



Documento Colaborativo FestInn 2017

En el Festival de Innovación Ciudadana más de 120 participantes de la provincia de Santa Fe conversaron, se encontraron y trabajaron en Mesas Temáticas junto a facilitadores y mentores.

En este documento que surge de la co-creación y colaboración de tod@s, vamos a compartir las ideas y desafíos relacionados a las metodologías- que llamamos Momentos- consideradas "comunes" para todos los Ejes de Trabajo:

1. Momento de Ideación donde se discutieron, priorizaron y fundamentaron diversos elementos y/o recursos importantes para pensar el estado de situación, el marco futuro donde idear y desarrollar Desafíos colaborativos.
2. Momento de Co-Creación donde en grupo y colectivamente cada Mesa Temática propuso una matriz de Desafíos para construir junt@s una agenda para el 2018.

Índice

1. ¿Por qué publicar este documento ?
2. Guía contenido
3. Mesas temáticas
 - 3.a. Cultura Digital
 - 3.b. Desarrollo Sostenible
 - 3.c. Hacking Cívico
 - 3.d. Gob.Lab
 - 3.e. Co.Lab
4. Agenda Co-Creada de Desafíos 2018

1. ¿Por qué publicar este documento?

- 1- Porque es la filosofía de Santalab, lo construído es libre y abierto
- 2- Al compartir aquello que co-creamos seguimos fortaleciendo el proceso colaborativo
- 3- Podrás conocer con más detalle lo discutido en cada Mesa Temática y así aportar tus comentarios o ideas. Asimismo, si te parece que a algún Eje de Trabajo se le podría sumar otra categoría o tema, iadelante!
- 4- Ampliar o profundizar los Desafíos de tu Mesa
- 5- Compartir la Agenda con otr@s que creas interesad@s!

2. Guía contenido

- Lo dividimos por Mesa Temática para facilitar su lectura y organización
- Comenzamos recordando el propósito inicial de cada Mesa Temática
- Sumamos una breve mención a aspectos destacados de cada una (Momento exploratorio) y los elementos priorizados - fundamentados como parte de insumos para el abordaje de apertura y colaboración de proyectos . Los elementos discutidos fueron: Competencias-Normativas-Actores/Colaboradores-Tecnologías, Datos Abiertos.
- Finalizamos con un espacio comparativo de debates sobre los elementos o recursos y por supuesto, compartimos la Agenda de Desafíos 2018

3. Mesas temáticas

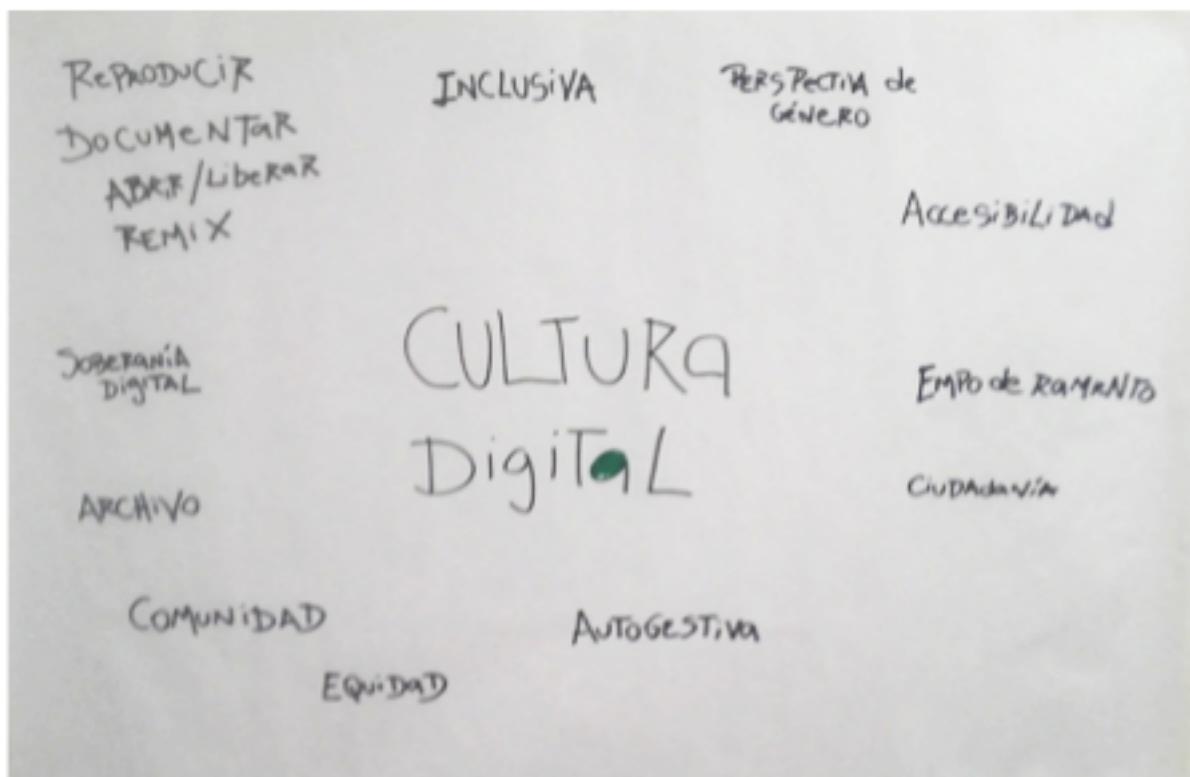
3.a. Cultura Digital:

