggian et al., 2016). Es justamente en este ámbito donde el citado Plan Estratégico destaca la necesaria participación de la sociedad civil en el apoyo y el fomento de la cultura y la conservación



de bienes culturales. Granada, de acuerdo con el “Cultural and Creative Cities Monitor” (Comisión Europea, 2017) destaca como la tercera ciudad de España solo por detrás de Madrid y Barcelona en el índice; siendo la primera ciudad española si solo se tiene en cuenta la actividad cultural. Uno de los grandes retos planteados en este diagnóstico es el desarrollo de una industria cultural moderna que permita la generación de empleo en sectores creativos.

Granada además trabaja para postularse como Ciudad Europea de la Cultura en 2031, coincidiendo con el 500 aniversario de la fundación de la Universidad. Un proyecto que se pretende que esté protagonizado por la participación ciudadana, tanto en su planificación como en su desarrollo, y por la integración de la tecnología en las futuras propuestas culturales. Como veremos más adelante las primeras pruebas piloto de LabIN Granada se desarrollaron en torno a esa problemática.

Se combinan pues en este proyecto tres elementos clave: democracia, cultura y participación ciudadana.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO

Es frecuente, en el desarrollo de la acción política municipal, la creación de comisiones de expertos o de grupos de interesados para analizar problemas y plantear soluciones. Estos modelos suelen en muchos casos dejar fuera a agentes relevantes y a la ciudadanía en su conjunto en determinados temas de gran impacto social en los que podrían realizar aportaciones críticas para el desarrollo de propuestas innovadoras y consensuadas por una amplia base social.

Así pues el objetivo del proyecto es permitir dotar de una nueva infraestructura epistemológica a la ciudad, de modo que complemente los modelos actualmente existentes, al tiempo que genere posibilidades de encuentro y aprendizaje para la ciudadanía. La detección de problemas y retos para ser abordados por la comunidad presenta una doble vía (Centre for Cities, 2014):

- a) Debate y generación de propuestas para afrontar retos y problemas propuestos por las propias instituciones (enfoque *top-down*). Un ejemplo de aplicación sería el diseño del proyecto de Granada como Ciudad Europea de la Cultura en 2031, una propuesta que surge de las instituciones públicas, pero que pretende situar a la ciudadanía como protagonista tanto en su planificación como en su desarrollo. Otras propuestas de este tipo se pueden referir a la dedicación y equipación de espacios pú-

blicos u otros temas vinculados a transporte, medioambiente, igualdad, sanidad, etc.

- b) Debate y generación de propuestas para afrontar retos y problemas propuestos por la propia ciudadanía (enfoque *bottom-up*). En este caso es la propia ciudadanía la que detecta retos, combina ideas existentes y genera propuestas para su resolución. En este caso las instituciones se ven interpeladas a través de propuestas que llegan por iniciativa ciudadana a partir del mismo canal que la institución pública emplearía para plantear sus problemáticas.

Adicionalmente se podría permitir que empresas o instituciones incluyan retos o problemas a resolver, generando un programa de patrocinios que permita la sostenibilidad del proyecto.

La Figura 2 muestra, tanto la pluralidad de actores implicados en la generación y compartición de ideas, propuestas y proyectos como los enfoques *top-down* y *bottom-up* recién mencionados.

