

FICHA PRELIMINAR RETO 2

Adaptación de un espacio y desarrollo de un entorno virtual que permita impulsar la iniciativa social

1. Descripción de la necesidad no cubierta / oportunidad detectada que se pretende solucionar

El reto se centra en fomentar el diseño y construcción, rehabilitación y/o adaptación de espacios y edificios desde un enfoque centrado en los fines sociales. Es un hecho constatado que la participación de la comunidad en iniciativas sociales es beneficiosa como mecanismo protector contra la dependencia funcional de las personas mayores y que el deterioro de la salud mental y física es la principal causa controlable de discapacidad funcional.

Se pretende, a través del uso de las TICs, la disposición de espacios que favorezcan e integren las diferentes problemáticas que se encuentran en nuestra sociedad. Se identifican las siguientes necesidades/oportunidades en torno al entorno social en el ámbito rural:

- Puesta en valor de espacios físicos públicos infrutilizados como casas de la cultura, pabellones deportivos, auditorios, museos, etc.
- Lograr la interacción y puesta en común de las experiencias y conocimientos de diferentes colectivos de la sociedad, logrando su enriquecimiento mutuo.
- Promover iniciativas sociales en las que la Administración actúe como agente dinamizador, abordando ámbitos como la formación, el intercambio de conocimiento y experiencias, inclusión social, gestión de talento, voluntariado etc.
- Resolver problemáticas sociales abordables de una forma sostenible y gestionadas por la propia sociedad civil, con el apoyo de la Administración.
- Disponer de espacios físicos y entornos virtuales para el desarrollo de iniciativas sociales, tanto desde el punto de vista del ciudadano como de empresas y ONGs.
- Promover un entorno de colaboración que sirva de punto de encuentro a los diferentes agentes que puedan desarrollar proyectos sociales.
- Disponer, desde el punto de vista de la Administración Pública, de herramientas que permitan optimizar el uso de sus infraestructuras, así como obtener información objetiva del desarrollo y resultado de actividades que en ellas se desarrollan.
- Adaptar los espacios físicos municipales a un uso más flexible y autónomo por parte de la ciudadanía, en línea con la filosofía de ciudadanía activa y las demandas del siglo XXI.
- Contribuir a la participación sostenible e inclusiva de las personas con discapacidad en la sociedad.

2. Alcance del proyecto a desarrollar

Se plantea una experiencia piloto en un entorno rural que incluya, al menos, la rehabilitación/adaptación de un espacio físico (casa cultura) y el desarrollo de un entorno virtual que permita impulsar un ecosistema innovador para desarrollo ágil de servicios adaptados al territorio desde un enfoque social.

- **Espacio físico:** se debe adaptar para permitir un uso polivalente de las instalaciones, así como dotarlo de infraestructuras necesarias: servicios básicos (luz, agua, calefacción, etc.) si no los tuviera, conectividad de banda ancha, elementos IoT (sistema de gestión de accesos, sensorización, vigilancia, etc.). Asimismo, este espacio físico podrá actuar como **living lab** para la prueba y puesta en marcha de tecnologías 5G en un entorno rural que, principalmente, resuelvan las necesidades del reto planteado.
- **Plataforma de colaboración interactiva** para la dinamización de servicios adaptados a las necesidades reales de los territorios con las siguientes funcionalidades.

Las **funcionalidades** que debe presentar principalmente esta plataforma son las siguientes:

- ✓ Confiable.
- ✓ Gestión automática, inteligente, flexible y segura de los espacios físicos y de los servicios municipales.
- ✓ Multiusuario.
- ✓ Compliance – cumplimiento normativo.
- ✓ Amigable.
- ✓ Participativa.
- ✓ Establecer un esquema de incentivos y reconocimientos para implicar a los diferentes agentes involucrados en las iniciativas sociales.
- ✓ Establecer mecanismos de aprendizaje a partir de las diferentes experiencias desarrolladas en el entorno virtual analizando las actividades realizadas y proponiendo mejoras.
- ✓ Disponer de mecanismos que garanticen la integridad, seguridad y autenticidad de los datos.
- ✓ Disponer de herramientas de análisis que permitan conocer el uso de las infraestructuras municipales.
- ✓ Análisis del grado de éxito de las diferentes iniciativas sociales desarrolladas.

