REPORTE

2° Concurso de **Innovación Urbana Ciudadana 2018**

Placemaking Latinoamérica

lugares públicos

BID

Contenido

Introducción

I. ¿Qué es Placemaking? 02

II. ¿Qué fue Placemaking Latinoamérica 2018? 03

III. ¿Qué fue el 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana? 07

Las cuatro intervenciones urbanas

I

Kintsugi Urbano: reparación comunitaria CDMX

1. Descripción de la zona 15
2. Antes de la intervención 17
3. Proceso de Placemaking para implementar el proyecto 20
4. Realización de la intervención 22
5. Métricas 27
6. Estrategias de seguimiento y replicabilidad 32

II

¡Cultura a la carta!

1. Descripción de la zona 35
2. Antes de la intervención 37
3. Proceso de Placemaking para implementar el proyecto 40
4. Realización de la intervención 42
5. Métricas 45
6. Estrategias de seguimiento y replicabilidad 50

III

Corredor Churubusco

1. Descripción de la zona 53
2. Antes de la intervención 55
3. Proceso de Placemaking para implementar el proyecto 58
4. Realización de la intervención 58
5. Métricas 63
6. Estrategias de seguimiento y replicabilidad 68

IV

Corredor color: nuevos escenarios para la actividad deportiva

1. Descripción de la zona 71
2. Antes de la intervención 73
3. Proceso de Placemaking para implementar el proyecto 76
4. Realización de la intervención 78
5. Métricas 82
6. Estrategias de seguimiento y replicabilidad 87

Anexos

a. Bases del 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana 90

b. Formulario de registro de proyectos al 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana 93

c. Material visual de difusión de la convocatoria al 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana 94

d. Propuesta de ganadores de Lugares Públicos al BID 95

e. Tabla de votación de proyectos 96

f. Publicación de ganadores del 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana 96

g. Tablas de evaluación con indicadores por proyecto 97

h. Permisos y autorizaciones de la autoridad gubernamental para la realización de las intervenciones 101

i. Métricas adicionales 102

Introducción

I. ¿Qué es Placemaking?

De acuerdo con *How to Turn a Place Around*, Placemaking "es tanto una filosofía como un proceso práctico para la transformación de los espacios públicos. Se enfoca en observar, escuchar y plantear preguntas a las personas que viven, trabajan y juegan en un espacio particular, con el objetivo de entender sus necesidades y aspiraciones para su espacio de vida y para su comunidad". (Project for Public Spaces, 2018, p.134)[1]

Desde la visión de Placemaking, se asume que el rescate y activación de los espacios públicos de manera colectiva permite transformarlos en lugares de destino, encuentro y socialización; con ayuda de herramientas concretas para revitalizar la vida pública. Tiene como objetivo mejorar el entorno urbano de las personas a través del empoderamiento social con el fin de construir una democracia local y cotidiana en la que diferentes actores asuman responsabilidades compartidas en el desarrollo de la ciudad.

Como guías de la implementación de la metodología Placemaking, Project for Public Spaces ha determinado once principios que abordan los aspectos fundamentales de la misma.

El movimiento de Placemaking en América Latina inició en 2016, hoy es una red con más de 1,000 profesionales y activistas de países como Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Estados Unidos, Guatemala, Honduras, México, Perú y Venezuela.

LOS 11 PRINCIPIOS DE PLACEMAKING

1	La comunidad es el experto: identificar los talentos y recursos de la comunidad
2	No solo crear un diseño, crear un lugar
3	Buscar aliados
4	Observar los espacios y aprender de los éxitos y los fracasos
5	Desarrollar una visión del espacio y de sus usos
6	"Empezar con lo más sencillo": ligero, rápido, barato
7	Fomentar las conexiones dentro del espacio
8	Ir más allá de los obstáculos
9	La forma apoya a la función
10	El dinero no es el tema
11	El trabajo siempre continúa.

[1] Madden, K. et al., (2018). How to turn a place around: A Placemaking Handbook. 3rd ed. Nueva York: Project for Public Spaces.

II. ¿Qué fue Placemaking Latinoamérica 2018?

En 2017 se llevó a cabo la primera edición del Encuentro Placemaking Latinoamérica en Valparaíso, Chile. México, fue el hogar del 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica, realizado del 5 al 11 de noviembre del 2018; organizado por Lugares Públicos, estudio de urbanismo que impulsa el diseño participativo y la gestión sostenible del espacio público.

Querétaro, Monterrey, Colima y Ciudad de México, fueron sedes del Encuentro, en las que se contó con 600 asistentes en total de diferentes países y diversos enfoques disciplinarios.

El Encuentro se vivió desde diversas actividades y secciones con objetivos y públicos diferentes, con el fin de fomentar la práctica de Placemaking a nivel regional.

2.1. 5-7 de noviembre - Querétaro, Monterrey, Colima y Ciudad de México

Preforo en ciudades paralelas - Colima, Monterrey y Querétaro.

Durante los primeros tres días se realizaron actividades como talleres, pláticas y recorridos llevados a cabo por organizaciones en las respectivas ciudades: Colima por Implan Colima, Monterrey por Hola, Vecino!, y Querétaro por dérive LAB.

1er Curso de capacitación en Placemaking en la Ciudad de México

El Curso de capacitación contó con ponentes de múltiples ciudades latinoamericanas y de Estados Unidos, y se tuvo un total de 30 asistentes; coordinado por Guillermo Bernal de Lugares Públicos (México).

Los panelistas que participaron desde su expertise fueron: Fred Kent de Project for Public Spaces (Estados Unidos), Ethan Kent de Project for Public Spaces (Estados Unidos), Carolina Huffmann de Urbanismo Vivo (Argentina), Martha Laura Peña de Ciudades para Ciudadanos (México), Salvador Herrera de Urbanística (México), Leonardo Márquez Brawl de Placemaking Brasil y TransLAB URB (Brasil), Mariana Alegre Escorza de Ocupa tu Calle (Perú), Juan Carlos Bohórquez de Concreta Gestión Urbana (Colombia), Ana Velásquez Paredes de Ciudaniza (Chile) y Juan Pablo López Gross y Tamara Egger de Lab Ciudades BID (Estados Unidos).

2.2. 8-9 de noviembre - Foro de Urbanismo Participativo, Ciudad de México

El Foro de Urbanismo Participativo tuvo lugar en la Ciudad de México, con paneles de discusión y pitch de iniciativas basados en cuatro ejes temáticos: Innovación, Resiliencia, Participación y Equidad e Inclusión; con el fin de compartir estrategias específicas para desarrollar la metodología Placemaking de manera local y global con una mirada latinoamericana. Asimismo, se realizaron más de 13 talleres y recorridos por la Ciudad de México y actividades de networking.

2.3. 10-11 de noviembre - Actividades en espacio público

En el espacio público se realizaron intervenciones urbanas, las cuales fueron el resultado del 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana, llevado a cabo junto con el Banco Interamericano de Desarrollo y del que hablaremos más adelante.

2.4. Convocatorias

Se llevaron a cabo tres convocatorias con el fin de vincular proyectos y procesos entre diferentes organizaciones latinoamericanas.

Sede Encuentro Placemaking Latinoamérica 2019

El 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica 2018, a través de Espacio Lúdico y Lugares Públicos, organizadores de la primera y segunda edición del Encuentro, respectivamente; convocaron a asociaciones latinoamericanas para definir la sede 2019: Lima, Perú; a cargo de Ocupa tu Calle.

Convocatoria para pitch de proyectos de Urbanismo Participativo

Lugares Públicos junto con Project for Public Spaces, en alianza con ONU-Habitat, convocaron organizaciones latinoamericanas para participar en sesiones donde podrían presentar sus proyectos que se encontrara en cualquier fase de desarrollo. Los proyectos debían clasificar en uno de los ejes temáticos del encuentro. Estos serían presentados ante consejeros y asistentes, permitiendo una discusión y retroalimentación hacia el proyecto presentado.

2° Concurso de Innovación Ciudadana Urbana

El 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica junto con el Banco Interamericano de Desarrollo convocaron a ciudadanas y ciudadanos, organizaciones de la sociedad civil y dependencias de gobierno a postular proyectos de innovación urbana ciudadana con concepto Placemaking[2], para la implementación en un espacio público seleccionado de manera previa por el Comité Organizador.

2.5. Participación del Banco Interamericano de Desarrollo dentro del 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica

El Banco Interamericano de Desarrollo fue un actor clave dentro del 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica en México. Aparte de su colaboración para realizar el 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana, el BID participó en diferentes actividades dentro del Foro de Urbanismo Participativo. Andrés Blanco, coordinador de Cities LAB, compartió su experiencia y conocimiento en el Panel de Equidad e Inclusión, el día jueves 8 de noviembre de 2018. Asimismo, participó en la inauguración del Pitch de Proyectos de Intervenciones Urbanas Participativas el mismo día. Durante este, se hizo entrega del *Libro Blanco de Placemaking: Programa de urbanismo táctico e innovación en el espacio público* al BID.

Por su parte, Tamara Egger, Cities LAB, fue ponente en el Panel de Alianzas Público-Privadas, el día viernes 9 de noviembre de 2018. Además, representó a BID en la inauguración de la intervención “Corredor color” en la Cerrada Rufina.

[2] Metodología utilizada para la transformación del espacio público a través de la participación ciudadana. Se busca recuperar y mejorar los espacios públicos y así maximizar su valor compartido.

4 **Ciudades sedes** en México

11

Países **latinoamericanos**

Más de **600** personas **asistentes** en las **4** ciudades mexicanas

58 **Organizaciones** Latinoamericanas

8 **Intervenciones**

13 **Talleres** y **recorridos** por la ciudad

31 **Proyectos** de **urbanismo participativo** presentados

III. ¿Qué fue el 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana?

En el marco del 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica en México, el Banco Interamericano de Desarrollo junto con el Comité Organizador convocaron a postular proyectos de innovación urbana ciudadana con concepto Placemaking, el proceso colaborativo para recuperar un espacio público y maximizar su valor compartido.

Las iniciativas enviadas debían cumplir con uno de los siguientes ejes temáticos -mismos que se manejaron durante todo el Encuentro:

- **Innovación:** crear nuevas ideas para anticipar las soluciones del futuro.
- **Equidad e Inclusión:** tomar en cuenta a todas las personas y su diversidad para garantizar el pleno ejercicio de sus derechos humanos.
- **Participación:** involucrar activamente a las personas que habitan un espacio en la toma de decisiones y acciones que impacten en el desarrollo de su comunidad.
- **Resiliencia:** fortalecer las capacidades del ser humano y su entorno para sobreponerse a situaciones adversas.

3.1. Estrategia de evaluación: lineamientos y criterios de selección de la convocatoria

Las postulaciones que se recibieron se evaluaron, analizaron y seleccionaron bajo un proceso riguroso que debieron estar bajo los siguientes lineamientos:

- Las propuestas debían estar representadas por una organización y/o persona, sin importar la cantidad de integrantes por equipo.
- Aquellas propuestas que vinieran de organizaciones y/o personas del extranjero -no de México, el Comité asignó una organización mexicana que apoyara y acompañara el desarrollo del proyecto.
- Los postulantes podían enviar dos propuestas para el mismo espacio, aunque no podían mandar dos proyectos a un mismo lugar.

Además, se pidió una descripción de la propuesta en donde se especificara la siguiente información:

- Datos de postulante(s)
- Nombre de representante
- Nombre de integrantes del equipo (si los hubiera)
- Nombre de la organización que representa
- RFC de la organización que representa (si es organización mexicana)
- Correo electrónico
- Teléfono de contacto
- Datos de proyecto
- Nombre del proyecto
- Un video de máximo dos minutos en formato .mp4 o una lámina de 90 x 60 cm que ilustren el proyecto

La selección de los proyectos ganadores se hizo siguiendo los criterios siguientes:

- Eje al que pertenece
- Espacio público en que aplica el proyecto
- Objetivo general
- Público objetivo
- Magnitud de impacto (cuántas personas se benefician)
- Problema que se resuelve o disminuye
- Citar tipo de resultados esperados
- Tiempo de ejecución para obtener resultados
- Presupuesto[3]
- Necesidades actuales para la implementación o continuidad del proyecto
- Por qué el proyecto cumple con el concepto Placemaking

[3] Cada equipo contaba con 6,000 USD -cambio a pesos mexicanos, para llevar a cabo la propuesta. El presupuesto debía contener los costos detallados de la implementación y ejecución del proyecto; así como los comprobantes fiscales correspondientes.

3.2. Línea del tiempo del 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

Lanzamiento
Jueves 20

Coordinación virtual de **propuestas seleccionadas.**
9 y 12

Las **propuestas seleccionadas** fueron **notificadas por correo** electrónico a los equipos correspondientes.

Propuestas
Martes 16

Realización de las intervenciones
10 al 11

SEPTIEMBRE | **OCTUBRE** | **NOVIEMBRE** | **DICIEMBRE**

Cierre
Domingo 07

Ganadores
Viernes 19

Publicación de **ganadores** en las redes sociales de **Placemaking.**

Implementación de proyecto
13 de octubre al 9 de novimbre

Métricas
desde el 10 al 11

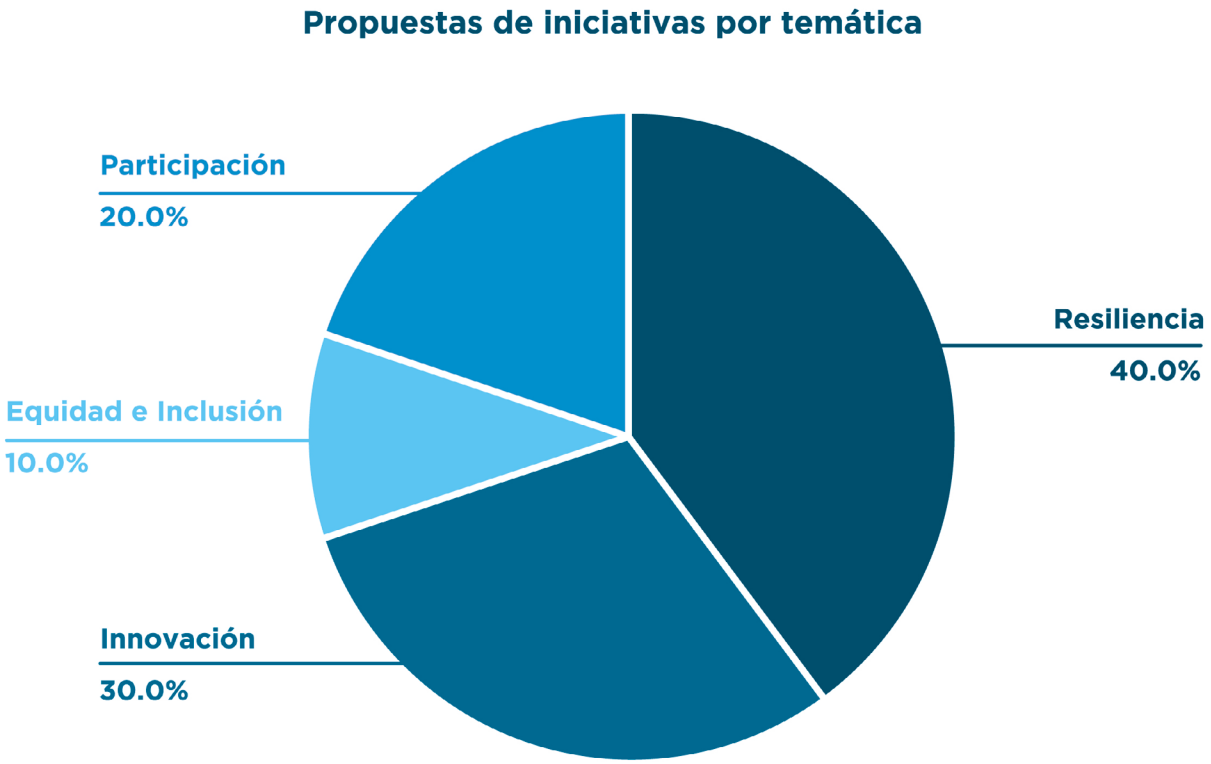
Reporte
20

BID

3.1. Reporte propuestas recibidas y ganadoras

Con base en la convocatoria, el Comité Organizador recibió 10 propuestas de proyectos, de siete países:

- 5 de México
- 1 de Argentina
- 1 de Chile
- 1 de Colombia y Holanda
- 1 de Ecuador
- 1 de Perú



a. Propuestas ganadoras

1. **Plaza Vizcaínas**, colonia Centro, Alcaldía de Cuauhtémoc, con la intervención **Kintsugi Urbano – Reparación Comunitaria CDMX**, desarrollada en una colaboración México-Argentina por las organizaciones Urbanismo Vivo (Argentina), Artículo 41 (Argentina), Corrientes (México), ATEA (México) y Barriopolis (México) con apoyo de la Agencia de Gestión Urbana.

2. **Plaza Vizcaínas**, colonia Centro, Alcaldía de Cuauhtémoc, con la intervención **¡Cultura a la Carta!**, en una colaboración entre México y Perú, juntando Ocupa tu Calle (Perú), Huerto Roma Verde (México) y La Cuadra (México) con apoyo de la Agencia de Gestión Urbana.

3. **Corredor Deportivo Churubusco**, Alcaldía de Iztacalco, con la intervención **Rally Urbano: Churubusco**, diseño e implementación a cargo del Colectivo E3 (México), con apoyo de la Agencia de Gestión Urbana, la Dirección de Participación Ciudadana de Alcaldía Iztacalco y el Sistema de Aguas de la CDMX.

4. **Cerrada Rufina**, en la colonia Tacubaya, Alcaldía de Miguel Hidalgo, con la intervención **Corredor Color: nuevos escenarios para la actividad deportiva**, desarrollada por el colectivo Otra Ciudad (Chile) y la asesoría de Lugares Públicos (México) y Estudio Ele Siete (República Dominicana).

Las cuatro intervenciones urbanas

I. Metodología de mediciones

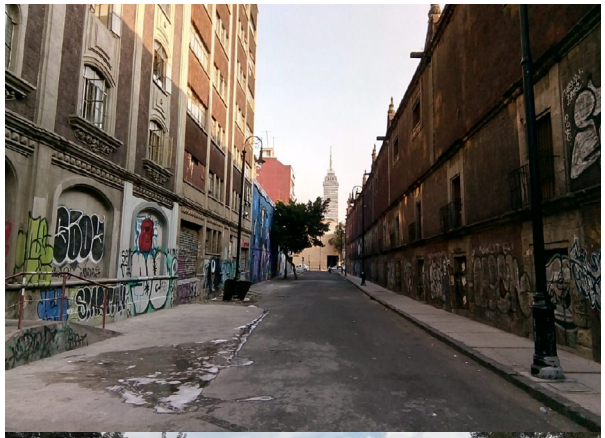
Con el propósito de comparar la afluencia de usuarios antes, durante y después de las intervenciones, se llevaron a cabo métricas en los espacios en donde se desarrollarían cada una. La metodología de métricas consiste en la observación de las personas y las actividades que se llevan a cabo en el espacio público.

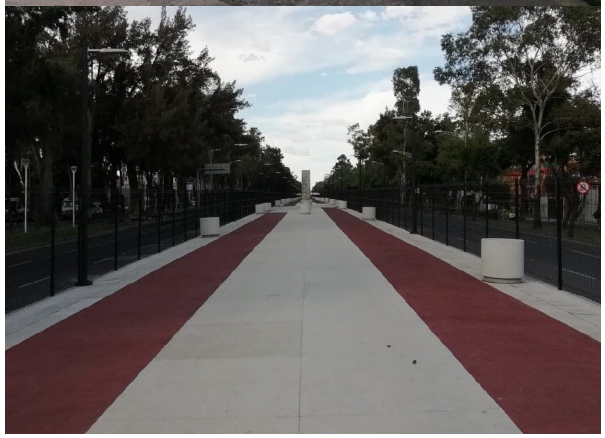
Un voluntario se encarga de hacer las mediciones, quien debe contar con una cédula que consiste en una tabla impresa, los conceptos que debe contener esta incluyen: grupo etario, género, actividades en el espacio público, acompañamiento, número de ciclistas, además de observaciones generales que puede tener el voluntario. En caso de querer conocer los patrones de usos y actividades en el espacio, es relevante agregar un croquis del sitio en el que se pueda representar de manera gráfica el recorrido que siguen las personas y duraciòn de sus actividades -si aplica. El voluntario puede hacer el proceso de observación desde un punto fijo o ya sea moverse alrededor del espacio para tener diferentes perspectivas de su proceso de observación.

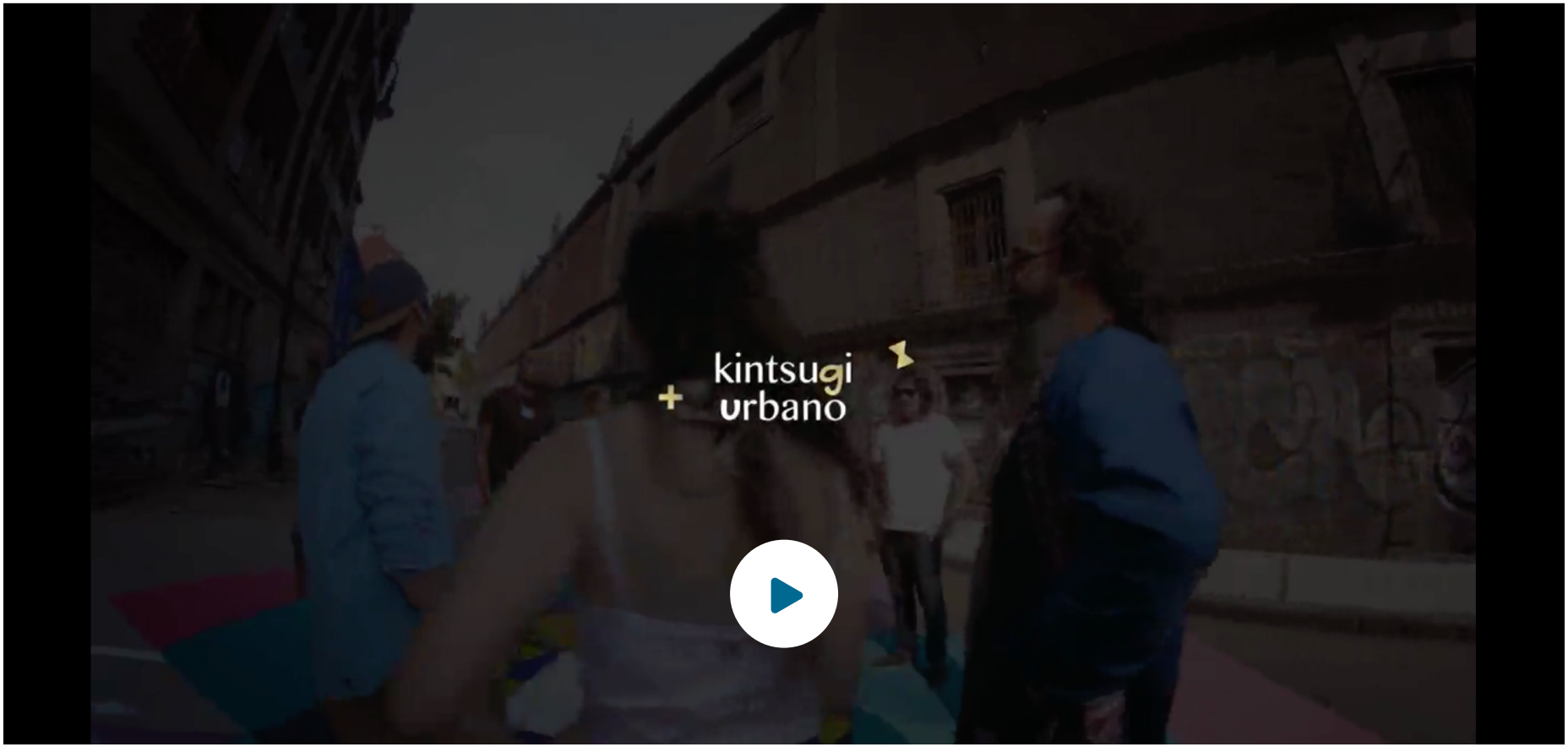
En el caso de las intervenciones en espacios público realizadas en el marco del 2º Encuentro Placemaking Latinoamérica en México, se utilizaron distintas cédulas para medir la afluencia de usuarios y hacer una comparación en términos de flujo antes, durante y después de las intervenciones. Asimismo, se utilizó una cédula para valorar las características de los espacios públicos antes y después de la implementación de los proyectos. Las mediciones de los usuarios fueron realizadas en distintas horas, haciendo un corte de 15 minutos.