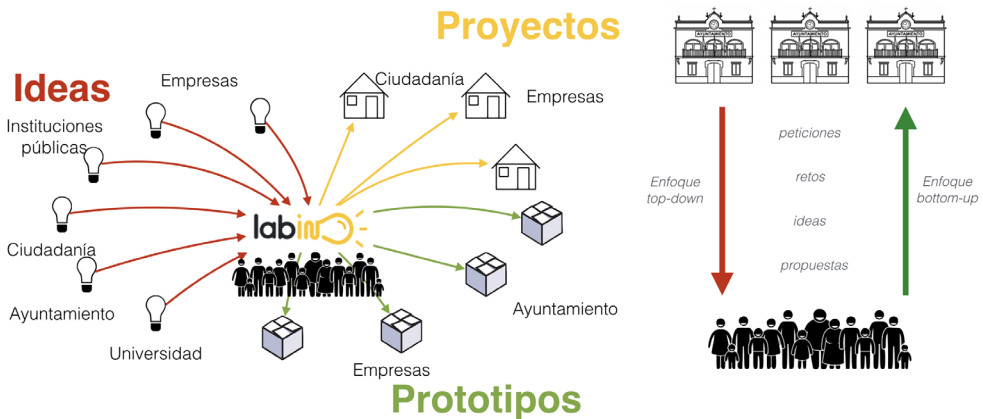


Figura 2. Agentes implicados en LabIN Granada y enfoques

El proyecto persigue además otros objetivos adicionales:

1. Generación de nuevas comunidades de aprendizaje en torno a proyectos concretos y temas de interés, proporcionando así nuevas formas de participación ciudadana complementarias a asociaciones u otros movimientos sociales.

2. Aprovechamiento de la capacidad de detección de ideas y oportunidades por parte de granadinos que se encuentran expatriados de forma temporal o permanente o de aquellos que viajan al extranjero y están expuestos a innovaciones; así como de la comunidad de visitantes temporales en nuestra ciudad (por ejemplo, turistas y estudiantes Erasmus). Como se observa en la Figura 3, los ciudadanos actúan como agentes innovadores detectando las mejores ideas que observan en otros lugares.



Figura 3. Detección de la mejores ideas observadas alrededor del mundo.

1. Selección de ideas y de oportunidades de mejora para hacerlas llegar a los actores competentes en su desarrollo, funcionando como un agente intermediario de innovación abierta y de co-creación (Gascó, 2017).
2. Adaptación de las ideas al entorno granadino mediante la formulación de prototipos.
3. Fomento de la participación y colaboración entre ciudadanos.
4. Articulación de una potencial red social centrada en innovación y conocimiento vinculada al territorio.

La consecución de estos objetivos convertirían a LabIN Granada en un instrumento de transformación social para la ciudad dentro del movimiento “Smart”.

## COMUNIDADES

El proyecto se destina de forma amplia a la ciudadanía en su conjunto residente o vinculada de alguna manera con Granada. Sin embargo, por su origen, desde el ámbito de la universidad, y por su potencial como elemento educador y de aprendizaje, hay varios grupos a los que se tendrían en especial consideración para su puesta en marcha y consolidación.

- Comunidad universitaria, con la que se tiene un contacto directo dado que la Universidad de Granada es la promotora del proyecto, pudiendo activar potencialmente a más de 60.000 estudiantes.
- Comunidad educativa. Se pretende realizar talleres de participación en colegios y comunidades de aprendizaje con el objetivo de poner a los más pequeños en el centro de la transformación de la ciudad, canalizar su creatividad hacia posibles mejoras de la provincia, despertar su interés por el entorno en el que viven, y fomentar la colaboración entre diferentes entidades —universidad, colegios e institutos, asociaciones de padres y madres.
- Movimientos sociales, generando un nuevo espacio de encuentro y diálogo centrado en innovación social.
- Ciudadanía de Granada en general. Es prioritario alcanzar a aquellos ciudadanos que hasta el momento no articulan sus capacidades innovadoras a través de modelos tradicionales de asociacionismo. Personas con motivación para participar en proyectos concretos de una manera flexible.
- Otras personas vinculadas a Granada. Como se apuntaba anteriormente, la plataforma digital está pensada para que cualquier persona vinculada a Granada, con independencia de donde se encuentre pueda compartir ideas vistas en otros lugares y que consideren deseable que se implementen en el territorio.

## FUNCIONAMIENTO Y DISEÑO DE LA PLATAFORMA DIGITAL

El proyecto LabIN Granada, se concibe como un laboratorio ciudadano para Granada con interés en fomentar la participación y la innovación. Granada

cuenta con miles de ciudadanos activos capaces de detectar retos y de generar ideas de cambio para su entorno. La plataforma LabIN Granada digital (<http://labingranada.org/>) articula un mecanismo para que estos retos y estas ideas puedan expresarse y visualizarse de modo que la comunidad pueda trabajar en su evaluación y potencialmente en su desarrollo.

