

XII Seminario Urbanismo Internacional

Ciudad Conectada

Urbanismo de espacios y redes para
la ciudad sustentable e inteligente

del 25 al 29 de abril de 2016 Museo Franz Mayer

SUI Seminario de Urbanismo Internacional

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Salvador Vega y León

Rector General

UNIDAD AZCAPOTZALCO

Dr. Romualdo López Zárate

Rector de la Unidad

M. en C.I. Abelardo González Aragón

Secretario de la Unidad

Dr. Aníbal Figueroa Castrejón

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Mtro. Héctor Valerdi Madrigal

Secretario Académico de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dr. Jorge Ortiz Leroux

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes

Jefa del Área de Arquitectura y Urbanismo Internacional

Dr. Sergio Padilla Galicia

Compilador

Dr. Sergio Padilla Galicia

Coordinación General

Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes

Mtro. Alejandro Hurtado Farfán

Arq. Pedro Alejandro López Aguilar

Coordinación Ejecutiva

Arq. Pedro Alejandro López Aguilar

Arq. Christian Alejandro Moreno Piña

Programación, formación y diseño

12° Seminario de Urbanismo Internacional

Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco

Av. San Pablo No. 180, Col. Reynosa Tamaulipas.

Del. Azcapotzalco 02200, México, D.F.

Tel: 53 18 91 79 / 53 18 91 80

aaui.azc.uam.mx

www.suiuam.com

Abril de 2016

Esta publicación es un producto compilado y editado por el Área de Arquitectura y Urbanismo Internacional, del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana. El contenido de la presentación es propiedad intelectual del autor. Todos los derechos Reservados conforme a la legislación correspondiente. Ciudad de México, 2016

XII Seminario Urbanismo Internacional

Ciudad Conectada

Urbanismo de espacios y redes para
la ciudad sustentable e inteligente

SUI Seminario de
Urbanismo
Internacional

Rinio Bruttomesso

(Italia)

Arquitecto-urbanista.

Exdocente de Urbanismo de la Facultad de Arquitectura de la Universidad IUAV de Venecia.

Fundador, Vice Presidente y Director del Comité Científico de RETE, asociación internacional para la colaboración entre puertos y ciudades.

Curador por la Bienal de Arquitectura de Venecia de la sección dedicada a la recalificación urbana de los waterfront (Arsenal de Venecia, 2004) y de las cuatros exposiciones "Città-Porto" en Palermo (Italia, 2006 – 2007).

Curador por la Bienal de Arquitectura de Buenos Aires de las exposiciones: "Los nuevos waterfronts urbanos" (2005), "Véneto 40: jóvenes arquitectos italianos a prueba"(2009)- tambien en la Bienal de Arquitectura de Quito (2010), y "El Azul de la Ciudad. Cuatro Arquitectos interpretan el protagonismo urbano del Agua"(2010).
Miembro de Comité Internacional de la Bienal de Arquitectura de Buenos Aires.

Director Científico de la Plaza Temática "Ciudades de Agua" del Expo Internacional de Zaragoza, 2008.

Fundador y director de Aquapolis, revista del Centro Città d'Acqua (1992 – 2001).

Fundador y director de Portus, revista semestral de Rete (en version 'papel', 2001-2012 y desde 2013, en version digital) y de su suplemento anual Portusplus.

Autor de numerosos libros, ensayos y artículos sobre el tema de la recalificación de los frentes de agua y de la relación puerto-ciudad; entre ellos, "Waterfronts. A new frontier for cities on water", Venice , 1993; "Complexity on the urban waterfront", in "Waterfronts in Post-Industrial Cities", London and New York, 2001; "La Ciudad Portuaria del siglo XXI. Nuevos desafíos en la relación Puerto-Ciudad", RETE, Venecia, 2011.

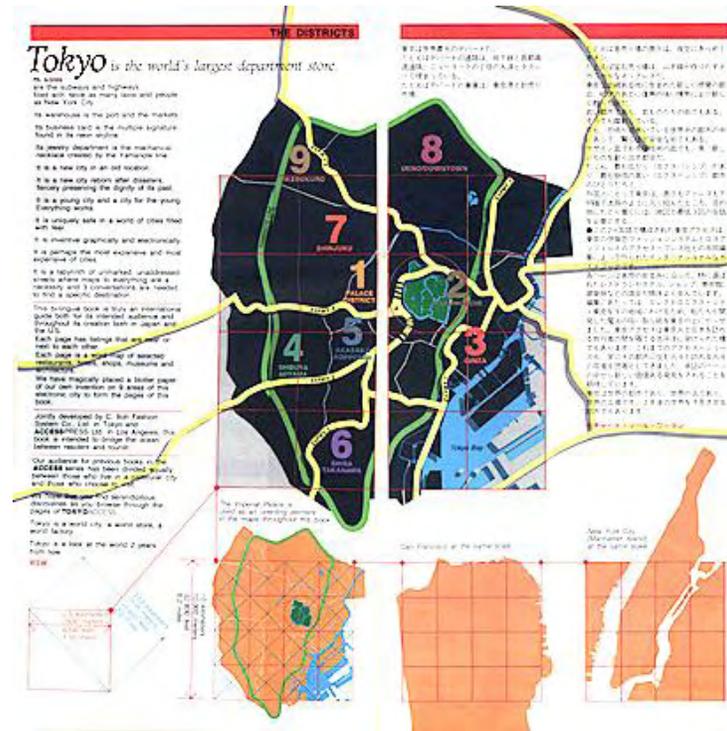
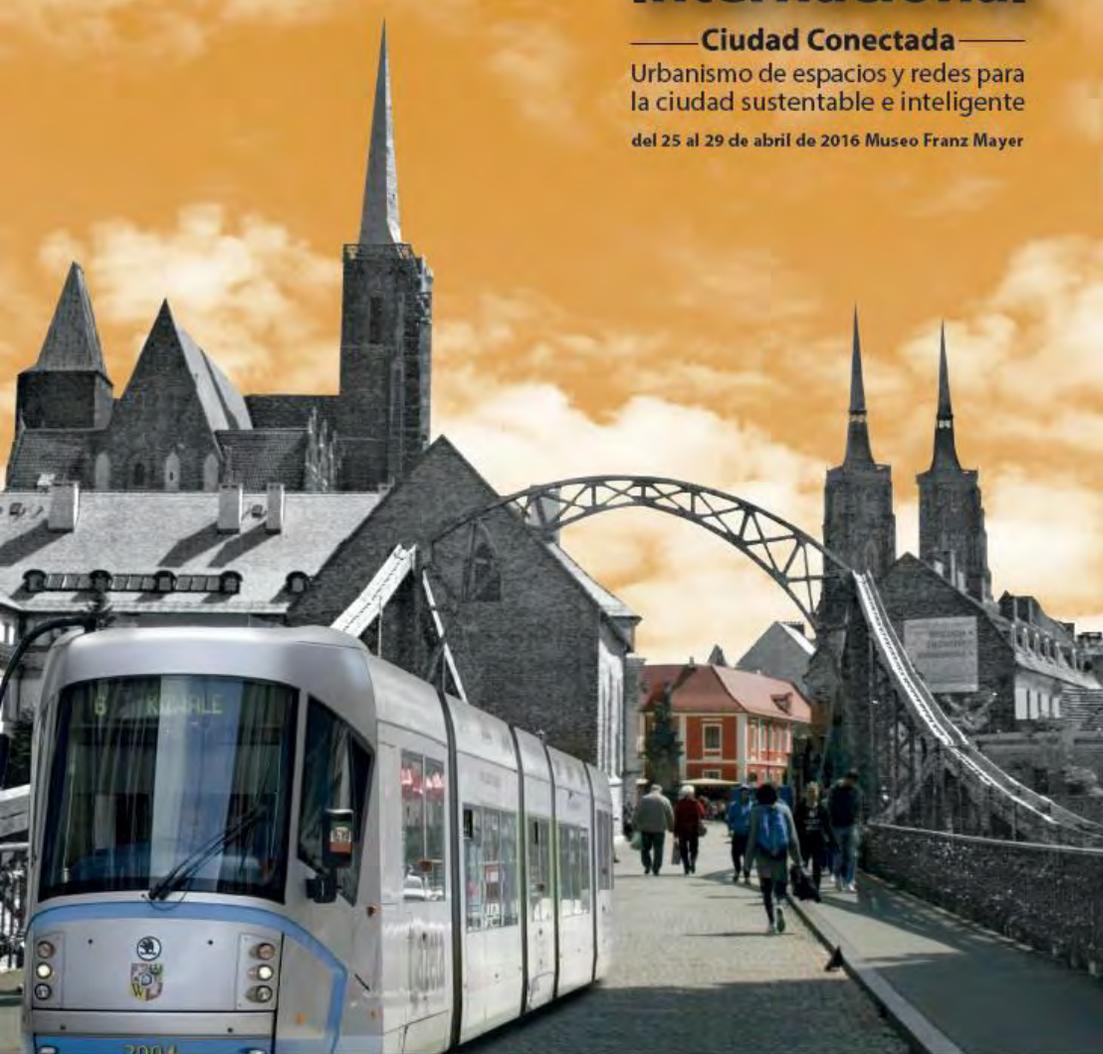
Ha dado conferencias y participado a seminarios y congresos en ciudades de muchos paises.

XII Seminario Urbanismo Internacional

Ciudad Conectada

Urbanismo de espacios y redes para la ciudad sustentable e inteligente

del 25 al 29 de abril de 2016 Museo Franz Mayer



**APRENDER LA CIUDAD.
RELACIONAR SUS ESPACIOS,
CONECTAR SUS USUARIOS.**

Rinio Bruttomesso
Venecia, Italia

APRENDER LA CIUDAD.
RELACIONAR SUS ESPACIOS,
CONECTAR SUS USUARIOS

3 Conceptos / Palabras clave

SMART

(Tecnologías, TIC's)



RED

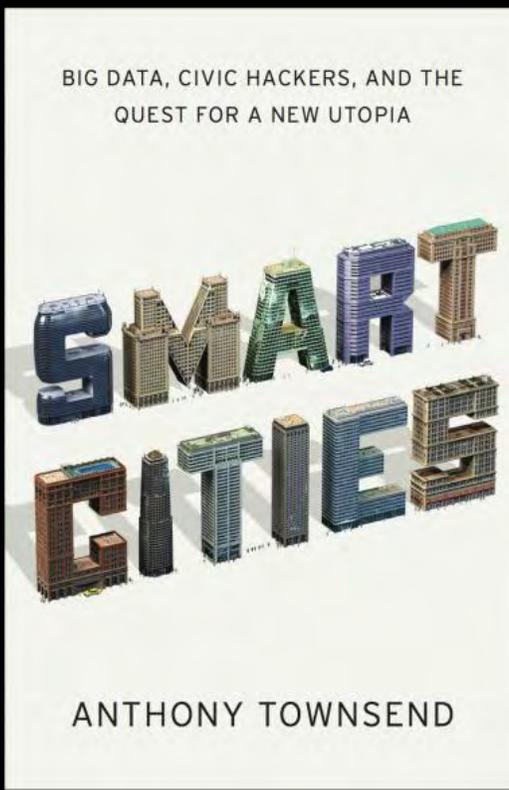
(Redes Sociales,
Conexión de personas)



CULTURA URBANA

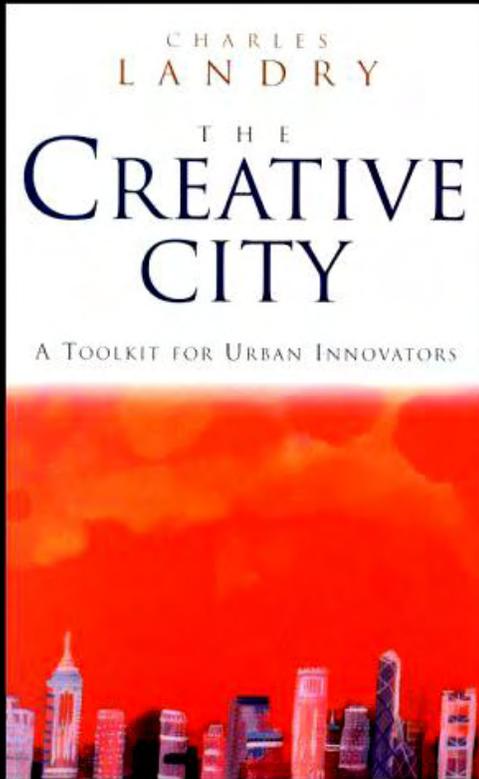
(Conocimiento de la Ciudad)





Para asignar recursos – como fuentes de energía, reservas de agua y aire puro, muchas ciudades del mundo ya pesadamente están invirtiendo en nuevas tecnologías de monitoreo que las harán 'más inteligentes'. De esta manera, esperan reducir costos y crear un ambiente sostenible.

