

LIVING LABS

Informe de Trabajo - Alvaro Maldonado

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| 1. LA INNOVACIÓN COMO UN PROCESO SOCIAL | 2 |
| 2. ¿QUÉ ES UN LIVING LAB? | 5 |
| 3. SU HISTORIA | 6 |
| 4. ¿CÓMO FUNCIONAN LOS LIVING LAB? | 8 |
| 5. EUROPEAN NETWORK OF LIVING LABS (ENOLL) | 10 |
| 6. LIVING LABS GLOBAL AWARDS 2012 | 11 |
| 7. ALGUNAS INICIATIVAS DE INTERÉS | 14 |

1. La innovación como un proceso social

El enfoque tradicional de la política de innovación ha sido la creación de parques científicos. Se pretende con ellos dotarse de una masa crítica que permita abordar proyectos de envergadura a la vez que atraer y mantener científicos e investigadores brillantes. Asimismo los parques científicos pueden permitir un enfoque multidisciplinar en la medida en que diferentes áreas de conocimiento estén representadas.

Los parques científicos y tecnológicos han jugado también un papel muy importante en la creación de las condiciones necesarias para que pueda darse un proceso de innovación industrial. Sin la existencia de esa masa crítica, organizada o no, pensar en la creación de barrios o ciudades digitales es una estrategia abocada al fracaso.

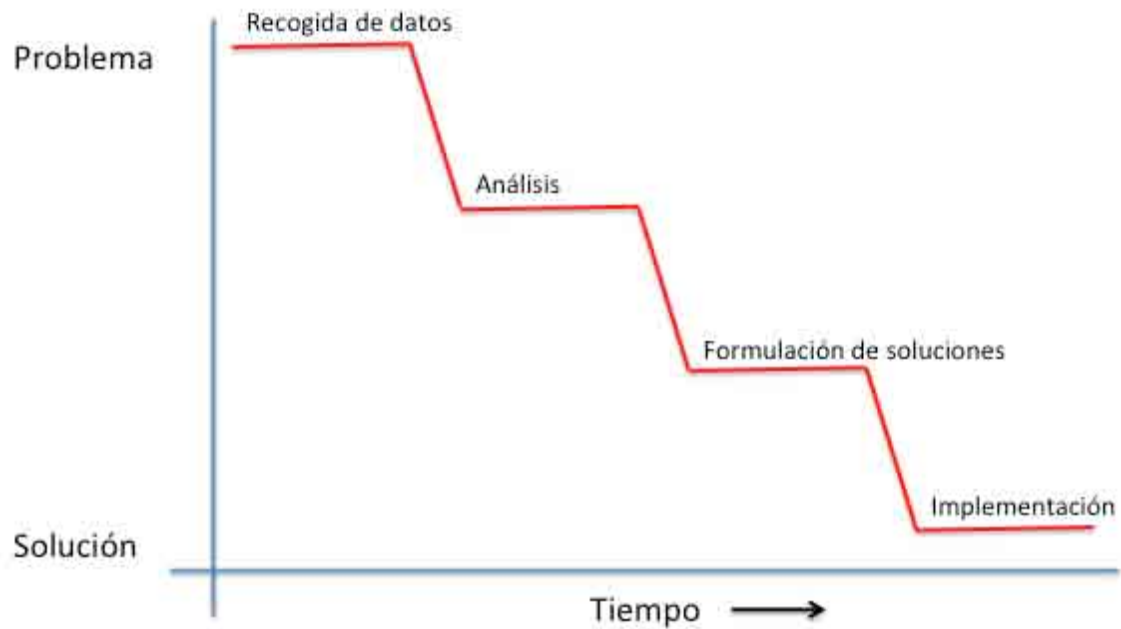
Sin embargo los parques científicos se han revelado muchas veces poco eficaces en la creación de redes de innovación industrial y especialmente en trasladar y hacer protagonista a los ciudadanos de esta innovación, es decir en innovación centrada en el usuario.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, por sus propias características de despliegue masivo, fácil personalización y por el hecho inherente de que son susceptibles de múltiples usos, se benefician en mayor medida que otras tecnologías de la participación de los usuarios en el proceso.

Si queremos que el proceso de innovación permeabilice el tejido social y se inserte en la cultura de las empresas y los ciudadanos, debemos adoptar una visión de la innovación como un proceso en red que incorpore a todos los participantes de la cadena de valor, desde las universidades, los centros de investigación, los gobiernos, a los ciudadanos pasando por las empresas y la industria.