Desde el punto de vista de la innovación el modelo se centra en la generación de ideas, el prototipado de soluciones y el desarrollo de proyectos para la ciudad y su entorno, como se observa en la Figura 4.

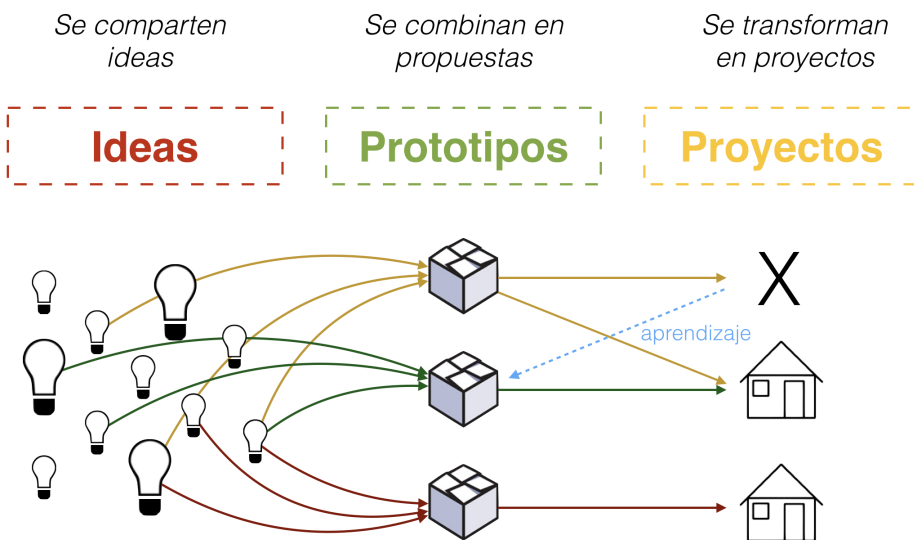


Figura 4. Ideas, prototipos y proyectos en LabIN Granada.

La aplicación de la plataforma LabIN en un contexto de innovación ciudadana, no busca tanto la "originalidad" de las ideas, sino su transferibilidad, esto es, la capacidad de detectar innovaciones que se aplican ya en otros lugares, compartirlas y combinarlas para generar propuestas adecuadas para un nuevo contexto. Es por ello que se habla de innovación basada en evidencias.

De alguna manera la estructura LabIN acaba conformando una red social de conocimiento que permite conectar a personas activas y comprometidas con un territorio, al tiempo que un canal de ayuda y soporte para las instituciones que pueden plantear retos y necesidades a los ciudadanos o bien recibir propuestas de ellos.

La propuesta LabIN conforma un ecosistema de participación e innovación ciudadana, que al margen de esta importante dimensión digital, que proporciona una capa permanente de interacción, cuenta con la indispensable dimensión física con acciones presenciales que se pueden realizar de forma puntual o mediante la creación de en un espacio de innovación ciudadana.

### ¿CÓMO FUNCIONA LA PLATAFORMA DIGITAL?

Las ideas son pequeñas aportaciones que se suben a la plataforma acompañadas de una imagen o vídeo descriptivos, un título, un resumen breve y una descripción amplia. Pueden ser desde pequeñas innovaciones de diseño aplicadas a elementos concretos hasta propuestas más amplias y ambiciosas. Las ideas subidas se atribuyen a estos usuarios, contribuyendo a desarrollar su propia identidad digital. Todos los contenidos se licencian con Creative Commons siendo reutilizables y pudiendo ser evolucionados mediante la generación de una "copia" a la que otro usuario añade su propia contribución, reflejando siempre la trazabilidad de la idea. Estas ideas se conciben como piezas de un lego que posteriormente se podrán recombinar en prototipos.