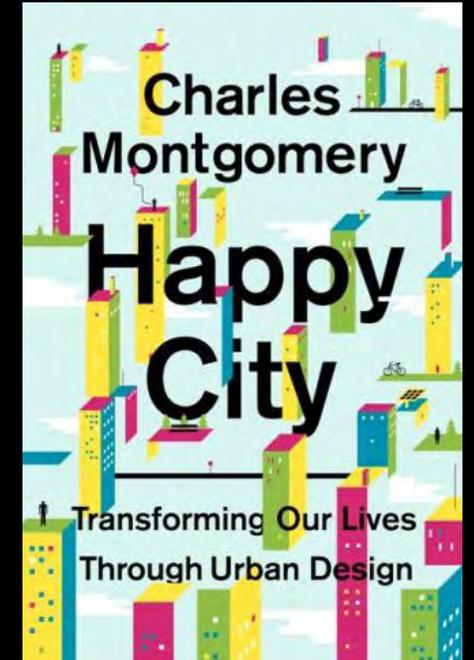
En su libro *Smart Cities*, (2013) Anthony Townsend opina que futuras ciudades exclusivamente diseñadas para la eficiencia podrían no ser buenos lugares para vivir.



FROM 'HARD TOOLS' TO 'SOFT VALUES'

¿Creatividad y Felicidad:
nuevas herramientas del diseño urbano?

“La **creatividad** puede venir de cualquier fuente, incluyendo cualquier persona que se ocupa de problemas de una manera creativa ya sea un trabajador social, una persona de negocios, un científico o servidor público”. (2008)



“ Uno de los desarrollos más notables en las ciencias sociales en la última década ha sido la aparición de la **felicidad** como un tema de estudios serios y de prácticas experimentales.

Si los planificadores de la ciudad prestaran más atención al creciente cuerpo de conocimientos acerca de la felicidad, ellos podrían crear ciudades que mejoran la satisfacción de los que viven allí”. (2013)

SMART CITIES

EFICIENCIA

CANTIDAD

TECNOLOGÍAS

FUNCIONALIDAD

versus

'TRADITIONAL' CITIES

HABITABILIDAD

CALIDAD (CALIDEZ ESPACIO
PÚBLICO)

BELLEZA

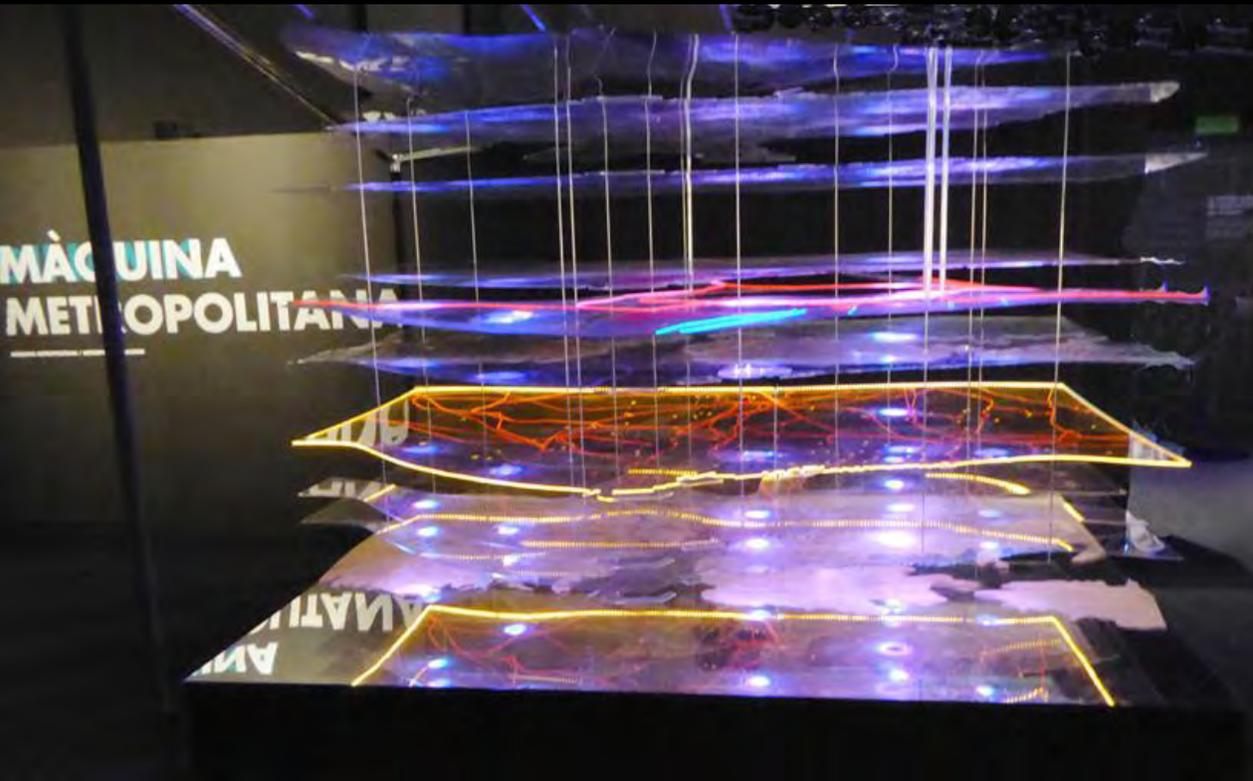


Masdar City: a zero-carbon, zero-waste city



Ciudad de Mexico, Plaza Garibaldi

LA CIUDAD COMO RED (de conexiones)



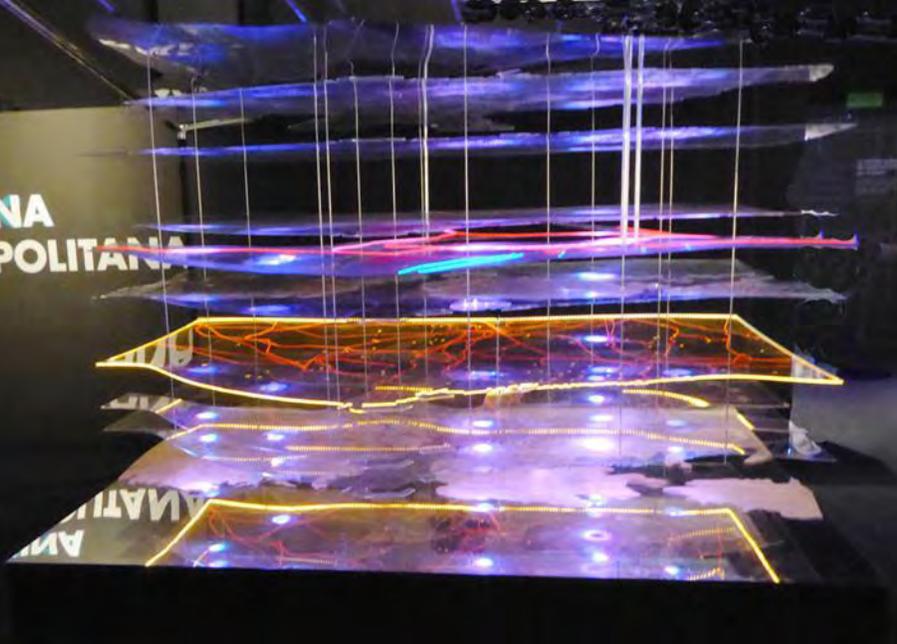
REDES DE CONEXIONES EN TRES NIVELES:

Por **AIRE** conexiones invisibles, inmateriales, permiten trasladar informaciones servicios de telecomunicaciones

Sobre **TIERRA / AGUA** conexiones visibles, materiales, permiten trasladar personas y cosas calles, plazas, ferrocarril, canales

En el **SUBSUELO** conexiones invisibles, materiales, permiten trasladar cosas, informaciones abastecimiento de servicios

MÀQUINA
METROPOLITANA

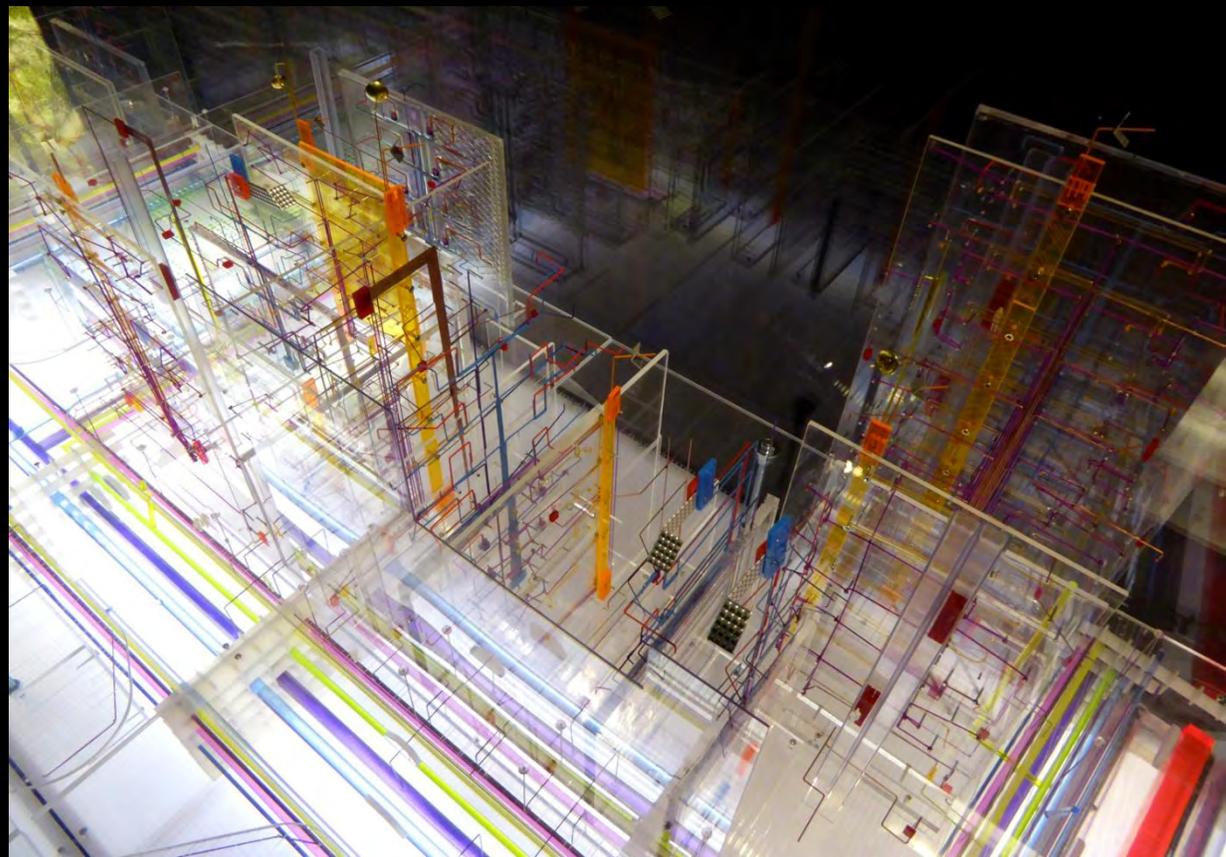
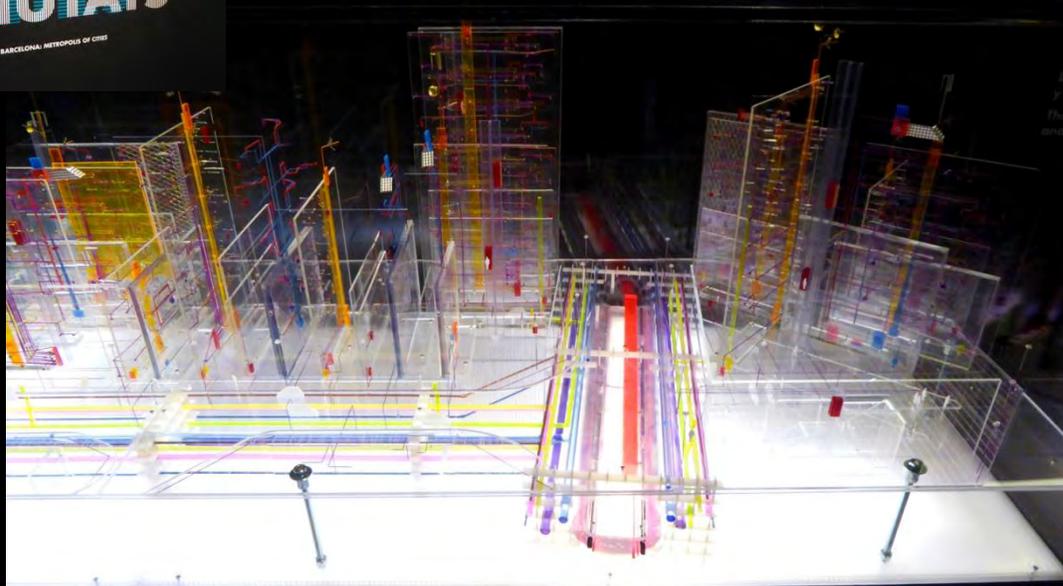


