



LA TORMENTA

8º ENCUENTRO
CIUDADES
CREATIVAS
2016

ENCUENTROS QUE TRASCIENDEN

1/

La Tormenta - Valparaíso Creativa 2016 es un encuentro organizado por la **Universidad de Playa Ancha** en alianza con la **Universidad Santa María** y con la colaboración de la **Subsecretaría de Desarrollo Regional**. Este encuentro forma parte la línea de proyectos del Núcleo de Creatividad y la Fundación Kreanta de Barcelona, organización que se encarga de promover proyectos de cooperación para el desarrollo, la creatividad, la cultura y la innovación.

2/

La Tormenta - Valparaíso Creativa 2016 corresponde a la versión de este año de las Jornadas Internacionales **Ciudades Creativas organizadas por Kreanta**, cuyas ediciones anteriores han visibilizado a ciudades como Barcelona, Zaragoza, Monterrey, Madrid, Medellín y Buenos Aires.

ENCUENTROS QUE TRASCIENDEN

3/

El encuentro se enmarca dentro de un plan de trabajo **para la identificación, visibilización, articulación y categorización de agentes creativos** y prácticas sociales que incidan a la transformación socio-económica y urbana de los territorios de la V región.

4/

El encuentro se nutre de un trabajo de antesala desarrollado con el proyecto **Red de Hacedores, y sus resultados** se proyectan en acciones y dispositivos que le dan continuidad hasta 2018.

CONTENIDOS QUE REPRESENTAN

La Tormenta - Valparaíso Creativa 2016 compartirá con la ciudadanía, la institucionalidad nacional/regional y con los actores creativos de la ciudad, las prácticas y experiencias de cinco ponentes internacionales, en cinco ejes estratégicos:

+ INNOVACIÓN

+ SUSTENTABILIDAD

**+ COMUNIDAD
Y CIUDAD**

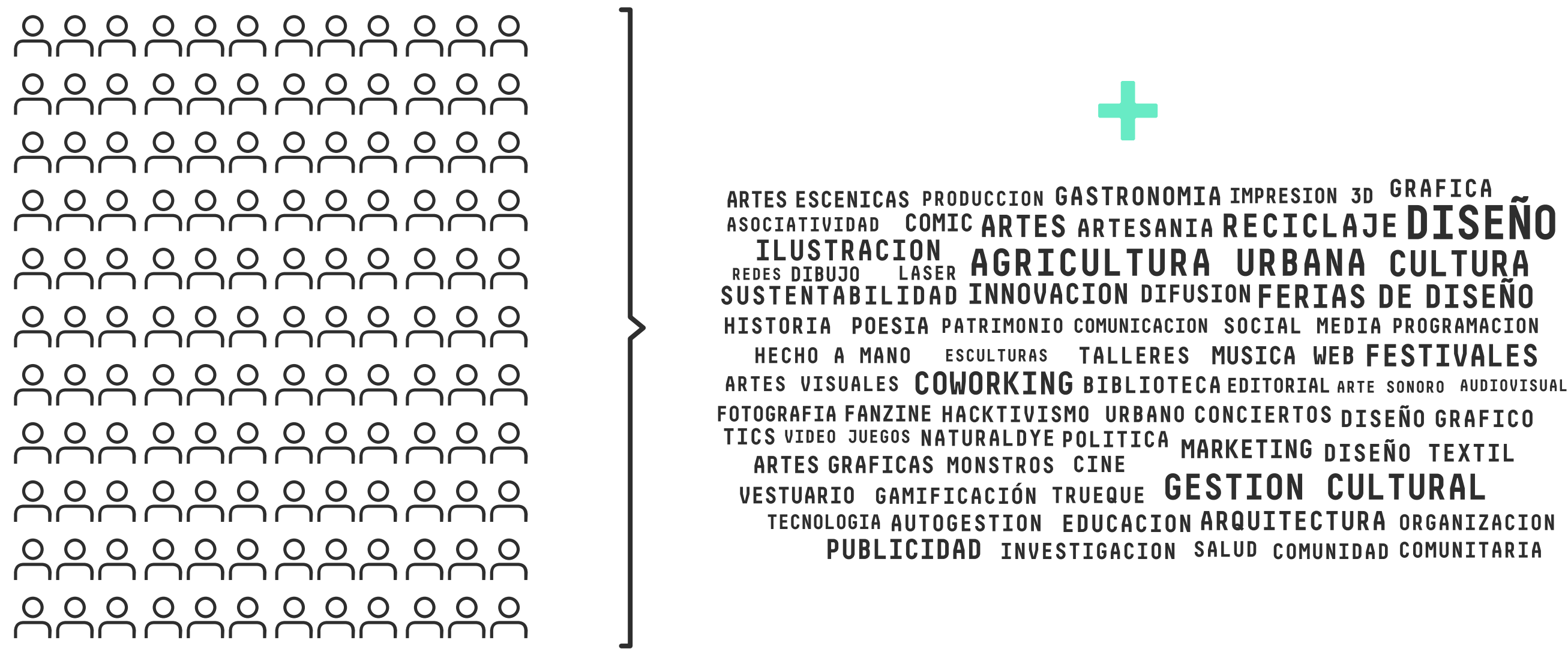
**+ COMUNICACIÓN
Y DISEÑO**

**+ ARTES Y
OFICIOS**

Las cinco categorías o ejes temáticos en los que gira el encuentro surgen de un ejercicio de co-diseño aplicado durante el desarrollo del proyecto de antesala al encuentro, a través de la **plataforma de *crowdsourcing* Red de Hacedores**.