El modo de reflejar el lugar donde una idea ha sido vista se hace mediante la geolocalización de la misma en el lugar de origen y la geolocalización en destino indicando el espacio en el que la idea se desarrollaría. Las ideas podrían igualmente incluirse en diversas áreas temáticas.

Los prototipos en la plataforma hacen referencia a propuestas elaboradas a partir de la combinación de al menos dos ideas subidas previamente al sistema, de modo que se obligue al usuario a navegar y descubrir otras aportaciones y combinarlas. Los prototipos pueden ser, al igual que las ideas, votados y comentados. Su realización dependerá de diversas instancias: desde los propios ciudadanos hasta las instituciones públicas, pasando por iniciativas empresariales.

La Figura 5 muestra un esquema del funcionamiento de la plataforma digital.

La ciudadanía es la protagonista de la plataforma, compartiendo ideas y generando prototipos para resolver los retos de la ciudad. La ciudadanía puede comentar, compartir y marcar las ideas como favoritas, añadir contactos a su propia red, etc. Para contribuir en la plataforma es preciso generar un perfil personal, de manera que cada aportación esté identificada.



Figura 5. Esquema del funcionamiento de la plataforma digital.

## PROPUESTA DE ESPACIO FÍSICO

Los laboratorios ciudadanos son espacios en los que personas con distintos conocimientos, habilidades y diferentes grados de especialización académica y/o práctica se reúnen para desarrollar proyectos juntos. Los laboratorios ciudadanos requieren nuevos contextos espaciales de producción abiertos, horizontales y colaborativos, que tienen la característica de ser efectivamente accesibles e inclusivos ampliando además de la cantidad y la diversidad de los usuarios que participan en sus actividades.

El espacio en que se situaría el laboratorio conformaría un espacio permanente de exposición, información, escucha y encuentro, donde se desarrollarían convocatorias abiertas para la presentación de propuestas y la participación en el desarrollo colaborativo de proyectos. Se trabajaría sobre un

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

Hasta el momento, en las actividades presenciales que se han realizado se han utilizado espacios tanto de Ayuntamiento como principalmente de la propia Universidad de Granada, que cuenta con instalaciones distribuidas por toda la ciudad.

## EXPERIENCIAS DESARROLLADAS EN EL ÁMBITO DE LA CULTURA

El proyecto LabIN Granada se presentó oficialmente el 25 de mayo de 2017 en un acto público en el Palacio de la Madraza en Granada, concretamente en la Sala Caballeros XXIV que era el lugar donde hasta el siglo XIX residía el Gobierno de la ciudad. En el acto estuvieron presentes representantes de las principales instituciones granadinas, incluyendo Ayuntamiento, Junta de Andalucía y Universidad de Granada.

Junto con el lanzamiento de la plataforma digital, se realizaron unas experiencias piloto presenciales con talleres centrados en el diseño de propuestas en torno al reto "Diseña Granada como Ciudad Europea de la Cultura en 2031". Tanto con grupos de trabajo presenciales como con propuestas enviadas por ciudadanos a través de correo electrónico, se desarrollaron 10 propuestas mostrando una forma alternativa para activar a la ciudadanía con el fin de innovar. Las temáticas giraron sobre cuestiones como: artesanía, arquitectura, jardinería, cultura, turismo, entre otras.

Dado que la plataforma digital no se había presentado aún, se publicó una guía de trabajo autónomo que pretendía ayudar a aquellas personas que no pudieran asistir a las sesiones presenciales, de modo que reuniéndose donde quisieran o a título personal generaran propuestas de cara al evento de presentación de LabIN Granada.

Meses después, en septiembre de 2017, con el mismo reto en el horizonte pero centrados en la celebración del Día Internacional del Turismo, se desarrolló una campaña que, tomando como centro la plataforma digital, permitió generar

más de 350 ideas con más de 1.000 usuarios registrados, que bien aportaron las propuestas o apoyaron las de otros participantes.