La plataforma deberá ofrecer como mínimo los **siguientes servicios**:

1. **Servicio transferencia de conocimiento – testimonial**: permitir la puesta en común de intereses y conocimientos, entre estos se puede habilitar un **sistema software y hardware que permita a las personas de avanzada edad grabarse videos y subirlos al sistema**, respondiendo a preguntas planteadas, así como hablando sobre sus conocimientos, anécdotas, vivencias sobre historia, tradiciones populares del municipio y el entorno, entre otros. Asimismo, este reto plantea la posibilidad de crear una herramienta que, tras una revisión inicialmente manual (filtrado/censurado), utilice la Inteligencia Artificial para revisar, verificar y catalogar los testimonios por categorías/temáticas. De esta manera, se facilita su almacenamiento y la consulta posterior por parte del resto de la ciudadanía.
2. **Red sociocultural**: la plataforma podría contener un espacio dedicado a una red social a las actividades de agenda sociocultural del municipio. Esta plataforma estaría dinamizada por el Ayuntamiento y fomentará un espacio de contacto entre las diferentes personas de un mismo municipio.

En la red social podrían estar disponibles las siguientes alternativas:

- ✓ Grupos de voluntarios que ofreciesen sus servicios de acompañamiento a los adultos mayores para realizar alguna actividad que soliciten o incluso para conversar.
- ✓ Propuesta, por parte del Ayuntamiento, de actividades participativas a las que los adultos mayores puedan acudir.
- ✓ Propuesta de planes, por parte de otros adultos mayores/jóvenes voluntarios, de una actividad/plan/iniciativa (jugar al ajedrez, visitar un museo, hacer de guía por una parte del municipio, ofrecer clases de yoga, clases de cocina tradicional, etc.) y las personas que estén interesadas, independientemente del rango de edad al que pertenezcan, puedan acceder a través de esta red social.
- ✓ Propuesta de planes, por parte de operadores que sean de interés colectivo (agentes externos).
- ✓ Conexión de usuarios, también, de forma online (chat de encuentros) que permitan una relación virtual humanizada.

3. Objetivos ¿a qué se pretende dar respuesta?

Los objetivos a alcanzar son los siguientes:

- Desarrollo de una solución que integre una plataforma social con una vinculación a un espacio físico local.
- Logro de combinación entre interacción social virtual de las personas que conviven en una comunidad rural con la participación en las políticas de la comunidad.
- Búsqueda de maneras para la motivación al uso entre personas mayores o dependientes.
- Contribución a la participación sostenible e inclusiva de las personas mayores, con discapacidad, etc. en la sociedad.
- Conexión entre personas mayores, estudiantes, cuidadores, entre otros.
- Puesta en común de intereses y conocimientos.
- Dinamización de proyectos sociales utilizando la gamificación y los retos del entorno rural.
- Optimización energética asociada a los servicios.
- Incremento en un 50% de nuevos servicios.
- Incremento de la participación ciudadana en el diseño de servicios.
- Detección de la despoblación.
- Fijación y atracción de población joven.
- Diversificación económica de los territorios.
- Reutilización de la información pública.
- Mejora de los sistemas de apoyo a la toma de decisión.
- Plataforma transparente, sencilla, clara y que no permita la entrada de contenidos publicitarios.
- Información confiable en los servicios que facilita el Ayuntamiento.
- Accesibilidad universal y transversal.
- Reducción de la brecha digital.

4. **Fecha prevista de cierre de convocatoria:** 31 de julio de 2019.

5. **Inversión estimada:** N/A