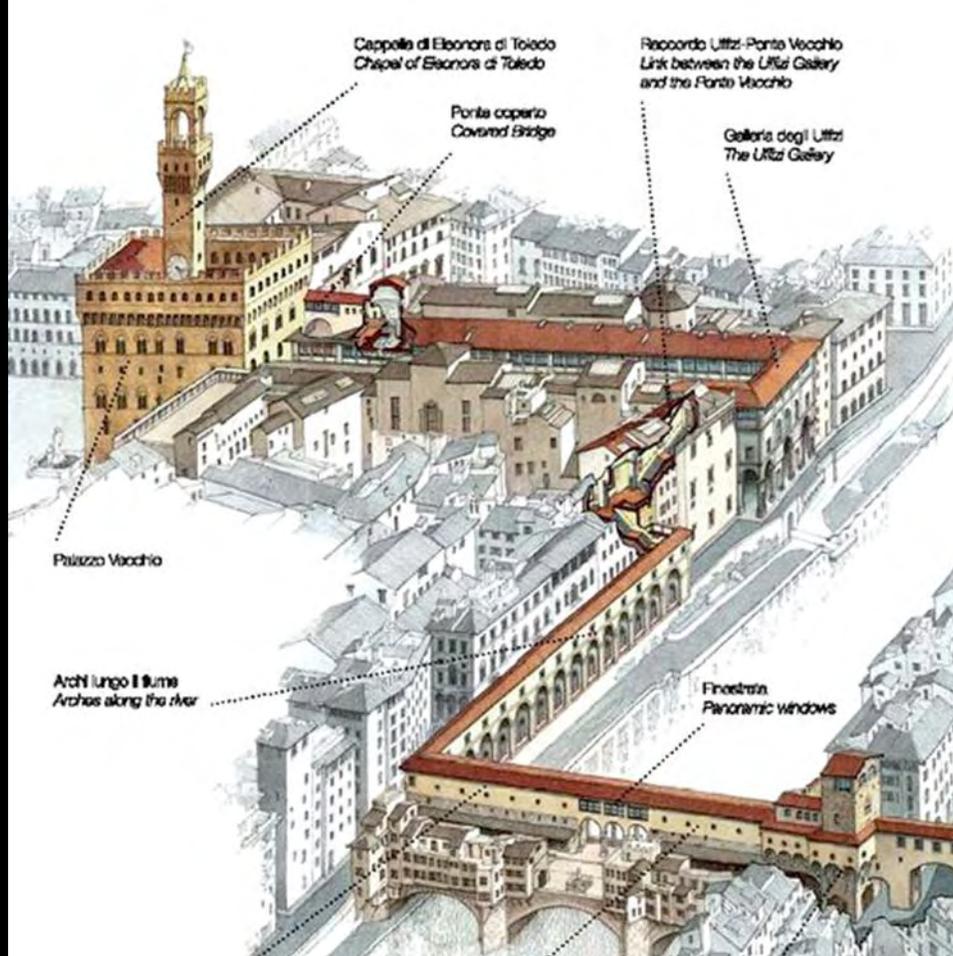
El metabolismo metropolitano

La ciudad es el hábitat principal de la especie humana; más de la mitad de los humanos viven en una conurbación urbana. La ciudad es un espacio físico, pero sobre todo es un espacio funcional. La vida cotidiana se desarrolla y se mantiene gracias a los flujos constantes de alimentos, materias primas, energía, agua y también personas. Todo ello genera productos manufacturados, residuos y emisiones. Este ciclo permanente es el metabolismo metropolitano. Cuando no prestamos suficiente atención, aparecen disfunciones ambientales y disminuye nuestra calidad de vida. El funcionamiento óptimo de la ciudad ayuda a reducir las emisiones y su impacto en el cambio climático.

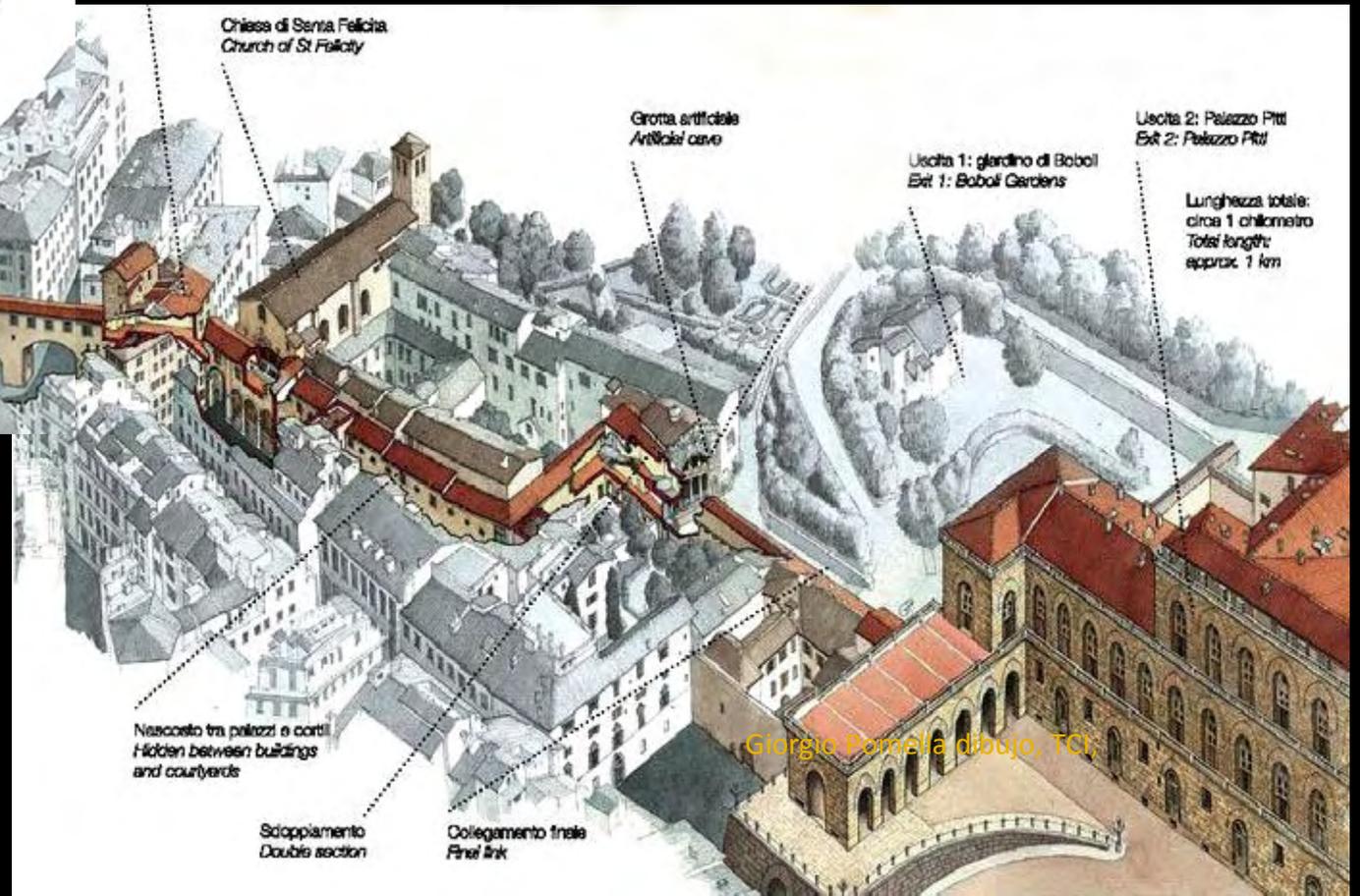
BARCELONA:
METRÒPOLIS
DE CIUTATS

BARCELONA: METRÒPOLIS DE CIUTATS / BARCELONA: METROPOLIS OF CITIES





Un extraordinario ejemplo de una red de espacios urbanos, públicos y privados, conectados entre sí y con la ciudad



Florenca

Ponte Vecchio (siglo XIV) y "Corredor de Vasari" (1565)

Fueron pensados para permitir la comunicación entre el centro político y administrativo del Palazzo Vecchio con la residencia privada de los Medici, Palazzo Pitti

ONU alerta sobre **disminución de espacios públicos** en las ciudades

*Barcelona, abril 2016: 700 representantes municipales y de la sociedad civil se juntaron durante un encuentro previa a la **Conferencia de Naciones Unidas para la Vivienda y el Desarrollo Urbano Sostenible (Hábitat III)** que se hará en octubre próximo en **Quito**.*

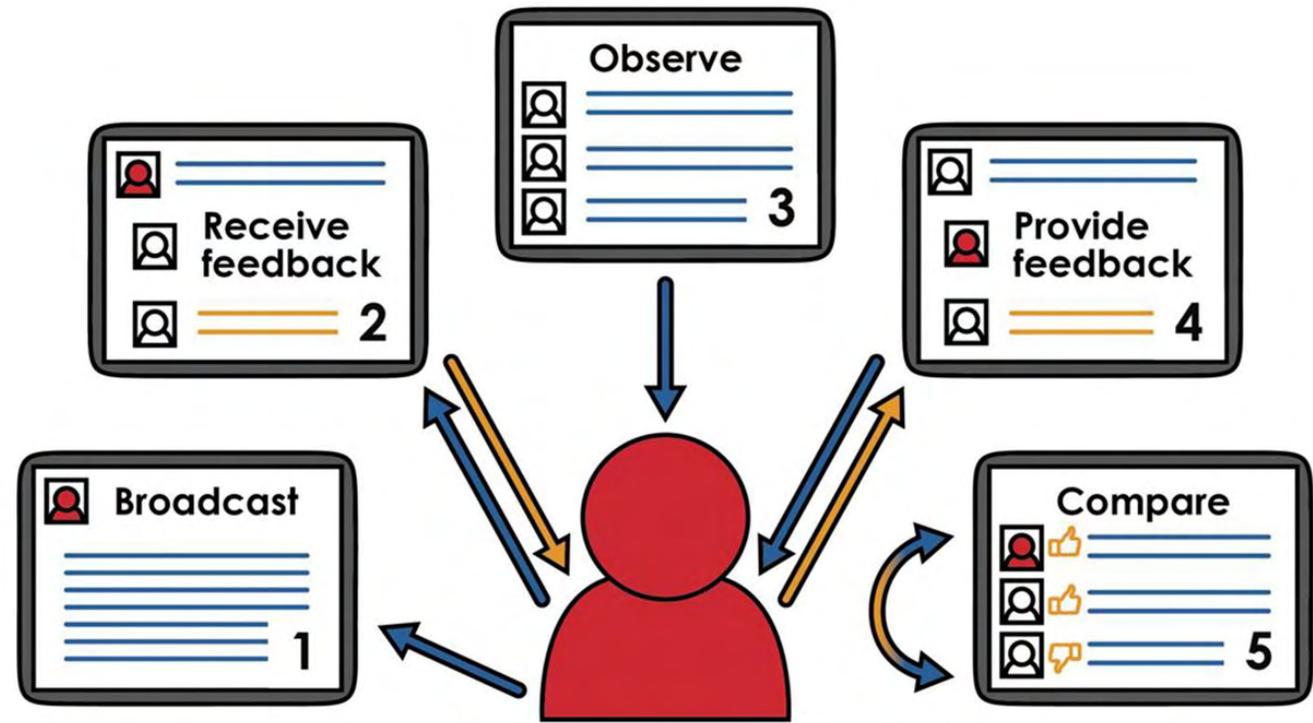
Para evitar una baja en la calidad y existencia de los espacios públicos, la ONU propone una política urbanística participativa, que tenga en cuenta la necesidad de esos espacios de los vecinos en los barrios antiguos y nuevos. Y aconseja dar más recursos a las administraciones municipales

(de Plataforma Urbana, abril 2016)

El espacio público tiene cada vez menos peso en las urbes que están en expansión: apenas el **21%** del total de la superficie, según los estudios de Hábitat

Esta situación se da porque el crecimiento de las grandes ciudades se está produciendo de forma desordenada: solo un **37%** de las áreas en desarrollo cuentan con planes urbanísticos.