Mas de 140 creativos ingresaron una serie de etiquetas a sus
haceres, lo que permitió generar un sistema automático para
relacionar las prácticas linkeando los haceres que manejaban
etiquetas comunes.





Posteriormente se generó un **experimento lúdico** a través de metodologías aplicadas por los socios del **Laboratorio para la Ciudad de México**, y los hacedores **Ludotopía**. A través de un ejercicio para la vinculación se seleccionaron cinco etiquetas madres que permitieron organizar a los haceres. Estas etiquetas corresponden a los cinco ejes temáticos de **La Tormenta - Valparaíso Creativa2016**.



VIDEO CATEGORIZACIÓN RDH

CIUDAD / COMUNIDAD



Ciudad entendida como **espacio de gobernanza, como lugar de encuentro y de desarrollo de capital social.**
Comunidad vista como catalizador de conectividad entre personas, espacios, colectividades.

INNOVACIÓN



Generación de nuevas soluciones y nuevas asociaciones para la **solución de problemas complejos y/o atención a necesidades de la sociedad**. Dos grandes temáticas representadas en este eje son la innovación urbana e innovación cívica.

SUSTENTABILIDAD



Sustentabilidad como práctica social, como formas de organizarnos para un desarrollo a largo plazo que contempla equitativamente lo económico, social, ambiental y cultural.

ARTES Y OFICIOS



Re-significación y contemporaneización de oficios tradicionales, que signifiquen la puesta en valor de los mismos y/o la regeneración de espacios propios de oficios antiguos, para el uso de la creatividad. Graficado en movimientos culturales como “hecho a mano” y/o la cultura *maker*.

DISEÑO Y COMUNICACIONES



Generación de sistemas visuales desde aplicaciones prácticas, que permitan la creación de soluciones en cualquier campo. Puede entenderse como nuevas operaciones para el desarrollo de innovaciones con elementos diferenciadores, fruto de procesos creativos, que impulsen dinámicas de intercambio y difusión de signos y significados aplicables a la ciudad.

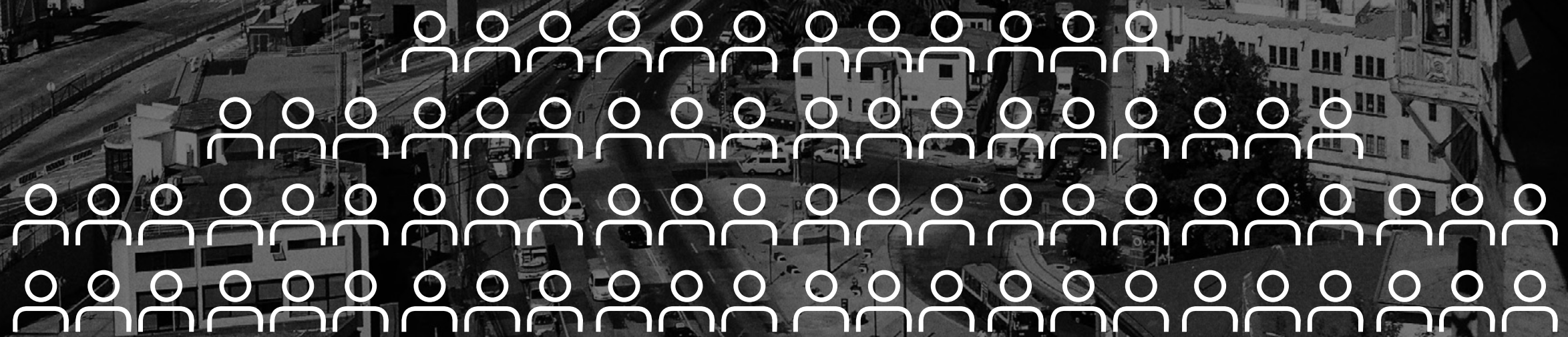
A black and white aerial photograph of a city, likely San Francisco, showing a dense urban landscape with a prominent hill in the background. A large, multi-story building with a distinctive architectural style is visible on the right side of the frame. The word "JUNTOS" is overlaid in large, bold, white letters across the center of the image.

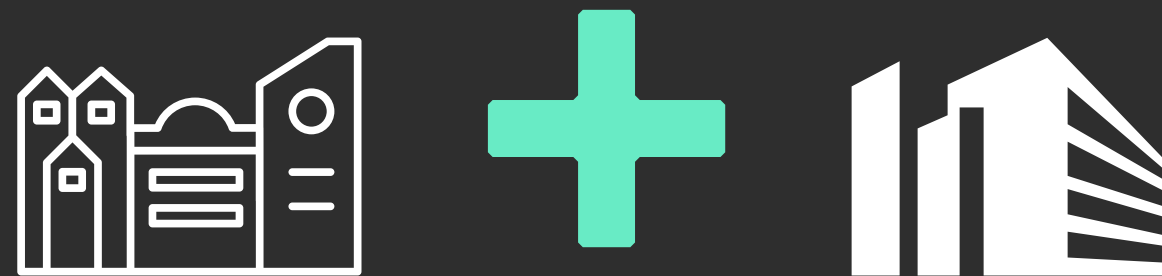
JUNTOS

An aerial photograph of a city, likely San Francisco, showing a dense urban landscape with a prominent hill in the background. In the foreground, a multi-lane highway with traffic is visible, along with a port area on the left. On the right side, a portion of a historic building with a gabled roof and a balcony is visible. The text "JUNTOS SOMOS +" is overlaid in the center of the image.