Abordar desde una perspectiva de gobierno abierto e innovación ciudadana temas como: cultura libre y colaborativa, derechos de autor en el ámbito público, licencias creative commons, el

dominio público, inclusión digital y el derecho a innovar. Videojuegos, programación, realidad virtual, impresión 3d, internet de las cosas, y otras nuevas tecnologías aplicadas a la co-creación de soluciones públicas de código abierto

Ideas Disparadoras/Conceptuales a destacar:

Luego de un espacio donde la Mesa debatió sobre qué pensamos cuando hablamos de cultura digital, abierta, participativa, común o libre, se llegó al consenso sobre una "cultura digital" que contiene principios, valores, acciones y actividades tales como:



Los elementos que culminaron en esta simulada conceptualización de Cultura Digital provienen en su mayoría del debate previo sobre qué relacionamos con cultura común, abierta y lo ya concebido como digital. En este último caso, el condimento de soberanía permaneció, sin embargo se desecharon finalmente cuestiones como innovación, acceso o lenguaje.

Contexto de lo abierto y colaborativo: Priorización de elementos



La Mesa ubicó como prioritario el elemento humano, social en referencia a los actores y colaboradores, el segundo puesto lo comparten los datos y la tecnología, luego las normativas y finalmente las competencias. Es de destacar que cuando se refiere a normativas se hace referencia a temáticas de propiedad intelectual o derechos de autor. Cuestión que equilibra con el elemento de elección libre sobre la posibilidad de acceso irrestricto de los recursos culturales de la provincia.

Más que fundamentar la elección, se realizó una descripción de cada uno.

3.b. Desarrollo Sostenible

Abordar desde una perspectiva de gobierno abierto e innovación ciudadana temas como: movilidad sostenible, reciclaje y reutilización, gestión de los RAEE para procesos de innovación, espacio público y procomún. Lo público y los bienes comunes. Gestión de la abundancia. El derecho a innovar y nuevas formas de inclusión. Hacia un desarrollo sostenible de las áreas vulnerables y periurbanas de la provincia de Santa Fe fortaleciendo espacios de participación, co-creación, cohesión social e incidencia de la ciudadanía en la transformación de sus comunidades.

Ideas Disparadoras/Conceptuales a destacar:

En esta Mesa la exploración sobre Desarrollo Sostenible descansó sobre la comparativa entre procesos o paradigmas en pugna: el lineal o tradicional y el relativo a la economía circular. Para ello se trabajó con distintos productos, servicios o recursos ambientales repensando nuestra CIUDAD según procesos de toma-uso, reutilización, reciclado de los mismos. En el marco de políticas públicas de innovación y de gestión de la abundancia, de necesidad de redefinir los bienes comunes y su manejo una Ciudad, Espacio Urbano, Público regenerativo el tema AGUA, MOVILIDAD y ALIMENTOS fueron los resaltados. Es de destacar que procesos o cuestiones industriales (químicas, productivas, extractivas) no fueron ampliamente focalizadas, a diferencia de temáticas cotidianas y de cercanía.



Contexto de lo abierto y colaborativo: Priorización de elementos



La Mesa privilegió la red de actores que conforman la estructura para llevar a la acción los proyectos o iniciativas. Dada la sensibilidad del tema, en segundo lugar se ubicó a la sensibilización y desarrollo de campañas de comunicación. Toma relevancia el factor de datos debido a la fundamentación relacionada a la necesidad de información en la temática y derivado de ello las competencias de manejo, procesamiento de datos para poder implementar dispositivos de evaluación, seguimiento, programas piloto haciendo uso de variables tecnológicas.