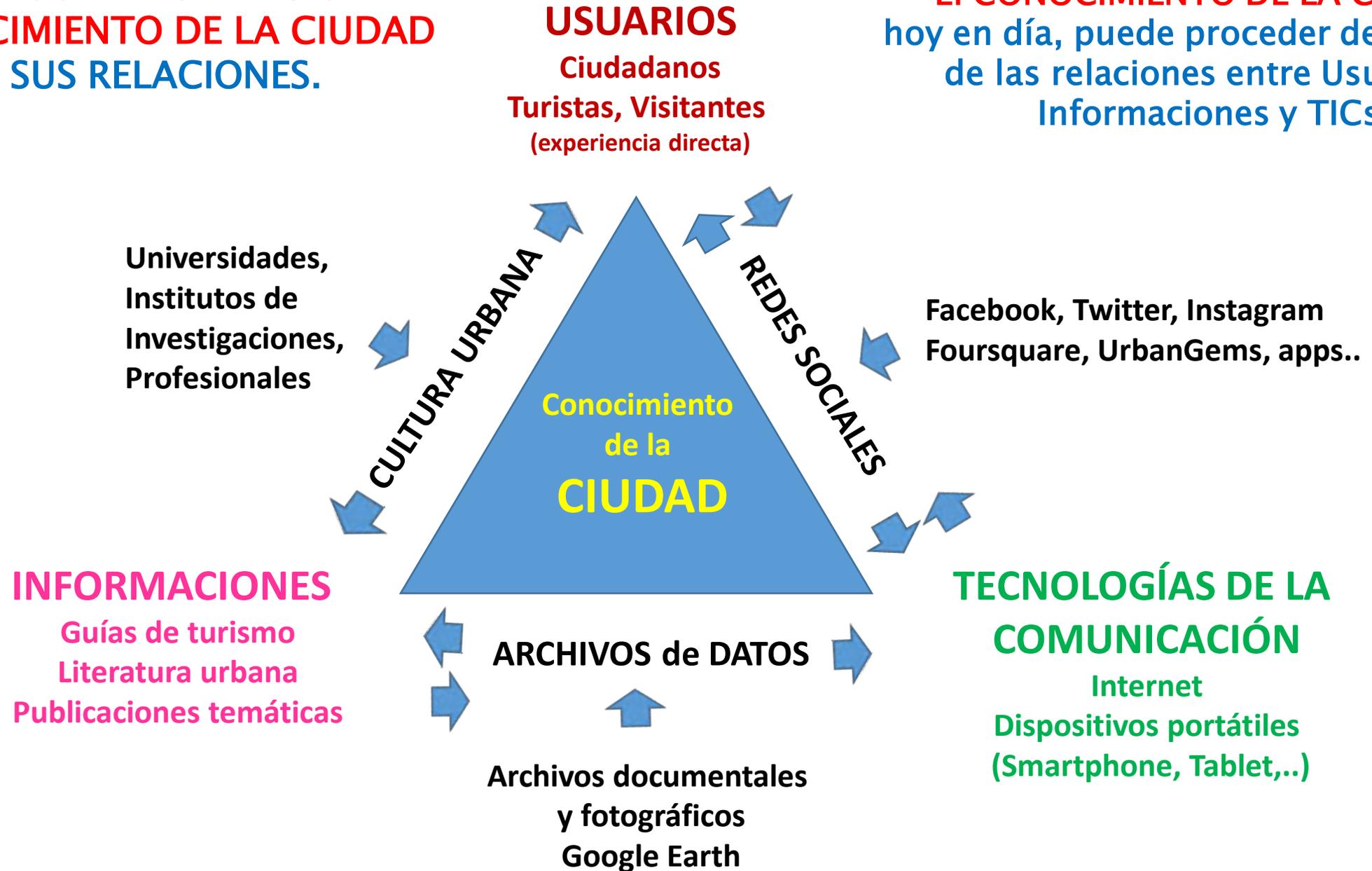


El **USUARIO** (ciudadano, turista, visitante) es el **elemento fundamental** de las redes de conexiones, a nivel urbano.

El está en el centro de una telaraña de informaciones, recibidas, percibidas, producidas y enviadas.

EL PROCESO DE FORMACIÓN DEL CONOCIMIENTO DE LA CIUDAD Y SUS RELACIONES.

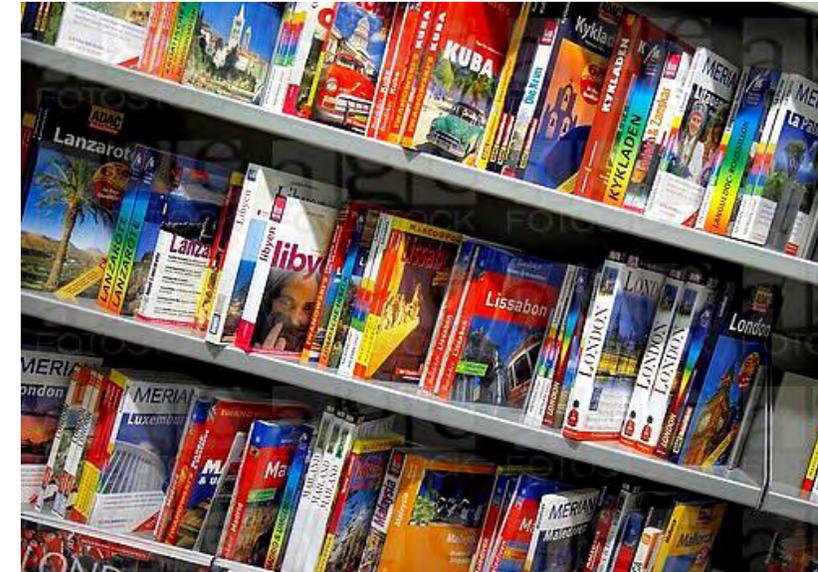
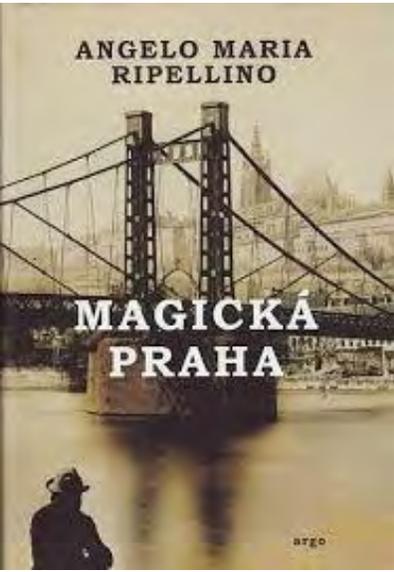
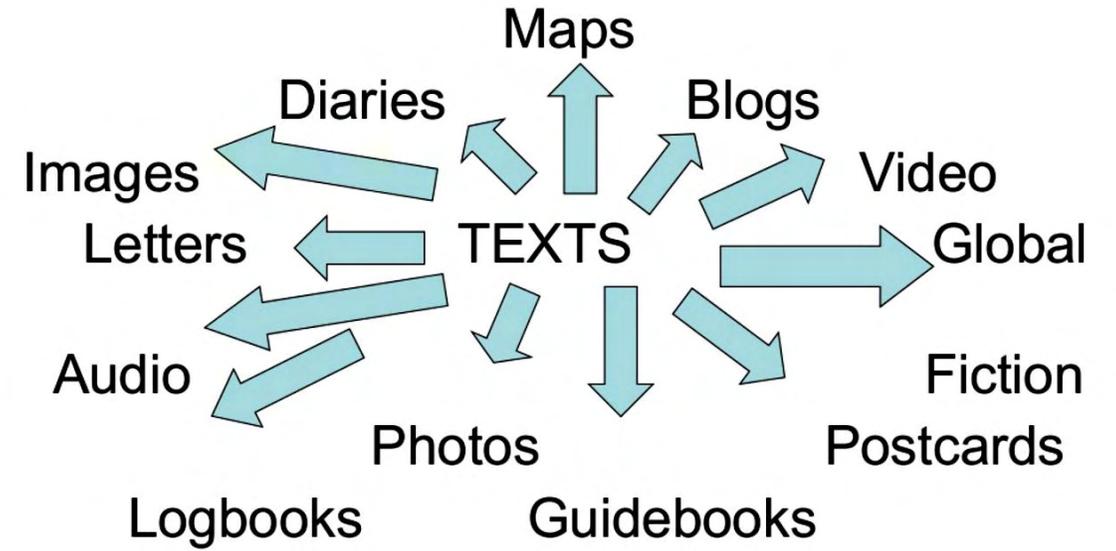
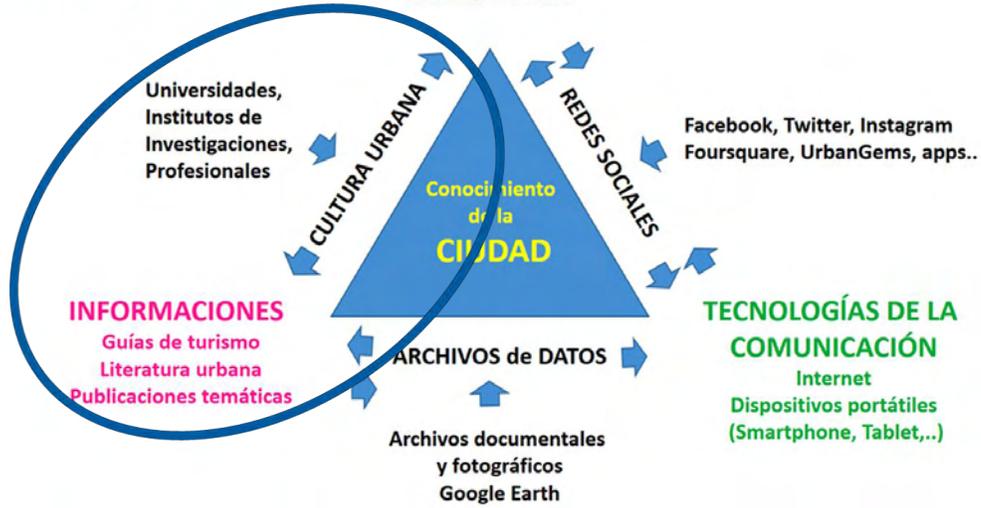
EL CONOCIMIENTO DE LA CIUDAD, hoy en día, puede proceder del ENREDO de las relaciones entre Usuarios, Informaciones y TICs



La producción de contenidos para alimentar el Conocimiento de la Ciudad

EL PROCESO DE FORMACIÓN DEL CONOCIMIENTO DE LA CIUDAD Y SUS RELACIONES.

USUARIOS
Ciudadanos
Turistas, Visitantes



regular grid

modern city

pioneer in urban planning

Barcelona was the effective capital of Catalonia – a leading city in industrial development with a lot of innovative ideas.



demolition

of the citadel, the town walls because of a congested, dense city with 150,000 inhabitants and former mountains. The new spaces was converted into a public park, squares, market places or universities.

the eixample

by Cerdà marked the process and new shape of Barcelona. Became an ideal model for new towns in southern Europe. Analytic approach and social components. Street blocks with 36 m wide roads and gardens inside. Oriented corners to allow crossing and providing guidelines for building alignment.

the exhibition

of 1888 showed the most advanced city in Spain. This was the first time a public space was created in the city. www.aula7.com/la-division-de-la-cite/

fortification

modernisation

under the spanish crown

Explosion in construction with building up the existing city rather than developing new land, led to deterioration of the city image and to poorly functioning buildings. The city had a dynamic of activity and endeavour, with a new work and trade climate.



the citadel

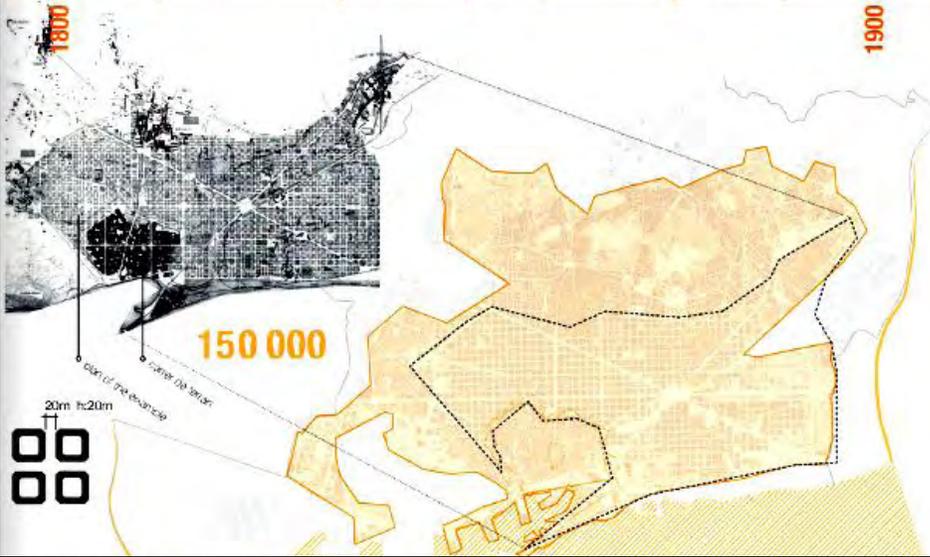
was build to defend the city and to ensure the spanish crown's control over sarragosa. The Barcelona was built to demonstrate for a neighbourhood that was demanded due to the citadel.

growth

1600 to 1700: 112,000 residents in one century. Typological change from artisan to plurifamily house. Capitalist system moved work away from the home.

modernisation

in the Catalan society with the absolutist power developing institutions such as universities and art schools, along the same lines as the French Enlightenment.