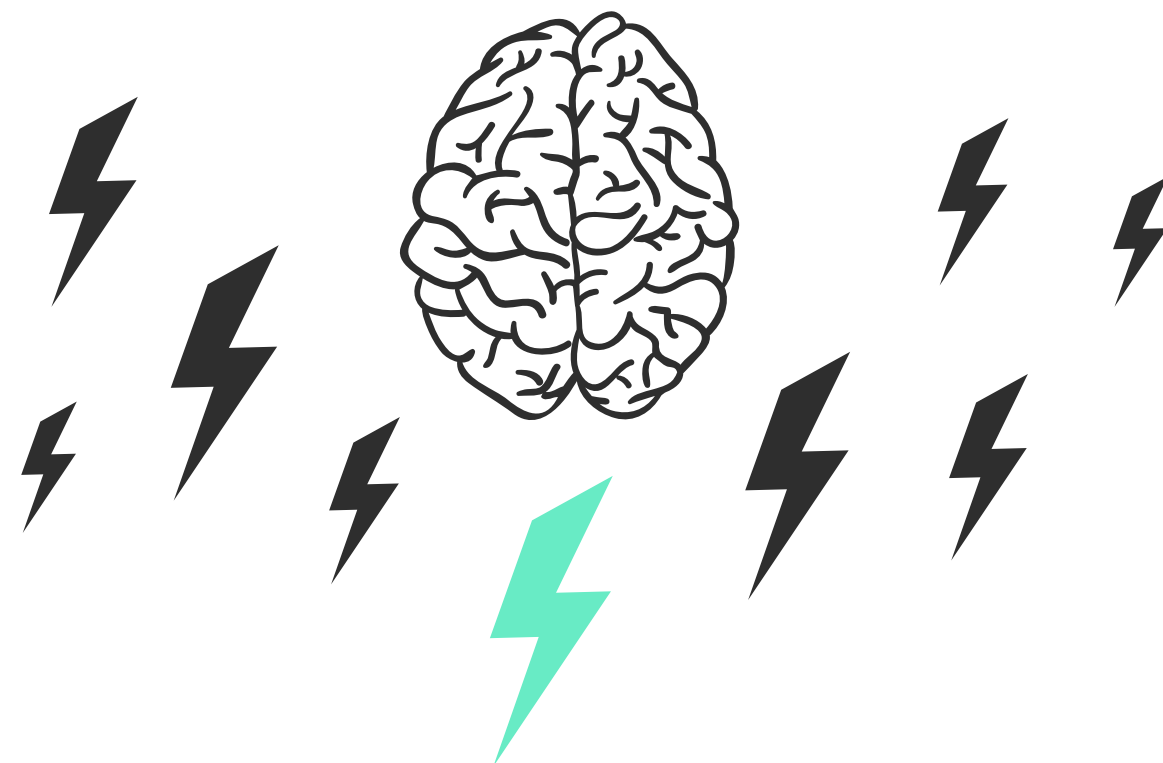
JUNTOS SOMOS +

JUNTOS SOMOS +



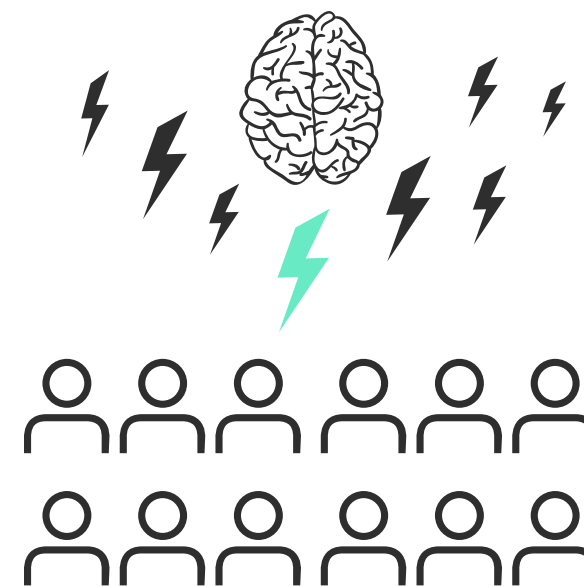


Convencidos de que el diseño de procesos es una experiencia colectiva y abierta, la Universidad de **Playa Ancha y los socios estratégicos de la Red promueven el libre acceso al conocimiento**, para habilitar experiencias de innovación cívica.



La Tormenta - Valparaíso Creativa 2016 es un experimento que nace de la metodologías aplicadas mediante **tormentas de ideas (brainstorming)**, técnicas que permiten despertar la creatividad colectiva y poner los talentos ciudadanos al servicio de la transformación de nuestros territorios.

