

KOŠICE 2.0



AGENDA 2030 - ODS



CULTURA 21: ACCIONES - COMPROMISOS

1. DERECHOS CULTURALES
2. PATRIMONIO, DIVERSIDAD Y CREATIVIDAD
5. CULTURA Y ECONOMÍA
7. CULTURA, INFORMACIÓN Y CONOCIMIENTO
9. GOBERNANZA DE LA CULTURA

**PARTICIPACIÓN, CIUDADANÍA, ESPACIO PÚBLICO, CARTOGRAFÍA,
INNOVACIÓN, INDUSTRIAS CREATIVAS, INVESTIGACIÓN, URBANISMO,
DERECHOS CULTURALES, MULTI-ACTOR**

1. Košice y la cultura

Košice es la segunda ciudad más grande de Eslovaquia, con una población aproximada de 240.000 habitantes, y está situada en el extremo oriental del país. Desde mediados del siglo XX, la ciudad se ha desarrollado en torno a la industria metalúrgica y de maquinaria. Su PIB representa el 11,9% del PIB nacional. La tasa de desempleo es del 7,9%, superior a la media nacional. La ciudad se enfrenta a la volatilidad e incertidumbre de los mercados metalúrgicos mundiales y a crisis económicas (2008 y Covid-19) y políticas (guerra en Ucrania) que reducen el alcance de las inversiones extranjeras y nacionales.

2. Objetivos e implementación del proyecto

2.1. Objetivo principal y metas específicas

Košice 2.0 genera un ecosistema creativo en el que el gobierno local, la ciudadanía y las empresas cooperan y toman decisiones con conocimiento de causa para mejorar el bienestar en Košice, aumentando el compromiso cívico en actividades culturales, sociales y económicas, entre otras, y desarrolla programas de innovación que crean oportunidades para que las distintas comunidades participen en la transformación urbana, utilizando como herramientas la cultura, el arte, la cocreación, el enfoque de abajo arriba y la recopilación y el análisis de datos.



KOŠICE 2.0 ES UN PROYECTO QUE EMPLEA LA CULTURA Y EL ARTE PARA COMUNICAR, INCENTIVAR E IMPLICAR A LA CIUDADANÍA EN LA RESOLUCIÓN DE LOS RETOS URBANOS, LA CONSTRUCCIÓN DE UNA COMUNIDAD MÁS RESILIENTE Y LA MEJORA DE LA CALIDAD DE VIDA EN SU CIUDAD.

2.2. Desarrollo del proyecto

El proyecto Košice 2.0 genera un ecosistema creativo compuesto por:

- **Bravo Hub** es un edificio de tres plantas rediseñado por el proyecto para convertirse en un espacio de encuentro de la comunidad creativa. Consta de espacio de co-working, FabLab, espacio comunitario y de reunión, y centro audiovisual. La infraestructura física de Bravo Hub está directamente vinculada a los Programas de Innovación, que crean oportunidades para que las distintas comunidades participen en la resolución de retos urbanos. Bravo Hub está diseñado para ser una plataforma única para todos los profesionales y empresas del sector de la cultura y las industrias creativas locales, donde puedan diseñar, desarrollar y prototipar soluciones para mejorar los servicios de la ciudad y desarrollar productos y servicios innovadores para una transformación urbana sostenible.
- El **Instituto de Experiencia Ciudadana y Bienestar**, creado por el proyecto como departamento de la Asociación Košice Industria Creativa, identifica, analiza y rediseña los servicios que presta la ciudad. Recopila, actualiza y utiliza datos urbanos, y formula convocatorias abiertas para programas de innovación. Es el corazón del ecosistema, donde se forman las bases para la toma de decisiones, a partir de los datos y las encuestas y aportaciones de la ciudadanía.
- La **plataforma de datos abiertos**, desarrollada por el proyecto, es un portal central en línea de datos abiertos que permite al gobierno local y al público en general utilizar eficazmente los datos urbanos.



- El **Laboratorio Urbano Móvil**, diseñado y equipado por el proyecto, es una unidad de investigación, un coche equipado con tecnologías digitales avanzadas y pantallas. Mapea el espacio público y realiza encuestas móviles sobre las necesidades de la ciudadanía, además de llevar a cabo actividades in situ que implican a los ciudadanos en la definición de los retos urbanos y las soluciones más adecuadas. El proyecto lo ha concebido como un brazo móvil del Instituto de Experiencia Ciudadana y Bienestar "CX", que alimenta al Instituto con datos y aportaciones de la ciudadanía.
- Los **programas educativos** diseñados en el marco del proyecto refuerzan las capacidades de la administración local, el mundo académico y el público en general.
- Todas las actividades diseñadas y desarrolladas mediante el proyecto están rodeadas orgánicamente por **intervenciones e instalaciones de artes audiovisuales** – medios innovadores para aumentar el interés del público en general por la participación cívica y mejorar la comunicación con el público, así como para obtener datos para la investigación llevada a cabo por el Instituto CX. El arte y la cultura se convierten en herramientas para los objetivos generales del proyecto, consistentes en desarrollar políticas participativas de transformación urbana, construir comunidades más fuertes y promover una transición ecológica y un enfoque de diseño urbano respetuoso con el medio ambiente.