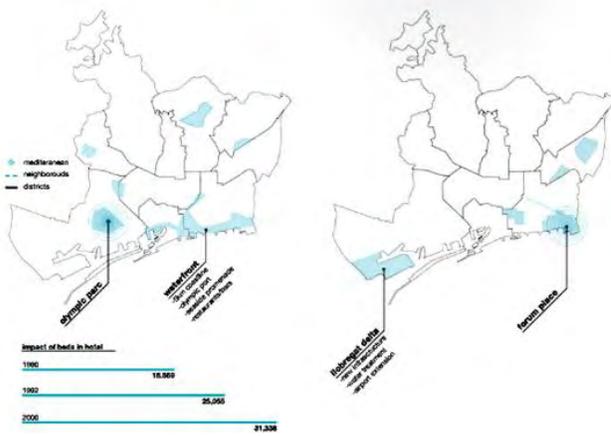


mega-events

cultural projects as urban radiation

Olympic Games 1982/Forum 2004

The olympic games are one of the major international events that a city can have.



promotion

The council is conscious that the international promotion of the city by mega events, such as the Olympic games is a way to urbanize and develop the city.

1992

The role of the Olympic games and also the social and urban evolution of the last two decades.

2004

The forum was the last big urban plan of the city.

////////urban renovation/integrated city/limitation of urban sprawl/cohesion/complexity/modernisation of infrastructure/rehabilitaion of «Ciutat Vella»/public spaces/integretion in the network/capacity of innovations/internal diversity/articulation of metropolis/no segregation/polynodal metropolis/evade the formation of ghettos/decentralisation of public services/partipatory planning/sustainability/mixed area/social interaction////////

governance

urban policies

planning through the city

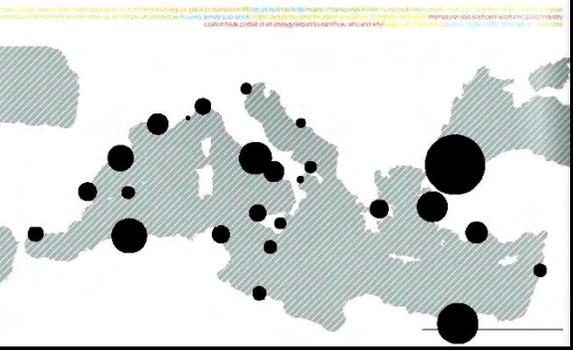
Through all the different kind of urbanisation the goal was clearly stated in the planning evolution, that is trying to increase and use the city as a laboratory for different projects and policies.

22@

This is one of the most industrial area where a transformation of industrial use will be transformed into a mixed area.

case studies/barcelona/101021

archeology/environment/organization/economics/modernisation



My guides Destinations in Denmark

A-Z Popular Distance

Belgium

Albania

Denmark

Copenhagen
Amalienborg Palace, The statue of The Little Mermaid, Ny Carlsberg Glyptotek

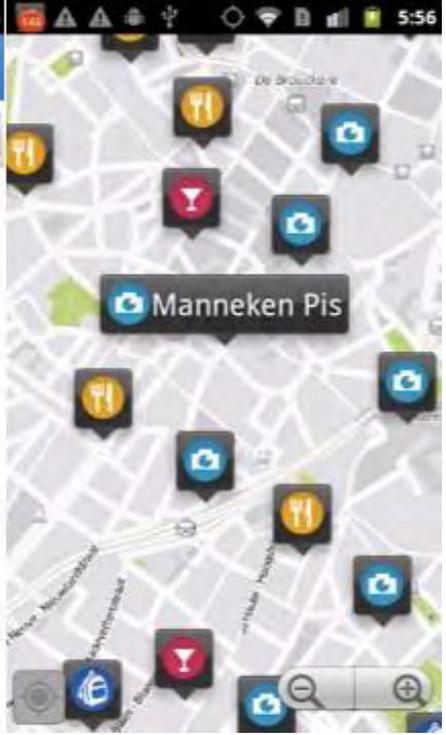
Aarhus
The Old Town, ARoS Aarhus Kunstmuseum, Aarhus Cathedral

Aalborg
Lindholm Høje, Aalborghus Castle, Abbey of Our Lady

Odense
The Funen Village, St. Alban's Church, Danish Railway Museum

Helsingør
Kronborg Castle, Louisiana Museum of Modern Art, Carmelite Priory

Download guides



FAMILY SIGHTS

CASTELO DE SÃO JORGE

Costa do Castelo Tram 28 Website

Perched on one of Lisbon's most prominent hills, you cannot miss this majestic fortress. Although there is a steep climb and large entrance fee, Castelo de São Jorge is worth a visit if only for its spectacular panoramic views of Lisbon.

With a great historical heritage, the castle was built by the Visigoths in the 5th century and later enlarged by the Moors in the 9th century. Venture inside the castle's ramparts, and you will see a 17th century door leading to the extensive jails, once a scary part of the castle.

The castle also hosts a multimedia exhibition called Olisipónia taking you through Lisbon's history. You will also find a camera obscura built into one of the 18 towers, the Torre de Ulisses.

Next to the castle there is an interesting

Similar Map Information Feedback Nearby



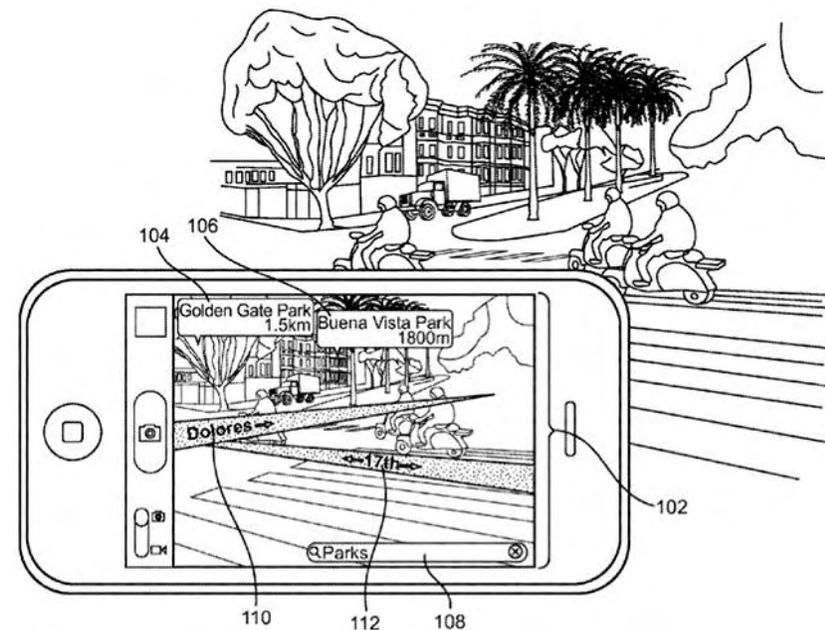
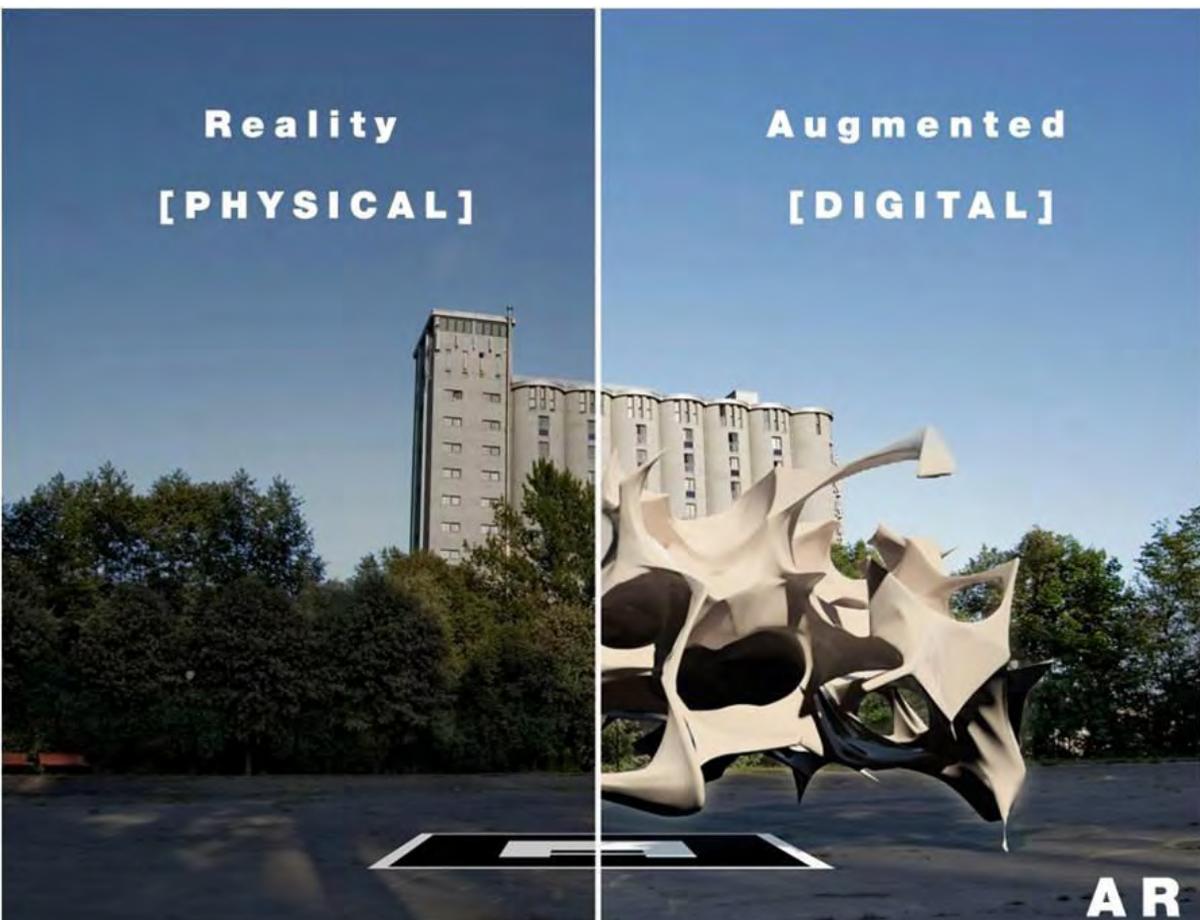
GO+O rio

Download on the App Store ANDROID APP ON Google play

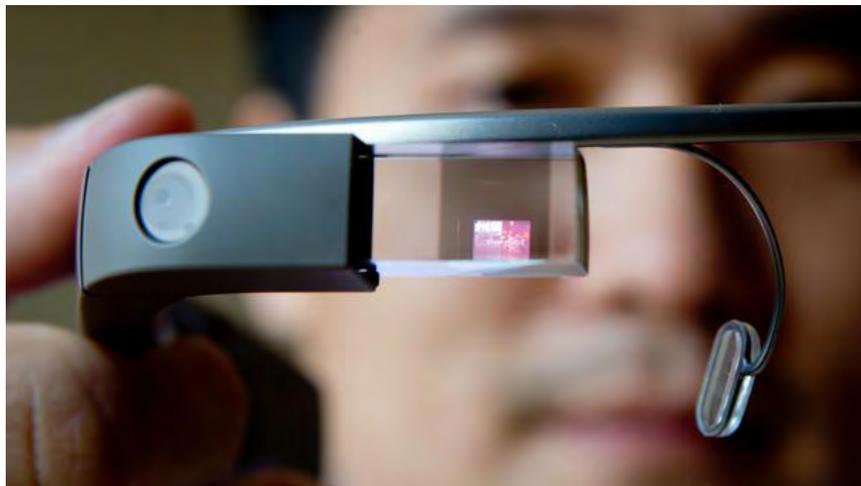
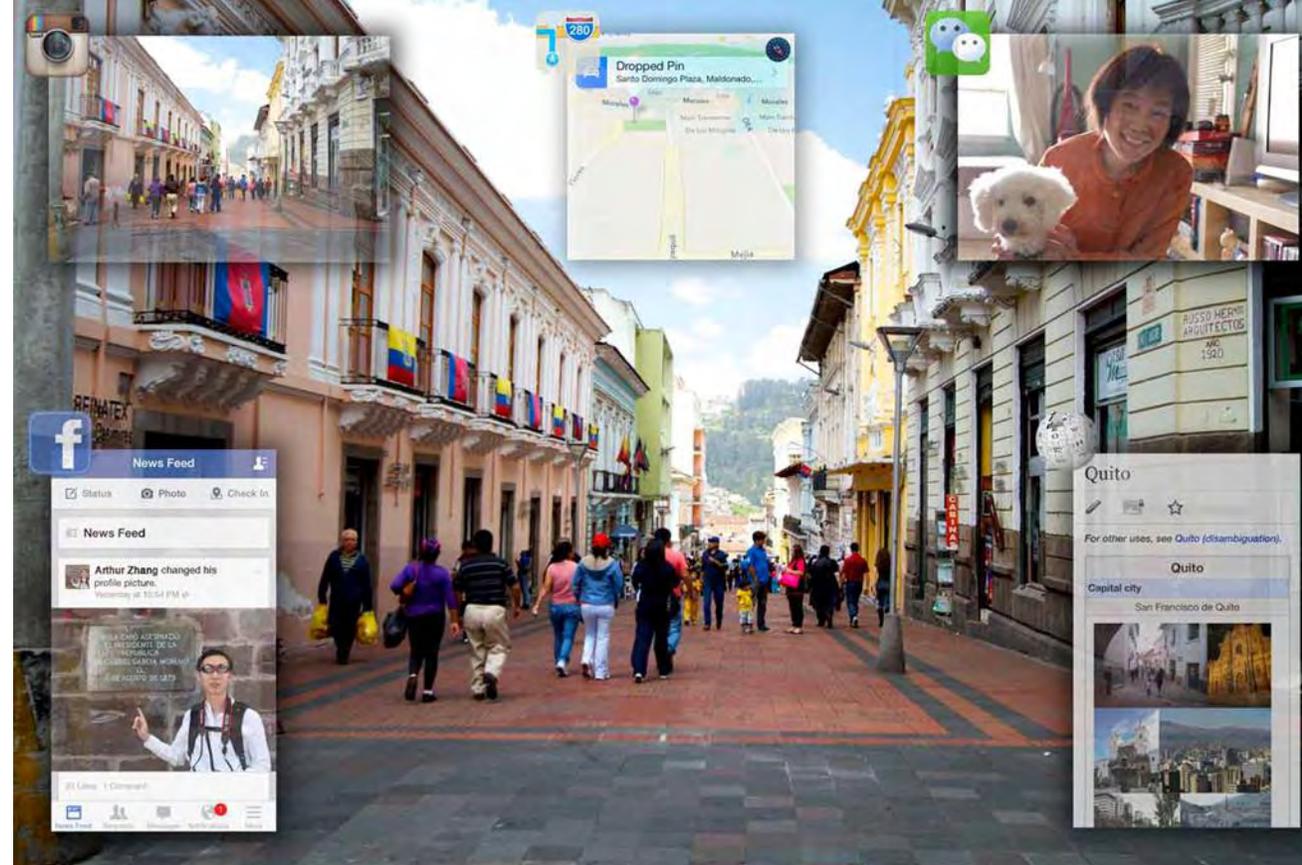
"Explore the Vibrant City of Rio"