Los temas más recurrentes de las propuestas fueron la movilidad (fomento de la bicicleta y el transporte público), el reciclaje y medioambiente, la con-



exión de la ciudad a través de wifi y diferentes propuestas culturales como la creación de espacios nuevos para la cultura o el desarrollo de eventos.

Como se ha podido comprobar, la iniciativa LabIN Granada supone una propuesta diferente para afrontar de manera colaborativa y distribuida los procesos de generación de proyectos culturales, desde grandes retos a largo plazo, como puede ser el diseño de un proyecto de Ciudad Europea de la Cultura, como pequeños proyectos que pueden ser encabezados por los propios ciudadanos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGNELLO, D. (2013): "Università e Smart Cities", *Rivista Di Storia Delle Idee*, 22: 27-31. <http://doi.org/10.4474/DPS/02/02/LSS103/05>
- ALMIRALL, E.; LEE, M., y WAREHAM, J. (2012): "Mapping living labs in the landscape of innovation methodologies", *Technology Innovation Management review*, September: 12-18.
- ANTHOPOULOS, L.G. (2015): "Understanding the Smart City Domain: A Literature Review", en RODRÍGUEZ-BOLÍVAR, M.P. (editor) "Transforming City Governments for Successful Smart Cities", Springer: 9-21.
- ARNKIL, R.; JÄRVENSIVU, A.; KOSKI, P. y PIIRAINEN, T. (2010): "Exploring quadruple helix. Outlining user-oriented innovation models", Tampere: University of Tampere-Institute for Social Research - Work Research Centre.
- ARRIBAS-BEL, D. (2014): "Accidental, open and everywhere: Emerging data sources for the understanding of cities", *Applied Geography*, 49: 45-53.
- BAKICI, T.; ALMIRALL, E. y WAREHAM, J. (2013): "The role of public open innovation intermedialities in local government and the public sector". *Technology Analysis & Strategic Management*, 25(3): 311-327.
- CENTRE FOR CITIES (2014): "Smart Cities", <<http://www.centreforcities.org/wp-content/uploads/2014/08/14-05-29-Smart-Cities-briefing.pdf>> [04/09/2017].
- COMISIÓN EUROPEA (2017): "Cultural and Creative Cities Monitor", <<https://composite-indicators.jrc.ec.europa.eu/cultural-creative-cities-monitor/>> [04/09/2017].
- CONSEJO SOCIAL DE GRANADA (2015): "Plan Estratégico de Granada - Estrategia Granada 2020", <<http://www.granada.org/inet/ConsejoSocial.nsf/05687d-46128ba0c5c1257f3a00473881/27430f9e035afa6bc125808b00479df9!OpenDocument>> [04/09/2017].
- DAMERI, R.P. (2013): "Searching for Smart City definition: a comprehensive proposal", *International Journal of Computers & Technology*, 11(5). <<https://www.>>