5
EJES



El encuentro se centrará en las técnicas creativas y metodologías en torno a una **lluvia de ideas**, también denominada **tormenta de ideas (brainstorming)**. La aplicación de una serie de herramientas de trabajo grupal en torno a cada eje temático invitará a los asistentes al encuentro a generar **nuevas ideas sobre los 5 ejes creados**.



REGLAS PARA LA TORMENTA DE IDEAS

Estas son las consideraciones al momento de recoger las ideas de los participantes al encuentro. **En un ambiente relajado se desarrollarán una serie de juegos de tiempo** en torno a las siguientes reglas:

SUSPENDER EL JUICIO

Cuando brotan las ideas **no se permite ningún comentario crítico**. Se anotan todas las ideas y la evaluación se reserva para después. Las metodologías buscan posponer el juicio adverso de las ideas. **En Valparaíso estamos entrenados a ser instantáneamente analíticos, prácticos y convergentes en nuestro pensamiento**, y quizás esta regla resulta difícil de seguir, pero es crucial. Crear y juzgar al mismo tiempo es como echar agua caliente y fría en el mismo cubo.

PENSAR LIBREMENTE

Es muy importante la **libertad de emisión**. Los **pensamientos salvajes están bien**. Las **ideas imposibles o inimaginables están bien**. De hecho, en cada sesión deberá haber alguna idea suficientemente disparatada que nos provoque risa. Hace falta recordar que las **ideas prácticas a menudo nacen de otras impracticables o imposibles**. Cuanto más enérgica sea la idea, mejores pueden ser los resultados.

LA CANTIDAD ES IMPORTANTE

Hace falta concentrarse en generar **un gran número de ideas que posteriormente se puedan revisar**. Cuanto más grande sea el número de ideas, más fácil es escoger entre ellas. Hay dos razones para desear una gran cantidad de ideas. Primero, **parece que las ideas obvias, habituales, gastadas, impracticables vienen primero a la mente**, de forma que es probable que las primeras 20 o 25 ideas no sean frescas ni creativas. Segundo, cuanto más larga sea la lista, más habrá que escoger, adaptar o combinar. En algunas sesiones, se fija el objetivo de conseguir un **número determinado de ideas, del orden de 50 o 100**, antes de acabar la reunión.

EFECTO MULTIPLICADOR

Se busca la combinación de ideas y sus mejoras. Además de contribuir con las propias ideas, **los participantes pueden sugerir mejoras de las ideas de los demás o conseguir una idea mejor a partir de otras dos.** ¿Qué tiene de bueno la idea que han dicho? ¿Qué se puede hacer para mejorarla o para hacerla más salvaje?

Utiliza las ideas de los demás como estímulo para tu mejora o variación. A veces, cambiar sólo un aspecto de una solución impracticable la puede convertir en una gran solución.”

MÉTODO DE CRAWFORD SLIP

1/

PREPARACIÓN (DEFINIR EL PROBLEMA)

Antes de la sesión hay que pensar cómo se **presentará el problema que será resuelto por el equipo**, cómo se analizarán las contribuciones y cómo se realizará la retroalimentación hacia los participantes.

El facilitador define el problema o el objetivo. **Es importante que todos tengan claridad respecto al tema en cuestión, por lo que conviene dedicar tiempo y asegurarse de que la idea haya sido expuesta apropiadamente.**

2/

FACILITAMIENTO

Al inicio de la reunión se introducirá el método CSM de forma clara, procurando definirlo de la forma más simple posible. Se tiene que estar listo con pedazos de papel o “post-it” para darle a cada participante y que anote sus ideas. Dependiendo del desafío o problema cada persona contribuirá con 5 a 25 ideas cada uno. Se recalcará a los participantes la importancia de escuchar todas las contribuciones

Se proporcionarán pedazos de papel y se les solciitará que escriban todas las ideas que tengan, quedando cada idea en un papel distinto (no hay límite en la sugerencia de ideas). **La generación de ideas se hace en silencio** (no hay discusión en esta etapa y aproximadamente dura 20 min.). **Se debe incentivar a dejar fluir las ideas** y cuando la mayoría de la gente haya terminado de escribir se puede ir realizando el cierre.

3/

ANÁLISIS

Una vez terminada la dinámica se organizan las contribuciones en grupos lógicos o de ideas similares, dependiendo del problema a resolver (se pueden pegar en la pared o separar por grupos semejantes). También se puede contar el número de ideas con la misma sugerencia para de esta forma ir cuantificando la popularidad. Una vez que las ideas se **clasifican en varias categorías, estas categorías se agrupan en algunas áreas temáticas de mayor tamaño**. Al final del proceso, el equipo tendrá todos sus datos organizados en un conjunto lógico de temas relevantes para la tarea original o asunto.

4/

RETROALIMENTACIÓN

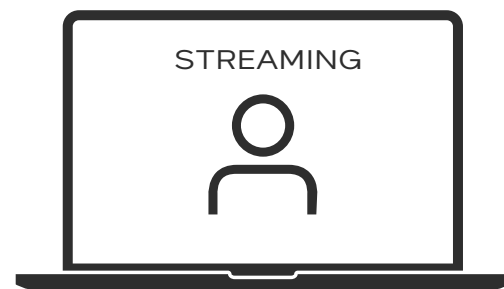
Este paso **puede tomar semanas o meses para diseñar** e implementar soluciones específicas basadas en generación de ideas.