3.c. Hacking Cívico

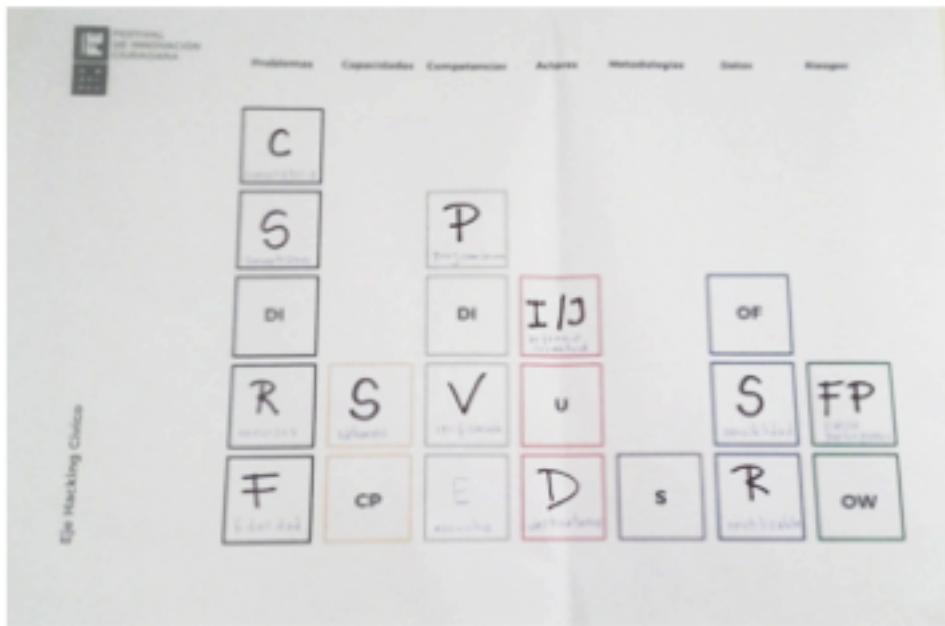
Abordar desde una perspectiva de gobierno abierto e innovación ciudadana temas como: transparencia activa, estándares de datos abiertos y procesos, visualizaciones y aplicaciones de rendición de cuentas, periodismo de datos, monitoreo ciudadano, insumos para la toma de

decisiones en el sector público. Mecanismos de participación ciudadana en estrategias mixtas entre lo presencial y lo digital, democracia abierta y democracia siglo XXI. Mesas Subnacionales OGP

Ideas Disparadoras/Conceptuales a destacar:

La Mesa inició con un proceso de gaming simulando el Tutti Frutti en clave hack. De esa forma se presentó una forma de desandar términos que con asociación libre los participantes relacionaron con Hacking Cívico. Como palabras claves -de peso por cantidad de menciones- fueron colaboración, innovación y participación. Resultantes de la búsqueda de asociación y relación entre las mismas, la deliberación como parte de la inteligencia colectiva , el conocimiento en relación a información como sustento del acto de elegir y la cultura participativa en cercanía de convivencia obtuvieron mayor espacio que los datos . La cocreación enmarcó el espacio integral cívico.

Luego, en la búsqueda de estándares sobre qué consideramos y qué podemos hacer por medio de procesos creativos y transformadores en el espacio público se debatieron los elementos químicos para un hackeo cívico situado en nuestro contexto.



En grupo y colectivamente se discutieron elementos que bajo la premisa de problemas, competencias, capacidades, actores, metodologías o riesgos nos ofrecieran un marco o matriz común. De allí surgió no sólo el debate sobre aspectos profundos sobre democracia, cultura participativa y tipos de participación, sino que también se puso en discusión el concepto mismo de hacking cívico tal como se está considerando y poniendo en práctica en nuestros territorios. No sólo fake news, sino una especie de <fake participativa> de los procesos , hasta el debate que persiste (también surgió en el espacio de Santalab de Argentina Abierta) sobre donde van los datos cuando participamos.

