SI → C

Social Innovation for Communities

Innovacions seleccionades
SIC Turisme massiu
18 d'abril 2013

www.si-c.org

Iniciativa promoguda per:

upsocial! social innovation and scaling

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

Eina de mapeig social verd que fomenta el desenvolupament sostenible de comunitats locals

Nom de la innovació	Emprenedor Social	Àrea geogràfica d'implantació
Open Green Map	**Wendy E. Brawer**	**Global**

El problema

En un món cada vegada més global hi ha més conscienciació de promoure un desenvolupament sostenible de les comunitats locals. A més, hi ha la necessitat de recopilar, mapejar i conèixer aquestes comunitats, els seus recursos naturals i les seves característiques úniques per aconseguir una millor conservació en el futur. Barcelona és una ciutat amb coses increïbles per oferir i que, des de fa anys, manifesta una tendència de respecte pel medi ambient, amb reeixides iniciatives com la de Bicing.

La solució

La missió d'OGM és aconseguir una participació inclusiva en el desenvolupament sostenible de la comunitat a un nivell superior. OGM és una eina cartogràfica interactiva que ajuda a les persones de tot el món a promocionar els llocs de la seva comunitat de sostenibilitat, rutes i recursos. OGM fusiona iconografia amb els mapes de Google i la tecnologia de codi obert Drupal amb coneixement local. Crea un espai de comunitat en línia que ajuda a que les persones comparteixin les seves idees, les imatges i els impactes sobre els llocs verds, tant a escala local com global. Destaquen l'ecoturisme, la mobilitat, el menjar local, l'aprenentatge i l'aire lliure. Es tracta d'una comunicació directa i democràtica, en funció dels coneixements locals i l'acció. És un projecte amb gran consciència en l'impacte social i ambiental. Barcelona OGM pretén crear una àmplia font d'informació amb tots els punts verds de la ciutat (parcs, empreses ecològiques, lloguer de bicicletes, parcs solars, restaurants *slow food* etc.) I que estigui disponible per a qualsevol turiste a través de les Oficines de Turisme locals.

Com funciona

- Es poden explorar milers de recursos naturals vius, culturals i verds a ciutats i pobles de tot el món.
- Permet la publicació instantània, actualització i expansió de projectes.
- Redueix les barreres de la cartografia interactiva fomentant la participació comunitària.
- Convida al públic a trobar, filtrar i comparar els atributs de qualsevol lloc i enriquir afegint comentaris i elements multimèdia en qualsevol idioma.
- Encoratja als residents i visitants a suggerir llocs directament per a que els Mapmakers puguin revisar i aprovar-los.
- Proporciona una base interactiva de *crowd-sourcing* de dades verdes per a l'intercanvi i lliure desenvolupament de noves aplicacions, eines i recursos per a un futur sostenible.
- Es poden incorporar *widgets* d'OGM a un lloc web o bloc propis.
- Permet a un usuari ser el líder d'equip de la seva comunitat local contribuint a través de la secció "Participar".
- Barcelona OGM: es pretén imprimir el mapa, alliberat de drets d'autor i proporcionar-lo en les Oficines de Turisme de Barcelona. S'afegirà una capa extra amb alternatives respectuoses amb el medi ambient de la ciutat.

Model de sostenibilitat

Green Map System és una organització sense ànim de lucre que promou la participació en el desenvolupament comunitari sostenible a tot el món i utilitza el mapatge com la seva eina. OGM es finança a través de donacions deduïbles i del patrocini. També a través de les administracions locals competents i la publicitat inserida en els productes finals.

Eina de mapeig social verd que fomenta el desenvolupament sostenible de comunitats locals

Nom de la innovació	Emprenedor Social	Àrea geogràfica d'implantació
Open Green Map	**Wendy E. Brawer**	**Global**

Indicadors d'impacte

200 mapes oberts verds amb prop de 17.000 llocs.
Xarxa local de més de 700 comunitats registrades en 55 països.
Best Eco App Award de Treehugger i Best of Green Awards 2011 gràcies a la nova possibilitat d'afegir llocs per part d'usuaris des dels seus *smartphones*.