II. Evaluación de las intervenciones urbanas

Con el fin de evaluar de manera más profunda y cualitativa los cuatro proyectos que se realizaron en el espacio público, se presentará los siguientes datos de cada uno: información básica sobre el proyecto; descripción de la zona de activación con métricas realizadas antes de la intervención; un resumen del proceso de Placemaking para llegar a la intervención; un resumen del dia de la intervención con métricas, junto con un anecdotario; y la estrategia de seguimiento y de replicabilidad del proyecto.






kintsugi
urbano

Kintsugi Urbano: reparación comunitaria CDMX

Alcaldía Cuauhtémoc
Eje temático: Resiliencia

El proyecto consistió en una intervención urbana participativa y un encuentro de reparación colectiva de Club de Reparadores, proyecto de Artículo 41. Se basa en la técnica japonesa Kintsugi, una dinámica de reparación de cerámica a través de un encuentro comunitario. La reparación permite reflexionar sobre temas de espacio público, de sostenibilidad, y de responsabilidad de las personas como ciudadanos con respecto a su entorno urbano.

El objetivo fue fomentar la recuperación tanto espacial como objetual del espacio de activación en el callejón de San Ignacio, cerca de la Plaza de las Vizcaínas. Para tener un impacto positivo en este lugar, se llevó a cabo un evento intergeneracional de un dia, con un proceso anterior de aproximadamente una semana, donde la comunidad pudo reparar sus bienes como bicis, ropa, libros y encuadernaciones, electrónica; convivir, disfrutar del arte y de intervenciones urbanas para mejorar el espacio (mural de piso, huerto, exposición fotográfica).

1. Descripción de la zona : Plaza de las Vizcaínas

La Plaza de las Vizcaínas está ubicada en el Centro Histórico de la Ciudad de México. En la plaza se ubica un parque y adyacente a ella, se encuentran el Antiguo Colegio de las Vizcaínas y el Centro Futura CDMX, una de las sedes del 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica 2018. La plaza cuenta con una buena conexión, derivada de su cercanía con dos estaciones de metro y las avenidas Eje Central e Isabel la Católica. A pesar de su accesibilidad, diseño y mantenimiento constante, la plaza no cuenta con una cantidad considerable de usuarios.

Al lado de la plaza está ubicado el callejón de San Ignacio, una arteria que hoy se encuentra abandonada y descuidada dado que los accesos estuvieron cerrados y sus inmuebles alrededor están deshabitados, aunque han conservado el estilo arquitectónico del Siglo XVIII.

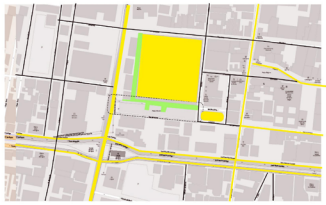
Kintsugi Urbano

Reparación comunitaria en CMDX

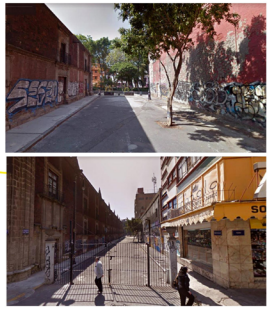
Zona Centro Histórico
Entorno inmediato
La zona inmediata a la plaza Vizcaínas mantiene todavía las características del antiguo centro histórico, lugares de alto valor patrimonial.
Zonas en deterioro con áreas de alto grado de degradación por falta de mantenimiento.

Alto tránsito peatonal
Veredas pequeñas
Se le da protagonismo al automóvil
Colegio de Las Vizcaínas, patrimonio de 1700
Frente al Centro Interactivo Futura CDMX

Cercanía al Mercado de San Juan '78
Cercanía a Calle Regina
Hace unos años, esta zona se estableció como un nuevo polo gastronómico y comercial, se encuentra en un proceso de transfornación barrial, reemplazando parte de la identidad existente



Implantación

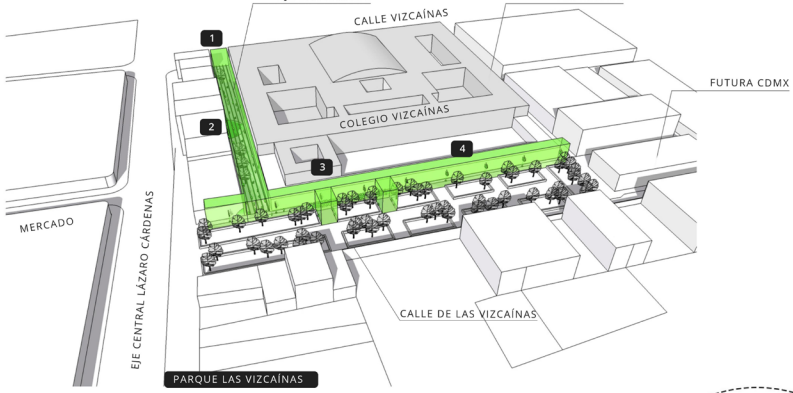


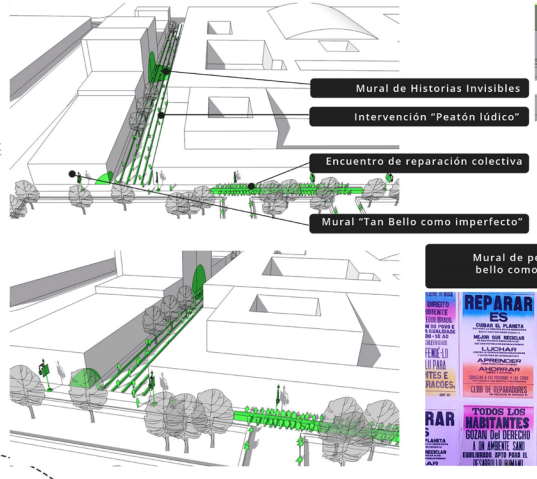
DEBILIDADES
Espacio público en desuso /
Valor patrimonial en estado de deterioro / Subutilización del espacio público / Inseguridad
Zonas muy cercanas están afectadas a procesos de gentrificación.
FORTALEZAS Y OPORTUNIDADES
Poblacion escolar inmediata /
Patrimonio existente / Conectividad y movimiento peatonal de la zona /
Diversidad de usos / Potencialidad ambiental, árboles existentes.
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN
La propuesta busca reinvidicar el espacio público, a partir de una invitación lúdica para recorrerlo. En el centro generamos un encuentro con un mural de Historias Invisibles, a donde se invita a los pasantes a reflexionar sobre aquellas historias y espacios del barrio no visibilizado. El propósito es rescatar estos espacios, para que se inscriban en la memoria colectiva de sus habitantes.

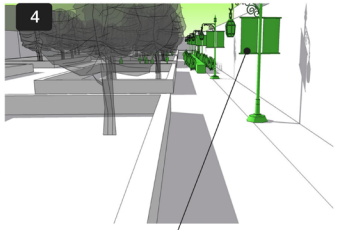
LO EXISTENTE

EXPERIENCIA CLUB DE REPARADORES

IMPLANTACIÓN

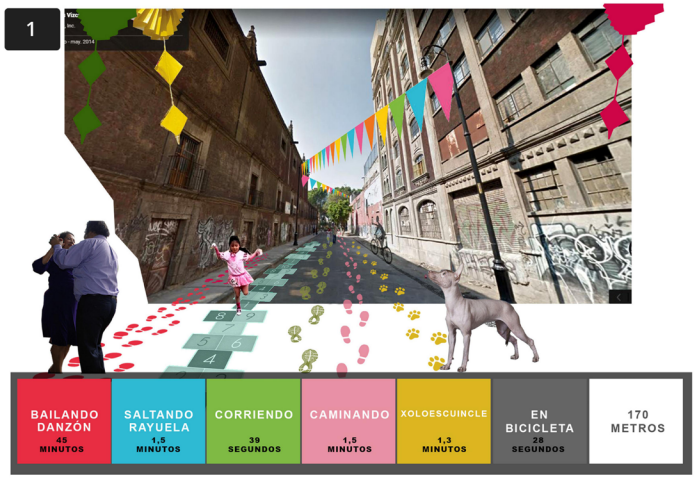






Mural de pegatinas "Tan bello como imperfecto"

Muestra fotográfica de los reparadores del barrio



1

Los accesos al pasaje se transforman y te invitan a recorrerlo a través de distintas experiencias. ¿Cómo te gustaría atravesarlo? Caminando, Bailando, Jugando a la rayuela, en bicicleta, Corriendo o como un xoloescuincle. Cada experiencia tiene un tiempo y un modo de venciar la experiencia particular. Esta intervención se enriquece con cartelería y señaletica lúdica, que te invita a reflexionar sobre esa vivencia de "pasaje".

2

Con el mural buscamos recolectar aquellas historias y espacios que no están visibilizados, que forman parte del imaginario subjetivo de la vivencia particular de la ciudad, pero que no están impregnados en el imaginario urbano colectivo.
También, promovemos establecer una conexión entre el transeúnte y el espacio de pasaje.

3

El encuentro de reparación comunitaria del CdR propone un espacio para aprender y enseñar a reparar objetos voluntario y colaborativo. Se materializa a través de un taller pop-up de reparación colectiva con aliados locales, una intervención con retratos de reparadores barriales (*4*) previamente identificados a través de un mapeo y una intervención con pósters de divulgación de la cultura ambiental.

BARRIOPOLIS · CLUB DE REPARADORES · VIVO URBANISMO · atea

2. Antes de la intervención

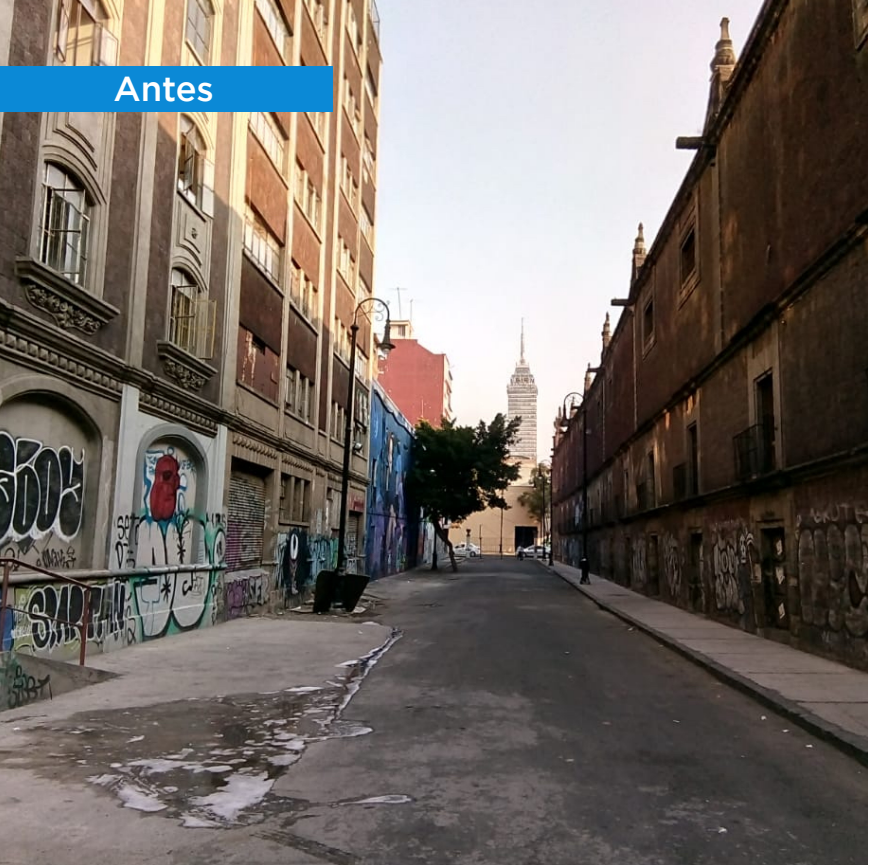
Peatones por género y edad promedio por hora

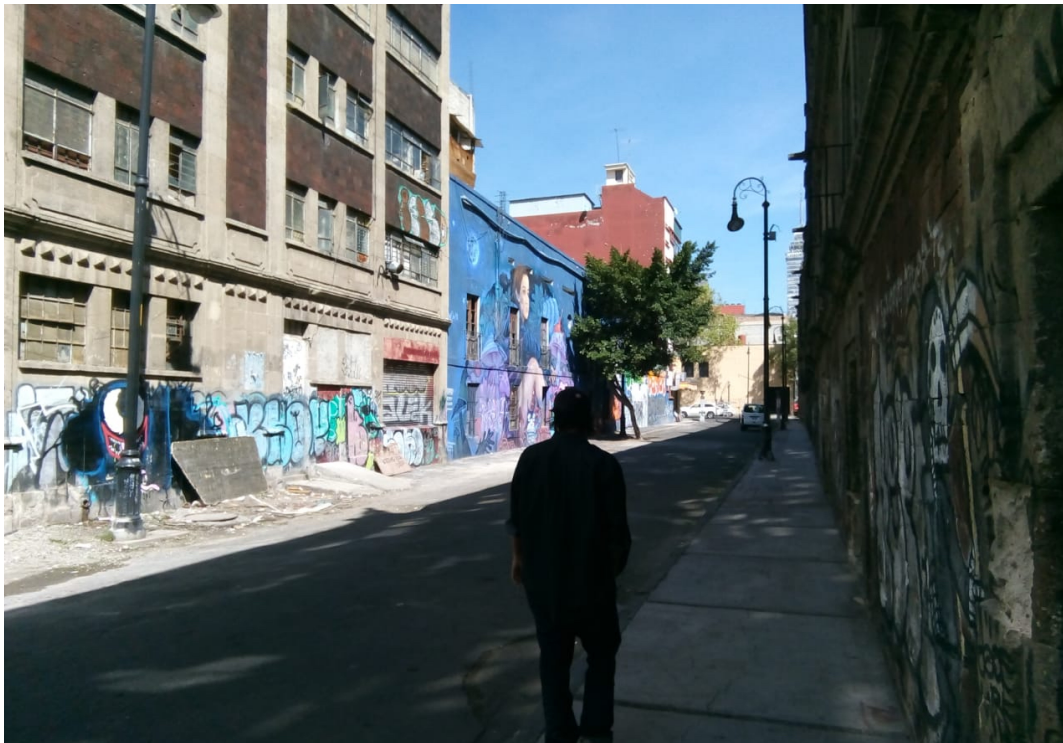
Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
18	23	4	4	11	15	4	3

Ciclistas por género y edad promedio por hora

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
2	1	-	-	1	2	-	-

*Según datos de viernes 2, sábado 3 y domingo 4 de novimebre de 2018 de 8:00 a 19:00 horas.


Antes



3. El proceso de Placemaking para implementar el proyecto

a. El trabajo de antemano entre todas las organizaciones participantes

Durante el proceso de colaboración entre las diferentes organizaciones Artículo 41 (Argentina), se encargó de vincular con diversos especialistas de la reparación de la zona; Urbanismo Vivo (Argentina), Barriopolis (México), ATEA (México); cada una aportó y contribuyó al proyecto desde su área de *expertise*.

b. La fase de conocimiento del territorio

- Recorrido para conocer a los reparadores.

El lunes 5 de noviembre, se realizó un recorrido para conocer el barrio, con dos integrantes del proyecto Pasaporte Cultural y una voluntaria del Encuentro Placemaking Latinoamérica, para conocer características históricas, comerciales y culturales del barrio. Pasaporte Cultural realiza de manera constante un trabajo exhaustivo de conocimiento de la zona de la Plaza de las Vizcaínas, a través de caminatas y recorridos. En esta ocasión, facilitó la vinculación con personas con afinidad para que participaran en la activación de la Plaza.

En este recorrido se identificaron las dinámicas y características del territorio, la distribución de los comercios de reparación, el tipo de uso de la plaza y de los alrededores, y cómo se percibe la lógica de reparación en el lugar.

- Entrevistas y fotografías de reparadores barriales.

El miércoles 7 de noviembre se hizo un trabajo periodístico de fotografías y entrevistas con reparadores de la zona. Este proceso fue muy enriquecedor, dado que esta área en particular abunda en comercios relacionados con la reparación. Las discusiones con estos actores del barrio permitieron lograr diferentes objetivos:

- Dar a conocer sobre la intervención e invitarles a participar.

- Conocer sus historias y perspectivas sobre el lugar en el que trabajan, con el fin de producir una exhibición fotográfica de retratos de los reparadores.

A la escala del barrio, se realizó una campaña de comunicación territorial con la distribución de postales en la zona y la repartición de las mismas en los comercios aledaños. La intervención necesitó un esfuerzo real en términos de comunicación, debido a la dificultad de convocar personas a una actividad nueva.

- Vinculación directa con los locales comerciales (gráfica y fotografía).

El acercamiento comunitario en el área se enfocó en los comerciantes y reparadores. El contacto establecido con los locales comerciales (gráfica y fotografía) ubicados sobre el pasaje, notablemente el estudio de fotografía del callejón y el café cultural Bauhaus en la plaza, permitió impulsar una colaboración durante todo el proceso.

- Relación de la intervención con los usuarios locales.

- Un grupo de jóvenes se juntaron a jugar al frente del frontón al "pica pared" en medio del pasaje y en conjunto con ellos se definieron los límites de la cancha para pintar el mural de piso. Se les consultó nombres a cada grupo que usaba el frontón y con base en un consenso se decidió llamar al frontón "La Maña".
- La decisión de ubicar los bancos en la calle tuvo que ver con el análisis de observación de uso del espacio. Se vieron parejas en el pasaje quienes se sentaban en zonas con desnivel o ventanas de edificios para poder encontrarse unos minutos a solas. Al momento de elegir dónde colocarlos, uno se decidió por el espacio de sombra debajo de los árboles, mientras que el otro se decidió en conjunto con el local comercial de gráfica para tener un espacio de expansión de su local que también coincide con el espacio de cancha de pelota de frontón para los grupos de jóvenes que iban a jugar.

4. La realización de la intervención

a. La intervención del día del domingo 11 de noviembre.

La intervención consistió en una jornada de activación del espacio público basado en el capital social del barrio, para lograr su recuperación espacial y objetual. Se hicieron varias actividades temporales de reparación colectiva de objetos, valoración de reparadores locales, intervenciones tácticas para mejorar el ambiente de formas lúdicas y participativas, y la visibilización de la percepción barrial. Participaron las organizaciones Enchulame la Bici, Taller Pavón, Pan y Rosas, La Nave MakerSpace Maná, Bulique, BICI. ON y Taller Naranjo.

Los comerciantes detectados a través del acercamiento comunitario, ayudaron con sumistro de energía, materiales, espacio utilizado para guardar objetos, y con elementos de limpieza que facilitaron toda la producción en este día.

Durante la intervención también se sumó un equipo de Huerto Roma Verde quienes armaron nuevos canteros, los llenaron de plantas y flores, generando un ingreso más agradable y colorido desde la plaza.

De manera general, se adaptó la intervención al contexto, a la realidad del espacio y a los recursos.

Después

#SouPedestre

b. Anecdotario

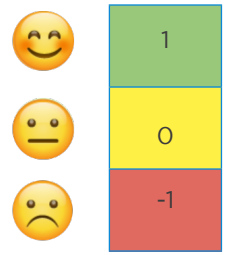
La activación del pasaje fue temporal gracias a la actividad de Club de Reparadores en las mesas de trabajo y la convocatoria a las personas de manera previa, así como aquellos que pasaron por el espacio ese día.

La dinámica de reparación comunitaria atrajo un público diverso, familias, niños y parejas jóvenes se sumaron espontáneamente al evento, reparando objetos, aprendiendo cómo se podían imprimir repuestos con la impresora 3D, armando cuadernos y pintando posters de Club de Reparadores. Por otro lado, los comerciantes aledaños al pasaje llevaron objetos de sus locales para reparar.

Los equipos organizadores notaron dos hitos particulares durante la intervención:

- La pintura de las primeras huellas del mural de piso coincidió con la salida de los niños de la escuela que atravesaron el pasaje corriendo de huella en huella, jugando, gritando y riendo. El día anterior pasaban grupos de chicos en silencio, de la mano de sus padres, caminando mirando el piso. La transformación de ese espacio con ellos jugando, cambió por completo el clima del pasaje.

- En el mural de piso, ubicado en la pieza central del pasaje, el artista diseñó un “marco fotográfico”, en donde muchos de los que pasaban por la intervención se detenían a tomar fotos y convivir.



5. Métricas de la intervención

Datos obtenidos a partir de las observaciones de los realizadores de las intervenciones.