Finalmente, la matriz consensuada sobre Hacking Cívico arrojó cuestiones tales como : La falta de conocimiento sobre que és Hacking Cívico es una problemática bastante compleja y en donde la difusión a través de la ayuda de los medios, la transferencia de experiencias sería vital . Algunas deficiencias en relación a competencias, cultura participativa, mapeo de actores puede ser utilizada para ofrecer menor resistencia al acceso de información, a mayor transparencia sectorial o inclusive a pensar en una participación "fake" e inclusive a la frustración/apatía. Un punto clave, es la "escucha" como elemento básico para que el Hacking Cívico tenga impacto real

y no copie de los movimientos de apertura el riesgo de caer en el "open washing", es decir, en portales o plataformas sin contenido, reuso o impacto en la calidad de vida de la sociedad.

Problemas	Capacidades	Competencias	Actores	Metodología	Datos	Riesgos
Falta de recursos	Capital humano	Educación civil	Medios de comunicación	Simulaciones	Datos sensibles	Frustación
Falta de transparencia	Saberes	Transferir experiencias	Mentores	Sprint	Mapeo de actores	"Falsa" participación
Desconocimiento ciudadano sobre HC	Participación	Programación		Scrum	Conocer fuentes de datos	"Infoxicación" (intoxicación por exceso de datos)

Contexto de lo abierto y colaborativo: Priorización de elementos



Si bien la Mesa no priorizó por unanimidad a colaboradores como primera opción, fue aquella que se encontró en los primeros lugares. El prototipado y la experimentación tomó su lugar como elemento elegido libremente al igual que infraestructura, insumo que para algunos era determinante para comenzar a hablar del impacto o posibilidades de desarrollo del hacking cívico. El lugar ocupado por competencias VS datos pone en cuestión que para la Mesa la apertura es una demanda "satisficha" pero que el paso a seguir es aquél por el cual la ciudadanía se apropie de saberes que permitan ejercer la participación y la eficacia de las iniciativas ciudadanas con la ayuda de las tecnologías. A pesar del lugar ocupado por el recurso normativas, el debate al respecto fue sumamente interesante. De allí surgieron cuestiones como la diferencia entre normativa-leyes-policies (cercañas a las evaluadas por el movimiento de datos y gobierno abierto) y la aseveración -poniendo como ejemplo a SANTALAB- sobre que si hay voluntad, empatía, ganas de hacer, el marco legal no es un impedimento.

3.d. Gob.Lab

Abordar desde una perspectiva de gobierno abierto e innovación ciudadana temas como: Aportes de un laboratorio de innovación pública, abierta y ciudadana en un gobierno provincial. Co-creación y prototipado de soluciones públicas. Estrategias transversales de colaboración y desarrollo de capacidades de innovación en ministerios del gobierno provincial y gobiernos locales

Ideas Disparadoras/Conceptuales a destacar:

La Mesa Gob.Lab tenía un gran desafío por delante, ya que es a partir del FESTINN que abre sus puertas públicamente luego de un extenso trabajo interno de SANTALAB al respecto. Por tanto, se comenzó el trabajo temático ampliando la visión sobre cómo sería un lab de gobierno a través del abordaje de: principios, condiciones, métodos y tipos de problemas/soluciones que debería contener el mismo.

Cada grupo de la Mesa presentó un conjunto de ideas afines, pero de forma colectiva se llegó a un acuerdo sobre quéería este Gob.lab.

En el cruce entre el nivel cultural/organizacional las condiciones y principios relevantes son el cambio cultural -participación ciudadana frente a valores de apertura- transparencia a partir de espacios intergeneracionales, multiactoral, colaborativos. Ello como premisa para pasar a metodologías centradas en el ciudadano, consultas y plataformas de participación en pos de la resolución de problemas cotidianos de la ciudadanía y el fortalecimiento institucional.



Esos niveles previos de transformación organizacional, institucional, metodológicos reflexionados en el marco de nuevas formas de pensar la política pública, llevaron a pensar de forma provocativa, versiones en clave LAB sobre cómo creativa y co-creativamente llevar a cabo la toma de decisiones, la deliberación o un proceso nuevo en la arena pública áreas como la de la Salud o Ambiente por ejemplo. Fue un ejercicio grupal a partir de datasets, áreas de gobierno, actores, procesos y niveles de gobierno previamente definidos. El objetivo: pensar desde cero como incluirías la co-creación, la evidencia aportadas por los datos abiertos a esa política pública.

El resultado fue un sistema de coordinación de la asistencia ciudadana frente a inundaciones y un sistema para el acceso de los ciudadanos a su historial clínico.