- researchgate.net/profile/Renata\_Dameri/publication/283289962\_Searching\_for\_Smart\_City\_definition\_a\_comprehensive\_proposal/links/5630cd6608ae2df441bb7e5d.pdf> [04/09/2017].
- DVIR, R., y PASHER, E. (2004): "Innovation engines for knowledge cities: An innovation ecology perspective", *Journal of Knowledge Management*, 8(5): 16-27.
- ETZKOWITZ, H., y LEYDESDORFF, L. (1997): "Introduction to special issue on science policy dimensions of the Triple Helix of university-industry-government relations", *Science and Public Policy*, 24(1): 2-5. <http://doi.org/10.1093/spp/24.1.2>
- EUROPEAN INNOVATION PARTNERSHIP ON SMART CITIES AND COMMUNITIES (2015): "Smart Cities and Communities principles and enablers for citizen engagement: the experience from the European Innovation Partnership on Smart Cities and Communities", <[https://eu-smartcities.eu/sites/all/files/CitizenFocus\\_FINAL\\_DOC\\_%282%29\\_0.pdf](https://eu-smartcities.eu/sites/all/files/CitizenFocus_FINAL_DOC_%282%29_0.pdf)> [04/09/2017].
- FAGGIAN, A.; PARTRIDGE, M. y MALECKI, E. (2016): "Creating an environment for economic growth: creativity, entrepreneurship or human capital?", MPRA Paper, <<https://ideas.repec.org/p/pramprapa/71445.html>> [04/09/2017].
- FLORIDA, R.L. (2002): *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*, Basic Books.
- GASCÓ, M. (2017): "Living labs: Implementing open innovation in the public sector", *Government Information Quarterly*, 34(1): 90-98. <http://doi.org/10.1016/j.giq.2016.09.003>
- GODDARD, J.; COOMBES, M.; KEMPTON, L. y VALLANCE, P. (2014): "Universities as anchor institutions in cities in a turbulent funding environment: vulnerable institutions and vulnerable places in England", *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society*, 7(2): 307-325. <http://doi.org/10.1093/cjres/rsu004>
- KOMNINOS, N. (2002): *Intelligent cities: Innovation, knowledge systems and digital spaces* (1st ed.), London: Routledge.
- MEIJER, A., y BOLÍVAR, M.P.R. (2016): "Governing the smart city: a review of the literature on smart urban governance", *International Review of Administrative Sciences*, 82(2): 392-408. <http://doi.org/10.1177/0020852314564308>
- MERGEL, I. (2015): "Opening government. Designing open innovation processes to collaborate with external problemsolvers", *Social Science Computer Review*, 33(5): 599-612.
- NESTI, G. (2015): "Urban living labs as a new form of co-production", *Insights from the European experience*. Artículo presentado en ICPP - International Conference on Public Policy II. Milan, July1-4.

- PALLOT, M.; TROUSSE, B.; SENACH, B.; SCAFFERS, H. y KOMNINOS, N. (2011): "Future Internet and living lab research domain landscapes: Filling the gap between technology push and application pull in the context of smart cities", en CUNNINGHAM, P. y CUNNINGHAM, M. (Eds), eChallenges e-2011 Conference Proceedings, IIMC International Information Management Corporation, 2011.
- PARLAMENTO EUROPEO (2014): "Mapping Smart Cities in the EU", <[http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOL-ITRE\\_ET\(2014\)507480\\_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOL-ITRE_ET(2014)507480_EN.pdf)> [04/09/2017].
- SANCHEZ, L.; GALACHE, J.A.; GUTIERREZ, V.; HERNANDEZ, J.; BERNAT, J.; GLUHAK, A. y GARCIA, T. (2011): "Smartsantander: The meeting point between future internet research and experimentation and the smart cities", en *Proceedings of the IEEE Future Network and Mobile Summit (FutureNetw)*, Warsaw, Poland.
- VON HIPPEL, E. (2005): "Democratizing innovation: The evolving phenomenon of user innovation", *Journal Fur Betriebswirtschaft*, 55(1): 63-78. <http://doi.org/10.1007/s11301-004-0002-8>

CV

**Esteban Romero Frías**, *Medialab UGR - Universidad de Granada*

[erf@ugr.es](mailto:erf@ugr.es) / <http://estebanromero.com/> /twitter [@polisea](https://twitter.com/polisea)

Doctor en Contabilidad (Universidad de Granada 2010). Profesor Titular del Departamento de Economía Financiera y Contabilidad de la Universidad de Granada. Director de Medialab UGR (<http://medialab.ugr.es/>) - Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital dentro del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de Granada. Director de LabIN Granada (<http://labingranada.org/>) - Laboratorio de Innovación Ciudadana de Granada. Sus trabajos de investigación se enmarcan en el e-research, abordando la investigación en ciencias sociales a partir de datos y herramientas basados en Internet. La mayor parte de su producción científica se centra en el empleo de técnicas webmétricas para el análisis de instituciones científicas y empresariales, así como en la aplicación de tecnología en educación. Desde 2007 utiliza blogs, wikis y redes sociales en su labor docente así como instrumentos para la comunicación de su trabajo investigador. Ha realizado además diversas

estancias de investigación en el extranjero, entre otras: University of Western Ontario, Canada; University of Wolverhampton, Reino Unido; Virtual Knowledge Studio, Amsterdam, Holanda; Centre de Recherche Interdisciplinaire, Université Paris Descartes, Paris, Francia. Ha impartido numerosos seminarios sobre Web 2.0, aprendizaje, ciencia abierta, conocimiento libre y emprendedores en España, México y Francia.