L'emprenedora invitada

Creadora i directora de Green Map System des de 1995. És dissenyadora, innovadora social, consultora i educadora pública. Amb seu a Nova York, es va centrar en el disseny sostenible des de 1989 creant un mapa original dle medi ambient de Nova York i el Mapa Apple Green el 1992.

Pionera en la col·laboració basada en Internet de desenvolupament, ha liderat la posada en marxa del Sistema de Green Map sense ànim de lucre. La seva iconografia universal juntament amb una aclamada metodologia inclusiva i de la xarxa local el va elevar a nivell global. La seva innovació més recent és la d'OGM. Ha treballat per a la New York Union University, Cooper Union i també ha ensenyat, parlat i escrit sobre disseny sostenible en desenes de conferències i universitats. Altres innovacions socials i consultories de disseny han estat sobre les energies renovables, la reducció de residus i de la comunitat eco-compromís. El treball de Brawer ha estat cobert per revistes, llibres, diaris, blogs i multimèdia. Ha estat reconeguda com una de les 50 Visionairies Utne (2009), (Woman of Earth / Terre de Femmes (Yves Rocher Foundation 2005), dissenyadora resident, (Smithsonian Cooper-Hewitt National Design Museum 1997) i el Premi de Sea Change (Fundació Gea 2003).

http://www.linkedin.com/in/wendybrawer LinkedIn

Per saber-ne més

http://www.opengreenmap.org/home Open Green Map web oficial.
http://www.opengreenmap.org/es/greenmap/barcelona-open-green-map Barcelona OGM
https://twitter.com/GreenMap Twitter Green map.
http://vimeo.com/greenmapsystem Green map System a Vimeo.
http://www.youtube.com/user/greenmapsystem Canal Open Green map YouTube.

Joc d'iPad per motivar els nens a conèixer el patrimoni cultural i la història de les seves ciutats

Nom de la innovació	Emprenedor Social	Àrea geogràfica d'implantació
Lost In Time	**Karem Sikkema**	**Països Baixos**

El problema

Els nens i els joves d'avui en dia tenen un interès decreixent en la història i el patrimoni cultural. La manera d'aprendre i conèixer aquests aspectes segueix un mètode molt tradicional a través de l'estudi, llibres i museus. No hi ha interactivitat, diversió i repte, per tant, els joves perden l'interès en la història cultural i patrimonial de les seves ciutats.

La solució

Lost In Time és una aplicació mòbil per Ipad llançada al març de 2013 per fomentar el coneixement de la història i de les ciutats entre els nens de 7 a 14 anys. És una experiència basada en la ubicació i la memòria històrica passejant per un casc antic, una línia històrica de defensa o un museu. Aquest innovador joc a l'aire lliure per l'iPad combina filmacions meravelloses i un emocionant joc amb una recerca a través de la ciutat i en el temps. És protagonitzada per l'usuari i el cabaretier Freek de Jonge. És un joc que dóna vida a la riquesa de les històries que el patrimoni cultural, la història, els monuments i el paisatge han d'oferir. A través de l'iPad, aquestes històries es converteixen en un emocionant joc d'aventures.

Model de sostenibilitat

El model bàsic de finançament és per la venda del joc a través de l'AppStore. Per exemple, el joc de la ciutat d'Utrecht té un preu de 9,99 €. Es pretén cobrar per les tauletes iPads lliurades als turistes. S'ha iniciat una campanya per aconseguir inversors a través de la plataforma holandesa de *crowdfunding* Symbid.

Com funciona

Amb LIT es convida a descobrir la ciutat i a involucrar-se en les històries de la història local. L'iPad es converteix en una màquina del temps que converteixen aquestes històries en una aventura emocionant que s'experimenta al carrer. L'usuari es trobarà donant voltes a la història, amb edificis en flames, figures ombrívoles i gent que li demana ajuda. Mitjançant LIT es pot formar part de la història i de les ciutats dels Països Baixos.