La **Realidad Aumentada (RA/AR)** es el término que se usa para definir una **visión a través de un dispositivo tecnológico**, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real.



Augmented Reality & Smart Glasses



BUENOS AIRES

Puerto Madero 2000





Christine Outram
Director, City Innovation Group

“¿Qué Starbucks consigue que los arquitectos no? (2013)

*Estimados arquitectos, ustedes sois anticuados.
Sé esto porque una vez yo era una de ustedes.
Pero ahora he cambiado. Y lo hice porque a pesar de vuestro amor por una gran curva y de vuestra experimentación con las formas, ustedes no entienden la gente.
Me corrijo yo misma.
No escucháis a la gente!!*

Por el contrario, Starbucks se involucra en un trabajo etnográfico intensivo a la hora de decidir cómo diseñar sus espacios. Entrevistando a cientos de consumidores de café, que determinan lo que la gente considera para ser un lugar de relajación.”

Tres apps que ‘escuchan’ a la gente



The UrbanGems logo, consisting of the word 'UrbanGems' in white text on a red rectangular background.

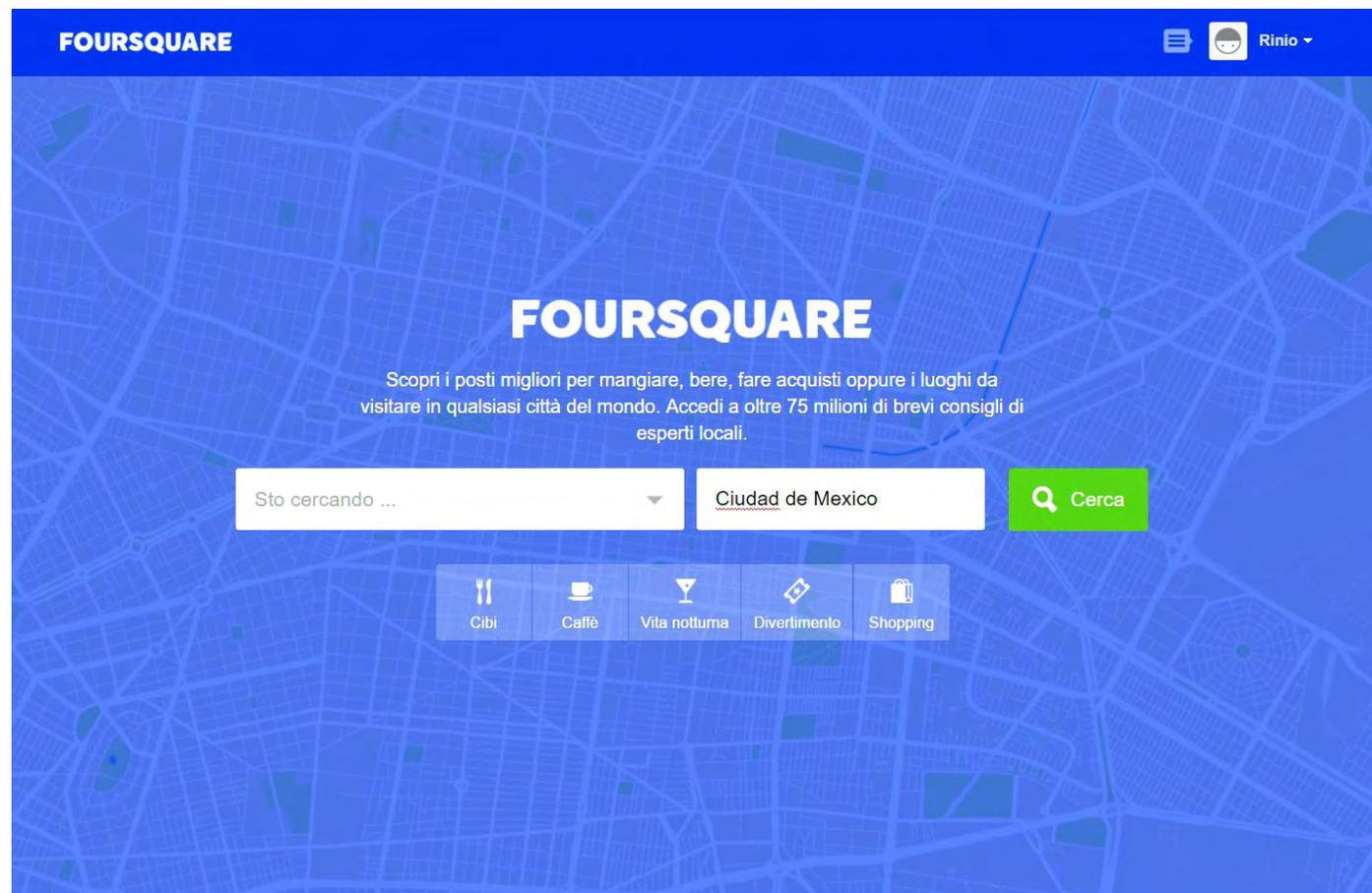
The Livehoods logo, featuring the word 'livehoods' in a red, cursive script font.



FOURSQUARE

Foursquare es un servicio basado en localización web aplicada a las redes sociales.

La geolocalización permite localizar un dispositivo fijo o móvil en una ubicación geográfica.

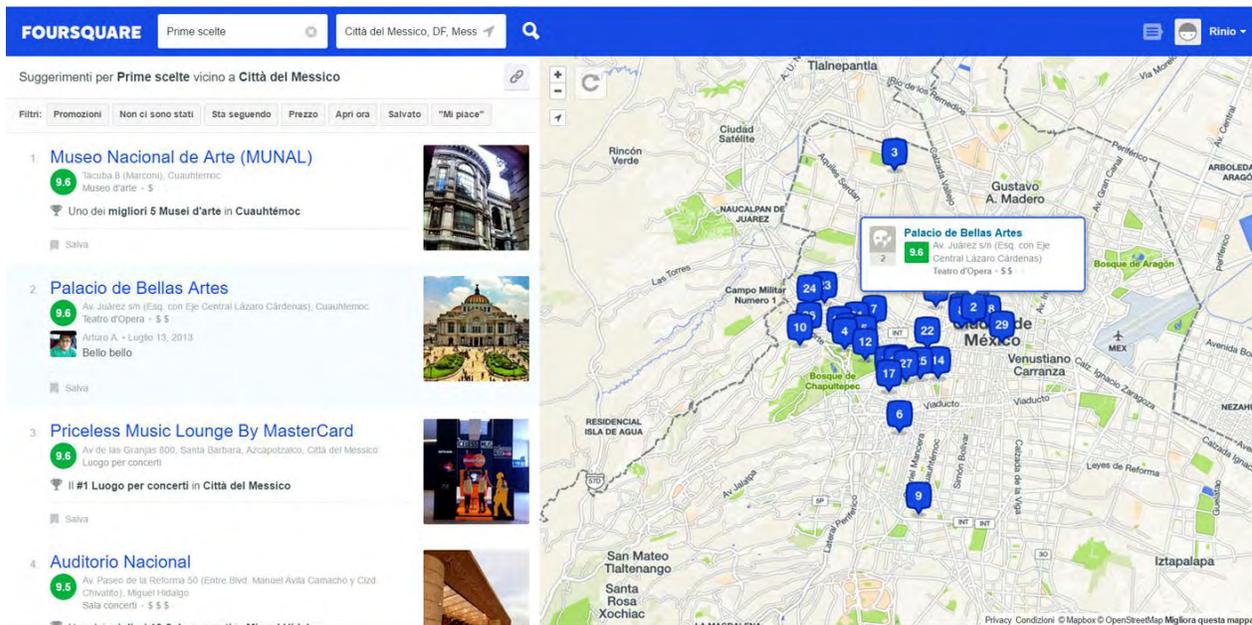


La idea principal de la red es marcar (**check-in**) lugares específicos donde uno se encuentra e ir ganando puntos por «descubrir» nuevos lugares.

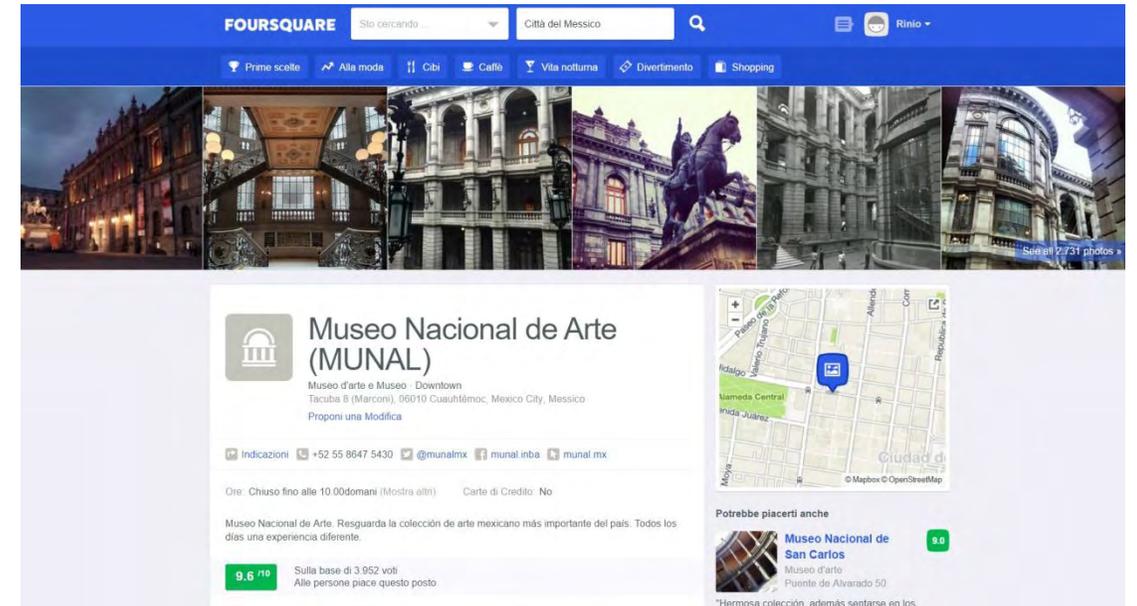
A partir de la información que los usuarios han ido introduciendo, el servicio ha ido evolucionando hacia un motor de recomendaciones que sugiere lugares interesantes de manera inteligente.

¿ Cómo funciona Foursquare ?

Mirando al móvil, por ver lo que está alrededor de nosotros.