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
33	39	13	0	17	17	24	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas ambientales	Espacios verdes públicos por habitantes	Jardines y espacios verdes públicos y/o privados de acceso público por habitante (m2/hab).	0	0

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas ambientales	Elementos naturales	La presencia de elementos naturales (plantas, árboles, entre otros).	0	0
Movilidad y accesibilidad	Accesibilidad a los espacios públicos desde los medios de transporte.	Distancia promedio en relación con el transporte público.	1	1
	Rampas	Rampas que faciliten el desplazamiento de personas con discapacidad física o carriolas..	-1	-1
	Zonas peatonales que existen actualmente	Condiciones peatonales disponibles en el espacio público.	-1	0
	Distancia promedio para acceder al transporte público	100 a 200 m.	0	0

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Servicios	Espacios deportivos existentes	Instalaciones deportivas por habitantes.	-1	1
	Señalización	Tránsito, mapas, nomenclatura.	0	0
	Inclusión	Para niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores.	0	1
	Actividades múltiples	Oportunidad de diversificar la dinámica.	0	1
	Disponibilidad de lugares de recreación para niños/as	Oferta de servicios para niños y niñas.	0	1
	Disponibilidad de lugares de recreación para jóvenes	Oferta de servicios para jóvenes.	0	1
	Mascotas	Espacios idóneos para mascotas	0	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámica cultural	Elementos culturales	Esculturas, monumentos, obras de arte.	1	1
	Actividades culturales gratuitas	Posibilidad de desarrollar eventos que se realicen en el espacio para el público general.	0	1
	Identidad de los espacios públicos	Sentido de aprobación, identificación y diferenciación de otros espacios similares.	1	1
Seguridad	Asaltos a personas, residencias y/o vehículos	Número de robos y frecuencia de estos.	0	0
Dinámicas gubernamentales	Espacio público recuperado	M2 de espacio público recuperado de invasión o subutilización.	0	

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas sociales	Aprovechamiento económico	Espacio administrado que genera aprovechamiento económico.	-1	0
	Espacio público recalificado	Áreas que fueron objeto de intervención y puesta e valor.	0	1
	Proyectos gestionados por la comunidad	Procesos comunitarios.	0	1
	Equitativo para todos los géneros	Promueve el uso equitativo.	-1	0
	Diversidad de lo que pueda observarse o experimentarse	Diversidad de usos, visuales, actividades y posibilidades recreativas.	1	1
	Grafitis o pinturas en los muros	Presencia de grafitis o pinturas.	0	1
	Contacto social	Posibilidad de entrar en contacto con la comunidad.	0	1
Resultados			😐 **0**	😊 **15**

6. Estrategias de seguimiento y de replicabilidad

a. Seguimiento

Los vínculos establecidos con algunos comerciantes de la zona ofrecen potenciales para seguir trabajando en el espacio. Por ejemplo, el señor Arturo, dueño del estudio de Fotografía Analógica del callejón de intervención, mostró un gran interés para seguir activando el espacio. Los soportes para la exhibición fotográfica de reparadores barriales quedaron consignados a su taller con el compromiso de utilizarlos para hacer exhibiciones en el callejón.

Dentro de las organizaciones ganadoras del proyecto, se acordó que el seguimiento y mantenimiento de la intervención se haría por parte de ATEA, y la gestión de los gastos a cargo de Barriopolis; ambas organizaciones mexicanas.

Algunas de las actividades y/o intervenciones del evento se quedaron, otras se adaptaron de lugar después del 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica en México. Por ejemplo, ATEA se comprometió a cuidar las pegatinas de Artículo 41 que se pusieron en una pared de la Plaza de las Vizcaínas, y a cambiar los afiches que se usan con tiempo.

Por otro lado, el artefacto móvil que recopila historias del barrio se movió para estar instalado en la entrada del Centro Interactivo Futura CDMX, ubicado del otro lado de la Plaza de las Vizcaínas.

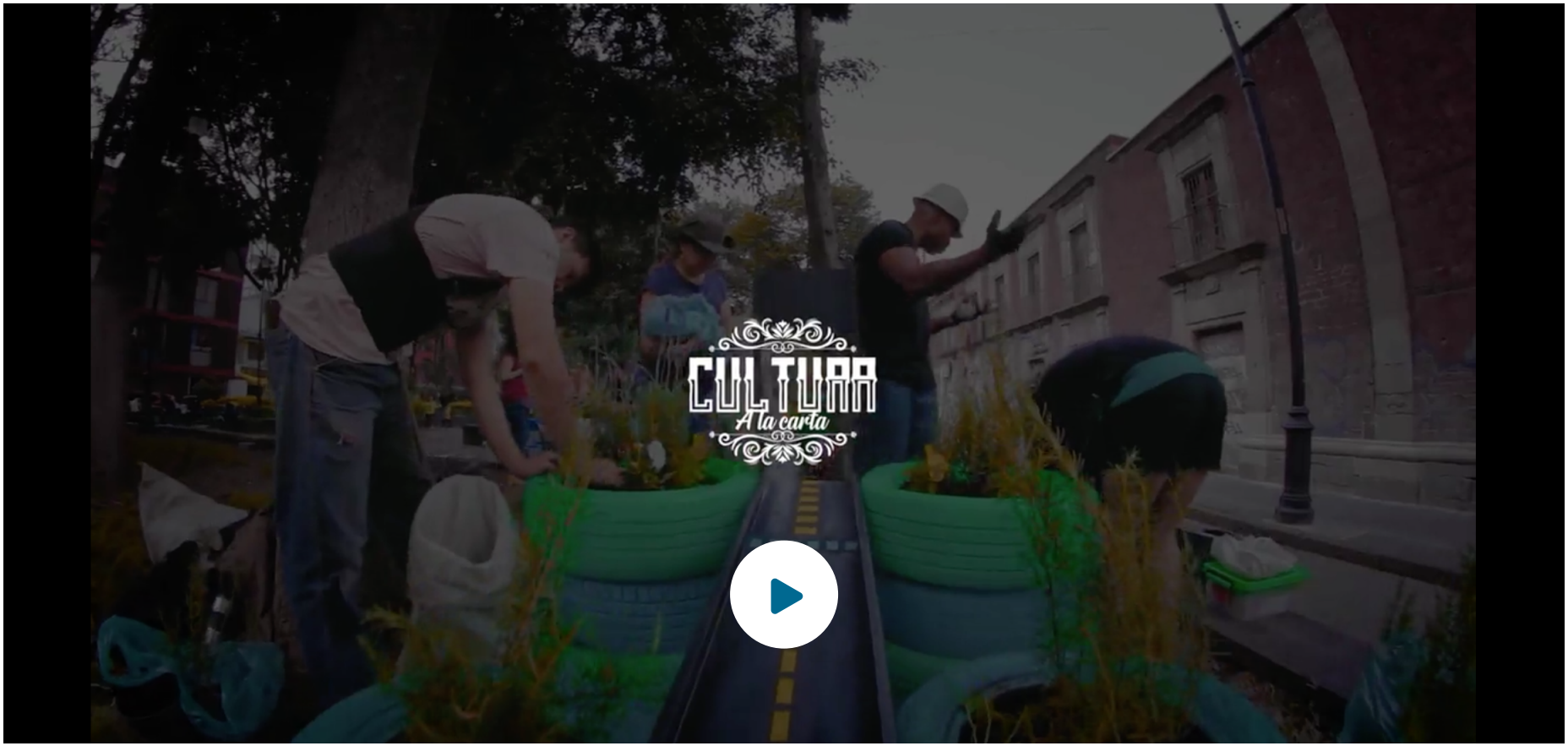
Huerto Roma Verde, que se sumó a la intervención dentro del proyecto común Activa Vizcaínas, está contemplado para ser un nuevo aliado y dar seguimiento a la intervención, notablemente con el proyecto de huerto.

Para terminar, se trata de seguir trabajando en el callejón, haciendo métricas para analizar los usos del espacio, con el fin de poder aportar el mobiliario o la activación necesarios.

b. Replicabilidad

El callejón de la Plaza de las Vizcaínas es tan representativo en temáticas de reparación que tuvo sentido haber comenzado por aquí para su visibilidad e impacto. Aun así, la dinámica de reparación comunitaria podría volver a replicarse tanto en el mismo pasaje como en otros espacios públicos.

La idea es reutilizar los objetos que se necesitaron para la intervención durante el Encuentro. Con esto, el mobiliario -mesas y sillas, materiales que quedaron del evento, así como la dinámica positiva que nació de la colaboración entre las organizaciones, pueden ser reutilizados para reactivar otros espacios. El dispositivo puede reproducirse en cualquier territorio con una dinámica comercial y de reparación, utilizando el mismo proceso de recorridos y entrevistas para conocer tanto la zona como los comerciantes interesados en participar en la reparación. Para hacer eso, ATEA quedó como organizador independiente de Artículo 41 al ser beneficiario de un kit para replicar la actividad. El kit consiste en mobiliario -sillas y mesas, materiales gráficos e insumos para poder repetir la dinámica en otro espacio público.


CULTURA
A la carta

¡Cultura a la carta!

Alcaldía Cuauhtémoc
Eje temático: Participación

El proyecto busca conectar las actividades del Centro Interactivo Futura CDMX con los ciudadanos de pie, a través de la activación de la Plaza de las Vizcaínas, convirtiendo este espacio en una extensión abierta del centro cultural en la cual las personas puedan imaginar, recrear y escoger las actividades que quieran realizar. Durante la activación ¡Cultura a la Carta! se propone que cada participante puede escoger la "ficha", elementos como mesas, sillas, juegos, etc., que más le interese y colocarlo según la configuración de la actividad que desea generar o participar, por ejemplo una obra de teatro o un concierto en el espacio. El día de la intervención se desarrolló el proyecto ¡Cultura a la Carta!, un "menú" de actividades culturales, abiertas y diversas, que se llevó a cabo durante un dia de ferias.

1. Descripción de la zona : Plaza de las Vizcaínas

La Plaza de las Vizcaínas está ubicada en el Centro Histórico de la Ciudad de México. En la plaza se ubica un parque y adyacente a ella, se encuentran el Antiguo Colegio de las Vizcaínas y el Centro Futura CDMX, una de las sedes del 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica 2018. La plaza cuenta con una buena conexión, derivada de su cercanía con dos estaciones de metro y las avenidas Eje Central e Isabel la Católica. A pesar de su accesibilidad, diseño y mantenimiento constante, la plaza no cuenta con una cantidad considerable de usuarios.

Al lado de la plaza está ubicado el callejón de San Ignacio, una arteria que hoy se encuentra abandonada y descuidada dado que los accesos estuvieron cerrados y sus inmuebles alrededor están deshabitados, aunque han conservado el estilo arquitectónico del Siglo XVIII.

CULTURA
A la carta

CONCEPTO
Menu cultural

A través de una serie de paneles explicativos, los ciudadanos tendrán la posibilidad de escoger la actividad cultural de la que quieren ser partícipes escogiendo las "fichas" que posibiliten esa acción en el espacio público.

ACTORES
Involucrados

Futura: Centro Interactivo
Comercios locales
Transeúntes

ELEMENTOS

Paneles de exhibición
Paneles de configuración
Fichas

ACTIVIDADES
Menu cultural

Conciertos
Micro teatro
Performances
Proyección de videos
Talleres de artes
Juegos
Actividades deportivas
¡Y más!

PROCEDIMIENTO
Escoge tu actividad

Encontrarás un panel con las diferentes actividades que puedes realiar. Toma la ficha que más te interesa (la silla, la mesa, los juegos, etc) y acércate al espacio indicado en el panel. ¡No te limites! También puedes armar tu propia configuración.

ORGANIZA

Roma Verde
Espacio comunitario

OCUPA TU CALLE
INTERVENCIONES URBANAS DE BOLSILLO

Imagen referencial

CONFIGURACIONES
y fichas

Debates, micro teatro, performances, etc.

Debates, juegos de mesa, conversaciones, talleres, almuerzos, cenas, etc.

Proyecciones de video, concierto, performances, etc.

Actividades deportivas, conciertos, performances, etc.

*Configuraciones sugeridas. Pueden aumentar o disminuir según los actores involucrados.

2. Antes de la intervención

Peatones por género y edad promedio por hora

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
14	27	17	11	7	5	1	-

Ciclistas por género y edad promedio por hora

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
0	1	-	-	-	1	-	-

*Según datos de viernes 2, sábado 3 y domingo 4 de novimebre de 2018 de 8:00 a 19:00 horas.

Antes

TAXI
CDMX
A-7051-A

3. El proceso de Placemaking para implementar el proyecto

a. El trabajo colaborativo entre las organizaciones latinoamericanas

Las dos organizaciones que llevaron a cabo el proyecto -Huerto Roma Verde de México y Ocupa Tu Calle de Perú- se conocieron durante el Foro de Intervenciones Urbanas que se realizó en Lima en agosto de 2018. La propuesta ¡Cultura a la Carta! surgió por parte de la organización peruana, y después Huerto Roma Verde se encargó de trabajar sobre la factibilidad y la realización concreta de la intervención del evento, conociendo el lugar de intervención. Basándose en la experiencia de la organización mexicana, la idea primaria era que muchos espacios del centro de la CDMX, más que ser maltratados o abandonados, carecen de activación y de "vida", aunque estén ubicados en una zona clave de la ciudad.

El proyecto se apoyó sobre las áreas de *expertise* de cada organización. Ocupa tu Calle tiene como fuerte la gestión y la articulación entre actores para activar los espacios públicos, más que el aspecto de diseño de la intervención. Por su lado, Huerto Roma Verde pudo movilizar su red de actores en la CDMX y su conocimiento sobre la ciudad. Para implementar el proyecto, ambas organizaciones realizaron diferentes reuniones a distancia para tener claras las actividades conseguidas *in situ* por Huerto Roma Verde, y también definir los presupuestos necesarios por actividad.

La colaboración interorganizacional fue más allá de la que se creó entre ambas organizaciones del proyecto. En efecto, todas las entidades ganadoras del concurso en la Plaza de las Vizcaínas se juntaron, primero para conocerse y aprender de la intervención de los demás. En un segundo tiempo, decidieron hacer un solo proyecto con el fin de desarrollar una intervención común de activación general de la Plaza de las Vizcaínas de manera colaborativa, llamada "Activa Vizcaínas".

Además, hicieron la comunicación y publicidad del evento de manera conjunta. Así, la propuesta inicial de ¡Cultura a la Carta! evolucionó en dos sentidos: se juntó con la de Reparación Comunitaria CDMX del callejón, y por otro lado el "menú" se convirtió en Cultura/Intervención a la Carta, sumando actividades más diversas, por ejemplo con mobiliario tipo hamacas, el proyecto de revegetali-

zación en el callejón o la instalación del aeropuerto de las abejas con materiales reciclados.

b. El trabajo con los vecinos de la zona

Huerto Roma Verde se encargó de hacer el conversatorio con los actores cercanos a la zona, notablemente como el café cultural ¨La Bauhaus¨, ubicado en la Plaza de las Vizcaínas.

4. La realización de la intervención

a. El día de la intervención

La articulación fue con diversos actores locales ligados al proyecto Huerto Roma Verde, quienes tuvieron un espacio para mostrar sus propuestas. Se generaron conversaciones entre transeúntes e intervencionistas acerca del espacio y del cómo continuar con la activación. El proyecto permitió también fortalecer el nexo entre Ocupa tu Calle y Huerto Roma Verde, conocer otros procesos de trabajo, consolidar redes entre organizaciones. Finalmente, el proyecto reafirmó el poder de la articulación entre actores, es decir que de manera colaborativa se logra más, pero sobre todo, se hacen mejores intervenciones, de mejor calidad y con mayor impacto.

b. Anecdotario

Se generó un espacio intergeneracional: niños, niñas y adultos compartiendo actividades, con un total de alrededor de 25 personas. Si bien la plaza ya cuenta con algunos juegos, durante la activación fueron las personas quienes se apropiaron del espacio y participaron con mayor rapidez en todas las actividades que se ofrecieron.

Después

CULTURA
A la carta

LATIDOS

Vamos a hacer que suene el barrio con unas tambores y percusiones, donde nos guiaran los maestros de los sonidos de la tierra.

YOGA

Aprende unas posiciones que te harán la vida y el cuerpo más ligero.

FAUNA

¿Sientes que tu planta no se siente bien o está triste? Trae la a sanar y aprende a sanar con ella.

ACTIVA

Vamos a hacer que suene el barrio con unas tambores y percusiones, donde nos guiaran los maestros de los sonidos de la tierra.

GUERRILLA

Piensa a favor Dentro de vida para tu ciudad

LIBROS pa la banda

"No se dice Ler, se dice leer". Para que no se nos olvide leer, vente a leer e intercambiar libros, contribuirás a hacer una mini biblioteca pública de intercambio.

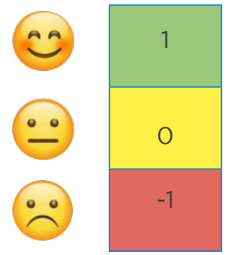
TECH

¿Quieres desarrollar un super poder? aprende a leer, puedes hacer desde un teñido muy sencillo hasta algo que ni el hombre araña y Cositos Ignitos hacen. Si lo puede soñar, lo puedes tejer. Vamos a colocar unos tomacos y hacer tejidos de moda.

SUPERPODERES para el barrio

SI PA REPARTIENDO de pequeñajes

Intervención de 2 pistas de aterrizaje vistas como jardineras para nuestros queridos guardianes con cortes de vuelo mínimos se transportarán en dos de cada uno de ellos. en dos de conducción y inventiva, por ejemplo, donde sea todo sobolería nouvul. la otra habitual será todo un tiki-taka y lo tierra otra Betancourt sea todo de Toda. Se cultivarán dentes semillas de tomate, y hacer bosque cosechas.



5. Métricas de la intervención

Datos obtenidos a partir de las observaciones de los realizadores de las intervenciones.

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
18	19	3	15	4	6	6	3

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas ambientales	Espacios verdes públicos por habitantes	Jardines y espacios verdes públicos y/o privados de acceso público por habitante (m2/hab).	1	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas ambientales	Elementos naturales	La presencia de elementos naturales (plantas, árboles, entre otros).	1	1
Movilidad y accesibilidad	Accesibilidad a los espacios públicos desde los medios de transporte.	Distancia promedio en relación con el transporte público.	0	0
	Rampas	Rampas que faciliten el desplazamiento de personas con discapacidad física o carriolas..	0	0
	Zonas peatonales que existen actualmente	Condiciones peatonales disponibles en el espacio público.	1	1
	Distancia promedio para acceder al transporte público	100 a 200 m.	1	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Servicios	Espacios deportivos existentes	Instalaciones deportivas por habitantes.	-1	-1
	Señalización	Tránsito, mapas, nomenclatura.	0	0
	Inclusión	Para niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores.	0	1
	Actividades múltiples	Oportunidad de diversificar la dinámica.	-1	1
	Disponibilidad de lugares de recreación para niños/as	Oferta de servicios para niños y niñas.	0	1
	Disponibilidad de lugares de recreación para jóvenes	Oferta de servicios para jóvenes.	-1	0
	Mascotas	Espacios idóneos para mascotas	0	0

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámica cultural	Elementos culturales	Esculturas, monumentos, obras de arte.	-1	-1
	Actividades culturales gratuitas	Posibilidad de desarrollar eventos que se realicen en el espacio para el público general.	0	1
	Identidad de los espacios públicos	Sentido de aprobación, identificación y diferenciación de otros espacios similares.	0	0
Seguridad	Asaltos a personas, residencias y/o vehículos	Número de robos y frecuencia de estos.	0	0
Dinámicas gubernamentales	Espacio público recuperado	M2 de espacio público recuperado de invasión o subutilización.	0	0

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas sociales	Aprovechamiento económico	Espacio administrado que genera aprovechamiento económico.	0	0
	Espacio público recalificado	Áreas que fueron objeto de intervención y puesta e valor.	-1	1
	Proyectos gestionados por la comunidad	Procesos comunitarios.	0	0
	Equitativo para todos los géneros	Promueve el uso equitativo.	0	1
	Diversidad de lo que pueda observarse o experimentarse	Diversidad de usos, visuales, actividades y posibilidades recreativas.	0	1
	Grafitis o pinturas en los muros	Presencia de grafitis o pinturas.	0	1
	Contacto social	Posibilidad de entrar en contacto con la comunidad.	0	1
Resultados			☹ -1	😊 11

6. Estrategias de seguimiento y de replicabilidad

Seguimiento

El lunes 12 de noviembre, después del día de la activación, se llevó a cabo una junta entre el Huerto Roma Verde con la dirección del Centro Interactivo Futura CDMX para discutir sobre el seguimiento y mantenimiento de la intervención urbana. Después de esta reunión, Futura CDMX se comprometió a mantener la instalación del aeropuerto de abejas, y el mantenimiento de la intervención del huerto en el callejón San Ignacio sería responsabilidad del café ubicado en la entrada de Futura CDMX.

Replicabilidad

Con respecto a las ideas para la sostenibilidad de la intervención:

La estrategia de replicabilidad de la intervención empieza en la Ciudad de México. Primero, el mobiliario de intercambio de libros se implementa actualmente en el Huerto Roma Verde, como continuación del proyecto de Placemaking dentro del Encuentro. Por otro lado, la instalación del aeropuerto de abejas empieza a replicarse a nivel local, en diferentes zonas de la colonia Roma Norte, en la misma delegación que la Plaza de las Vizcaínas: Delegación Cuauhtémoc. Con esta intervención se trata de generar más vida pública a través de una intervención planteando temas ecológicos y sociales.