Una retroalimentación bien planificada y rápida puede ser muy poderosa y beneficiosa para el éxito del evento. Sin embargo, se debe procurar no mantener a los participantes desocupados mientras se ordenan las ideas y se recopila la retroalimentación.

METODOLOGÍA TORMENTA DE IDEAS EN PONENCIA



METODOLOGÍA TORMENTA DE IDEAS EN PLATAFORMA



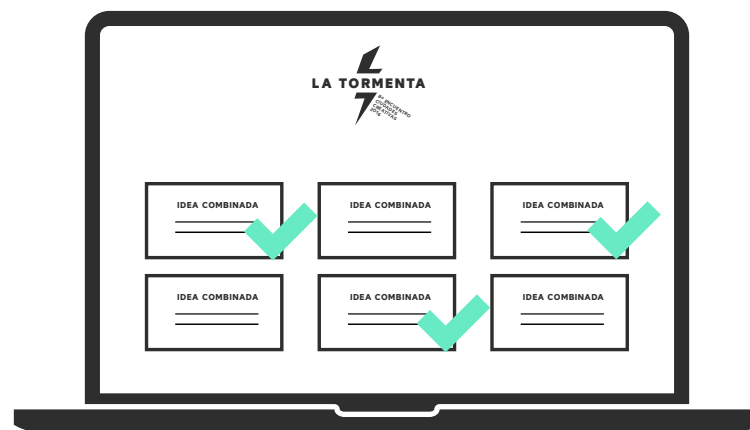
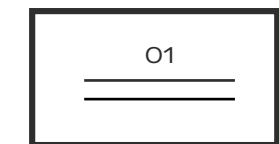
PONENTE COMPARTE SU BUENA
PRÁCTICA Y PLANTEA UN
PROBLEMA



PEGUNTA DEL EJE



CUENTA REGRESIVA



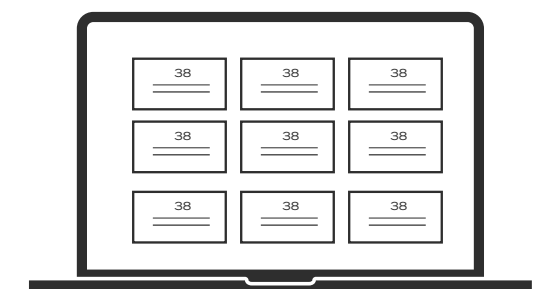
SE GENERA UN PROCESO DE SELECCIÓN
DE IDEAS COMBINADAS EN LOS 3 DÍAS
DEL EVENTO.



DE LA SELECCIÓN SE GENERAN NUEVAS
COMBINACIONES INSOSPECHADAS. SE
REGISTRAN, SE SUBEN A LA PLATAFORMA Y SE
PUBLICAN.



SE SELECCIONAN LAS IDEAS
PARA LUEGO COMBINARLAS.



SE ESCRIBE UN IDEAS, SE
FOTOGRAFÍA Y SE SUBE A LA
PLATAFORMA.



EJES Y PONENTES **CON APORTES**

INNOVACIÓN

HÉCTOR SANTCOVSKY

DIRECTOR DE DESARROLLO ECONÓMICO Y SOCIAL

ÁREA METROPOLITANA DE BARCELONA

BARCELONA / ESPAÑA

Cociólogo y politólogo. Es especialista en desarrollo local, municipal y de grandes metrópolis y en temas de gestión pública. Ha trabajado para el Banco Mundial en el ámbito del desarrollo urbano y provincial en varias ciudades de Latinoamérica. Ha impartido asimismo formación sobre dirección estratégica en el sector público en varias instituciones y universidades.



EJE TEMÁTICO	ORGANIZACIÓN	PONENTE	ACTIVIDAD	RESULTADOS ESPERADOS	INDICADOR
INNOVACIÓN	Director de Desarrollo Económico y Social del área metropolitana de Barcelona	Héctor Santcovsky	1. Ponencia	1. Se difunden las fortalezas y debilidades del modelo para el desarrollo socio económico de Barcelona, poniendo como eje la innovación para la ciudad.	# de reuniones individuales concertadas
			2. Ejercicio de Brainstorming	2. La sociedad civil genera ideas para el eje de innovación aplicado a la ciudad.	# de ideas ciudadanas recogidas
			3. Reunión	3. Se establecen reuniones individuales y una sesión de trabajo que visibilizan las ideas ciudadanas en cada eje.	# de convenios colaborativos firmado

SUSTENTABILIDAD

KEPA KORTA

DIRECTOR-COORDINADOR DE LA OFICINA DE
ESTRATEGIA AYUNTAMIENTO DE DONOSTI
SAN SEBASTIÁN / ESPAÑA



Combina su responsabilidad como Director-Coordinador de la Oficina Estratégica de Donostia/San Sebastián con el cargo de asesor en varias entidades públicas. Es vicepresidente del Consejo Social de Donostia/San Sebastián y miembro de la Eurociudad Baiona-San Sebastián, en representación del Ayuntamiento de Donostia.