**Esteban Romero Frías**, Medialab UGR - Universidad de Granada

[erf@ugr.es](mailto:erf@ugr.es) / <http://estebanromero.com/> / twitter [@polisea](https://twitter.com/polisea)

Doctor in Accounting (University of Granada, 2010). Professor at the Department of Finance and Accounting at the University of Granada (Spain). Director of Medialab-UGR (<http://medialab.ugr.es/>) - Laboratory for Research on Digital Culture and Society at Vice-Rectorate for Research and Knowledge Transfer of the University of Granada. Director of LabIN Granada (<http://labingranada.org/>) - Laboratory of Citizen Innovation of Granada.

His research works are framed in the field of e-research, using Internet tools and methods in social sciences. Most of his scientific production focuses on the use of webmetric techniques for the analysis of business and universities, as well as in the application of technology in education. Since 2007 he uses blogs, wikis and social networks in his teaching. He has made several research stays abroad, among others: University of Western Ontario (Canada); University of Wolverhampton (United Kingdom); Virtual Knowledge Studio (Amsterdam, The Netherlands); and, Center de Recherche Interdisciplinaire (Université Paris Descartes, Paris, France). He has given numerous seminars on Web 2.0, learning, open science, free knowledge and entrepreneurs in Spain, Mexico and France.

**Giselle García Hípola**, Medialab UGR - Universidad de Granada

[giselleghipola@ugr.es](mailto:giselleghipola@ugr.es)

Doctora en Ciencia Política (Universidad de Granada 2014) en el Departamento de Ciencia Política y de la Admón., Máster en Co-

municación (Universidad de Granada, 2006) y Máster en Marketing Político, estrategias y comunicación política (Universidad Autónoma de Barcelona, 2008). Actualmente es Directora de la Casa del Estudiante- Centro Cultural Universitario Casa de Porras del Vicerrectorado de Estudiantes y Empleabilidad. Investigadora en el Grupo de Investigación en Ciencias Sociales de la Junta de Andalucía (SEJ-113) desde 2009, ha realizado estancias de investigación en el Instituto de Ciencias Políticas y Sociales, (Barcelona (dos años), Sciences Po, Paris (tres meses) y Dublin City University, Irlanda (tres meses). Entre sus principales líneas de investigación se encuentra la comunicación política, las campañas electorales, el comportamiento político y electoral (voto, regionalismo, gobierno multinivel); partidos políticos y liderazgo; medios de comunicación de masas e internet y métodos de investigación aplicada a la Ciencia Político.

**Giselle García Hípola**, Medialab UGR - Universidad de Granada

*giselleghipola@ugr.es*

*Doctor in Political Science (University of Granada, 2014) at the Department of Political Science and Public Administration. Master in Communication" (University of Granada, 2005). Master in marketing: political communication and strategies" (Autonomous University of Barcelona, 2006- 2008). Director of the University Cultural Center "Casa de Porras"- Home's Students, Vice-rectorate of Students and Employability. I belong to a research group "Political Science" (SEJ-113), since April 2009. He has made research visits in Institut de Ciencies Politics i Socials, Barcelona, Spain (two years); Université de Sciences Po, Paris, France (three months) and Dublin City University, Ireland (three months). Research interests: Political Communication (Electoral and Political Campaings); Political Behaviour (vote, Regionalism, Multi-level governance, Regionalist dynamics); Political Parties and Leadership; Mass media and internet and Elite Methods and Qualitative Methodology applied to Political Science.*