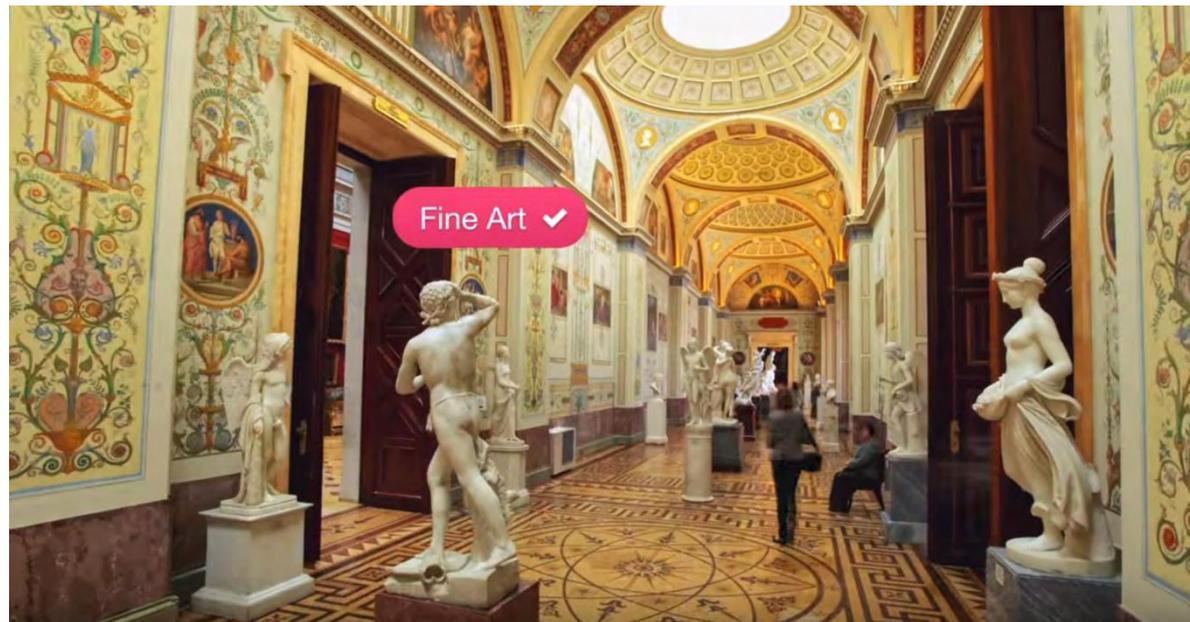
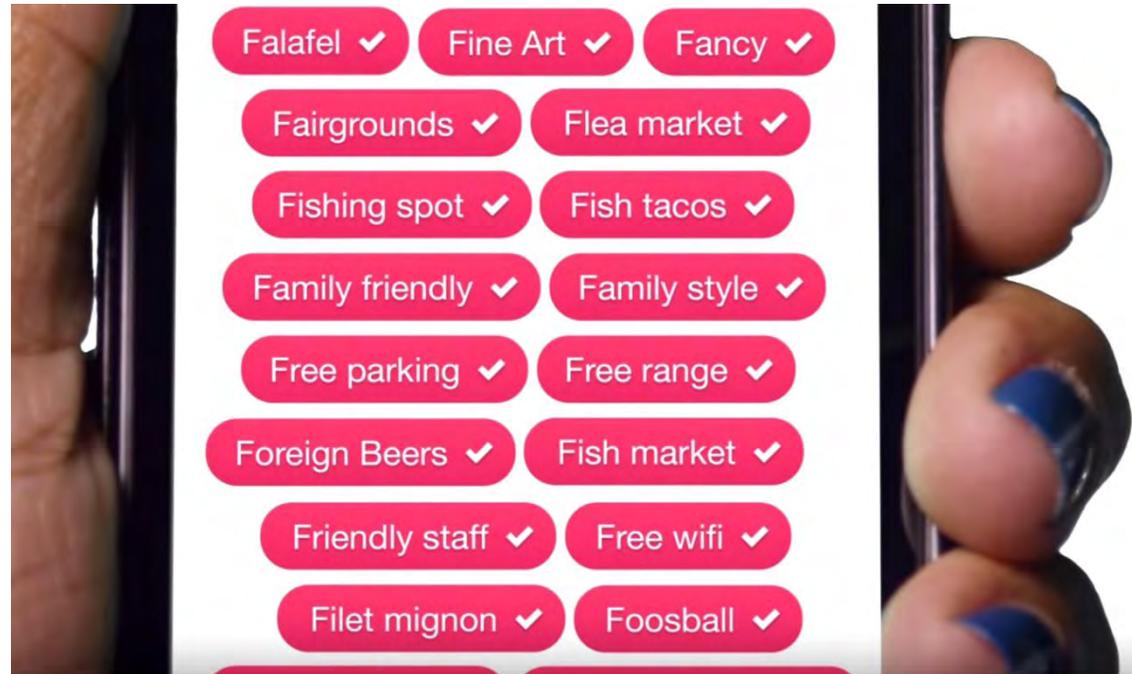


Lo que hay son unos POI, puntos de interés - Points of Interest - que han sido publicados por alguien antes que nosotros.



Encontramos aquellos POI justamente porque otros antes que nosotros han estado allí y han dejado, por ese sitio específico, comentarios y fotos.

Los datos enviados se organizaron en 'Meta-categorías', y cada una de ellas está articulada en 'Categorías' más detalladas.

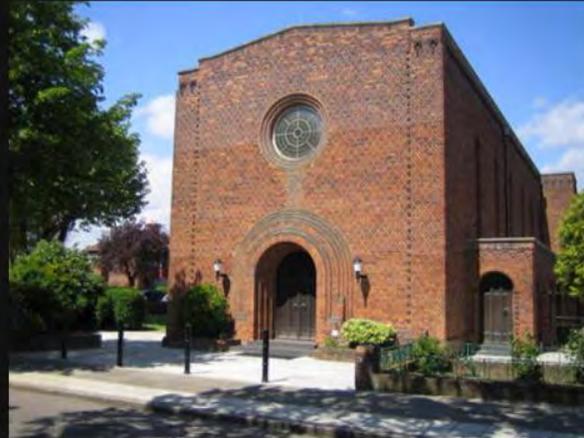


UrbanGems: Crowdsourcing Quiet, Beauty and Happiness

Change Question

Which place do you find more beautiful?

Progress: 0/10



Picture Info



Picture Info

Can't Tell



urbanopticon



Buildings and neighbourhoods speak. They speak of egalitarianism or elitism, beauty or ugliness, acceptance or arrogance. The aim of UrbanGems is to identify the visual cues that are generally associated with concepts difficult to define such beauty, happiness, quietness, or even deprivation. The difficult task of deciding what makes a building beautiful, or what is sought after in a quiet location is outsourced to the users of this site using comparisons of pictures. With a comprehensive list of aesthetic virtues at hand, we would be more likely to systematically understand and re-create the environments we intuitively love.

"Bad architecture is in the end as much failure of psychology as of design" Alain de Botton, *The Architecture of Happiness*.

"Beauty is nothing other than the promise of happiness" Stendhal, *On Love*.

Team: Adam Barwell, Daniele Quercia, Jon Crowcroft

Contact: Daniele Quercia

Urbangems usa *crowdsourcing* para convertir las percepciones de la gente de vecindades en cantidades que capturan calidades 'indistintas' como calma, belleza, y felicidad.

UrbanGems

UrbanGems: Crowdsourcing Quiet, Beauty and Happiness

Change Question

Which place do you find more beautiful?

Progress: 0/10



Picture Info



Picture Info

Can't Tell

urbanopticon



Buildings and neighbourhoods speak. They speak of egalitarianism or elitism, beauty or ugliness, acceptance or arrogance. The aim of UrbanGems is to identify the visual cues that are generally associated with concepts difficult to define such beauty, happiness, quietness, or even deprivation. The difficult task of deciding what makes a building beautiful, or what is sought after in a quiet location is outsourced to the users of this site using comparisons of pictures. With a comprehensive list of aesthetic virtues at hand, we would be more likely to systematically understand and re-create the environments we intuitively love.

"Bad architecture is in the end as much failure of psychology as of design" Alain de Botton, *The Architecture of Happiness*.

"Beauty is nothing other than the promise of happiness" Stendhal, *On Love*.

Team: Adam Barwell, Daniele Quercia, Jon Crowcroft

Contact: Daniele Quercia

Un usuario echa un vistazo a las vistas de dos calles, de lado a lado, y luego vota sobre cuál es más hermosa (o tranquila o feliz).



Shortest Urban Paths or Shortcuts to Happiness?

Daniele Quercia

Rossano Schifanella

Luca Maria Aiello

UrbanGems

“*UrbanGems* actualmente (2014) sólo funciona para Londres. Para extenderlo a otras ciudades, se están construyendo modelos que predicen valoraciones colectivas de tags de Flickr imágenes que contienen palabras de emoción positiva y negativa.

El plan es extender este trabajo a Boston, Nueva York, San Francisco, Berlín, Barcelona, Sao Paulo y Río de Janeiro.

El objetivo es cambiar las maneras de que los habitantes de estas ciudades experimentan el entorno construido incluso mientras caminan a través de él.”

Daniele Quercia, *UrbanGems*



livehoods

www.livehoods.org

A new way to understand a city
using social media.

By analyzing check-in patterns throughout
the city, we discover its structure.

Our techniques produce dynamic maps
of the city, reflecting the every-day
experiences of real people.

Livehoods revela cómo las personas y
los lugares de una ciudad se unen para
formar el carácter dinámico de las zonas
urbanas locales.



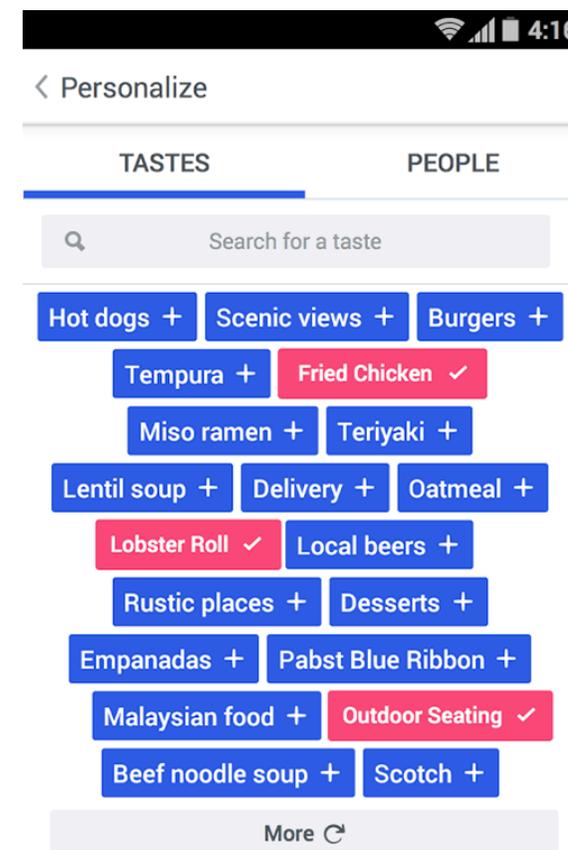
Los mapas **Livehoods** capturan los temas del hábitat urbanos
que son bien recibidos por la gente, pero por lo general poco o
no representados en los mapas tradicionales.

En las tres 'apps' citadas, el **Conocimiento de la Ciudad** pasa a través de la generación de contenidos que se refieren, en la gran mayoría (vease por ej. *Foursquare Category Hierarchy*), a las categorías de:

- **Food (restaurant and bar)**
- **Nightlife**
- **Outdoors & Recreation**
- **Shop & Service**
- **Travel**

Las categorías más vinculadas a la '**cultura urbana**' (historia de la ciudad, arte, edificios culturales,...) están casi ausentes.

Esto significa que estas aplicaciones están diseñadas exclusivamente para la creación de contenidos relacionados con las 'opiniones', las 'impresiones' de los usuarios 'visitantes' de lugares urbanos y no, desde luego, al conocimiento de contenidos culturales y científicos.



EL PROCESO DE FORMACIÓN DEL
CONOCIMIENTO DE LA CIUDAD
Y SUS RELACIONES.