Anteriormente, Kepa fue alcalde de Ordizia (1987-1991) y presidió diversas instituciones industriales comarcales (Goierriko Herrien Ekintza, Ordiziko Industrialdea SA, etc.). También fue miembro de la Comisión Ejecutiva de EUDEL (Asociación de Municipios Vascos) y consejero de GOIEKI (Agencia de Desarrollo Comarcal) y KUTXA (Caja de Ahorros de Donostia/San Sebastián).

EJE TEMÁTICO	ORGANIZACIÓN	PONENTE	ACTIVIDAD	RESULTADOS ESPERADOS	INDICADOR
SUSTENTABILIDAD	Director de Oficina de Estrategia del Ayuntamiento de San Sebastián	Kepa Korta	1. Ponencia	1. Se exponen las medidas y soluciones de San Sebastián para tratamiento de residuos sólidos y reciclaje urbano.	# de reuniones individuales concertadas
			2. Ejercicio de Brainstorming	2. La sociedad civil genera ideas para el eje de sustentabilidad, aplicado a la ciudad.	# de ideas ciudadanas recogidas
			3. Reunión	3. Se establecen reuniones individuales y una sesión de trabajo que visibilizan las ideas ciudadanas en cada eje.	# de convenios colaborativos firmado

DISEÑO Y COMUNICACIÓN

MANON
GAUTHIER

RESPONSABLE DE LA CULTURA Y EL DISEÑO

VILLE DE MONTREAL

MONTREAL / CANADÁ

Co-Présidente de la Comisión de cultura de CGLU; Miembro del Comité Ejecutivo de la Ciudad de Montreal; Responsable de Cultura, Patrimonio, Diseño, Espacio para la Vida y Estatus de la Mujer, en marzo de 2014.



EJE TEMÁTICO	ORGANIZACIÓN	PONENTE	ACTIVIDAD	RESULTADOS ESPERADOS	INDICADOR
DISEÑO Y COMUNICACIÓN	Responsable de Cultura y Diseño - Ville de Montreal	Manon Guathier	1. Ponencia	1. Se exponen las medidas y soluciones de Montreal en torno a Diseño como eje de la transformación de la ciudad.	# de reuniones individuales concertadas
			2. Ejercicio de Brainstorming	2. La sociedad civil genera ideas para el eje de Diseño y Comunicación aplicado a la ciudad.	# de ideas ciudadanas recogidas
			3. Reunión	3. Se establecen reuniones individuales y una sesión de trabajo que visibilizan las ideas ciudadanas en cada eje.	# de convenios colaborativos firmado

CIUDAD Y COMUNIDAD

JUAN LUIS MEJÍA

RECTOR UNIVERSIDAD EAFIT

MEDELLÍN / COLOMBIA



Abogado y académico colombiano, quien actualmente es rector de la Universidad EAFIT en Medellín. Estudió Derecho en la Universidad Pontificia Bolivariana, de Medellín, la cual fue fundada por su padre, Juan Luis Mejía Uribe. En 1982 obtuvo una beca del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) para adelantar estudios de Administración de Proyectos Culturales en la Fundación Getulio Vargas, de Río de Janeiro, Brasil. A su regreso al país, fue nombrado director de la Biblioteca Nacional de Colombia, durante el gobierno del presidente Belisario Betancur Cuartas. Además, ocupó el cargo de subdirector de Patrimonio Cultural del Instituto Colombiano de Cultura, Colcultura.

EJE TEMÁTICO	ORGANIZACIÓN	PONENTE	ACTIVIDAD	RESULTADOS ESPERADOS	INDICADOR
CIUDAD Y COMUNIDAD	Rector Universidad EAFIT en Medellín y ex ministro de Cultura de Colombia	Juan Luis Mejía	1. Ponencia	1. Se visibilizar el rol de la academia en la transformación socio económica de los territorios y el articulador de procesos entre la comunidad y la ciudad.	# de reuniones individuales concertadas
			2. Ejercicio de Brainstorming	2. Se visibilizar el rol de la academia en la transformación socio económica de los territorios y el articulador de procesos entre la comunidad y la ciudad.	# de ideas ciudadanas recogidas
			3. Reunión	3. Se establecen reuniones individuales y una sesión de trabajo que visibilizan las ideas ciudadanas en cada eje.	# de convenios colaborativos firmado

ARTES Y OFICIOS

JEAN LUC CHARLES

DIRECTOR GENERAL SAMOA (ÎLE DE
NANTES. LE QUARTIER DE LA CRÉATION)
NANTES / FRANCIA

SAMOA (Société d'Aménagement de la Métropole Ouest Atlantique) impulsada por el Nantes Métropole y la región Pays de la Loire, con el apoyo de la Unión Europea, tiene como misión la rehabilitación de los espacios ex-industriales de la isla fluvial al lado del centro de la ciudad de Nantes.

Le Quartier de la création, situado en la isla de Nantes, tiene por objetivo hacer emerger un polo de excelencia europea en el ámbito de las industrias culturales y creativas.



