

# GLOSARIO

**Autoorganización, Self-organization:** Proceso en el que la organización interna de un sistema, generalmente abierto, aumenta de complejidad sin ser guiado por ningún agente externo.

**Bottom up design:** La aproximación bottom-up define un sistema en base a pequeños componentes concretos y bien definidos que su conjunto y en sus relaciones construyen la definición del sistema que amplía el conocimiento con incertidumbre. Esta aproximación deriva conclusiones posibles, plausibles o probables aunque no necesarias desde la lógica. Es un proceso inductivo.

**Ciencia ciudadana, citizen science:** La intervención participativa de no expertos en procesos de colaboración con científicos gracias al poder de las redes. Algún ejemplo es el proyecto pionero SETI@Home o las observaciones del mundo natural y su clasificación con proyectos como el *Galaxy Zoo* o *The great sunflower Project*.

**Códigoabierto, open source:** Proveniente del software libre, es un movimiento que promueve que el acceso y distribución, libre y abierto al código fuente, produce una mejora exponencial frente a modelos cerrados. Por ejemplo frente a twitter existe identica.

**Comunidad, Community:** Un sistema de convivencia entre práctico y utópico, entre personas que comparten distintos aspectos comunes, a la vez que son capaces de gestionar sus diferencias.

**Comunidad de práctica:** Entorno de aprendizaje compartido en el que distintas personas -a la vez que se reconocen y establecen redes de confianza-, investigan y experimentan de manera práctica sobre cuestiones concretas que les interesan, de manera informal, interactuando e intercambiando saberes, generando inteligencia colectiva, socializando experiencias y generando transferencia.

**Colaboratorio, colaboratorium:** Corresponsabilidad en un espacio intermedio, un espacio de responsabilidad y participación tanto para la ciudadanía, los movimientos sociales, la Administración y la empresa privada.

**Conectividad, connectivity:** La creatividad consiste en conectar realidades y ficciones, en crear conexiones originales para ofrecer alternativas al pensamiento establecido (prejuicio). Su modelo es la conexión. De igual manera, las sinergias de co-creación y co-producción dependen de la capacidad de encontrar conexiones entre distintos potenciales.

**Conocimiento situado:** metodología de investigación acuñada por Donna Haraway y paralela a lo que se ha llamado la «standpoint theory» en el pensamiento feminista. Consiste en reclamar la ventaja epistemológica que le viene dada al sujeto investigador por su historia de vida y por sus condiciones de raza, clase, género o sexualidad. La perspectiva

parcial de esta historia de vida, se entiende, atraviesa la investigación, nutriéndola con la capacidad de problematizar la «objetividad» de las investigaciones científicas.

**Cuarto sector, *fourth wave*:** Un nuevo sector emergente que difumina los límites entre el sector público, privado y la sociedad civil, persiguiendo objetivos sociales con métodos de gestión empresariales.

**Desarrollo humano local:** El protagonismo de las personas, desde sus realidades sociales locales, en la búsqueda de su propio desarrollo y como agentes activos en la creación de una globalización desde abajo.

***Design thinking*:** Un proceso creativo que pretende resolver retos cambiando la forma en que nos enfrentamos a ellos, desde una metodología basada en la empatía, la contextualización y el prototipado.

**DIY/DIT (*Do It Yourself / Do It Together*):** Hazlo tú misma/o y hazlo con otra/os. Una forma de autogestión y autoproducción independiente, para realizar las convicciones propias sin esperar la voluntad de otros.

**Emprendimiento social:** Proceso de empoderamiento que aporta a las personas las claves para emprender y crear modelos económicos sostenibles a partir de su propio trabajo, creando empresas o modelos productivos y poniéndolos en marcha. Comenzar una empresa antes que abrir una empresa. Tomar la iniciativa, comprometerse con determinación con una idea que produzca un cambio social significativo.

**Espacio Público:** Espacio de lo común, lugar donde cualquier persona tiene el derecho de circular, en oposición a los espacios privados, donde el paso puede ser restringido, generalmente por criterios de propiedad privada, reserva gubernamental u otros.

**Empoderamiento urbano:** Proceso por el cual las personas aumentan su capacidad en la toma de decisiones de los planteamientos urbanos y el diseño de las ciudades para impulsar cambios positivos de los lugares que habitan.

**Empoderamiento ciudadano, *citizen empowerment*:** Proceso por el cual la ciudadanía aumenta su fortaleza política y social confianza, visión y protagonismo. Generalmente involucra el desarrollo en el beneficiario de una confianza en sus propias capacidades.

**Emancipación social:** Acción que permite a un grupo de personas acceder a un estado de autonomía por cese de la sujeción a alguna autoridad o potestad.

**Extitución:** Si las instituciones son sistemas organizacionales basados en un esquema dentro-fuera, las extituciones se proponen como superficies en las que pueden ensamblarse, eventualmente, multitud de agentes. De materialidad y temporalidad difusas, la extitución nos sirve para entender las relaciones de poder que toman forma en el capitalismo blando, pero también puede problematizarse y servir como sistema

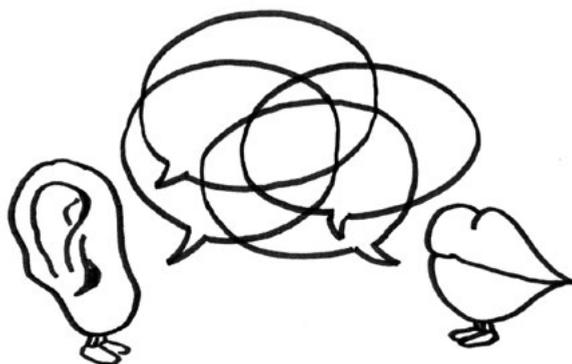
de funcionamiento crítico ante las organizaciones institucionales normativas (hegemónicas y anacrónicas).