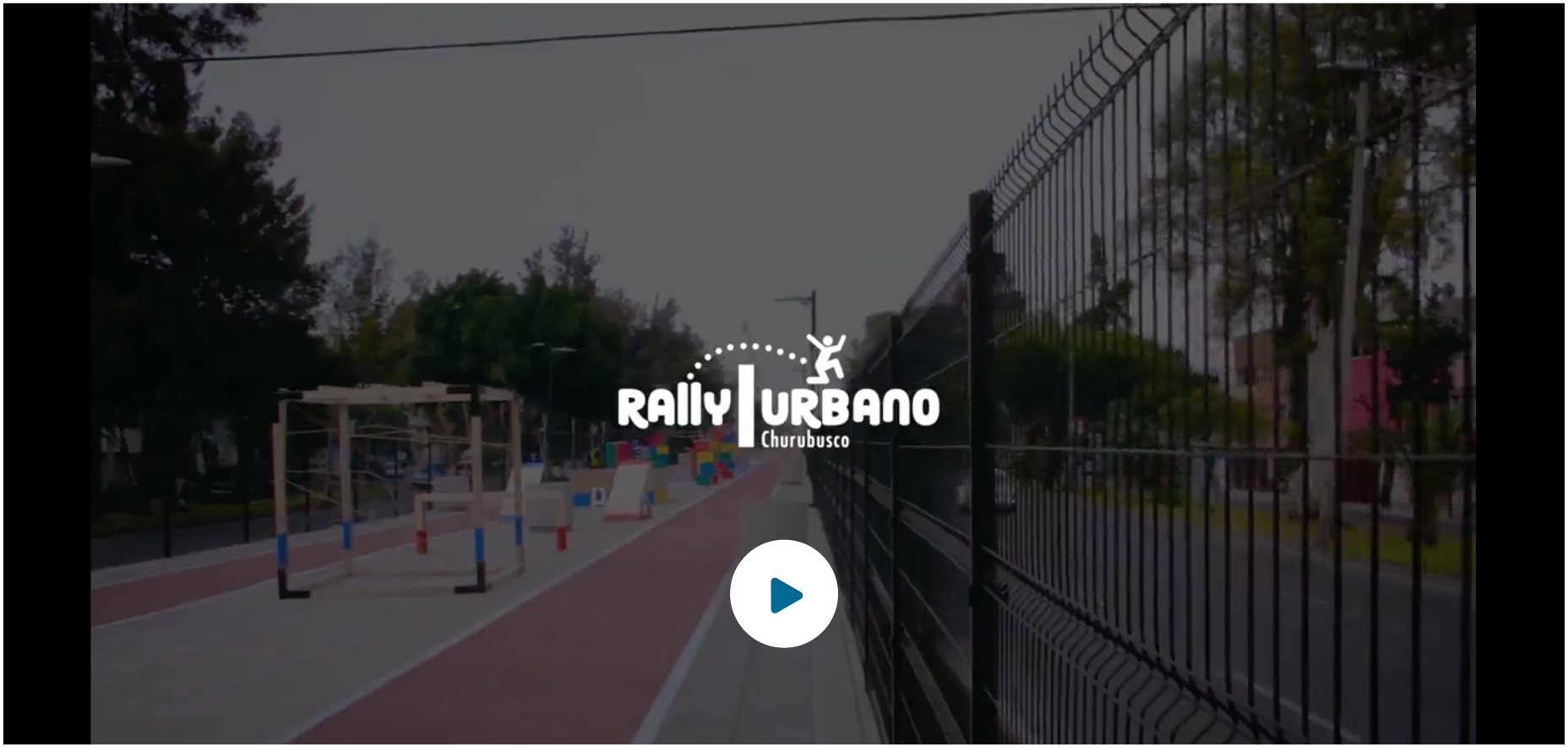
De manera más general, una gran oportunidad para la replicabilidad de la intervención se basa en el involucramiento potencial del Centro Futura CDMX, que se mostró bastante colaborador durante todo el proceso y después (préstamo del espacio frente a la entrada del museo, ayuda a cuidar y vigilar el aeropuerto de abejas instalado por Huerto Roma Verde), El acercamiento con esta institución es una primera línea de acción para fomentar el seguimiento de ¡Cultura a la Carta!. Por ejemplo, Futura CDMX podría apropiarse más del espacio público que ofrece la plaza frente al museo, saliendo más sus actividades en la calle para fomentar el uso del espacio. El cambio de gobierno implica un cambio de funcionarios, pero puede ser justamente una oportunidad para asociarse con la nueva administración del lugar.

Por otro lado, para replicar la propuesta en Plaza de las Vizcaínas, debería iniciarse un proceso mayor de gestión social: involucrar a la comunidad en la propuesta y que entiendan el objetivo de este. Se trata de tomar más tiempo para la fase de socialización (talleres, conversatorios, comunicación con la comunidad), con el fin de fomentar la implicación durable de los vecinos en el proyecto.

Además, se identificaron algunos negocios que pueden involucrarse en la sostenibilidad de la intervención, se mapearon al menos 2 cafeterías y 2 restaurantes. Siendo el comercio uno de los más beneficiados en caso que la propuesta lograra activar el espacio, deberían ser los principales impulsores de su replicabilidad. De ser posible, replicar una vez al mes la actividad para lograr convocar a más vecinos de la comunidad y generar esta apropiación necesaria del espacio.

Si bien es necesario afinar y ajustar varios aspectos de la propuesta, la intervención puede transformarse en un kit, un set de actividades que pueda adaptarse al contexto y permita activar cualquier tipo de calle, plaza, cruce de forma temporal. Los aliados locales pueden apropiarse de la propuesta y utilizarla en otros espacios. En el caso de la Ciudad de México, este tipo de espacios con buena infraestructura pero que carecen de vida pública son muy comunes, por lo que este tipo de kit de herramientas puede ser muy útil y fácilmente adaptable a otros contextos.

Esta guía contendrá elementos básicos, pasos rápidos para llevar a cabo una activación en el espacio, que sea por parte de una organización o también por un grupo de vecinos que quieran dinamizar su barrio. Recomendaciones sobre cómo cerrar una calle, ideas de mobiliario sencillo para activar un espacio, cómo comunicar sobre la activación de un lugar: estos son ejemplos de elementos básicos que se podría mencionar en el kit, con el fin de facilitar la realización de actividades lúdicas y comunitarias en el espacio público.


RALLY URBANO
Churubusco

III Corredor Churubusco

Alcaldía de Iztacalco
Eje temático: Innovación

La intervención Corredor Deportivo Churubusco tuvo como objetivos: conectar mediante el uso del espacio a las colonias inmediatas; destacar con instalaciones artísticas distintas zonas y así, provocar un recorrido; por último, convocar a las personas a participar en el evento y generar comunidad. Concretamente, consiste en cuatro intervenciones artísticas a lo largo del corredor y un evento principal, el Rally Urbano, que convoca a niños/as y jóvenes a competir en un circuito con obstáculos que incitan al desarrollo de habilidades físicas y de aprendizaje. Estas buscan la transformación del paisaje urbano y la identidad colectiva de la zona.

1. Descripción de la zona

El Corredor Deportivo Churubusco fue inaugurado el 9 de noviembre de 2017. La intervención se implementó en un lugar que anteriormente era un camellón utilizado por los vecinos para llevar a cabo algunas actividades recreativas, pero cuyas condiciones físicas no eran las adecuadas. El corredor comprende el espacio desde el Viaducto hasta Eje 3 Sur y está rodeado por el Eje 4 Oriente, lo que propicia que una cantidad importante de personas circule cerca del sitio, ya sea a pie o en algún vehículo.

La intervención realizada por la Agencia de Gestión Urbana de la Ciudad de México, contempló la instalación de una trotapista, juegos infantiles, aparatos para hacer ejercicio, nuevo mobiliario y alumbrado, y la colocación de una reja que brinda protección a los usuarios. Se construyeron también pasos peatonales diseñados especialmente en los accesos del corredor, con el fin de brindar una mayor seguridad a los peatones que cruzan la avenida para ingresar al corredor.

FUPAN

Rally Urbano Churubusco

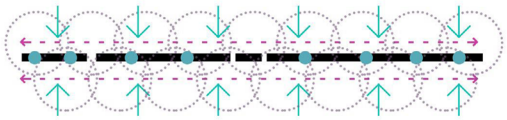
COLECTIVO E3 + FUPAN A. C.

PROPUESTA

Rally Urbano consiste en una serie de intervenciones urbanas que fomentan la apropiación del Corredor Deportivo Churubusco bajo distintos propósitos. Se plantean cuatro intervenciones artísticas a lo largo del corredor con telas, listones y pintura, que transformen la imagen urbana del espacio y refuercen la identidad colectiva de la zona. Como actividad principal se convoca a niños, niñas y jóvenes a competir en un rally con diversos obstáculos que incitan al desarrollo de habilidades físicas y de aprendizaje de las y los competidores.

El evento invita a la comunidad a visibilizar el potencial del espacio y funciona como antecedente para futuras actividades. Así mismo, reúne a las familias fomentando la convivencia y fortaleciendo el tejido social de una manera lúdica y divertida.

OBJETIVOS



Conectar Convocar Destacar Provocar

INTERVENCIONES

Artística ····· De uso

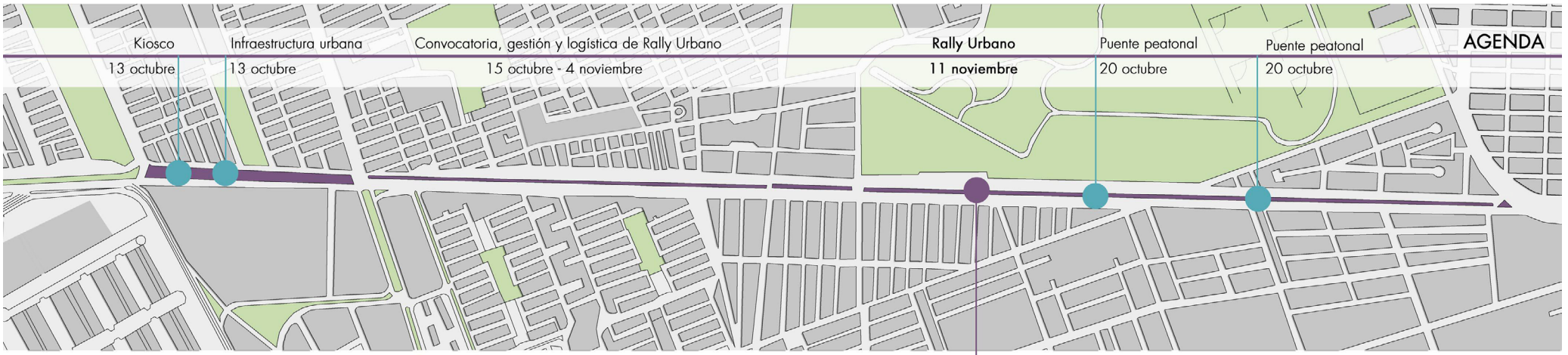
PROGRAMA

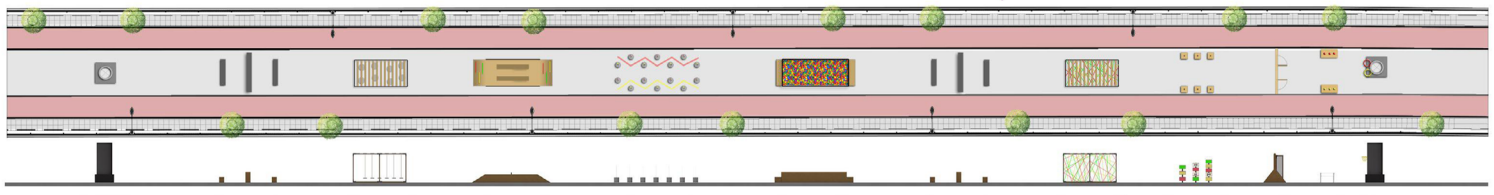
A lo largo de cuatro semanas, se realizarán intervenciones artísticas junto con la comunidad y de ser posible, artistas de la zona. También, estas fungen como detonadores creando expectativa para el Rally Urbano.

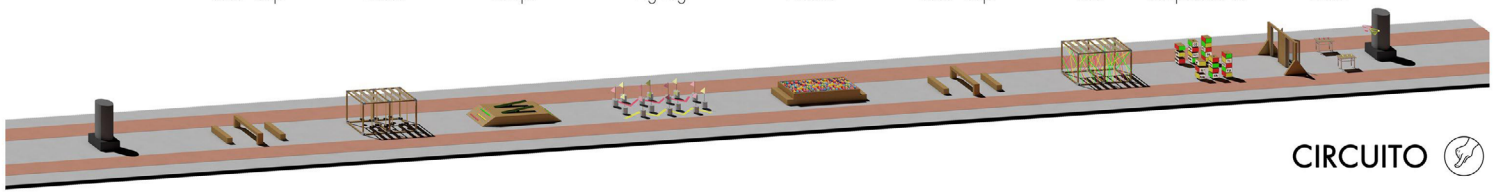
A su vez, se desarrollará la invitación a las personas para participar en el evento principal y a practicar en dos módulos (Estación 2 y 7) del circuito una semana antes.

El día 11 de noviembre será la fecha para competir por premios que continúen generando interés en temas de deporte y arte en las personas.

AGENDA







CIRCUITO

2. Antes de la intervención

Peatones por género y edad promedio por hora

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
17	21	1	9	6	18	4	-

Ciclistas por género y edad promedio por hora

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
0	0	-	-	-	-	-	-

*Según datos de viernes 2, sábado 3 y domingo 4 de novimebre de 2018 de 8:00 a 19:00 horas.

Antes

Colegio Universitario del Distrito Federal
5574-6355
BALLET
Clases de PINTURA al OLEO
5657.5854
2861.0650
Colegio Cultura Prehispánica
MATERNAL - PREESCOLAR - PRIMARIA
SECUNDARIA - PREPARATORIA
50% DESCUENTO en INSCRIPCION
5582-5713/ 5697-7990
100% Bilingüe

Colegio Universitario del Distrito Federal
5574-6355

3. El proceso de Placemaking para implementar el proyecto

a. El acercamiento comunitario y la difusión del evento Rally Urbano Churubusco

Al ser un espacio relativamente nuevo y sin un antecedente fuerte de participación, la apropiación y uso del espacio se tornó lenta. El colectivo E3 hizo un trabajo de comunicación importante para dar a conocer la intervención y involucrar a las personas del barrio.

El colectivo empezó con un acercamiento comunitario para ir a hablar con las personas, se acercó a varios sitios estratégicos dentro de la zona para pegar carteles sobre el Rally Urbano. También comunicó sobre el evento en las redes sociales, a través de cuales se asoció con una señora viviendo en el barrio que gestiona un grupo de WhatsApp y un grupo de Facebook para las personas utilizando el parque. Ella ayudó también a la difusión del evento.

Por otro lado, el colectivo estableció el contacto con la Dirección de Participación Ciudadana de la Alcaldía de Iztacalco, que estuvo muy interesada en el proyecto, y propuso ayudar en la comunicación del Rally Urbano, con la difusión de los carteles.

b. El trabajo colaborativo entre las organizaciones latinoamericanas

La intervención del Corredor Churubusco se hizo con el apoyo de varias organizaciones, principalmente en términos de permisos. Dentro de estas, el Sistema de Aguas de la Ciudad de México (SACMEX), que ayudó con el permiso para pintar un mural sobre unas infraestructuras de tratamiento de agua, dentro de su proyecto Hidroarte.

4. La realización de la intervención

a. Día de la intervención

La reactivación y transformación de la imagen urbana se hizo a través de dos fases: cuatro intervenciones artísticas y participativas, y una competencia deportiva “Rally Urbano”, el dia de domingo 11 de noviembre de 2018.

El objetivo de activar y transformar la imagen urbana del corredor deportivo enfatizando elementos del corredor y diversificando las posibilidades de sus usos

se logró durante la intervención, con la instalación y el uso a través del Rally Urbano del mobiliario deportivo de color.

Además, la intervención permitió generar un ambiente de seguridad, dado que esta dimensión fue un tema importante en el proceso de la intervención. En efecto, varias personas del barrio contaron que no dejan sus hijos en estas zona por cuestiones de inseguridad. Por otro lado, el proyecto se implementó con el riesgo de robos de la intervención, que en fin de cuentas no sucedieron.

Con el evento de Rally Urbano se conocieron vecinos de la zona, fomentando una nueva dinámica dentro de la comunidad.

b. Anecdotario

Estuvo divertido hacer algo diferente el fin de semana porque siempre es lo mismo en el parque. También me gustó mucho ayudar y estar en la pista porque casi siempre hay rateros y mis papás no nos dejan estar aquí.
Karla Guadarrama Benavides, 12 años. (Voluntaria)

El circuito o recorrido estuvo padre, la verdad; espero que haya más actividades como esta porque además de competir por un premio, conviví con mi familia.
José Ángel Reyes Suárez, 13 años.

“A mí siempre me ha gustado ayudar, a veces le vamos a ayudar a mi tía cuando va al mercado y ayudar aquí (Rally Urbano) me gustó mucho porque conocí a más personas y ayudé a que los niños se divirtieran”.

Ángela Guadarrama Benavides, 13 años. (Voluntaria)

“Ya hacía falta hacer actividades como estas para hacer más bonito el parque y que mis hijas hicieran algo diferente porque se la pasan jugando los mismos juegos o a veces me ayudan a vender en el puesto”.

Gloria Benavides.

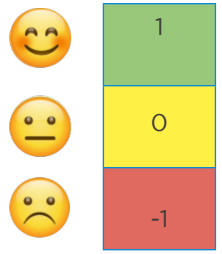
Después

BIMBO

NOPE
NOT, TODAY

5. Métricas de la intervención

Datos obtenidos a partir de las observaciones de los realizadores de las intervenciones.



Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
16	20	6	11	6	7	4	2

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas ambientales	Espacios verdes públicos por habitantes	Jardines y espacios verdes públicos y/o privados de acceso público por habitante (m2/hab).	0	0

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas ambientales	Elementos naturales	La presencia de elementos naturales (plantas, árboles, entre otros).	1	1
Movilidad y accesibilidad	Accesibilidad a los espacios públicos desde los medios de transporte.	Distancia promedio en relación con el transporte público.	0	0
	Rampas	Rampas que faciliten el desplazamiento de personas con discapacidad física o carriolas..	0	0
	Zonas peatonales que existen actualmente	Condiciones peatonales disponibles en el espacio público.	0	0
	Distancia promedio para acceder al transporte público	100 a 200 m.	1	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Servicios	Espacios deportivos existentes	Instalaciones deportivas por habitantes.	0	1
	Señalización	Tránsito, mapas, nomenclatura.	0	0
	Inclusión	Para niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores.	0	1
	Actividades múltiples	Oportunidad de diversificar la dinámica.	0	1
	Disponibilidad de lugares de recreación para niños/as	Oferta de servicios para niños y niñas.	0	1
	Disponibilidad de lugares de recreación para jóvenes	Oferta de servicios para jóvenes.	0	1
	Mascotas	Espacios idóneos para mascotas	1	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámica cultural	Elementos culturales	Esculturas, monumentos, obras de arte.	0	1
	Actividades culturales gratuitas	Posibilidad de desarrollar eventos que se realicen en el espacio para el público general.	0	1
	Identidad de los espacios públicos	Sentido de aprobación, identificación y diferenciación de otros espacios similares.	-1	1
Seguridad	Asaltos a personas, residencias y/o vehículos	Número de robos y frecuencia de estos.	-1	0
Dinámicas gubernamentales	Espacio público recuperado	M2 de espacio público recuperado de invasión o subutilización.	0	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas sociales	Aprovechamiento económico	Espacio administrado que genera aprovechamiento económico.	0	0
	Espacio público recalificado	Áreas que fueron objeto de intervención y puesta e valor.	0	1
	Proyectos gestionados por la comunidad	Procesos comunitarios.	0	1
	Equitativo para todos los géneros	Promueve el uso equitativo.	0	1
	Diversidad de lo que pueda observarse o experimentarse	Diversidad de usos, visuales, actividades y posibilidades recreativas.	0	1
	Grafitis o pinturas en los muros	Presencia de grafitis o pinturas.	-1	1
	Contacto social	Posibilidad de entrar en contacto con la comunidad.	0	1
Resultados			😐 0	😊 18

6. Estrategias de seguimiento y de replicabilidad

a. Seguimiento

En el cuestionario realizado por el Colectivo E3 con 15 personas presentes al Rally Urbano, todas estuvieron de acuerdo con el proyecto de realizar Rally Urbano con mayor frecuencia. En efecto, aunque la propuesta inicial de hacer un agenda de actividades se cambió en un fin de semana de intervención, el colectivo tiene como objetivo programar más actividades a corto plazo en este espacio.

Por otro lado, uno de los aliados dentro del proyecto, el Sistema de Aguas de la Ciudad de México (SACMEX), aportó fondos para llevar a cabo el proyecto del Mural “Creer y Crear” que se hizo unas semanas después del Encuentro.

b. Replicabilidad

Gracias al acercamiento con la Dirección de Participación Ciudadana de la Alcaldía de Iztacalco, la buena participación y aceptación de la comunidad y el deseo de realizar nuevamente la competencia por parte de las personas, se trabaja una propuesta de seguimiento del Corredor Churubusco. La idea es ir escalando y diversificando las estrategias de urbanismo táctico dentro de la Alcaldía de la mano de dicha Dirección, la comunidad y distintos centros sociales y culturales de la zona. Así mismo, se desarrolla una propuesta de una agenda que permitiría la realización de Rally Urbano nuevamente en el sitio, tal como en otros lugarres que podrían acoger la intervención.

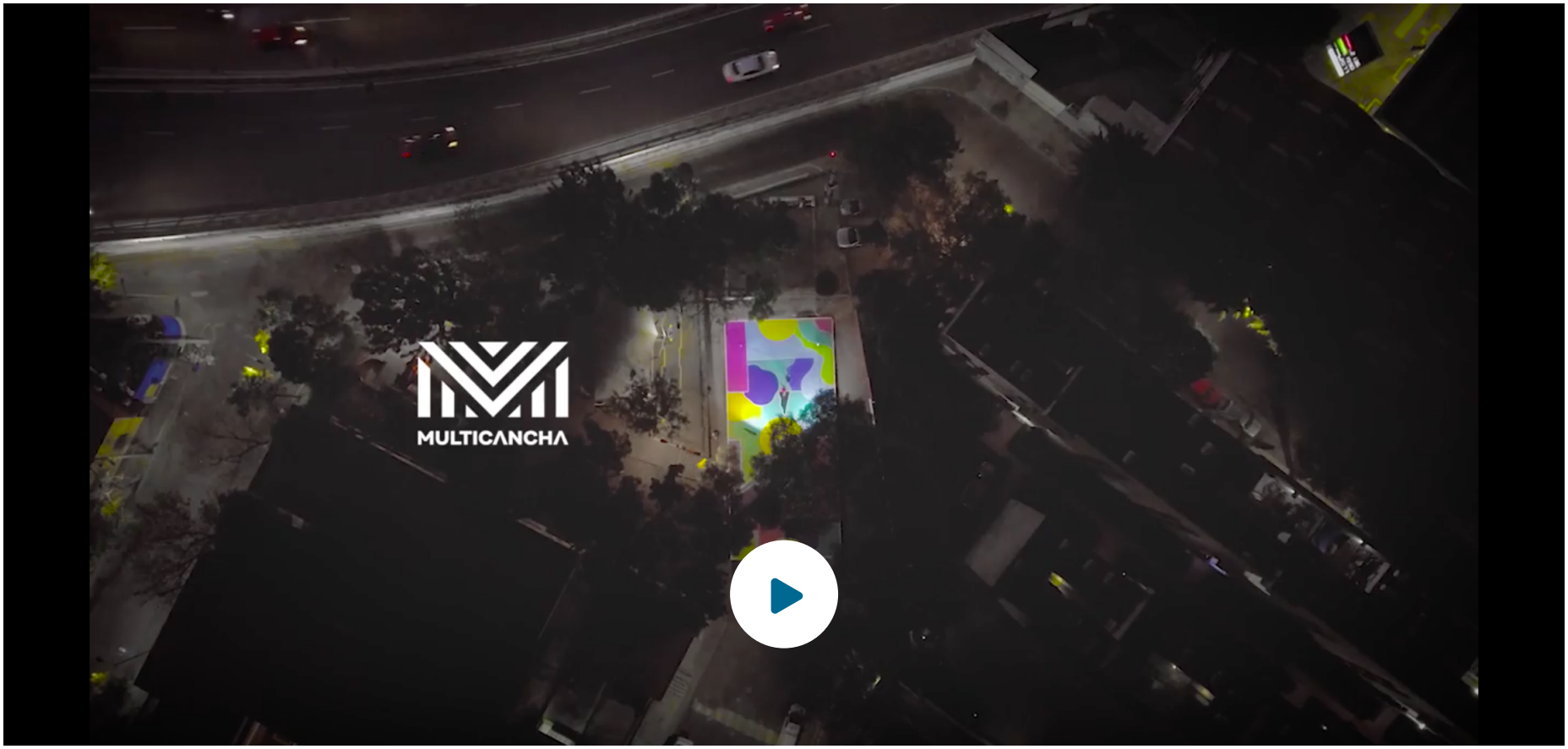
Se pretende llevar Rally Urbano a otras zonas de la Ciudad de México, tales como la Alcaldía de Miguel Hidalgo e Iztapalapa bajo las siguientes consideraciones:

1. Activación de calles y avenidas en programas como vías recreativas (vialidades peatonalizadas temporalmente).

2. Propuesta para potencializar espacios capaces de convertirse en espacio público de calidad.

3. Activación en centros deportivos fungiendo como intervención para fomentar el deporte y la convivencia familiar.

Para facilitar la replicabilidad de la intervención Rally Urbano, el colectivo E3 está redactando un reporte que explica bien el proyecto para contactar a otras alcaldías y tratar de fomentar otras intervenciones fomentando el deporte en la ciudad. Paralelamente, la época actual de transición de gobierno ofrece mucha apertura para poder entrar en diálogo con instituciones gubernamentales sobre proyectos de mejora de espacios públicos.