EJE TEMÁTICO	ORGANIZACIÓN	PONENTE	ACTIVIDAD	RESULTADOS ESPERADOS	INDICADOR
ARTES Y OFICIOS	Director de Societe Dàmenagement de la Metropole Oust Atlatinque, representando a Ille de Nantes.	Jean Luc Charles	1. Ponencia	1. Se exponen las medidas y soluciones de Nantes y la creación de artefactos desde la puesta en valor de espacios y oficios antiguos.	# de reuniones individuales concertadas
			2. Ejercicio de Brainstorming	2. La sociedad civil genera ideas para el eje de artes y oficios aplicado a la reactivación de la ciudad.	# de ideas ciudadanas recogidas
			3. Reunión	3. Se establecen reuniones individuales y una sesión de trabajo que visibiliza las ideas ciudadanas en cada eje.	# de convenios colaborativos firmado

PROGRAMA DEL EVENTO

DÍA 1/



COMUNIDAD Y CIUDAD

10:00 hrs. / Ponencia

11:00 hrs. / Preguntas Públicas

11:30 hrs. / Tormenta de ideas

13:30 hrs. / Celebración Colectiva



INNOVACIÓN

17:00 hrs. / Ponencia

18:00 hrs. / Preguntas Públicas

18:30 hrs. / Tormenta de ideas

20:00 hrs. / Almuerzo Colectivo

DÍA 2/



ENCUENTRO ALIANZAS

09:00 hrs. / Conduce Subsecretario
de Desarrollo Regional



COMUNICACIÓN Y DISEÑO

12:00 hrs. / Ponencia

13:00 hrs. / Preguntas Públicas

13:30 hrs. / Tormenta de ideas

15:00 hrs. / Almuerzo Colectivo



SUSTENTABILIDAD

16:30 hrs. / Ponencia

17:30 hrs. / Preguntas Públicas

18:00 hrs. / Tormenta de ideas

20:00 hrs. / Celebración Colectiva

DÍA 3/



ARTES Y OFICIOS

12:00 hrs. / Ponencia

13:00 hrs. / Preguntas Públicas

13:30 hrs. / Tormenta de ideas

15:00 hrs. / Almuerzo Colectivo

PLAN DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN

¿QUÉ QUEREMOS COMUNICAR?

MENSAJES CLAVE

El **ethos** de la actividad es la Creatividad es lo que define los contenidos, las formas y los productos generados.

La **llegada de expertos** internacionales en los cinco ejes temáticos, para contribuir de jornadas abiertas y participativas dirigidas a estudiantes, ciudadanos, líderes comunitarios, autoridades y gestores de políticas públicas.

Posicionar este encuentro como un articulador de alianzas colaborativas para desarrollo y visibilización de Valparaíso como ciudad creativa.

¿PARA QUÉ?

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ENCUENTRO

Difundir y vincular buenas prácticas internacionales y nacionales en 5 ejes temáticos: innovación; comunidad y ciudad; comunicación y diseño; artes y oficios; y sustentabilidad, generando experiencias que permitan articular a la creatividad como activadora de **transformaciones urbanas y socio-económicas**.

¿PARA QUIÉN?

PÚBLICO OBJETIVO

Estudiantes: Considerando los públicos de mayor llegada para nuestros socios estratégicos, se define a estudiantes de la región de Valparaíso como principal público objetivo. En particular aquellos que participan de escuelas o departamentos vinculados a los 5 ejes estratégicos.

Académicos: Profesores e investigadores vinculados al desarrollo social, urbanismo, industrias creativas, innovación, políticas públicas, entre otros. Público de llegada a través de canales de nuestros socios académicos.

Institucionalidad pública: Organismos públicos de desarrollo de políticas regionales, y pertenecientes al Comité Interministerial de Fomento para la Economía Creativa
Ciudadanos y Comunidad: público general, ciudadanía, actores creativos de la región.

PLATAFORMA DE DIFUSIÓN

Plataforma de difusión de los contenidos del evento: Ponentes, lugares y fechas, programa, inscripción.

www.latormenta.cl



MATERIALES DE DIFUSIÓN

BOLETINES (NEWSLETTER)

