

## MESA 36. Interacción, redes colaborativas e innovación en la vida urbana

### TITULO. Metodologías para el crowdsourcing de datos comunitarios y urbanas

AUTORES. Ana Maria Quiros, María José Molina y Bernardo Beate

Vivimos en un mundo sobrecargado de información, en el cual las ciudades están produciendo cantidades masivas de datos, estructurando lo que se conoce como “Big Data”. Después de más de dos décadas de proyectos urbanísticos incorporando datos digitales y tecnología tenemos una variedad de modelos. Todos los proyectos, a pesar de sus etiquetas como “Smart City”, tienen un elemento central en común: son sistemas que juntan información transdisciplinaria para estudiar los fenómenos socioeconómicos que dan forma a nuestras comunidades. Si los datos son distorsionados, incompletos o inexistentes, por lo tanto, la toma de decisiones será mal informada (Kitchin, 2014). En Latinoamérica y especialmente en Ecuador las ciudades tienen una gran falta de datos y no existen plataformas conocidas para compartir información (Bitar, 2015).

El ser humano, con la tecnología que acarrea a diario, se ha vuelto un sensor conectado, que fácilmente puede llenar los vacíos informáticos que enfrentan muchas organizaciones (Hollenstein & Purvis, 2010). Es el momento ideal de usar el “crowdsourcing”, el levantamiento de datos de manera masiva y distribuida, usando grupos de comunidades y voluntarios. Decenas de proyectos a nivel internacional demuestran lo útil y efectivo que puede ser el “Crowdsourcing”. En general se basan en unir grandes mentes para resolver problemas.

Puede que ya estén familiarizados con algunas de estas iniciativas sin saberlo. Wikipedia es posiblemente es la plataforma de crowdsourcing más reconocida y más utilizada a nivel mundial, compartiendo conocimiento en forma de una enciclopedia gratuita. De igual manera, Waze comparte información de tráfico e incidentes en tiempo real, basado en los reportes y la información generado por los usuarios mientras manejan por la ciudad, y ha logrado mapear una gran porción de la región. Juntas, estas plataformas han unido a miles de personas con un mismo problema, que comparten su conocimiento para ayudar a otros usuarios (Borner, 2015).

Las limitaciones de presupuesto existentes nos obligan a repensar a partir de una comunidad de urbanistas la forma en la que queremos estudiar nuestras ciudades. ¿Construimos silos privados de datos? Ó, ¿Podríamos trabajar como una comunidad en red que comparta sus datos para un mejor entendimiento de nuestras ciudades? Esto apunta no solamente a una discusión sobre la aplicación teórica del “crowdsourcing” en los estudios urbanos, sino también para discutir casos locales que han utilizado este proceso. No todos los proyectos han sido igualmente exitosos, por lo tanto es posible realizar un análisis de las especificidades de cada caso, para empezar a estructurar una taxonomía de proyectos y metodologías que funcionan de mejor manera para la aplicación de proyectos en Ecuador. Este análisis partirá de un proyecto de aplicación móvil gratis, Urbamapp, que unifica a comunidades para levantar datos digitales de sus ciudades sin requerir un equipo especializados de encuestadores. La experiencia de este proyecto en particular permitirá revisar varios proyectos que han generado información importante, como por ejemplo paradas de bus informales en Quito y oportunidades habitacionales en Imbabura.

El concepto de “crowdsourcing” no es nada nuevo en Latinoamérica, pero todavía falta aplicar este concepto, e integrarlo a las nuevas metodologías para los estudios urbanos que hagan frente a las necesidades de instaurar procesos ágiles de planificación e intervención que utilicen información depurada y actualizada en tiempo real.

## REFERENCIAS

Bitar, S. (2015). Pensar el futuro para gobernar mejor. *Mensaje*, 64(636), 45-48.

Börner, K. (2015). *Atlas of Knowledge: Anyone Can Map*. MIT Press, Cambridge, MA.

Hecht, B., & Stephens, M. (2014). A tale of cities: Urban biases in volunteered geographic information. *Proceedings of the International Conference on Web and Social Media (ICWSM)*, 197–205, Menlo Park, California. AAAI Publications.

Hollenstein, L., & Purves, R. (2010). Exploring place through user-generated content: Using Flickr tags to describe city cores. *Journal of Spatial Information Science*, 1, 21-28.