MULTICANCHA

IV Corredor color: Nuevos escenarios para la actividad deportiva

Alcaldía Miguel Hidalgo
Eje temático: Innovación

La propuesta Multicancha: nuevos escenarios para la actividad deportiva es un intervención de arte urbano que se realizó en la Cerrada Rufina, colonia Tacubaya. Su objetivo principal es generar una nueva imagen urbana para la superficie gris de la cancha y con eso reactivar el espacio público de la multicancha y su entorno, en conjunto con la comunidad. Se trata de fomentar la apropiación e intensificar el uso de los espacios deportivos mediante una acción innovadora que combina el arte mural y la participación ciudadana, para fortalecer la cohesión social y mejorar la calidad de vida en barrios vulnerables. El proyecto consistió en la ejecución de un mural de piso, que fue trazado geométricamente y definidos cromáticamente con base en la propuesta inicial y según las preferencias de la comunidad, quienes, a su vez, fueron invitados a participar en una jornada de pintado masivo para colorear las superficies trazadas.

1. Descripción de la zona

La Cerrada Rufina es una calle local en la colonia Tacubaya, en la alcaldía Miguel Hidalgo. Tacubaya es una colonia con un arraigado pasado histórico vinculado a la práctica del box. Desafortunadamente, hoy en día tiene un agravado problema de abandono de inmuebles y de deterioro físico, a pesar de su privilegiada ubicación cercana a un nodo de conexión entre tres líneas de Metro, una terminal de Metrobús y una amplia variedad de rutas de transporte público. Esta posibilidad de conexión genera que Tacubaya sea diariamente un sitio de paso para miles de personas.

En el sitio de intervención, se había construído una plancha de concreto que funciona actualmente como un espacio flexible en el que se pueden llevar a cabo varias actividades. Al lado del sitio de intervención hay también un parque utilizado por la comunidad de manera frecuente a pesar de tener un mantenimiento deficiente. Una unidad habitacional y un edificio educativo multiusos atraen a personas de lunes a sábado, principalmente en las mañanas y en el medio día.

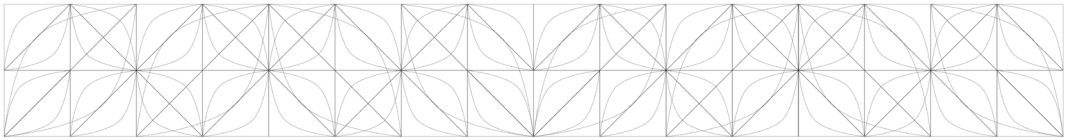
CORREDOR COLOR

Nuevo escenario para la actividad deportiva de Churubusco

Zonas grises actuales

Propuesta de intervención

Diseño de trazado



Trazado relleno con color

Participación ciudadana

AZOTEA "SKY PERSA" Proyecto ejecutado en Santiago de Chile (Febrero 2018)

2. Antes de la intervención

Peatones por género y edad promedio por hora

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
9	13	-	2	5	4	7	4

Ciclistas por género y edad promedio por hora

Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
2	0	-	-	1	1	-	-

*Según datos de viernes 2, sábado 3 y domingo 4 de novimebre de 2018 de 8:00 a 19:00 horas.

Antes

JAYDON

FLOW
NICKY JAM

FLOW
NICKY JAM

3. El proceso de Placemaking para implementar el proyecto

a. El trabajo colaborativo entre las organizaciones latinoamericanas

Las organizaciones ganadoras se coordinaron con los organizadores de la convocatoria y sus respectivos mentores. Lugares Públicos, basada en la Ciudad de México y organizadora del Encuentro Placemaking, se encargó de la fase preliminar de conocimiento del territorio, del proceso de acercamiento comunitario con los talleres de participación ciudadana. También hizo el trabajo de gestión y de coordinación con las autoridades, principalmente para obtener los permisos. Por su lado, la organización chilena Otra Ciudad realizó la parte de diseño física de la cancha, apoyándose en los datos recopilados en la primera fase y teniendo como mentores al colectivo Ele Siete, de República Dominicana.

b. La fase de conocimiento del territorio

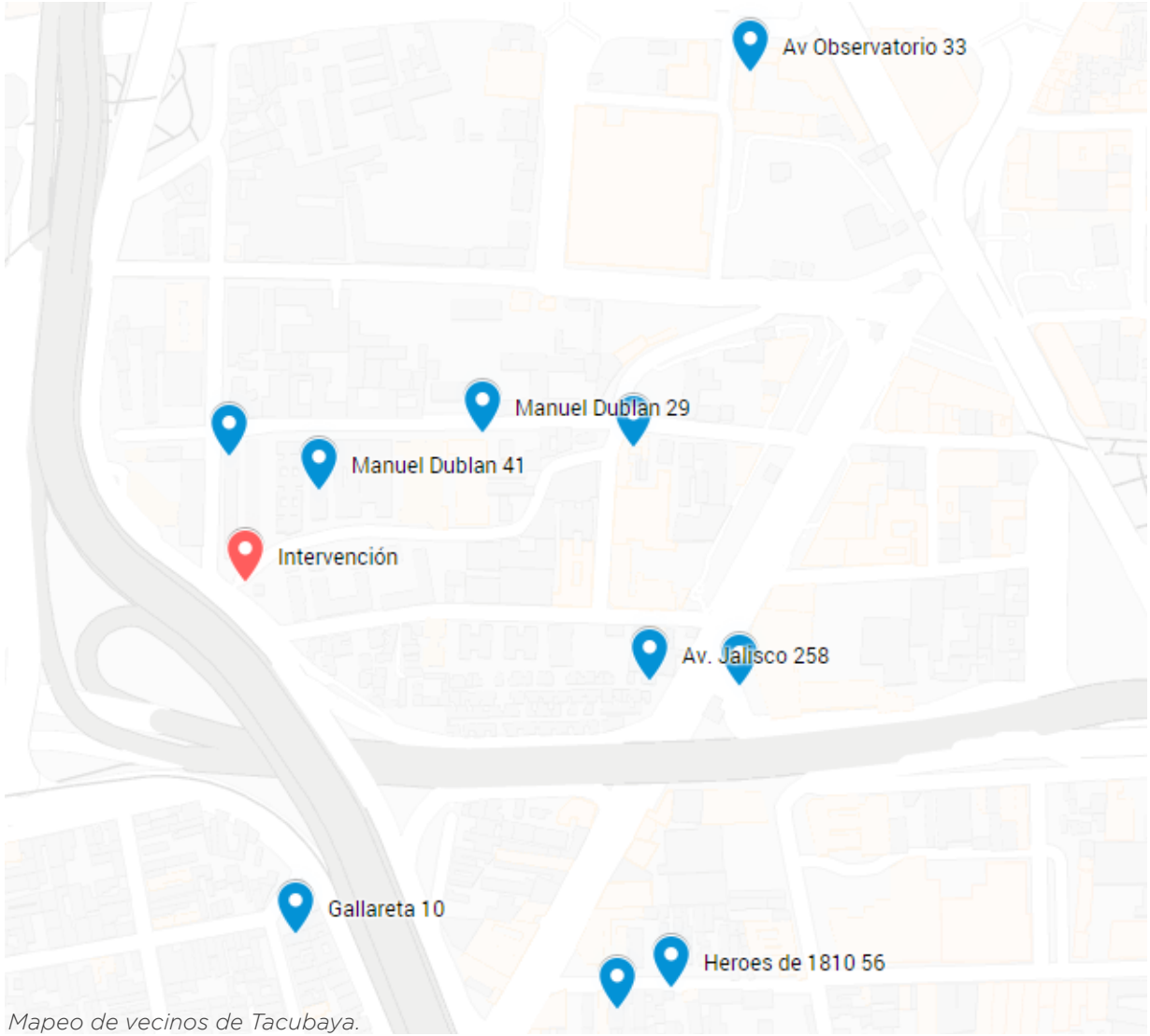
Durante el reconocimiento del sitio, se identificaron a usuarios frecuentes del espacio y las actividades que éstos llevan a cabo. Surgieron también varios problemas: un juego infantil y unas estructuras de skate abandonadas generan espacios aislados en los que los vecinos comentaron que en ocasiones anteriores habían visto a personas consumiendo drogas; los muros colindantes de la escuela y de la unidad habitacional estaban tapizados de graffiti; la presencia de un camión de mudanza abandonado y vandalizado creaba una percepción de inseguridad.

Los vecinos de la unidad también manifestaron su inconformidad sobre el uso actual de la cancha por parte de unos boxeadores, pues según su criterio, los boxeadores utilizan la cancha para generar ganancia dando clases de box y son ajenos a la unidad, por ende preferían que no hubiera personas ocupando la cancha. Los boxeadores constantemente utilizan la cancha para entrenar y se encargan de mantenerla limpia.

En primer lugar se hizo un proceso de acercamiento con la alcaldía Miguel Hidalgo, que cuenta con zonas muy contrastantes dentro de sus fronteras. La alcaldía junto con un equipo de expertos inició en el año 2017 el Plan Estratégico Tacubaya -PET- que “traza las directrices de las actuaciones que en el futuro sería conveniente acometer para resolver las carencias presentes y para permitir a Tacubaya desarrollarse satisfactoriamente en los próximos años en las esferas de lo social,

lo cultural, lo económico y lo infraestructural". Con este Plan en curso, los equipos de la intervención pudieron utilizar valiosos datos y análisis de la zona, para conocer la zona de activación. Por otro lado, el contacto con la Alcaldía permitió vincular con actores sociales importantes de la zona. Para terminar, las organizaciones del proyecto se pusieron en contacto directamente con la área de Participación Ciudadana de la Alcaldía, para empezar el proceso de socialización con los vecinos.

Paralelamente, el proyecto de intervención llegó en un contexto particular, en la medida de que hubo un proyecto anterior de multicancha en el mismo lugar. Sin embargo, el proyecto se quedó en la primera etapa y se resultó inconcluso, por lo que varios vecinos tuvieron miedo de que esta intervención también se quedaría inconclusa.



Mapeo de vecinos de Tacubaya.

c. El trabajo con vecinos y usuarios del parque

Se identificaron y se convocaron a actores clave que pudieran estar interesados en el proceso de intervención o de gestión del espacio público. El proceso comenzó con una junta vecinal, en la que los vecinos expresaron algunas de las problemáticas existentes en la zona de Tacubaya.

En las siguientes sesiones de acercamiento comunitario, la comunidad aportó propuestas que consideraron necesarias para mejorar la condición actual del sitio: la necesidad de remover las estructuras utilizadas para el skating, cubrir el graffiti en los muros, crear un huerto y limpiar el parque. Algunos vecinos tuvieron la oportunidad de conocerse durante estas sesiones.

De manera global, los talleres y las reuniones con los vecinos permitieron identificar los diferentes grupos involucrados en la zona y los usos y actividades en la cancha.

4. La realización de la intervención

a. El día de la inauguración del sábado 10 de noviembre de 2018

La intervención concreta empezó una semana antes de la inauguración, el día de sábado 03 de noviembre de 2018. Con la idea de rescatar el espacio de la cancha, el artista realizó un trabajo de socialización, hablando con los vecinos y los boxeadores utilizando la cancha para que el diseño sea realmente adaptado con las necesidades. En efecto, la pintura de suelo es definida por la zona que usan los boxeadores, siguiendo la delimitación del espacio usado por ellos.

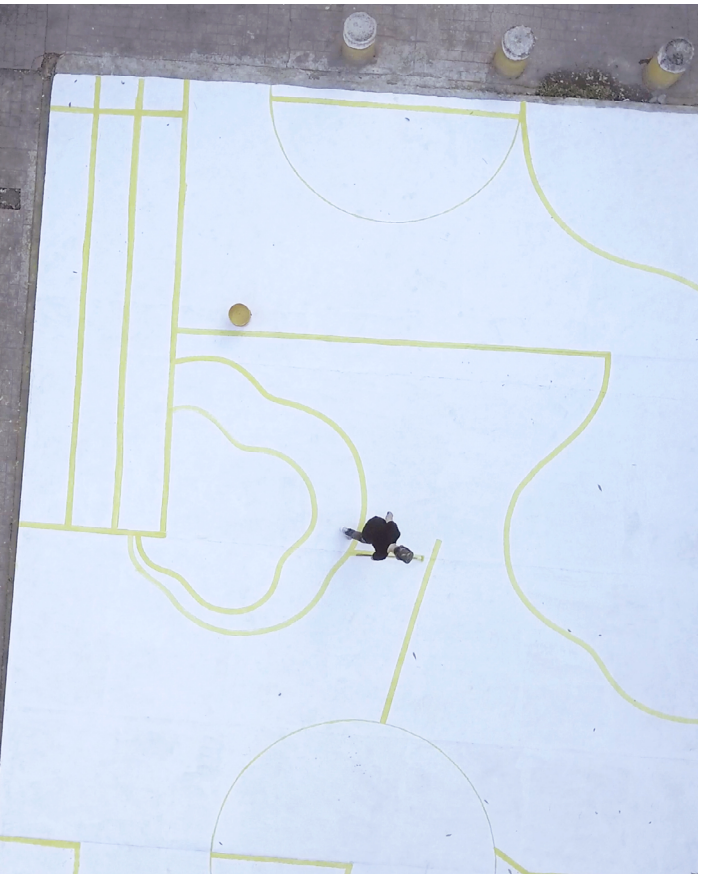
El trabajo de pintura duró dos días, involucrando aproximadamente diez personas en total (tres personas de Placemaking, un ayudante y seis vecinos que participaron como voluntarios).

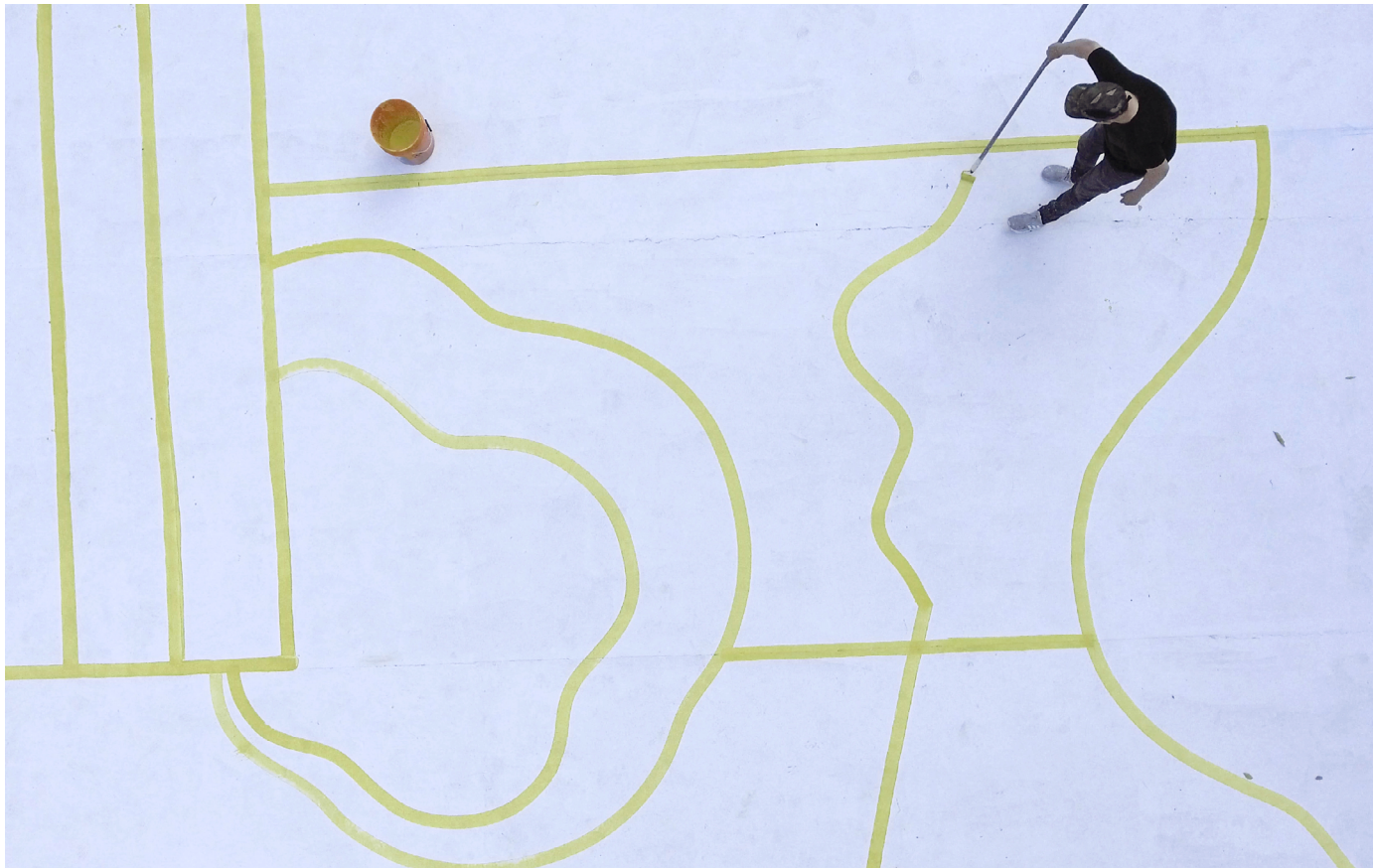
El día de la inauguración vinieron alrededor de 80 personas, incluyendo miembros de la red Placemaking, del Banco Interamericano de Desarrollo, el alcalde Víctor Hugo Romo y vecinos del barrio.

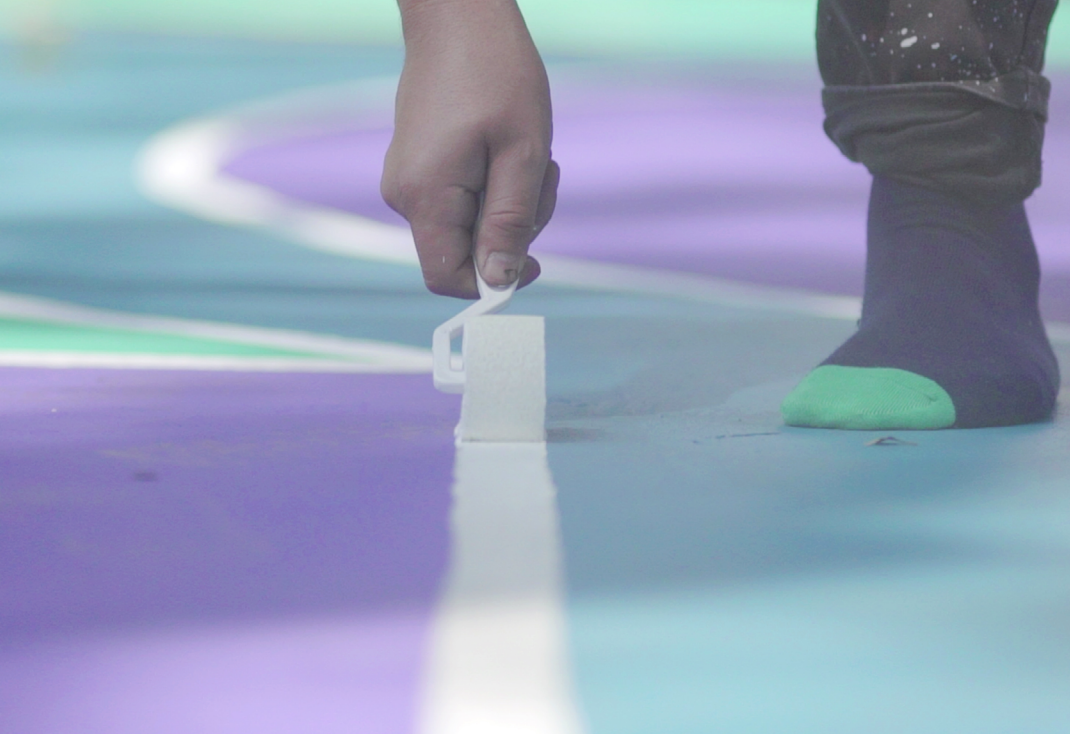
b. Anecdotario

Tanto el contacto con los vecinos cómo el uso de la cancha resultó positivo, considerando el contexto complejo de la intervención anterior en el mismo espacio. Unas vecinas cocinaron dulces mexicanos para el dia de la inauguración; todavía las organizaciones están en contacto con los boxeadores que mandan videos de su uso de la multicancha.

Después

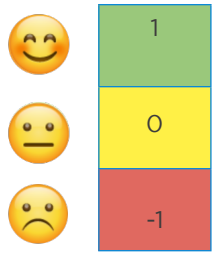






5. Métricas de la intervención

Datos obtenidos a partir de las observaciones de los realizadores de las intervenciones.