**Gamificación:** utilizar mecánicas de juego en ámbitos considerados no lúdicos, de forma que impulsa al usuario a participar en una actividad y genera un comportamiento determinado. La Gamificación convierte una tarea rutinaria o aburrida en algo entretenido y dinámico. Además añade a la organización los valores positivos que aporta el juego. Gamificación significa influencia, motivación y fidelización.

**Hackeo urbano:** En escenarios bottom-up de participación ciudadana, un hackeo urbano sería una acción llevada a cabo sobre el espacio urbano, o alguno de sus elementos, por ciudadanos empoderados, con el fin de transformarlo positivamente, alterando su sentido convencional y dotando al espacio hackeado de una nueva naturaleza reivindicativa, estética y comunitaria. Representan una forma emergente de participación y apropiación de los espacios urbanos.

**Iniciativas ciudadanas:** son procesos informales de práctica ciudadana que modifican de forma resiliente y adaptativa el entorno urbano. Son prácticas auto-organizadas y colectivas que trabajan por el empoderamiento urbano de la ciudadanía y desarrollan procesos críticos sobre la ciudad actual. Entendemos las iniciativas ciudadanas como agentes que promueven la innovación social en los entornos donde operan. Implica tener ciudadanos comprometidos y responsables que desarrollen su labor de forma abierta para aumentar las capacidades de una inteligencia ciudadana que desarrolle el procomún.

**Innovación social:** Fomento de un cambio cultural y social que potencie valores vinculados a la educación y la formación, a la igualdad de género, a la diversidad, a la participación, a la calidad del empleo, a la responsabilidad social de las organizaciones, al envejecimiento activo, y otros como la creatividad, la audacia, el compromiso sensato con el riesgo, la curiosidad, el espíritu explorador de nuevas y mejores alternativas, la valoración social de quien fracasa en un noble intento, etc.



**Inteligencia colectiva:** Forma de inteligencia que surge de la colaboración y concurso de muchos individuos."Forma de inteligencia que surge de la colaboración y concurso de muchos individuos. Las diferentes aportaciones generan un dispositivo que es "más que la suma de las partes" generando un organismo múltiple con plena autonomía."

**Interfaz:** conjunto de elementos de interconexión entre dos o más sistemas independientes, encargado de gestionar los vínculos (reales o potenciales) entre ellos. La interfaz se ha propuesto como imagen paradigmática de la gestión relacional basada en la mediación entre actantes para facilitar la producción semiótico-material en un sistema

**Mediación:** modelo de gestión basado en la puesta en relación de actantes (humanos, no-humanos, discursos, artefactos...) a través de la generación y/o facilitación de sus procesos conectivos.

**Nodo:** Un punto de conexión entre dos o más elementos. Cada nodo se interrelaciona con otros de una manera no jerárquica para conformar una red.

**Permacultura, permaculture:** Es el diseño de hábitats humanos sostenibles y sistemas agrícolas, que imita las relaciones encontradas en los patrones de la naturaleza para la utilización de los recursos aprendidos es garantía de futuro. La innovación se produce en la combinación del conocimiento abierto que se adquiere.

**Procomún, the Commons:** Modelo de gobernanza del bien común. La manera de producir y gestionar en comunidad bienes y recursos, tangibles e intangibles, que nos pertenecen a toda/os, o mejor, que no pertenecen a nadie. Un posible catálogo del procomún incluiría los bienes naturales, científico-tecnológicos y culturales sociales. Comunidades activas de gestión y regulación de un recurso que genera beneficio colectivo. La comunidad establece un modelo de gobernanza que hace sostenible el recurso, evita procesos de privatización y limita la acción de los free-riders (polizones) agentes que actúan con el único objetivo de maximizar sus beneficios sin negociar con la comunidad. Un posible catálogo del procomún incluiría los bienes naturales, científico-tecnológicos y culturales sociales.

**Red entre iguales, peerto peer (P2P):** Relación entre personas provenientes de la red de computadoras en la que todos o algunos aspectos funcionan sin clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan como iguales entre sí. Las redes P2P permiten el intercambio directo de información, en cualquier formato, entre los ordenadores interconectados.

*\*Los términos y conceptos de este anexo están extraídos del Glosario Abierto impulsado por el Vivero de Iniciativas Ciudadanas con la colaboración de una serie de colectivos y personas. Puedes consultarlo en su totalidad e incluso aportar nuevas palabras aquí:*

<http://viveroiniciativasciudadanas.net/wiki/glosario-abiertos/>



Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



**COLABORA  
BORA**



 **Generalitat  
de Catalunya**

 **Gobernación  
de Nariño**



 **PROCOMUM**

 | **MVD  
LAB**



**S i [ °**

**[VIC]**

 **Zaragoza**  
AYUNTAMIENTO  
ZARAGOZA ACTIVA

**LWMB**

 **Aragón  
Gobierno  
Abierto**

 | **MEDIALAB  
PRADO**

 **GOBIERNO  
DE ARAGON**