Contexto de lo abierto y colaborativo: Priorización de elementos

Gob.Lab	DATOS Información base para investigación, estado de situación
Priorización Elementos para la Apertura y Colaboración	ACTORES/COLABORADORES Multiplicidad de actores esencia de lab e innovación
Elementos Libres Seleccionados	COMPETENCIAS Ayudan a fundamentar decisiones y registro de datos
- Decisión Política - Gestión del Cambio - Evaluación	TECNOLOGÍAS Para la implementación, democratización y prototipado, la acción
	NORMATIVAS Marco institucional

La necesidad de la obtención de evidencia para llevar a cabo políticas públicas se torna determinante en la Mesa Gob.lab dando el primer lugar a los mismos. En segunda instancia, es importante resaltar que la suma y variedad de actores en los procesos de toma y deliberación de lo <público> es un ingrediente que se reconoce en la Mesa y más aún poniéndolo como factor determinante si hablamos de lab e innovación. Las competencias se consideraron como un insumo intrínseco a la gestión del cambio propuesto, al igual que el uso de tecnologías. Sin embargo, la cuestión institucional se la encuentra necesaria para sostener y respaldar el proceso.

3.e. Co.Lab

Abordar desde una perspectiva de gobierno abierto e innovación ciudadana temas como: La cuádruple hélice de la innovación y fortalecimiento del ecosistema de innovación pública. El Estado como catalizador de la innovación pública. Modelo de prototipado de innovación ciudadana y ciclo de implementación. Sostenibilidad de proyectos de innovación ciudadana y sus posibles modelos. Bancos de tiempo. Empresas B. Enlaces (Montevideo) y La Colaboradora (Zaragoza) como modelos para aprender

Ideas Disparadoras/Conceptuales a destacar:

Al igual que el anterior, Co.lab, en el marco del Festinn propició sus primeros intercambios con iniciativas tras un gran trabajo previo.

Utilizando una dinámica donde la Mesa debía representar tweets, los deseos, aprendizajes, problemas, metodologías y necesidades de los participantes en el marco de procesos referidos a un Colab fueron presentados. De allí, una variedad de ideas surgieron tales como :

- Aprendizajes: "El trabajo colaborativo es el mejor generador y revisor en cada proyecto"
- Problemas: "Co-producir más allá de la "burbuja"
- Metodologías: "Banco de tiempo como herramienta para la generación de una cultura diferente intercambio"
- Necesidades: "Intercambio de experiencias de forma constante"
- Deseos: "Lograr una federalización de la formación para emprendedores los comerciantes artesanos pequeños productores y financiar sus proyectos"

4. Agenda Co-Creada de Desafíos 2018

Creamos una galería de recursos por EJE para que puedas constatar en detalle cada Desafío. Si deseas sumar tu aporte o ampliar tu desafío, puedes hacerlo al margen de cada documento creado para tal fin entrando al Link Recursos.

MESA	DESAFIÓ
Cultura Digital LINK Recursos	Tecnopibes por los Barrios Cajita Cultural Digital Vecinales 2.0. Reconocimiento 3D de objetos Plataforma de despegue de proyectos APPO (App de Oficios) Kit de software Libre para actividades Culturales
Desarrollo Sostenible LINK Recursos	Humanizar la circulación en las calles del microcentro Optimizar el consumo de agua en la comunidad educativa Dispositivo de canje de botellas de plástico por alimento de mascotas Transformar micro-basurales en espacios habitables Optimizar la separación de residuos en origen Reciclado para reuso de bicicletas
Hacking Cívico LINK Recursos	Apertura de Datos del Poder Judicial Redim (Red Integrada de Info Metereológica) Mecanismos de Cultura Participativa Capacitar a sociedad civil y funcionarios en Gobierno Abierto

	Formación a ciudadanos y Estado en participación digital y presencial
Gob.Lab LINK Recursos	Publicidad y Transparencia en los partidos políticos y campañas electorales
	Mejorar las intervenciones sociales en los tres (3) niveles del Estado
	Avanzar en la portabilidad de datos médicos
	Unificar la info del ciudadano que ya posee el Estado en sus distintas áreas
	Incrementar la apertura y transparencia del poder legislativo
	Generar info pública en base a detección de imágenes
	Disminuir la inseguridad en la movilidad urbana
	Disminuir la duplicación de esfuerzos entre los distintos actores de gobierno
Co.Lab Link Recursos	Creación Grupo Co.lab (Tareas y Agenda 2018)