Hombre	Mujer	0 - 7 años	8 - 15 años	16 - 30 años	31 - 45 años	46 - 60 años	Mayor de 60 años
35	45	5	5	15	20	30	5

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas ambientales	Espacios verdes públicos por habitantes	Jardines y espacios verdes públicos y/o privados de acceso público por habitante (m2/hab).	0	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas ambientales	Elementos naturales	La presencia de elementos naturales (plantas, árboles, entre otros).	0	1
Movilidad y accesibilidad	Accesibilidad a los espacios públicos desde los medios de transporte.	Distancia promedio en relación con el transporte público.	0	0
	Rampas	Rampas que faciliten el desplazamiento de personas con discapacidad física o carriolas..	0	0
	Zonas peatonales que existen actualmente	Condiciones peatonales disponibles en el espacio público.	0	0
	Distancia promedio para acceder al transporte público	100 a 200 m.	1	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Servicios	Espacios deportivos existentes	Instalaciones deportivas por habitantes.	0	1
	Señalización	Tránsito, mapas, nomenclatura.	-1	-1
	Inclusión	Para niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores.	0	1
	Actividades múltiples	Oportunidad de diversificar la dinámica.	0	1
	Disponibilidad de lugares de recreación para niños/as	Oferta de servicios para niños y niñas.	0	1
	Disponibilidad de lugares de recreación para jóvenes	Oferta de servicios para jóvenes.	0	1
	Mascotas	Espacios idóneos para mascotas	-1	0

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámica cultural	Elementos culturales	Esculturas, monumentos, obras de arte.	-1	1
	Actividades culturales gratuitas	Posibilidad de desarrollar eventos que se realicen en el espacio para el público general.	0	1
	Identidad de los espacios públicos	Sentido de aprobación, identificación y diferenciación de otros espacios similares.	-1	1
Seguridad	Asaltos a personas, residencias y/o vehículos	Número de robos y frecuencia de estos.	-1	1
Dinámicas gubernamentales	Espacio público recuperado	M2 de espacio público recuperado de invasión o subutilización.	-1	1

Categoría	Indicador	Observaciones	Estado antes de la intervención	Estado después de la intervención
Dinámicas sociales	Aprovechamiento económico	Espacio administrado que genera aprovechamiento económico.	-1	-1
	Espacio público recalificado	Áreas que fueron objeto de intervención y puesta e valor.	-1	1
	Proyectos gestionados por la comunidad	Procesos comunitarios.	0	1
	Equitativo para todos los géneros	Promueve el uso equitativo.	0	1
	Diversidad de lo que pueda observarse o experimentarse	Diversidad de usos, visuales, actividades y posibilidades recreativas.	0	1
	Grafitis o pinturas en los muros	Presencia de grafitis o pinturas.	-1	1
	Contacto social	Posibilidad de entrar en contacto con la comunidad.	0	1
Resultados			☹ -8	😊 17

6. Estrategias de seguimiento y de replicabilidad

a. Seguimiento

En términos de seguimiento, Lugares Públicos se encargará de mantener la activación del espacio, con una propuesta a corto y medio plazo, basándose en una lista de datos de vecinos que podrían estar interesados en continuar el proyecto.

A partir de enero se contempla la idea de hacer una comida y fiesta vecinal en la cancha, con motivo de la Rosca de Reyes. Por otro lado, para llevar a cabo el proyecto de instalar un huerto comunitario, se harán talleres con la organización mexicana Huerto Roma Verde. También está contemplada una vecina involucrada en la Secretaría de Medio Ambiente que podría también aportar su conocimiento.

b. Replicabilidad

En primer lugar, ya que el vinculo con la Alcaldia esta establecido, el objetivo es cambiar la perspectiva de la misma con respecto al espacio de la multicancha, para que sea considerado cómo espacio potencial para llevar a cabo eventos, como por ejemplo Ciné al Aire Libre que está sucediendo en diferentes partes de la delegación.

Además, la replicabilidad de la propuesta Multicancha: nuevos escenarios para la actividad deportiva consiste en generar una metodología escalable de intervenciones donde participan en alianza: el gobierno local, la empresa privada, los diseñadores urbanos, los activadores urbanos, la comunidad, los artistas, entre otros. Los pasos propuestos para avanzar en estas intervenciones son los siguientes:

PASO 1
Identificar los espacios multicancha deteriorados y con potencial de reactivación, como motor de transformación del entorno al interior de la delegación Colonia Tacubaya u otras zonas.

PASO 2
Identificar redes comunitarias, actores claves, usuarios actuales y potenciales, para iniciar el trabajo en conjunto del proceso de transformación de estos espacios.

PASO 3
Evaluar mediante indicadores el uso actual de los espacios multicancha con el objetivo de descubrir el potencial de activación de ellos.

PASO 4
Involucrar al artista en la etapa inicial del proceso, quien mediante la observación y participación directa con los vecinos, será capaz de generar una propuesta de intervención.

PASO 5
Ejecutar y producir la obra mural por parte del artista y su equipo, involucrando directamente a la comunidad.

PASO 6
Generar agenda de activación diurna y nocturna de estos espacios en el corto y mediano plazo, con el fin de evaluar mediante indicadores la transformación de la multicancha y su entorno inmediato.

PASO 7
Documentar y comunicar el proceso de transformación del espacio a la comunidad y vía redes sociales, en conjunto a indicadores (cuantitativos y cualitativos) de la intervención en el corto y mediano plazo, comparando con la situación inicial.

Reporte cobertura mediática

Fecha	Outlet	Medio	Título	Enlace
26/11/2018	Impreso	La Jornada	Recuperan especialistas 8 sitios públicos con poco presupuesto	Enlace
14/11/2018	Impreso	Reforma	Placemaking en CDMX	Enlace
25/11/2018	Portal	La Jornada	CDMX recupera ocho espacios públicos en tres delegaciones	Enlace
20/11/2018	Portal	Archdaily	Conoce las 8 intervenciones del 2º encuentro Placemaking Latinoamérica en México	Enlace
16/11/2018	Portal	Contra Réplica	Apuestan por rescatar espacio público local	Enlace

Anexos

a. Bases del 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

PLACEMAKING
LATINOAMÉRICA
MÉXICO 2018

Convocatoria para 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

1.- Convocatoria

El Encuentro Placemaking Latinoamérica 2018, México y el Banco Interamericano de Desarrollo convocan al 2do Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

En el marco del 2° Encuentro Placemaking Latinoamérica, que tiene como objetivo generar reflexión, análisis y el planteamiento de nuevas ideas en torno a los espacios públicos de las ciudades latinoamericanas, el Comité Organizador convoca a ciudadanas y ciudadanos, organizaciones civiles y dependencias de gobierno de todos los niveles a postular proyectos de innovación urbana con concepto Placemaking* (hacer lugares o "placemaking", en inglés, es un proceso colaborativo para recuperar el espacio público y maximizar su valor compartido), para implementación en un espacio previamente seleccionado por el Comité Organizador.

Las iniciativas deberán cumplir alguno de los siguientes conceptos:

- **Innovación:** crear nuevas ideas para anticipar las soluciones del futuro.
- **Equidad e Inclusión:** tomar en cuenta a todas las personas y su diversidad para garantizar el pleno ejercicio de sus derechos humanos.
- **Participación:** involucrar activamente a las personas que habitan un espacio en la toma de decisiones y acciones que impacten en el desarrollo de su comunidad.
- **Resiliencia:** fortalecer las capacidades del ser humano y su entorno para sobreponerse a situaciones adversas.

---

* Placemaking es una herramienta por la cual una comunidad puede mejorar sus espacios públicos. Placemaking otorga particular atención al proceso de análisis, diseño, operación y mantenimiento del nuevo lugar.

Reconoce el potencial de una comunidad a través de la identificación de sus bienes compartidos e intereses en común, con el propósito de involucrar a las personas interesadas en el lugar - vecinos, comerciantes, transeúntes - en la creación de un lugar accesible, dinámico, atractivo y comunitario que se adecúe a sus necesidades y sus deseos.

En estos nuevos lugares se privilegia el bienestar de las personas, se incentiva la interacción, se promueve la economía local, un sentimiento de pertenencia y sostenibilidad.

Placemaking es transformar espacios públicos en lugares para y desde las personas.

BID Mejorando vidas · lugares públicos · CDMX Ciudad de México · AGU

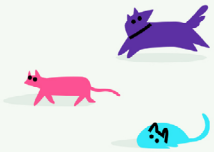
2.- Lineamientos:

- Las postulaciones no tienen un número máximo de integrantes, pero deberán de estar representadas por una persona u organización como mínimo.
- En caso de que la postulación proceda de una persona u organización que no sea de México, el Comité asignará a una organización mexicana que apoye y acompañe el desarrollo del proyecto.
- En caso de que la postulación proceda de una persona u organización que sea mexicana, el Comité asignará a una organización latinoamericana que apoye y acompañe el desarrollo del proyecto.
- Los postulantes podrán enviar una propuesta para cada uno de los espacios, pero no podrán enviar dos propuestas para el mismo espacio.
- Se pedirá la descripción del proyecto donde se especifique:

a) Datos de postulante(s):

Nombre de representante
Nombre de integrantes del equipo (si los hubiera)
Nombre de la organización que representa
RFC de la organización que representa (si es organización mexicana)
Correo electrónico
Teléfono de contacto

b) Datos de proyecto:



Nombre del proyecto
Eje al que pertenece
Espacio en que aplica el proyecto
Objetivo general
Público objetivo
Magnitud de impacto (cuántas personas se benefician)
Problema que resuelve o disminuye
Citar tipo de resultados esperados
Tiempo de ejecución para obtener resultados
Costos estimados
Necesidades actuales para la implementación o continuidad del proyecto
Por qué tu proyecto cumple con el concepto Placemaking (máximo 1,000 caracteres).
Un video de máximo dos minutos en formato .mp4 o una lámina de 90 x 60 cm que ilustren el proyecto (las imágenes deben de estar a 300 dpis).

PLACEMAKING
LATINOAMÉRICA
MÉXICO 2018

- A cada participante se le enviará un mail de confirmación de recepción del proyecto.
- Cada una de las propuestas seleccionadas contará con $6,000 USD, al cambio en pesos mexicanos, para la realización de la propuesta. No se podrá utilizar más del 25% del presupuesto para viáticos y transporte de los postulantes. Se pedirá un presupuesto detallado de los costos de la implementación y una vez ejecutado el proyecto, se pedirán los comprobantes fiscales correspondientes.
- Los propuestas seleccionadas serán notificadas por correo electrónico y serán publicadas en las redes sociales de Placemaking Latinoamérica 2018.

Todos los proyectos deben ser registrados en el siguiente formulario:
https://goo.gl/forms/F2DxUoz791yGezoM2

3.- Lugar

El concurso dispondrá de 4 espacios públicos para presentar las propuestas. Las propuestas seleccionadas deben establecer un método y/o estrategia para vincular a la comunidad local en el proyecto, ya sea en su etapa de desarrollo, ejecución y realización. La gestión de los permisos para la realización del concurso estará a a cargo del Comité Organizador del concurso.

La intervención podrá realizarse en alguno de los siguientes espacios:

1. **Plaza de las Vizcaínas**, Centro Histórico, Centro
   06000 Ciudad de México, CDMX
   Tema: Participación
   Reto: Integrar el Centro Interactivo Futura a su contexto social inmediato, a través de una intervención participativa que vincule a los diversos actores sociales.

2. **Alameda Oriente**, 15620 Ciudad de México, CDMX
   Tema: Resiliencia
   Reto: Crear comunidad y conciencia medioambiental en esta gran área verde urbana, cuyo equipamiento se encuentra disperso y desconectado, a través de un dispositivo de activación social, cultural y deportiva.

3. **Corredor Deportivo Churubusco,** camellón que divide los sentidos de la avenida Canal de Churubusco, desde el Viaducto Río de la Piedad hasta Eje 3 Sur Añil, Ciudad de México, CDMX
   Tema: Innovación
   Reto: Dinamizar la vida pública y fomentar la apropiación vecinal de este nuevo equipamiento urbano, a través del desarrollo de una agenda de activación social, cultural y deportiva.

4. **Parque la Mexicana**, Lomas de Santa Fe, Contadero, 01219 Álvaro Obregón, CDMX
   Tema: Equidad e Inclusión
   Reto: Establecer principios de equidad e inclusión para los habitantes de la zona de Santa Fe, que actualmente se caracterizan por su disparidad socioeconómica, a través del diseño de elementos de integración social.

Mapa de los espacios disponible en el siguiente link:

MAPA PARA INTERVENCIONES URBANAS

Fotografías de los espacios disponibles en el siguiente link:

FOTOGRAFÍAS

4.- Criterio de evaluación

El Comité Organizador tomará la decisión de las propuestas seleccionadas con base en los criterios previamente mencionados de innovación, equidad e inclusión, participación, resiliencia.

Las propuestas seleccionadas deberán tener un método y/o estrategia para vincular a la comunidad local en el proyecto, ya sea en su etapa de desarrollo, ejecución y realización

La decisión del Comité es inapelable.

5- Calendario de convocatoria 2018

Lanzamiento: jueves 20 de septiembre
Cierre: domingo 7 de octubre
Publicación de seleccionados: del 15 al 19 de octubre.
Coordinación virtual de propuestas seleccionadas: entre el 9 y 12 de octubre*
Implementación de proyecto: del 13 de octubre al 9 de noviembre**
Recorridos por intervenciones: 10 y 11 de noviembre.*

* Se confirmará por correo electrónico el horario de los talleres de preparación.
** Se confirmará por correo electrónico el horario y especificaciones.

PLACEMAKING
LATINOAMÉRICA
MÉXICO 2018

6.- Contacto

Todos los proyectos deben ser registrados en el siguiente formulario:
https://goo.gl/forms/F2DxUoz791yGezoM2

Para dudas sobre el formulario:

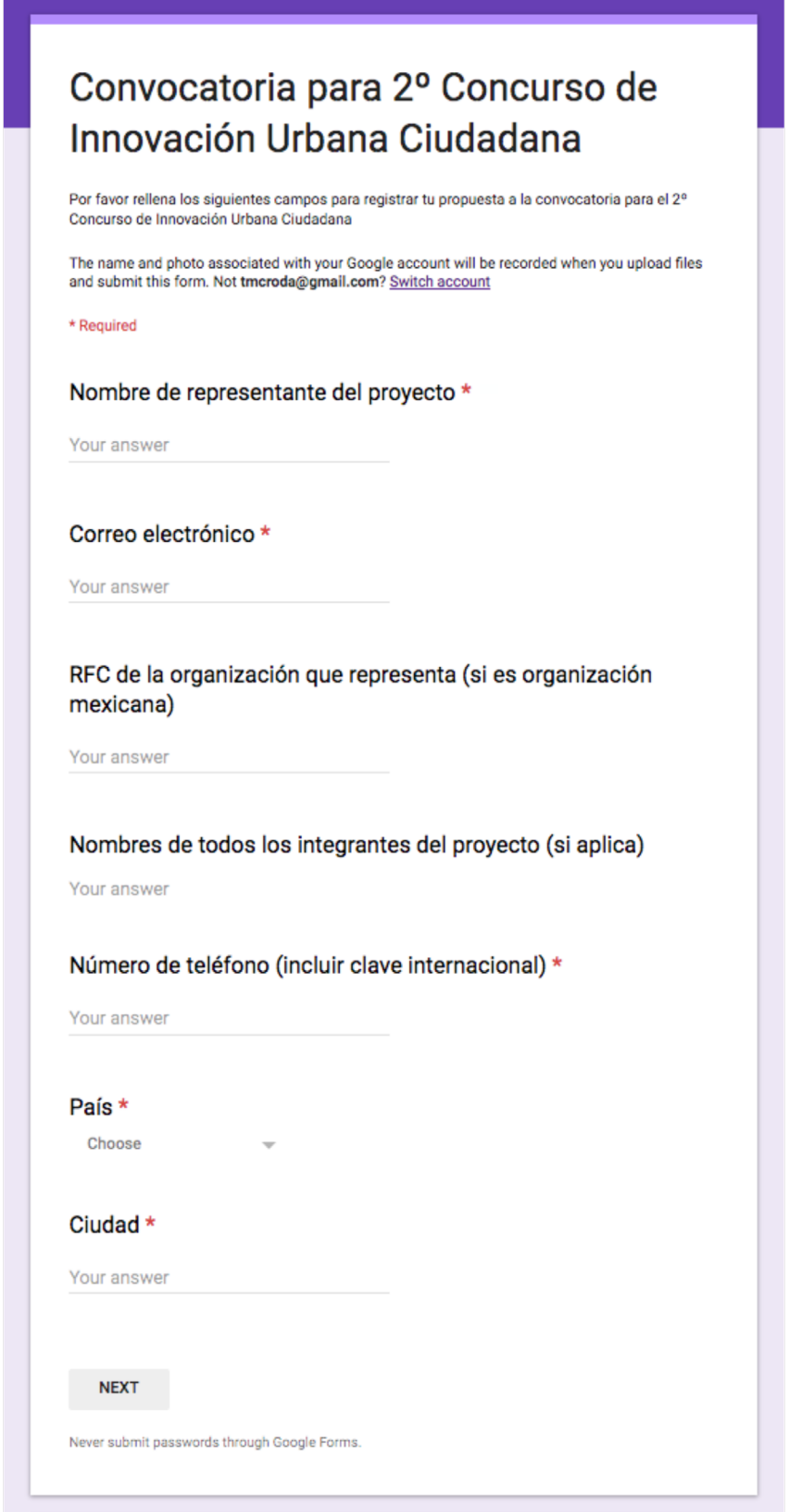
convocatorias@placemakinglatinoamerica.com

7.- Cláusulas

7.1.- CONSENTIMIENTO
La participación en el concurso es totalmente gratuita. Con la postulación en el concurso los miembros de los equipos están aceptando los términos y condiciones, así como los plazos establecidos. Mediante la postulación en el concurso, los participantes afirman y garantizan la autoría original de sus proyectos, no habiendo sido transformados total ni parcialmente de ninguna otra obra, y se comprometen en aceptar las decisiones del Comité organizador. Asimismo, los participantes declaran que la explotación, uso y presentación de sus proyectos, de acuerdo con lo previsto en las bases de esta convocatoria, no vulnerará derechos de terceros. Los participantes aceptan, una vez finalizado el concurso, cualquier potencial publicación y/o utilización del material relacionado a sus proyectos por parte del Comité Organizador con fines informativos, en nombre de los propios autores y sin recibir contraprestación alguna a cambio.

7.2. - CONDICIÓN GENERAL
El Comité Organizador se reserva el derecho, a su única discreción, de cancelar, modificar o suspender este concurso, así como descalificar a cualquiera de sus participantes. Las ideas, interpretaciones y conclusiones que se expresen en los proyectos presentados al concurso son de exclusiva responsabilidad de sus autores, y de ninguna manera pueden ser atribuidos a Lugares Públicos o al BID, sus representantes o países miembros.

b. Formulario de registro de proyectos al 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana



Convocatoria para 2º Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

Por favor rellena los siguientes campos para registrar tu propuesta a la convocatoria para el 2º Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

The name and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form. Not **tmcroda@gmail.com**? Switch account

* Required

Nombre de representante del proyecto *

Your answer

Correo electrónico *

Your answer

RFC de la organización que representa (si es organización mexicana)

Your answer

Nombres de todos los integrantes del proyecto (si aplica)

Your answer

Número de teléfono (incluir clave internacional) *

Your answer

País *

Choose

Ciudad *

Your answer

NEXT

Never submit passwords through Google Forms.

c. Material visual de difusión de la convocatoria al 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

Difusión y coordinación del 2º Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

d. Propuesta de ganadores de Lugares Públicos al BID

Propuesta de ganadores de Lugares Públicos y Project for Public Spaces a la convocatoria para 2ª Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

1) Plaza de las Viscainas: Kintsugi Urbano - Reparación Comunitaria CDMX

Ganadores: Milagros Hurtig (Urbanismo Vivo - ARG) , Melina Scioli (Club de Reparadores - ARG), Gabriel Sanches (Barriopolis - MEX), Gustavo Merckel (Proyectil, Jacaranda Education - MEX), Jesus Lopez (ATEA - MEX)

Mentor Internacional: BID (Urban Lab)

2) Plaza de las Viscainas:¡Cultura a la carta!

Ganadores: "Equipo Peruano: Ocupa Tu Calle Lucía Nogales Fernandez-Blanco Ana Claudia Oshige Fernandez Cynthia Shimabukuro Gusukuma Equipo Huerto Roma Verde Piero Barandiarán Paco Ayala"

Mentor Internacional: Project for Public Spaces (Ethan Kent)

3) Parque Deportivo Churubusco: Rally Churubusco

Ganadores: Ricardo Gasca, Ulises Facio, Alfredo Martínez, Alma Gazga, Andrea Martínez (México)

Mentor Internacional: Gehl Architects
Mentor Latinoamericano: Espacio Lúdico

4) Se invita a una colaboración entre ΔGORΔMÓViL- y Chambeando con la bandera. Creando en comunidad

Ganadores: Diego Alatorre, UNAM México y Adolfo Otero, Ecuador

Mentor Latinoamericano: Ciudad Verde, Colombia (Jhon Fredy Bustos)
Mentor Mexicano: Laboratorio para la Ciudad, México (Gabriela Gómez Mont)

5) Mención Honorífica: Sebastian Cuevas (Se les invita a participar en la Intervención de PPG-Comex) *No reciben apoyo económico del BID

Mentor Latinoamericano: Estudio Ele Siete
Mentor Mexicano: Lugares Públicos

PLACEMAKING LATINOAMÉRICA MÉXICO 2018 · PROJECT FOR PUBLIC SPACES · lugares públicos · BID

e. Tabla de votación de proyectos

f. Publicación de ganadores del 2° Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

Tabla de votación de proyectos

Liga para acceder a la tabla de votación de proyectos: https://goo.gl/deXCbg

Publicación ganadores del 2o Concurso de Innovación Urbana Ciudadana

g. Tablas de evaluación con indicadores por proyecto

Sistema rápido para medir el cambio

Innovación urbana cultural:

Kintsugi Urbano

¿Cómo lo medimos?

	¿Para qué?	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método)
1	Aumentar la participación	Flujo en puntos clave durante y después del evento: # peatones por género y edad; grupo o individuo # ciclistas por género y edad; grupo o individuo (conteo) Permanencia en el espacio con o sin evento: # personas estacionarias por actividad en el espacio, distinguir participación activa de observación (conteo y video/fotos)
		Percepción antes y después evento: % personas que declaran el lugar como atractivo % personas que perciben el espacio como seguro (crimen) % personas que perciben riesgo de atropello en esta área % pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento (encuesta)
		# talleres previos para definir programa piloto

	¿Para qué?	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método)
2	Probar Uso múltiple del área	Percepción durante el evento: % personas que consideran excelente, bueno, regular o malo la programación de actividades del evento para este espacio
		Planificación vs implementación: # eventos programáticos # total organizaciones participantes (conteo y análisis causas)
		Percepción de los socios día común vs evento % que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades (encuesta y justificación respuesta)

	¿Para qué? (objetivo)	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método)
3	Mejorar la percepción ciudadana del área #kintsugiurbano	Registro para promover una nueva imagen del espacio # fotos/videos de eventos por terceros (conteo en redes) # articulos en medios tradicionales de prensa (conteo)

	¿Para qué?	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método)
1	Mejorar la planificación de la gestión urbana en el sitio	Encuesta por equipo Cities LAB sobre percepción técnica del piloto y material obtenido: (i) incrementa el acceso de grupos diversos al lugar (ii) entrega aprendizajes para una mejor gestión participativa (iii) impulsó el emprendimiento local (iv) entrega insumos diseño espacios públicos multiuso Respuestas 1 a 5 y con desarrollo (Encuestas a Jefatura municipio y especialista BID)

¿Cómo analizamos lo medido?