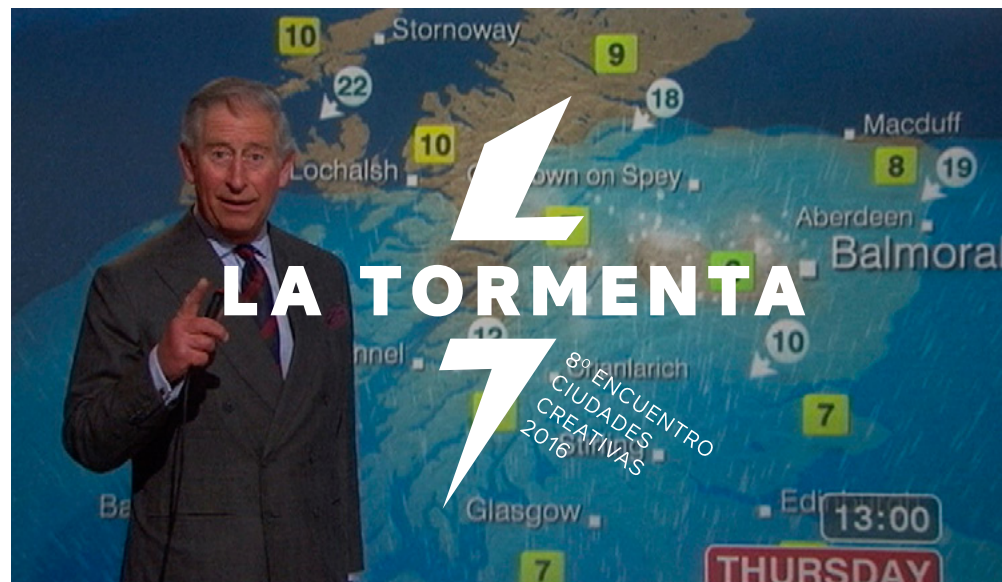


AFICHES



MATERIALES DE DIFUSIÓN

VIRALES (AVISO DE TORMENTA)

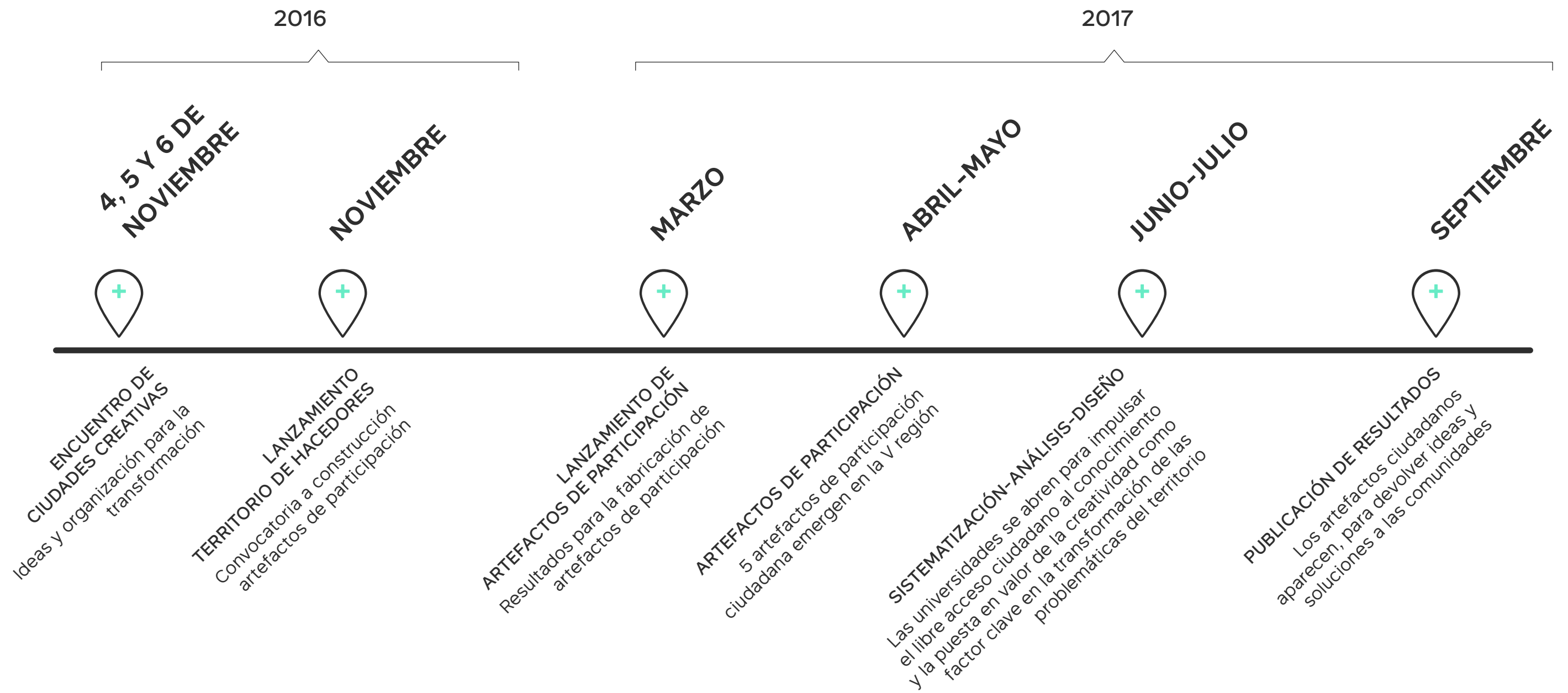


ACCIONES QUE GENERAN PROCESOS

La Universidad de Playa Ancha, a través de su **Núcleo de Creatividad**, ha **querido hacerse partícipe del proceso transformador de la ciudad** por medio de la habilitación de iniciativas que valorizan la cultura digital, **la cultura maker y la innovación cívica.**

Es por esto que los contenidos transferidos y adquiridos en Valparaíso Creativa 2016 se proyectarán en la siguiente etapa de trabajo del Núcleo de Creatividad, que busca **vincular los aprendizajes en los cinco ejes temáticos con las industrias creativas locales y con la ciudadanía.**

LÍNEA TEMPORAL Y PROYECCIÓN DEL TRABAJO DEL NÚCLEO DE CREATIVIDAD





LA TORMENTA



**8o ENCUENTRO
CIUDADES
CREATIVAS
2016**