Les imatges són impressionants i és un joc intel·ligent que fa moure el jugador i que descobreixi i resolgui endevinalles com mai abans. Es trobarà amb personatges històrics i històries que el captivaran. Gràcies a aquesta aplicació el jugador aprendrà sobre el patrimoni i la història local.

En el joc hi ha diferents possibilitats depenent del contingut:

- La història local: una història local és una història completa i filmada amb personatges històrics que animen els jugadors a ajudar i una ruta per anar a executar una ordre. Amb una història local, els jugadors estan al voltant d'uns 15-20 en el joc.
- Joc Flash: alerta al jugador quan camina en un determinat lloc a l'àrea de joc i de la seva història. Per aquest minijoc hi ha un document històric. El minijoc es pot combinar amb un descompte (per a un cafè o d'admissió per exemple).

Joc d'iPad per motivar els nens a conèixer el patrimoni cultural i la història de les seves ciutats

Nom de la innovació	Emprenedor Social	Àrea geogràfica d'implantació
Lost In Time	**Karem Sikkema**	**Països Baixos**

Indicadors d'impacte

• El 2013 s'ampliarà a més de 20 ciutats dels Països Baixos. La idea és ampliar-lo a Alemanya i altres països europeus.
• Lost in Time és ideal per ser utilitzat com a *Citymarketing*. Ofereix una oportunitat única per presentar la ciutat i atreure visitants. Un primer pilot de LIT es va fer a Spakenburg i va ser rebut amb entusiasme.
• El gener de 2012 Tempeest va rebre el segon premi en el Premi de Foment Citymarketing holandesos, pel potencial de LIT com a producte *Citymarketing*. La primera versió beta completa de LIT va ser completada l'estiu de 2012. Tempeest està actualment buscant ciutats que vulguin participar en l'estrena de LIT.

L'emprenedora invitada

MSc en Ciències de la Salut per la Maastricht University i Master of Arts en Assistència Humanitària per la Universitat de Groningen i la Ruhr-Universität Bochum. Ha treballat com a Personnal Development i Communication Skills en la Hogeschol Utrecht i com a Managing Partner en Beleef! Teamtraining i en Living Story. És CEO i fundadora de Tempeest on treballa amb passió per desenvolupar una experiència mòbil: jocs per iPad on es pugui gaudir d'una de les històries que han succeït en aquest lloc. La primera experiència ha estat LIT.
Ha treballat en el desenvolupament del joc, així com també en el desenvolupament empresarial, la creació de xarxes i la comercialització. Especialista en experiència mòbil, disseny d'aventura, desenvolupament de jocs basats en aprenentatge, construcció i dinàmica d'equips, i desenvolupament i creació de negocis.

http://www.linkedin.com/in/karensikkema LindedIn Karem Sikkema

Per saber-ne més

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=F3GPRFqBdwQ Promoció Lost In Time
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=F3GPRFqBdwQ Web oficial Lost In Time
https://twitter.com/beleeftraining Twitter Karem Sikkema
https://www.facebook.com/karensikkema Facebook Karem Sikkema
http://vimeo.com/40287911 Presentació Vimeo Karem Sikkema

Aplicació GPS i guia multimèdia multidispositiu personalitzada per a diferents iniciatives turístiques

Nom de la innovació	Emprenedor Social	Àrea geogràfica d'implantació
Insitu Solutions	**Kristy Martin**	**Global**

El problema

Quan els turistes o visitants arriben a una ciutat necessiten obtenir informació sobre transports, llocs d'interès, informació útil, etc. Amb les noves tecnologies els mapes de paper tradicionals han quedat obsolets. El visitant necessita una eina capaç de funcionar en un dispositiu que dugui a sobre com *smartphones* o tauletes i que disposi de geolocalització.

La solució

Insitu SolutionsTM és una aplicació multiplataforma desenvolupada per Idéeclic que permet publicar contingut basat en la localització per informar, atraure i retenir els visitants. Es tracta d'una solució interactiva que ofereix contingut multimèdia a través dels punts d'interès en els mapes, plànols o imatges. Es pot utilitzar en interiors, a l'aire lliure i en tots els dispositius d'última generació. Amb una solució única per a cada organització, els ajuda a que puguin interactuar amb el seu públic objectiu, en qualsevol moment i amb qualsevol dispositiu. La constant interactivitat i completa personalització aporten un gran valor afegit.