Observantes en terreno para observar, registrar y realizar encuestas de percepción en usuarios.
Se contempla la implementación de esta herramienta en al menos dos momentos: durante y después del piloto
Análisis comparado posterior por el consultor. Entrega de material base y análisis final.

BID_ LAB Ciudades 2018

Resultados Kintsugi Urbano encuesta participantes (1 es malo y 5 es bueno)

ENCUESTA DURANTE EVENTO	1	2	3	4	5	ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
% personas que perciben el espacio como seguro (crimen) (1 es riesgo muy probable, 5 sin riesgo)						% personas que perciben el espacio como seguro (crimen)					
% personas que perciben riesgo de atropello en esta área (1 es riesgo muy probable, 5 sin riesgo)						% personas que perciben riesgo de atropello en esta área					
% pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento (1 sin cambio, 5 notoriamente más fácil)						% pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento					
% personas que declaran el lugar como atractivo (1 nada, 5 esta entre mis favoritos de la ciudad)											
% personas que consideran excelente, bueno, regular o malo la programación cultural del evento (1 muy malo, 5 excelente)											

Resultados Kintsugi Urbano encuesta socios (1 es malo y 5 es bueno)

ENCUESTA DURANTE EVENTO	1	2	3	4	5	ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
% que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades (1 difícil, 5 se adapta perfectamente) + escriba justificación respuesta						% que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades (1 no cumplió con lo básico, 5 superó expectativas) + escriba justificación respuesta					

Resultados Kintsugi Urbano encuesta técnicos (1 es malo y 5 es bueno)
Encuesta por equipo Cities LAB sobre percepción técnica del piloto y material obtenido en:

						ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
						(i) incrementa el acceso de grupos diversos al lugar (1 no lo incrementa, 5 vi varios grupos etareos que no veo sin evento por aqui)					
						(ii) entrega aprendizajes para una mejor gestión participativa (1 no aprendí nada nuevo de participación, 5 a lo menos destaco dos herramientas que no conocía en detalle)					
						(iii) impulsó el emprendimiento local (1 no vi actividad comercial nueva en el área, 5 personas trajeron sus productos o se acercaron a vender o sacaron mesas)					
						(iv) entrega insumos diseño espacios públicos multiuso (1 la lectura es poco clara en flujos o tendencias, 5 pude aprender sobre los usuarios para un mejor diseño en obras en mi cartera actual)					

Sistema rápido para medir el cambio

Innovación urbana cultural:

Cultura a la Carta

¿Cómo lo medimos?

	¿Para qué?	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método)
1	Aumentar la participación	Flujo en puntos clave durante y después del evento: # peatones por género y edad; grupo o individuo # ciclistas por género y edad; grupo o individuo (conteo) Permanencia en el espacio con o sin evento: # personas estacionarias por actividad en el espacio, distinguir # participación activa en la selección de # que se suma u observa (conteo y video/fotos)
		Percepción antes y después evento: % personas que declaran el lugar como atractivo % personas que perciben el espacio como seguro (crimen) % personas que perciben riesgo de atropello en esta área % pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento (encuesta)
		# talleres previos para definir programa y fichas
2	Probar Uso múltiple del área	Percepción durante el evento: % personas que consideran excelente, bueno, regular o malo las actividades del menu para este espacio % personas que consideran excelente, bueno, regular o malo poder elegir las fichas
		Planificación vs implementación: # eventos programáticos # total organizaciones participantes (conteo y análisis causas)
		Percepción de los socios día común vs evento % que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades (encuesta y justificación respuesta)
3	¿Para qué? (objetivo) Mejorar la percepción ciudadana del área #kintsugiurbano	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método) Registro para promover una nueva imagen del espacio # fotos/videos de eventos por terceros (conteo en redes) # articulos en medios tradicionales de prensa (conteo)
1	¿Para qué? Mejorar la planificación de la gestión urbana en el sitio	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método) Encuesta por equipo Cities LAB sobre percepción técnica del piloto y material obtenido: (i) incrementa el acceso de grupos diversos al lugar (ii) entrega aprendizajes para una mejor gestión participativa (iii) impulsó el emprendimiento local (iv) entrega insumos diseño espacios públicos multiuso Respuestas 1 a 5 y con desarrollo (Encuestas a Jefatura municipio y especialista BID)

¿Cómo analizamos lo medido?

Observantes en terreno para observar, registrar y realizar encuestas de percepción en usuarios.
Se contempla la implementación de esta herramienta en al menos dos momentos: durante y después del piloto
Análisis comparado posterior por el consultor. Entrega de material base y análisis final.

BID_ LAB Ciudades 2018

Resultados Cultura a la Carta encuesta participantes (1 es malo y 5 es bueno)

ENCUESTA DURANTE EVENTO	1	2	3	4	5	ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
% personas que perciben el espacio como seguro (crimen) (1 es riesgo muy probable, 5 sin riesgo)						% personas que perciben el espacio como seguro (crimen)					
% personas que perciben riesgo de atropello en esta área (1 es riesgo muy probable, 5 sin riesgo)						% personas que perciben riesgo de atropello en esta área					
% pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento (1 sin cambio, 5 notoriamente más fácil)						% pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento					
% personas que declaran el lugar como atractivo (1 nada, 5 esta entre mis favoritos de la ciudad)											
% personas que consideran excelente, bueno, regular o malo poder elegir fichas (1 muy malo/difícil, 5 excelente)											
% personas que consideran excelente, bueno, regular o malo las actividades del menu para este espacio (1 muy malo, 5 excelente)											

Resultados Cultura a la Carta encuesta socios (1 es malo y 5 es bueno)

ENCUESTA DURANTE EVENTO	1	2	3	4	5	ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
% que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades (1 difícil, 5 se adapta perfectamente) + escriba justificación respuesta						% que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades (1 no cumplió con lo básico, 5 superó expectativas) + escriba justificación respuesta					

Resultados Cultura a la Carta encuesta técnicos (1 es malo y 5 es bueno)
Encuesta por equipo Cities LAB sobre percepción técnica del piloto y material obtenido en:

						ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
						(i) incrementa el acceso de grupos diversos al lugar (1 no lo incrementa, 5 vi varios grupos etareos que no veo sin evento por aqui)					
						(ii) entrega aprendizajes para una mejor gestión participativa (1 no aprendí nada nuevo de participación, 5 a lo menos destaco dos herramientas que no conocía en detalle)					
						(iii) impulsó el emprendimiento local (1 no vi actividad comercial nueva en el área, 5 personas trajeron sus productos o se acercaron a vender o sacaron mesas)					
						(iv) entrega insumos diseño espacios públicos multiuso (1 la lectura es poco clara en flujos o tendencias, 5 pude aprender sobre los usuarios para un mejor diseño en obras en mi cartera actual)					

Sistema rápido para medir el cambio

Innovación urbana deportiva:

Rally Urbano Churubusco

¿Cómo lo medimos?

	¿Para qué?	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método)
1	Aumentar la participación	Flujo en puntos clave durante y después del evento: # peatones por género y edad; grupo o individuo # ciclistas por género y edad; grupo o individuo (conteo) Permanencia en el espacio con o sin evento: # personas estacionarias por actividad deportiva en el espacio (conteo y video/fotos) * distinguir participación espontánea de programada
		Percepción antes y después evento: % personas que declaran el lugar como atractivo % personas que perciben el espacio como seguro (crimen) % personas que perciben riesgo de atropello en esta área % pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento (encuesta)
		# talleres previos para definir programa deportivo
2	Probar Uso deportivo del área	Percepción durante el evento: % personas que consideran excelente, bueno, regular o malo la programación deportiva del evento para este espacio
		Planificación vs implementación: # eventos programáticos # total organizaciones participantes (conteo y análisis causas)
		Percepción de los socios día común vs evento % que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades deportivas (encuesta y justificación respuesta)
3	¿Para qué? (objetivo) Mejorar la percepción ciudadana del área #rallyurbano	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método) Registro para promover una nueva imagen del espacio # fotos/videos de eventos por terceros (conteo en redes) # articulos en medios tradicionales de prensa (conteo)
1	Mejorar la planificación de la gestión urbana en el sitio	Encuesta por equipo Cities LAB sobre percepción técnica del piloto y material obtenido: (i) incrementa el acceso de grupos diversos al deporte (ii) entrega aprendizajes para una mejor gestión participativa (iii) impulsó el emprendimiento local (iv) entrega insumos diseño espacios públicos deportivos Respuestas 1 a 5 y con desarrollo (Encuestas a Jefatura municipio y especialista BID)

¿Cómo analizamos lo medido?

Observantes en terreno para observar, registrar y realizar encuestas de percepción en usuarios.
Se contempla la implementación de esta herramienta en al menos dos momentos: durante y después del piloto
Análisis comparado posterior por el consultor. Entrega de material base y análisis final.

BID_ LAB Ciudades 2018

Resultados Rally Urbano encuesta participantes (1 es malo y 5 es bueno)

ENCUESTA DURANTE EVENTO	1	2	3	4	5	ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
% personas que perciben el espacio como seguro (crimen) (1 es riesgo muy probable, 5 sin riesgo)						% personas que perciben el espacio como seguro (crimen)					
% personas que perciben riesgo de atropello en esta área (1 es riesgo muy probable, 5 sin riesgo)						% personas que perciben riesgo de atropello en esta área					
% pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento (1 sin cambio, 5 notoriamente más fácil)						% pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento					
% personas que declaran el lugar como atractivo (1 nada, 5 esta entre mis favoritos de la ciudad)											
% personas que consideran excelente, bueno, regular o malo la programación deportiva del evento (1 muy malo, 5 excelente)											

Resultados Rally Urbano encuesta socios (1 es malo y 5 es bueno)

ENCUESTA DURANTE EVENTO	1	2	3	4	5	ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
% que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades deportivas (1 difícil, 5 se adapta perfectamente) + escriba justificación respuesta						% que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades deportivas (1 no cumplió con lo básico, 5 superó expectativas) + escriba justificación respuesta					

Resultados Rally Urbano encuesta técnicos (1 es malo y 5 es bueno)
Encuesta por equipo Cities LAB sobre percepción técnica del piloto y material obtenido en:

						ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
						(i) incrementa el acceso de grupos diversos al deporte (1 si no lo incrementa, 5 si vi varios grupos etareos que no veo sin evento por aqui)					
						(ii) entrega aprendizajes para una mejor gestión participativa (1 si no aprendí nada nuevo de participación, 5 si a lo menos destaco dos herramientas que no conocía en detalle)					
						(iii) impulsó el emprendimiento local (1 si no vi actividad comercial nueva en el área; 5 si personas trajeron sus productos o se acercaron a vender o sacaron mesas)					
						(iv) entrega insumos diseño espacios públicos deportivos (1 la lectura es poco clara en flujos o tendencias, 5 pude aprender sobre los usos para un mejor diseño en obras en mi cartera actual)					

Sistema rápido para medir el cambio

Innovación urbana deportiva:

Corredor de Color

¿Cómo lo medimos?

	¿Para qué?	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método)
1	Aumentar la participación	Flujo en puntos clave durante y después del evento: # peatones por género y edad; grupo o individuo # ciclistas por género y edad; grupo o individuo (conteo) Permanencia en el espacio con o sin evento: # personas estacionarias por actividad deportiva en el espacio (conteo y video/fotos)
		Percepción antes y después evento: % personas que declaran el lugar como atractivo % personas que perciben el espacio como seguro (crimen) % personas que perciben riesgo de atropello en esta área % pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento (encuesta)
		# talleres previos para definir programa piloto
2	Probar Uso deportivo del área	Percepción durante el evento: % personas que consideran excelente, bueno, regular o malo la programación deportiva del evento para este espacio
		Planificación vs implementación: # eventos programáticos # total organizaciones participantes (conteo y análisis causas)
		Percepción de los socios día común vs evento % que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades deportivas (encuesta y justificación respuesta)
3	¿Para qué? (objetivo) Mejorar la percepción ciudadana del área #corredordecolor	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método) Registro para promover una nueva imagen del espacio # fotos/videos de eventos por terceros (conteo en redes) # articulos en medios tradicionales de prensa (conteo)
1	¿Para qué? Mejorar la planificación de la gestión urbana en el sitio	¿Qué medimos? Indicadores producto/resultado (método) Encuesta por equipo Cities LAB sobre percepción técnica del piloto y material obtenido: (i) incrementa el acceso de grupos diversos al deporte (ii) entrega aprendizajes para una mejor gestión participativa (iii) impulsó el emprendimiento local (iv) entrega insumos diseño espacios públicos deportivos Respuestas 1 a 5 y con desarrollo (Encuestas a Jefatura municipio y especialista BID)

¿Cómo analizamos lo medido?

Observantes en terreno para observar, registrar y realizar encuestas de percepción en usuarios.
Se contempla la implementación de esta herramienta en al menos dos momentos: durante y después del piloto
Análisis comparado posterior por el consultor. Entrega de material base y análisis final.

BID_ LAB Ciudades 2018

Resultados Corredor de Color encuesta participantes (1 es malo y 5 es bueno)

ENCUESTA DURANTE EVENTO	1	2	3	4	5	ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
% personas que perciben el espacio como seguro (crimen) (1 es riesgo muy probable, 5 sin riesgo)						% personas que perciben el espacio como seguro (crimen)					
% personas que perciben riesgo de atropello en esta área (1 es riesgo muy probable, 5 sin riesgo)						% personas que perciben riesgo de atropello en esta área					
% pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento (1 sin cambio, 5 notoriamente más fácil)						% pers. que declaran se puede transitar más fácil durante el evento					
% personas que declaran el lugar como atractivo (1 nada, 5 esta entre mis favoritos de la ciudad)											
% personas que consideran excelente, bueno, regular o malo la programación deportiva del evento (1 muy malo, 5 excelente)											

Resultados Corredor de Color encuesta socios (1 es malo y 5 es bueno)

ENCUESTA DURANTE EVENTO	1	2	3	4	5	ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
% que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades deportivas (1 difícil, 5 se adapta perfectamente) + escriba justificación respuesta						% que cree que el escenario urbano es pertinente para esas actividades deportivas (1 no cumplió con lo básico, 5 superó expectativas) + escriba justificación respuesta					

Resultados Corredor de Color encuesta técnicos (1 es malo y 5 es bueno)
Encuesta por equipo Cities LAB sobre percepción técnica del piloto y material obtenido en:

						ENCUESTA DESPUÉS DEL EVENTO	1	2	3	4	5
						(i) incrementa el acceso de grupos diversos al deporte (1 si no lo incrementa, 5 si vi varios grupos etareos que no veo sin evento por aqui)					
						(ii) entrega aprendizajes para una mejor gestión participativa (1 si no aprendí nada nuevo de participación, 5 si a lo menos destaco dos herramientas que no conocía en detalle)					
						(iii) impulsó el emprendimiento local (1 si no vi actividad comercial nueva en el área; 5 si personas trajeron sus productos o se acercaron a vender o sacaron mesas)					
						(iv) entrega insumos diseño espacios públicos deportivos (1 la lectura es poco clara en flujos o tendencias, 5 pude aprender sobre los usos para un mejor diseño en obras en mi cartera actual)					

h. Permisos y autorizaciones de la autoridad gubernamental para la realización de las intervenciones

CDMX
CIUDAD DE MÉXICO

Ciudad de México, a 05 de noviembre de 2018
CDMX/AGU/DGPAC/1811 0502

MTRO. URB. GUILLERMO BERNAL
COORDINADOR DEL 2° ENCUENTRO
PLACEMAKING LATINOAMÉRICA MÉXICO 2018
DIRECTOR LUGARES PÚBLICOS A.C.

En atención a su escrito del 16 de octubre de 2018 en el que se propone llevar a cabo los siguientes proyectos como resultado del 2do Concurso de Innovación Urbana Ciudadana convocado por el Encuentro Placemaking Latinoamérica México 2018 y el Banco Interamericano de Desarrollo, me permito solicitar sean brindadas las facilidades a fin que personal de Lugares Públicos A.C. y los equipos ganadores puedan llevar a cabo las actividades necesarias para su ejecución:

1) Plaza de las Vizcaínas: Kintsugi Urbano - Reparación Comunitaria CDMX
Ganadores: Milagros Hurtig (Urbanismo Vivo - ARG), Melina Scioli (Club de Reparadores - ARG), Gabriel Sanchez (Barriopolis - MEX), Gustavo Merckel (Proyectil, Jacaranda Education - MEX), Jesús López (ATEA - MEX)

2) Plaza de las Vizcaínas: ¡Cultura a la carta!
Ganadores: "Equipo Peruano: Ocupa Tu Calle: Lucía Nogales Fernández-Blanco, Ana Claudia Oshige Fernández Cynthia Shimabukuro Gusukuma. Equipo Huerto Roma Verde: Piero Barandiarán, Paco Ayala"

3) Parque Deportivo Churubusco: Rally Churubusco
Ganadores: Ricardo Gazga, Ulises Facio, Alfredo Martínez, Alma Gazga, Andrea Martínez (México)

Para efectos de coordinación se ha designado a la Lic. María Del Carmen Flores Méndez, Directora de Intervenciones de Obra en Vía Pública Servicios Urbanos, a efecto de llevar a cabo la supervisión de las actividades. Para ello pongo a su disposición los datos de contacto: cfmendez.agu@gmail.com y al tel.51342700 ext. 239

ATENTAMENTE

FERNANDO DANIEL CRAVIOTO PADILLA
DIRECTOR GENERAL DE PLANEACIÓN Y ATENCIÓN CIUDADANA

C.c.p. María Del Carmen Flores Méndez, Directora de Intervenciones de Obra en Vía Pública Servicios Urbanos
cfmendez.agu@gmail.com

CDMX
CIUDAD DE MÉXICO

MH MIGUEL HIDALGO
EL CORAZÓN DE LA CAPITAL

Dirección General de Servicios Jurídicos y Gobierno
Dirección Ejecutiva de Registros y Autorizaciones

Ciudad de México, a 5 de noviembre de 2018

No. de Oficio: AMH/DGSJG/DERA/0001/18

MTRO. URB. GUILLERMO BERNAL
COORDINADOR PLACEMAKINGLATINOAMERICA 2018
gbernal@placemakinglatinoamerica.com
P R E S E N T E.

En atención a su escrito de fecha 5 de noviembre del año en curso, mediante el cual solicita permiso para inicio de trabajos consistentes en llevar a cabo una intervención con pintura donada por la empresa PPG-Comex en la explanada de la Cerrada Rufina en la Colonia Tacubaya de esta Alcaldía, con la finalidad de mejorar la imagen de la explanada y buscar su reactivación como un espacio multifuncional para realizar diversas actividades culturales, recreativas y deportivas para niños y adultos, iniciando el día martes 6 al sábado 10 de noviembre del año en curso.

Al respecto, me permito informar a usted que esta autoridad **otorga el permiso** para llevar a cabo los mencionados trabajos.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

A T E N T A M E N T E
EL DIRECTOR EJECUTIVO DE REGISTROS Y AUTORIZACIONES

C.P. MARIO ALBERTO HERNÁNDEZ SALAS

c.c.p. Arq. Nubia Martínez Hernández.- Coordinadora de Proyectos Delegacionales Específicos.

MAHS/JVR/vgj
FOLIO 4983

cdmx.gob.mx
miguelhidalgo.gob.mx

Alcaldía Miguel Hidalgo
Av. Parque Lira 94, colonia Observatorio,
C.P. 11860, CDMX. Tel: (55) 5276 7700

i. Métricas adicionales

1. Kintsugi Urbano

Métricas

El siguiente reporte cuantitativo se efectuó en 4 mediciones de 15 minutos realizadas a lo largo del día 9 de noviembre sobre el pasaje San Ignacio de la Ciudad de México.

Estas mediciones muestran cantidad de personas, edad, género y medios de transporte que transitan por el pasaje. Además se registraron personas en estado de permanencia haciendo diversas actividades especificadas en el reporte.

Mediciones efectuadas

a) 09:00 a 09.15 HS

b) 11.20 a 11.35 HS

c) 14.05 a 14.20 HS

d) 18.45 a 19.00 HS

Se adjunta con el siguiente informe un archivo en formato excel con los resultados.

Algunas conclusiones

- En su mayoría los que atraviesan se encuentran en un rango etario entre los 18 y los 40 años.
- Del porcentaje total de peatones el 56 % son varones
- La mayoría de los hombres dieron por respuesta en la encuesta cualitativa que el pasaje resultaba un espacio tranquilo, mientras que las mujeres encontraban un espacio “Inseguro”, que genera “miedo”.
- Pasaron un total de 59 adultos, y 13 niños.
- Las dos respuestas que hubo en cuanto a contar algo del barrio que no se vé fueron impresiones negativas, una haciendo alusión a venta de droga y otra a la muerte de una persona.

Algunas conclusiones

- Todos los encuestados reconocieron características que les gustaba de este espacio. Principalmente se mencionaron los murales y la fachada del colegio.
- 2 personas hicieron alusión a que el espacio “mejoró” con los murales, los cuales se realizaron en los últimos años.
- Varios encuestados hicieron referencia al deseo de que la calle tuviera más comercios.
- El horario más transitado es a las 14:00 hs. Este horario concuerda con el horario de salida de la escuela de las Vizcaínas.