El presupuesto total del proyecto asciende a 4 562 823 euros y cuenta con 9 socios. El proyecto Košice 2.0 comenzó en 2020 y se encuentra en su tercer año de implementación.

BRAVO HUB ES UN EDIFICIO DE TRES PLANTAS REDISEÑADO POR EL PROYECTO PARA CONVERTIRSE EN UN ESPACIO DE ENCUENTRO DE LA COMUNIDAD CREATIVA Y DE PARTICIPACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS EN LA TRANSFORMACIÓN URBANA.

3. Impactos

3.1. Impactos directos

El cambio que aporta a la gobernanza de la ciudad es sustancial. Se están proporcionando infraestructuras físicas, se ha puesto en marcha un programa de innovación y algunas de las actividades, como los programas educativos, están en curso. Se desarrollan intervenciones y actividades artísticas y culturales para la transformación urbana y la elaboración de políticas y urbanismo inclusivos por y para la comunidad.

3.2. Evaluación

Se establecen Indicadores Clave de Rendimiento (ICR) mensurables para la evaluación del proyecto. Los ICR cuantitativos mostrarán el número de programas ejecutados, el número de infraestructuras proporcionadas a la comunidad y el número de beneficiarios que han participado en las actividades del proyecto. También se llevará a cabo una evaluación cualitativa, en la que se encuestará a los agentes interesados sobre su satisfacción con los programas llevados a cabo y su estimación subjetiva de la mejora y la recualificación logradas durante el proceso. Esta información cualitativa se utilizará para ajustar las actividades durante la fase de legado (continuación) del proyecto.



EL LABORATORIO URBANO MÓVIL MAPEA EL ESPACIO PÚBLICO, REALIZA ENCUESTAS MÓVILES SOBRE LAS NECESIDADES DE LA CIUDADANÍA Y LA INVOLUCRA EN LA DEFINICIÓN DE LOS RETOS URBANOS Y LAS SOLUCIONES MÁS ADECUADAS.

3.3. Factores claves

Los aspectos innovadores clave del proyecto Košice 2.0 son:

- la introducción de **la cultura como herramienta de transformación urbana** (y la comprensión de que la transformación urbana es más que una política, es una herramienta de construcción de comunidad).
- la adopción por parte de la administración municipal de **una política inclusiva y de un urbanismo hecho por y para las comunidades**.
- establecer la elaboración de **políticas basadas en datos** en el centro de los procesos de toma de decisiones de la administración municipal mediante el proyecto significa adoptar nuevas prácticas que pueden ayudar a preparar mejor a la ciudad de Košice para futuros retos, como el cambio climático, las dificultades económicas, las nuevas oleadas de crisis migratorias, etc.
- el **apoyo a la innovación** en el contexto del proyecto Košice 2.0 como valor central de la política de planificación urbana es un nuevo enfoque para entender cómo la tecnología, la cooperación intersectorial, la investigación y la empresa, junto con el arte y la cultura, deben aunar fuerzas para hacer frente a los retos urbanos si queremos construir comunidades resilientes, cohesionadas y democráticas en el futuro.

3.4. Continuidad

La infraestructura física ya cuenta con una estrategia para su continuidad tras el proyecto. Bravo Hub será gestionado por la propia comunidad (profesionales creativos y culturales y empresas de nueva creación establecidas allí), con una estructura, viabilidad financiera, procedimientos y normas definidos durante el desarrollo del proyecto. El

Instituto para la Experiencia y el Bienestar de la Ciudadanía, junto con el Laboratorio Urbano Móvil, pasarán a formar parte de las estructuras institucionales de la ciudad. Así, sus metodologías, servicios, análisis y recomendaciones políticas seguirán utilizándose para la planificación urbana y la elaboración de políticas urbanas.

Los programas educativos para la Universidad pasarán a formar parte oficial de los planes de estudio de la Universidad Técnica. Las metodologías, buenas prácticas, prototipos y soluciones probadas durante el proyecto pasarán a formar parte de las Normas y Procedimientos y de las Reglas y Reglamentos de la Administración Municipal, lo que significa que el enfoque basado en datos, participativo y de co-creación para la planificación y transformación urbana iniciado por el proyecto pasará a formar parte de las directrices políticas regulares de la ciudad de Košice.

4. Más información

Košice fue candidata a la quinta edición del Premio Internacional "CGLU - Ciudad de México - Cultura 21" (febrero - junio de 2022). El jurado del premio elaboró su informe final en septiembre de 2022, y solicitó a la Comisión de Cultura que promoviera este proyecto como una de las buenas prácticas que deben implementarse a través de la Agenda 21 de la cultura.

Este artículo ha sido escrito por Marko Popovic, Jefe de Programas en Industria Creativa Košice, Košice, Eslovaquia.

Contacto: [marko.popovic \(at\) cike.sk](mailto:marko.popovic@cike.sk)

Sitio web: www.kosice.sk/en