USUARIOS
Ciudadanos
Turistas, Visitantes

Universidades,
Institutos de
Investigaciones,
Profesionales

CULTURA URBANA



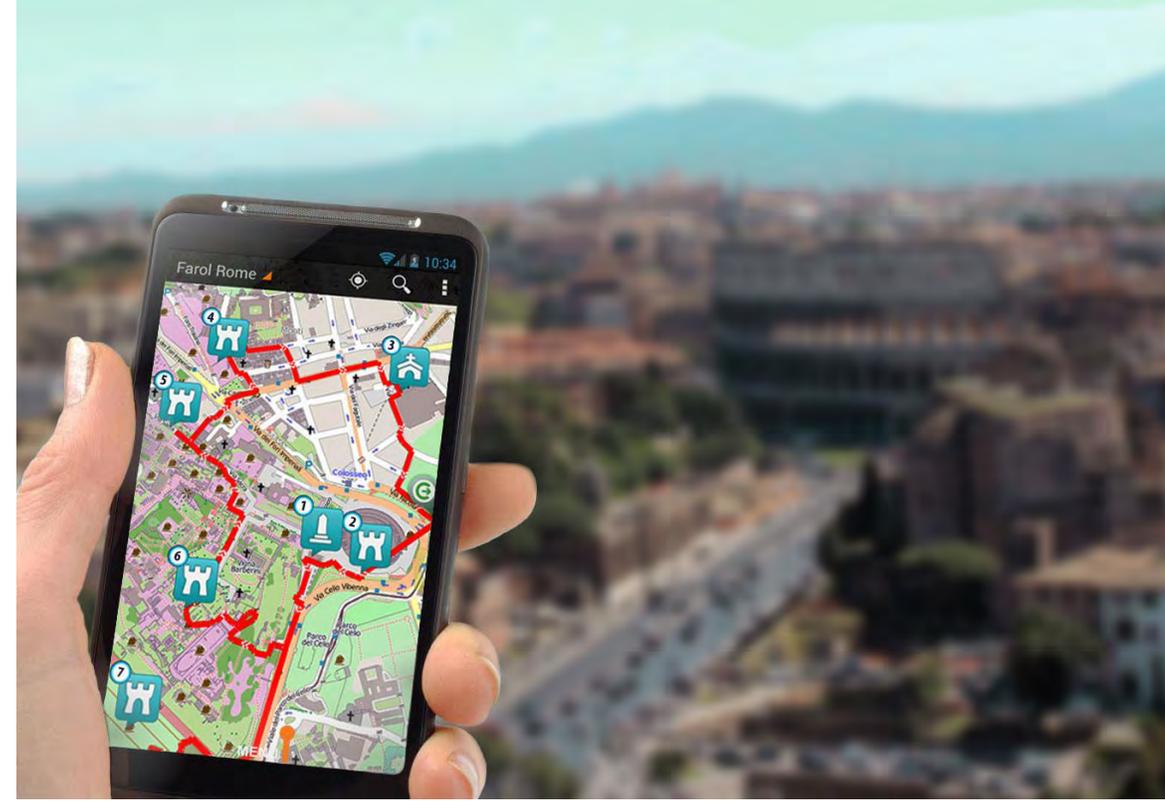
Facebook, Twitter, Instagram
Foursquare, UrbanGems, apps..

INFORMACIONES
Guías de turismo
Literatura urbana
Publicaciones temáticas

ARCHIVOS de DATOS
Archivos documentales
y fotográficos
Google Earth

**TECNOLOGÍAS DE LA
COMUNICACIÓN**
Internet
Dispositivos portátiles
(Smartphone, Tablet,..)

La falta de contenidos culturales y científicos, relacionados con la cultura urbana, que pueden ser utilizados en aplicaciones para los dispositivos tecnológicos existentes (smartphones, tablets, pc portátiles) es el punto débil de la cadena del proceso de difusión de las informaciones para el mejor conocimiento de la ciudad.



¿Qué causa esta falta de contenidos?
¿Cuáles son las consecuencias en la manera de
conocer la ciudad y vivir y experimentar sus
espacios y en particular los públicos?

Las consecuencias son:

- **un turismo ignorante e irrespetuoso**, con un costo económico muy elevado por la ciudad;
- **una distribución desequilibrada de los flujos** turísticos, en el tiempo y en los espacios urbanos;
- **una forma engañosa de conocer la ciudad** (ver las categorías de Foursquare);
- **la falta de valorización**, también económica, de los espacios culturales;
- **la producción de conceptos falsos** sobre la realidad de las ciudades (una cultura urbana distorsionada)



La falta de Conocimiento de la Ciudad causa la falta de respeto hacia la Ciudad misma.
Provoca un mal uso de sus espacios, en particular de los espacios públicos.
Eso se percibe muy a menudo en las masivas presencias turísticas dentro nuestras ciudades.

Venecia

una ciudad amenazada por un turismo incivil y devastador





Resolución adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas

21 de diciembre de 2001

A/RES/56/212,

Código Ético Mundial para el Turismo

Código Ético Mundial para el Turismo

Los **diez principios** del Código cubren ampliamente los componentes económico, social, cultural y ambiental de los viajes y el turismo:

Artículo 1: Contribución del turismo al entendimiento y al respeto mutuos entre hombres y sociedades

Artículo 2: El turismo, instrumento de desarrollo personal y colectivo

Artículo 3: El turismo, factor de desarrollo sostenible

Artículo 4: El turismo, factor de aprovechamiento y enriquecimiento del patrimonio cultural de la humanidad

Artículo 5: El turismo, actividad beneficiosa para los países y las comunidades de destino

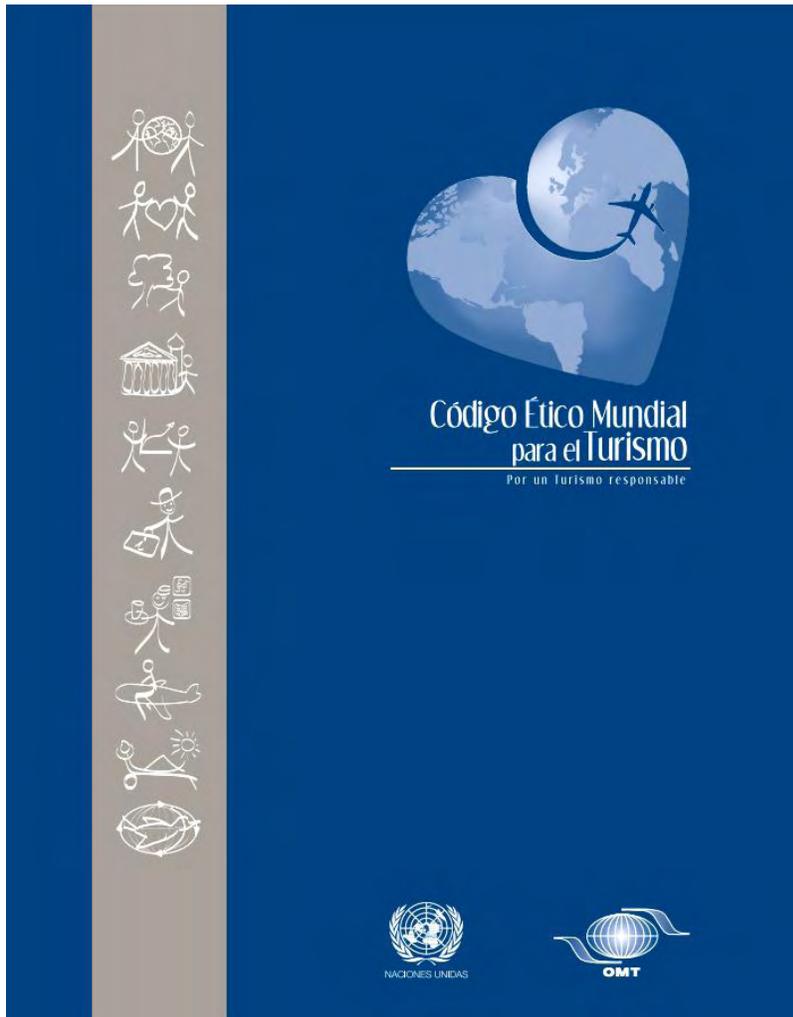
Artículo 6: Obligaciones de los agentes del desarrollo turístico

Artículo 7: Derecho al turismo

Artículo 8: Libertad de desplazamiento turístico

Artículo 9: Derechos de los trabajadores y de los empresarios del sector turístico

Artículo 10: Aplicación de los principios del Código Ético Mundial para el Turismo



Código Ético Mundial para el Turismo

Artículo 1: Contribución del turismo al entendimiento y al respeto mutuos entre hombres y sociedades.

6. Los turistas y visitantes tienen la responsabilidad de recabar información, desde antes de su salida, sobre las características del país que se dispongan a visitar.

Artículo 4: El turismo, factor de aprovechamiento y enriquecimiento del patrimonio cultural de la humanidad.

2. Las políticas y actividades turísticas se llevarán a cabo con respeto al patrimonio artístico, arqueológico y cultural, que deben proteger y transmitir a las generaciones futuras.

Se concederá particular atención a la protección y a la rehabilitación de los monumentos, santuarios y museos, así como de los lugares de interés histórico o arqueológico, que deben estar ampliamente abiertos a la frecuentación turística.





El **Conocimiento de la Ciudad** tiene que generar la apreciación de sus lugares y, por consecuencia, la voluntad de conservarlos y valorizarlos.



¿Qué puede hacerse para corregir esta debilidad?
¿Quién tiene que cuidar para mejorar esta situación?

QUE

- **Una gran inversión para producir nuevos contenidos de cultura urbana**
- **Crear nuevas aplicaciones para la mejor difusión de esos contenidos**
- **Adaptar/ actualizar los aparatos de TICs para estas Apps**

QUIEN

- **Universidades, Institutos de investigación, profesionales**
- **Municipios**
- **Fundaciones publicas y privadas**
- **Empresas privadas**

COMO

- **Cruzando los contenidos de nuevas investigaciones o las informaciones existentes con las potencialidades ofrecidas por la TICs**

Città

Itinerari

Project

[URBAN itineraries]

Urbanistica

Economia

Storia

Società

Arte

Sostenibilità

La
TECNOLOGIA

può diffondere



In un'epoca in cui gli attuali sistemi di conoscenza stanno cambiando nei contenuti e nella forma e in cui emergono nuovi sistemi di lettura del mondo, è ampiamente riconosciuto che molti dei vecchi modelli provenienti dal sapere occidentale sono ormai inadeguati e non bastano più alla diffusione della conoscenza e delle idee.

E' necessario, infatti, che si sperimentino nuove forme di organizzazione del sapere, a volte prive di precedenti.

E' solo sviluppando dinamiche transnazionali, transdisciplinari, aperte alla partecipazione, alla condivisione e ai cambiamenti, che si creano le possibilità di connettere le nuove piattaforme del web con le tradizionali forme di conoscenza.



Obiettivi

Culturali - Urbani - Sociali

Project

[URBAN itineraries]



Produzione di cultura: una **nuova lettura** dell'immagine attuale della città di Venezia dal **punto di vista di un elemento urbano** diverso, quello dei ponti che si sono moltiplicati nel tempo raggiungendo il numero di 453; cultura grazie a borse di studio attivate e promosse in collaborazione con i due Atenei Universitari Veneziani.

Creazione di nuovi itinerari urbani: conseguente al primo studio: **nuovi itinerari urbani** a Venezia, «**passeggiate per il corpo e per la mente**», realizzati utilizzando forme di connessioni tra le arti che stimolino la visione di una città vista dal 'ponte' e sull'acqua con un'immediata ricaduta sul territorio.

Diffusione e fruizione di cultura urbana: website e App, strumenti tecnologici digitali universali, per **diffondere e condividere in modo innovativo 'conoscenze'** sull'elemento ponte e guidare lungo i percorsi la 'società' (turisti e cittadini), accompagnandoli lungo gli itinerari urbani sia fisicamente che idealmente.

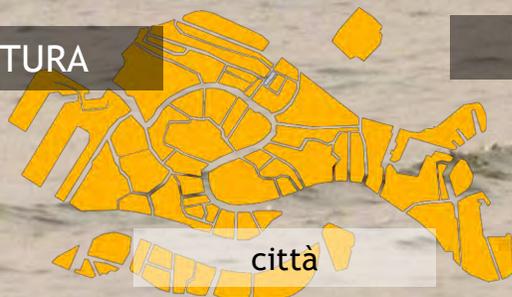


ITINERARI URBANI

Project
[URBAN itineraries]

Un nuovo sviluppo di itinerari urbani, mirato alla valorizzazione dell'elemento **'ponte'**,
elementi intesi come **'nodi' di tracciati urbani**, ma pensati e costruiti considerando come
fattori fondamentali e imprescindibili :

CULTURA



città

ECONOMIA



attività

SOCIETA'



persone

SOSTENIBILITA'



ambiente

Project [URBAN itineraries]

Un progetto urbano, culturale, sociale e tecnologico dedicato ai PONTI e ai NUOVI ITINERARI della città di Venezia.



Produzione, diffusione e condivisione di conoscenza urbana grazie a strumenti digitali quali App e Website

Opportunità:
Creare

Valore

Urbano
Culturale
Sociale
Economico



Cultura urbana

(Città di Venezia e suoi elementi)

+



Tecnologia disponibile

(App, Website)

=



Opportunità

PONTI

passato
presente
futuro

Project
[URBAN itineraries]



L'architettura dei ponti veneziani declinata in forme e materiali differenti

Elementi urbani indispensabili

per residenti e turisti,

in generale per la 'vita' della città.

Un'architettura minore spesso sconosciuta,

che contribuisce ancora oggi alla

mobilità collettiva.

Nodi fermi dei nuovi itinerari urbani

354

legno
ferro
pietra



Muchas gracias por su atención !!!

riniob@gmail.com

XII Seminario Urbanismo Internacional

Ciudad Conectada

Urbanismo de espacios y redes para
la ciudad sustentable e inteligente

del 25 al 29 de abril de 2016 Museo Franz Mayer



Esta publicación es un producto compilado y editado por el Área de Arquitectura y Urbanismo Internacional, del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana. El contenido de la presentación es propiedad intelectual del autor. Todos los derechos Reservados conforme a la legislación correspondiente. Ciudad de México, 2016