Resultados Mediciones Cuantitativas

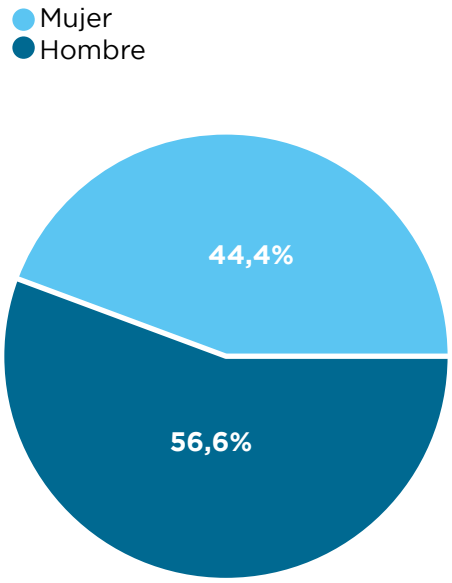
FLUJOS						
Rango edad Mujeres						
FECHA	HORA	0 - 7	7 - 18	18 - 40	40 - 60	60+
9 Noviembre	09:00 a 09:15			1(peatones)	1(peatones)	
9 Noviembre	11:20 a 11:35				1(peatones)	
9 Noviembre	14:05 a 14:20	13(peatones)		12(peatones)	10(peatones)	
9 Noviembre	18:45 a 19:00			1(peatones)		
TOTALES		13	0	14	12	0

FLUJOS												
Rango edad Hombres							Grupos	Dirección		TOTALES		
FECHA	HORA	0 - 7	7 - 18	18 - 40	40 - 60	60+	2 x(2peatones)	Plaza	Calle	Peatones	Bicicleta	Motos
9 Noviembre	09:00 a 09:15			1(peatones)	1(peatones)		2 x(2peatones)	2 (peatones)	2 (peatones)	4	0	0
9 Noviembre	11:20 a 11:35			5(peatones) 1(moto)	2(peatones)	1(peatones)	3 x(2peatones) 1 x (8)	2 (peatones)	7 (peatones) 1 (moto)	9	0	1
9 Noviembre	14:05 a 14:20			7(peatones) 1(bicicleta)	3(peatones)		5 x(2peatones) 1 x (8)	19 (peatones)	26 (peatones) 1 (bicicleta)	45	1	0
9 Noviembre	18:45 a 19:00			5(peatones)	5(peatones) 1(bicicleta)		1 x(3peatones)	5 (peatones)	6 (peatones) 1 (bicicleta)	11	1	0
TOTALES		0	0	20	12	1						

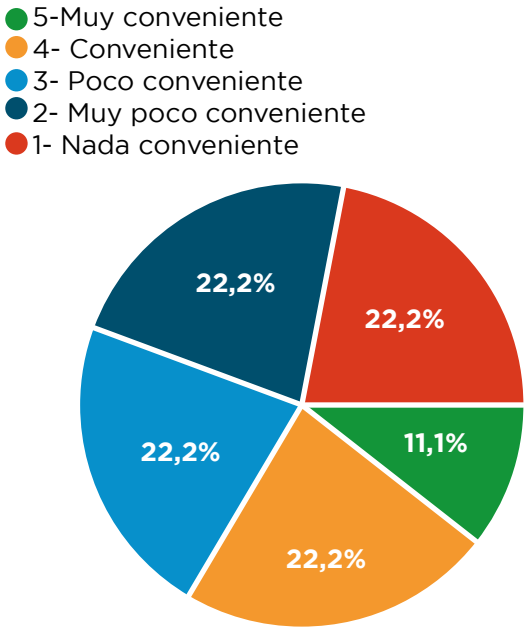
PERMANENCIA							
Usos y actividades						Observación	
FECHA	HORA	Sentado	Paseando	Jugando	Leyendo		Total
9 Noviembre	09:00 a 09:15		8				8
9 Noviembre	11:20 a 11:35		5			1 fumando + 1 corriendo + 1 hablando por telefono + 3 vigilancias	11
9 Noviembre	14:05 a 14:20	11	10	13		1 hablando por telefono + 4 fumando + 1 jugando fronton	40
9 Noviembre	18:45 a 19:00		8			2 personas fumando	10

Resultados Mediciones Cualitativas

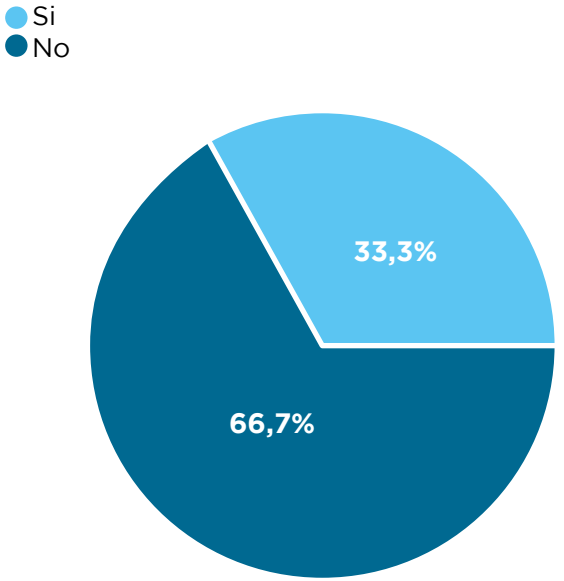
- Género



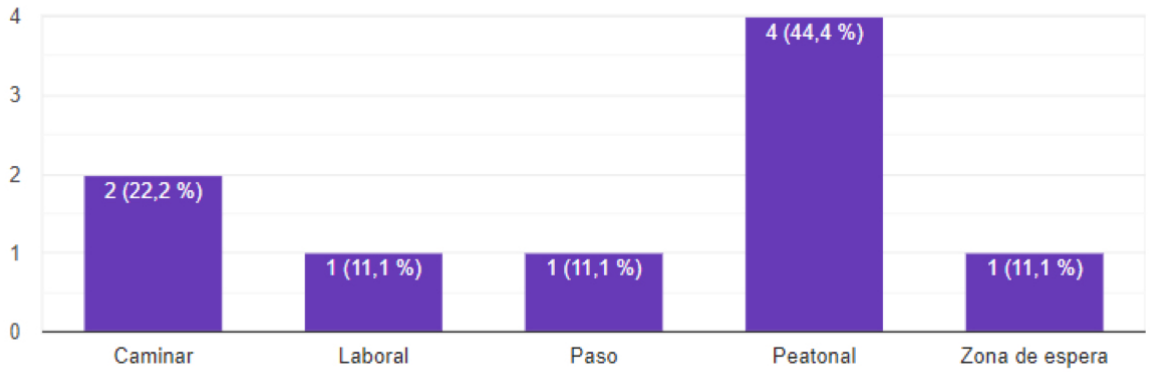
- ¿Es conveniente cruzar por este pasaje?



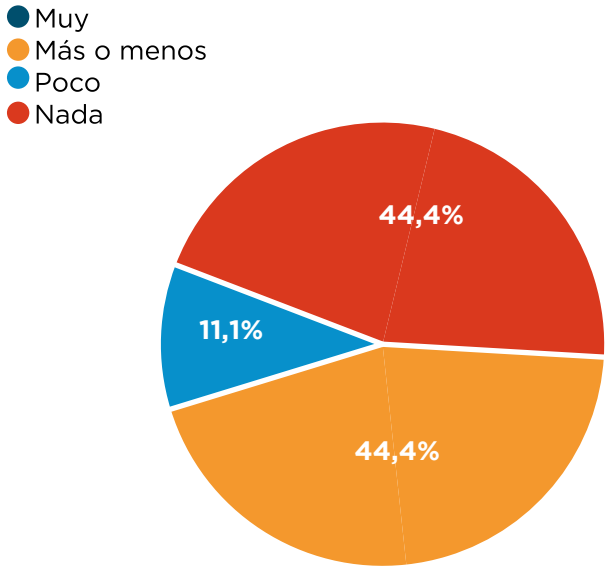
- ¿Creés que el pasaje funciona para todas las personas?



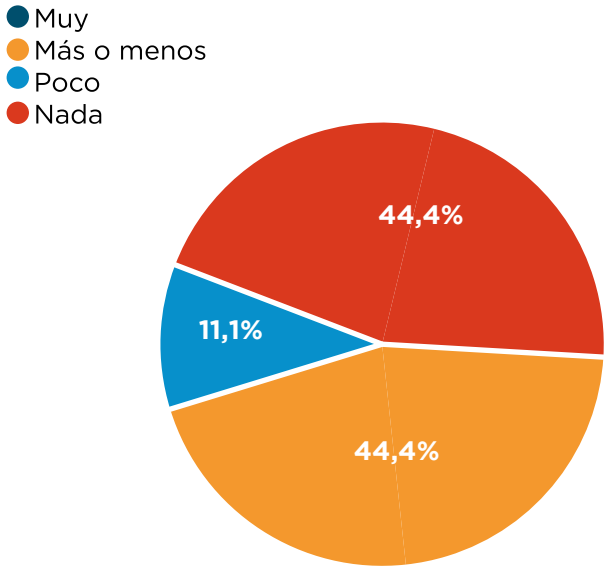
- ¿Qué uso le das a este espacio?



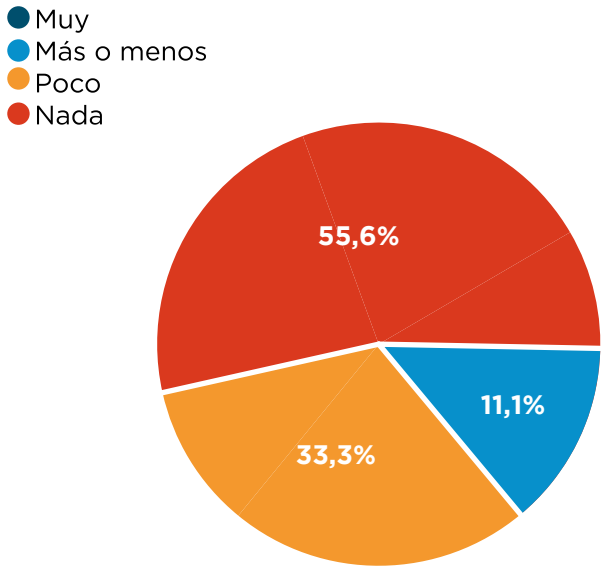
- ¿Te parece atractivo este espacio?



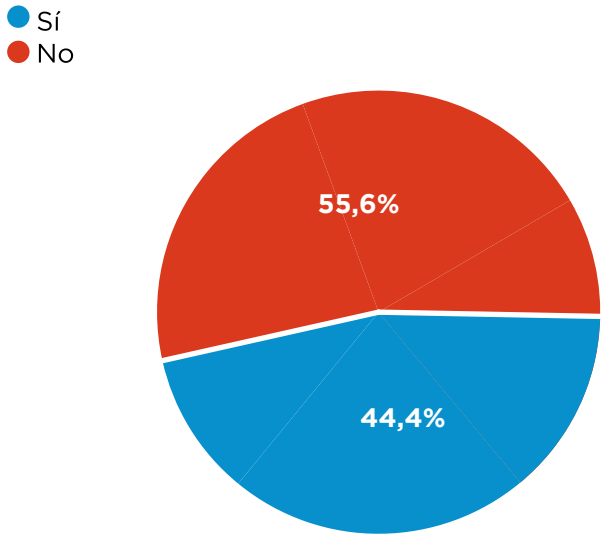
- ¿Te parece seguro este espacio?



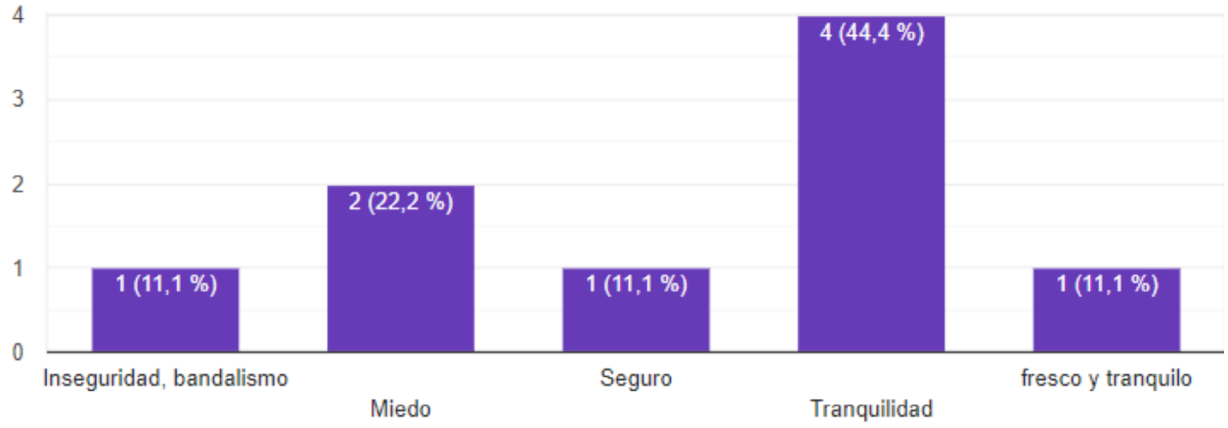
- ¿Te parece que esté libre de basura?



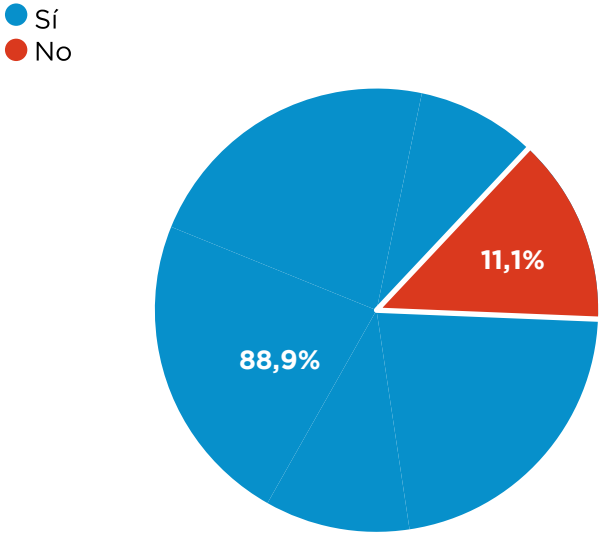
- ¿Te juntarías con amigos en este lugar?



- ¿Qué sensación te genera este espacio?



- ¿Hay alguna característica de este espacio que te guste?



- ¿Cuál?

- Los murales
- Fachada del colegio
- El remate visual (parque de las vizcaínas)
- Los edificios
- Murales
- La fachada del edificio antiguo
- El mural
- La intervención

- ¿Qué te gustaría que pase?

- Performance
- Restaurar la fachada de la escuela
- Más luz
- Algo para los niños
- Recuperación de muros / Iluminación / Mesas y sillas
- Eventos familiares
- Actividades, que colocaran comercios
- Comercio
- Quitar la puerta

3. Rally Urbano: Churubusco

Diagnóstico y medición de resultados utilizando la Teoría del Cambio.

La teoría del cambio se utiliza para representar una cadena causal entre insumos, productos, resultados e impactos. Destaca y cuestiona el cómo y el porqué del alcance de resultados de un proyecto.

Cadena de causalidad

INSUMOS	PRODUCTOS	RESULTADOS A CORTO PAZO	RESULTADOS A LARGO PAZO
MURAL DE PALABRAS*	Frases de inspiración y motivación elaboradas por los habitantes provocando sentido de pertenencia.	Imágenes que incitan la visita y utilización del corredor como primer destino para ejercitarse y/o caminar. Mejora de la imagen urbana del sitio fomentando su uso y aumento en la seguridad de la zona.	Corredor activo en más horarios. Personas de otras zonas utiliza el corredor para ejercitarse. Aumento de la seguridad de la zona
TEJIDO MULTICOLOR*	Kiosco más atractivo para su utilización. Propuesta de un centro alternativo que fomente la convivencia y tenga un uso recreativo	Espacio más atractivo al uso y promueve un mayor tiempo de estadía.	Organización de actividades frecuentes dentro del Kiosco (talleres, clases, etc).
CALEIDOSCOPIO**	Más opciones de uso del mobiliario urbano por personas de todas las edades y mejora de la imagen urbana.	La interacción del usuario con el mobiliario urbano existente se potencializa.	Mobiliario urbano flexible que se adapta a diferentes usos.
CIRCUITO DE OBSTÁCULOS	Actividades lúdicas y deportivas alternas a las cotidianas.	Incentivar el deporte como actividad colectiva de convivencia.	Familias y comunidades más unidas, actividad que se vuelve a replicar en otras ocasiones.

* Debido a temas de comunicación y gestión por parte de la Agencia de Gestión Urbana se modificó la propuesta inicial de estas intervenciones. El Mural de Palabras cambió de lugar y el Tejido Multicolor se realizó con diferentes materiales.
** En proceso de implementación.

Supuestos de cadena de causalidad

Los habitantes ya están convocados a las diferentes intervenciones.
Los habitantes participan en las actividades.
La audiencia participativa es de todas las edades.

Resultado inesperado

Las intervenciones, al ser efímeras, se olvidan y la imagen vuelve a ser la anterior.
A las habitantes no les gusta las intervenciones y no participan.

Dimensión temporal

Las intervenciones se harán en dos días y se comparará el cambio de actividades y conductas de los habitantes en ese tiempo. El tiempo que se requiere para ver los resultados a corto plazo es mayor a dos días. Es indispensable valorar la factibilidad de un seguimiento y replicabilidad.

Puntos clave de la evaluación

Evaluación comparativa pre-intervención, durante intervención y post-intervención.
Crear índices de convivencialidad en relación a testimonios (cualitativos) de las personas asistentes.
Crear índice de calidad del espacio (cuantitativo).

Medición y validación

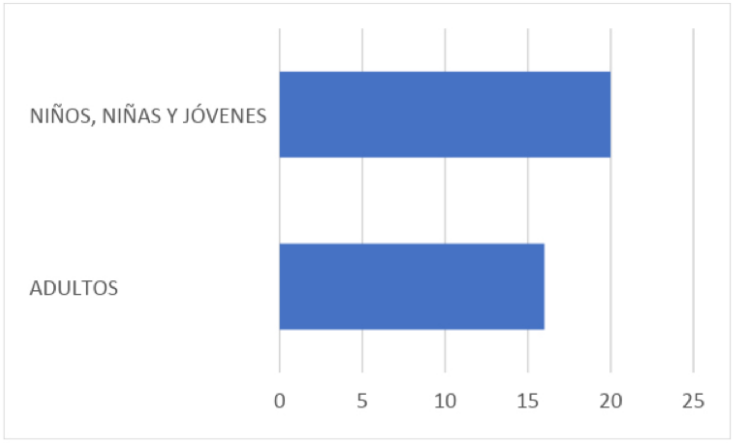
En la pregunta 8 la gente respondió sí o no especificando que depende de la hora en la que se visita el corredor. La mayoría cree que es peligroso porque hay gente joven drogándose o robando. En la pregunta 13 todo mundo cree que si le gustaría hacer ejercicio cuando habiliten las máquinas. La pregunta 15 también se ve influenciada porque la gente cree que hacia la parte de norte es donde más peligrosa se vuelve la zona por lo que no pasan de la zona de las máquinas. Todas las personas estuvieron de acuerdo en que la actividad fomentó que la gente se conociera por primera vez y que el lugar se sienta más seguro; además de realizar Rally Urbano con mayor frecuencia.

IMPACTO RALLY URBANO CHURUBUSCO

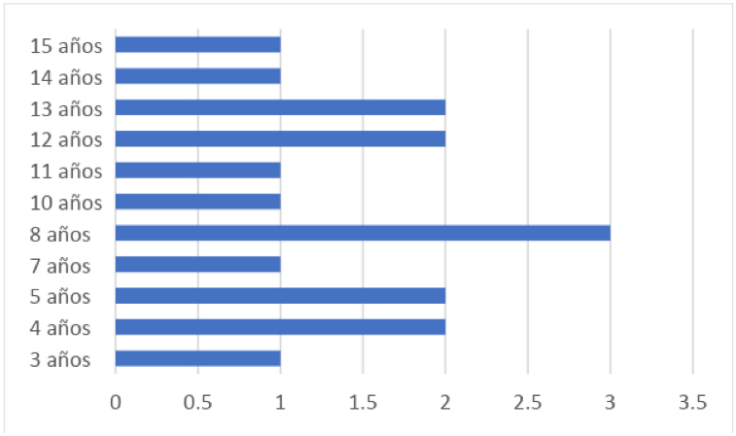
NO	PREGUNTAS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	¿PUEDES LLEGAR FACILMENTE AL LUGAR? (EXISTEN BANQUETAS Y PASOS PEATONALES ADECUADOS)	1		1			0	1			0	1		1		1		1		1		1		1	
2	¿CREES QUE ESTE ESPACIO FUNCIONA PARA PERSONAS DE TODAS LAS EDADES Y CAPACIDADES?	1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1	
3	¿VIVES EN LA ZONA Y USAS ESTE ESPACIO?	1		1		1		1			0	1			0		0	1		1		1		1	
4	¿PUEDES LLEGAR EN TRANSPORTE PÚBLICO AL LUGAR?	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			0
5	¿INVITARÍAS A TUS AMIGOS Y FAMILIA A ESTE LUGAR?	1		1			0	1		1		1		1		1		1		1			0		0
6	¿EL LUGAR TE DA UNA PRIMERA BUENA IMPRESIÓN AL ENTRAR?	1		1		1		1		1		1			0	1		1			0	1			0
7	¿PUEDES ELEGIR UN LUGAR PARA SENTARTE EN EL SOL Y LA	1			0		0	1			0		0		0		0		0		0		0	1	
8	¿PERCIBES COMO SEGURO EL LUGAR?	1			0		0		0	1		1		1			0		0	1			0	1	
9	¿CREES QUE ES UN LUGAR AGRADABLE PARA TOMAR FOTOS?	1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		1		1	
10	¿EL ESPACIO ESTÁ LIMPIO Y LIBRE DE BASURA?	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1	
11	¿ELEGIRÍAS ESTE LUGAR PARA CITAR UN AMIGO?	1			0		0		0	1		1			0		0	1			0		0		0
12	¿TE ENCUENTRAS FRECUENTEMENTE CON PERSONAS CONOCIDAS EN		0				0	1			0				0		0	1			0		0		0
13	¿TE GUSTA ESTE ESPACIO PARA HACER EJERCICIO?	1			0	1			0	1				1		1		1		1		1		1	
14	¿TE SIENTES BIENVENIDO CUANDO ENTRAS AL ESPACIO?	1		1		1		1		1				1		1		1		1		1		1	
15	¿UTILIZAS DIFERENTES ESPACIOS DEL LUGAR?		0		0	1			0		0				0		0	1			0		0		0

Numeralia circuito de obstáculos

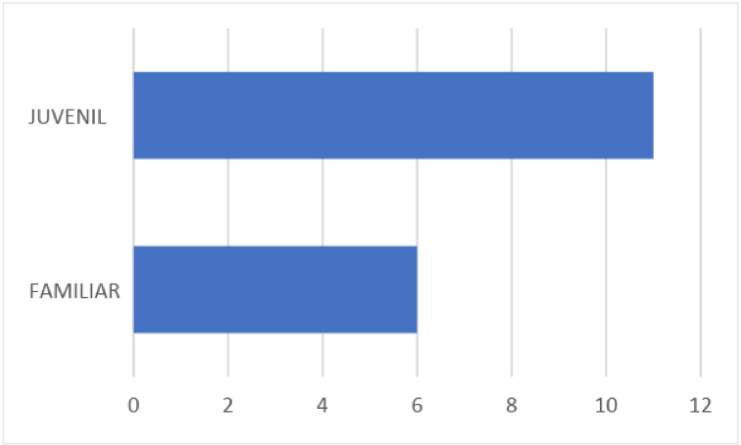
a. Asistentes a Rally Urbano.



b. Participantes de Rally Urbano por edad.



c. Participantes de Rally Urbano por categoría.



Tabasco 311, Roma Norte 06700, Ciudad de México
info@lugarespublicos.org
https://goo.gl/maps/jXwBnpqksWC2

Realizado: 19 de diciembre de 2018

lugares públicos