

Resumen de Tesis Doctoral



DNI/NIE/Pasaporte	
Nombre y apellidos	SONIA MARIA CUEVA ORTIZ
Título de la tesis	MEDIO INNOVADOR: LA CLAVE DIFUSA DE LA CIUDAD INFORMACIONAL.APROXIMACIÓN AL 22@BCN.
Unidad estructural	DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DE LA ARQUITECTURA
Programa	GESTIÓN Y VALORACIÓN URBANA Y ARQUITECTÓNICA
Códigos UNESCO	332900 530602 530600 332908

(Mínimo 1 y máximo 4, podéis verlos en <http://doctorat.upc.edu/gestion-academica/carpeta-impresos/tesis-matricula-y-deposito/codigos-unesco>)

Resumen de la tesis de 4000 caracteres máximo (si se superan los 4000 se cortará automáticamente)

En la construcción de la denominada ciudad informacional, existe una voluntad explícita de encausar la interacción social hacia la innovación. Se parte de la idea que el intercambio de información, que manejan las personas desde sus ámbitos específicos de acción, facilita y promueve la creatividad, la innovación.

Sabiendo que en la actualidad se puede acceder a cantidades inmensurables de información, diferentes autores sugieren que lo importante no es tenerla, sino procesarla intelectualmente para transformarla y obtener un beneficio de ella. Es decir que la información ha pasado a ser vista como la materia prima a transformar para conseguir con ello un bien final un producto de valor denominado conocimiento siendo éste el producto más preciado de la nueva era. De ahí que la economía que aspira a pasar de la era industrial a la informacional, se preocupe por la creación del medio adecuado en donde la innovación se produzca con la máxima fluidez y frecuencia, y es a éste al que se ha dado en llamar el medio innovador. Siendo bajo las características de lugares considerados innovadores, que hoy se tratan de construir medios innovadores, que estarían contenidos en los planes y proyectos que nacen bajo el título que hace alusión a un nuevo tipo de ciudad: ciudad informacional, del conocimiento, tecnópolis, digital, de la ciencia y otros asociados al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC. En el caso de Barcelona, bajo el concepto de ciudad digital (MPGM 2000).

Pero esta voluntad explícita de encausar la interacción hacia la innovación, podría estar invadiendo o anulando los espacios de interacción realmente espontánea, en donde todos los actores están en igualdad de derechos. Siendo la pregunta que se intenta develar, a propósito de la ciudad informacional: ¿SE GARANTIZA LA INCLUSIÓN SOCIAL, AL PROMOVER LA INTERACCIÓN, EN LOS ESPACIOS DE LA DENOMINADA CIUDAD DIGITAL?. Ésta es la pregunta fundamental que se intenta resolver, develando ¿Por qué, si la ciudad informacional valora la interacción espontánea entre los distintos actores, se muestra indiferente con el uso del espacio público? ¿Qué tipo de interacciones busca? ¿Cuáles son los actores de la interacción que se promueve: cuál es su rol y sus intereses? ¿Qué papel juega la sociedad en los espacios de interacción que promueve la ciudad informacional? ¿Qué cambios espaciales trae el medio innovador sobre la ciudad? ¿Realmente se demanda cambios?. Todas estas preguntas se intentan resolver bajo dos entradas de interés de la ciudad: político/social y físico/espacial.

Se toma como caso de estudio el 22@Barcelona, con un análisis a dos escalas: a escala urbana, en los polígonos de mayor avance del plan, y a escala próxima en tres espacios en donde se estaría promoviendo las interacciones a propósito del medio innovador. Espacios que se seleccionan según la metodología planteada, para conocer en qué medida se garantiza la inclusión ciudadana, al promover dicha interacción. Compuesto de los siguientes objetivos específicos: (i) profundizar en la conceptualización de la interacción para la innovación, con un acercamiento a los medios que sirvieron de inspiración, (ii) identificar y clasificar los diversos espacios físicos que estarían conformando el espacio de interacción, el rol del espacio público y el espacio privado en la interacción que se promueve, (iii) identificar los agentes de la interacción, sus roles, su libertad de acción e intereses en la innovación, (iv) conocer el direccionamiento de las políticas, programas y acciones que lo estarían promoviendo, (v) conocer el papel de la sociedad o ciudadana en la conformación del denominado medio innovador e (vi) identificar los cambios espaciales introducidos a propósito del medio innovador a nivel urbano y a nivel arquitectónico y el papel de las TIC en estos. Para esto se contrasta la plataforma física del medio innovador que promueve el 22@Barcelona, con lo propuesto en el plan.

Lugar	Barcelona, España	Fecha	31 DE MAYO DEL 2016
Firma			