Model de sostenibilitat

El finançament s'aconsegueix a través de la publicitat que apareix en els diferents productes finals.

Com funciona

IS es pot administrar des d'una oficina local de turisme per guiar els seus visitants fins a una empresa per promocionar o oferir descomptes.

Els usos principals són els següents:

• Museus i galeries: s'optimitza l'experiència dels visitants afegint interpretació valuosa per les col·leccions i les exposicions, o per mostrar els seus serveis com a botigues de regals i restaurants.
• Parcs temàtics: fa de la visita una experiència atractiva i innovadora aconseguint que els visitants tornin al futur. Es pot millorar i promocionar el lloc generant nous negocis.
• Aquaris, zoològics i parcs: es proporciona informació interessant ajudant als usuaris a trobar informació sobre els animals, el seu hàbitat i la biodiversitat a més d'altres serveis accessoris.
• Universitats, escoles i campus: es posa a l'abast d'estudiants, professors i visitants informació sobre horaris, adreces, reunions, sales, esdeveniments socials, etc.
• Centres comercials i grans superfícies: s'obre les portes a una nova experiència de marca amb el consumidor i ofereix més visibilitat al centre o negoci.
• Aeroports, estacions de tren i metro: basat en tecnologia GPS, es posa a disposició dels passatgers informació sobre sortides, horaris, informació útil, botigues, anuncis ... per fer del viatge un plaer.

Aplicació GPS i guia multimèdia multidispositiu personalitzada per a diferents iniciatives turístiques

Nom de la innovació	Emprenedor Social	Àrea geogràfica d'implantació
Insitu Solutions	**Kristy Martin**	**Global**

Indicadors d'impacte

• Tecnologia desenvolupada al Zoo de Cleveland i aplicada en diferents espais naturals protegits a Canadà.
• Idéeclic és soci de més de 80 museus, universitats, biblioteques, arxius, fundacions, organitzacions culturals i comunitats i s'han creat més de 150 projectes en benefici dels seus clients, molts dels quals han guanyat premis d'excel·lència.

L'emprenedora invitada

Després de finalitzar el Màster en Història Pública de la Carleton University, va treballar com a interna per al Museu de Ciència i Tecnologia de Canadà fins al 2006, investigant i escrivint històries web per als joves, complementant la col·lecció de fotografies CN Rail (un arxiu de la història de Canadà) fent més accessibles les imatges.
Mentre treballava amb CSTM, es va contractar a Idéeclic com a desenvolupador web. Quan va acabar la seva experiència en CTSM va ser contractada per Idéeclic com a investigadora, escriptora directora del projecte i enllaç de l'equip. Actualment, coordina les estructures de contingut per a molts dels projectes Idéeclic, treballant amb l'equip per desenvolupar conceptes i *storyboards*, investigar i escriure jocs, activitats educatives i exposicions virtuals, així com la supervisió de la integració de continguts. També és responsable de la planificació, organització i animació de les avaluacions dels grups focals i les proves i controls de qualitat. A través d'CSTM i Idéeclic, ha guanyat molta experiència en escriure guions per les activitats d'entreteniment educatiu i exposicions virtuals. Les seves especialitats són: investigació, escriptura, creació d'eines i recursos educatius, planificació de projectes, planificació creativa, grups d'enfocament, proves d'avaluació de projectes i equip de supervisió.

http://ca.linkedin.com/pub/kristy-martin/34/2b1/573 LinkedIn Kristy Martin

Per saber-ne més

http://vimeo.com/44218772 Ideeclic Vimeo
http://insitu.ideeclic.com/ Insitu Solutions web oficial
http://www.youtube.com/watch?v=76unfz8hZa0 Vídeo presentació Insitu Solutions
https://twitter.com/Kanvasys Twitter Kanvasys