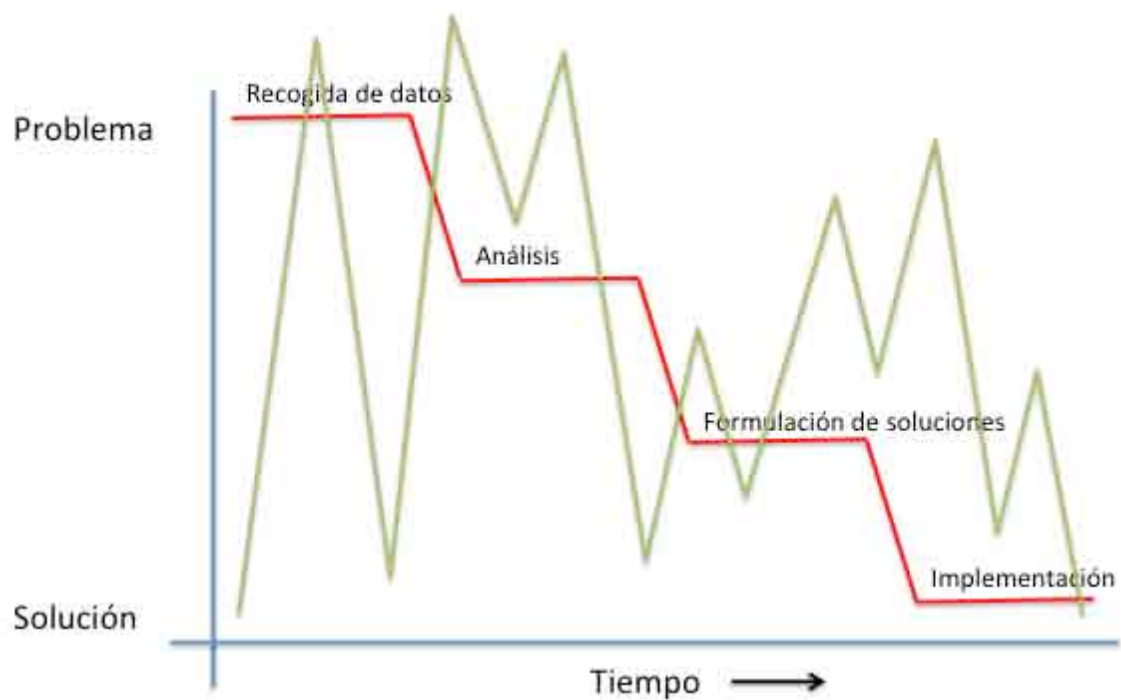
Sin embargo, en las TIC no es suficiente con el desarrollo de un producto o servicio, ni con la transferencia al sector industrial de una determinada tecnología, sino que lo que se busca es que una comunidad lo incorpore en su práctica social.

El proceso de innovación se ha visualizado tradicionalmente como una secuencia de fases que cubren la generación de ideas, la invención, la I+D, su aplicación y el proceso de difusión. Este modelo se ha aplicado de manera sistemática tanto a los procesos de innovación a nivel de producto como de empresa o país.



Esta visión ha sido fuertemente criticada, considerándola como una visión simplificada que no tiene en cuenta ni los actores ni los mecanismos ni los procesos que han sido responsables de muchas de las innovaciones de las recientes décadas.

Así pues el proceso de innovación se describe como un fenómeno emergente de un complejo proceso iterativo con múltiples actores donde el aprendizaje, la interrelación social, la difusión de las ideas y las tecnologías y la comunicación, juegan un papel importante.



Es en este marco donde cobra importancia el papel de los usuarios como creadores y re-inventores.

El proceso de innovación a nivel macro (a nivel social) debe también enmarcarse en función de sus principales actores : los agentes tecnológicos (universidades, centros de investigación públicos o privados, investigación en empresas, ...), los agentes económicos (el mercado, las empresas, ...) y los agentes sociales (usuarios, gobiernos, sociedad civil, ...)

El proceso de innovación, es decir la incorporación a la práctica social del resultado de la invención y su asimilación como propia, se produce en la confluencia y el encuentro entre estos tres agentes.



La concurrencia de los tres agentes es imprescindible para el éxito del proceso de innovación. Si sólo contamos con el mercado y con la tecnología produciríamos innovación que tendrá una baja aceptación social. Si son el mercado y la sociedad los que lideran el proceso el resultado será probablemente el uso de la tecnología más común y en TIC muchas veces eso significa tecnología obsoleta. Finalmente si el proceso es conducido únicamente por los agentes sociales y los tecnólogos, podemos caer en el peligro de producir innovación económicamente inviable.

2. ¿Qué es un Living Lab?

En un mundo cada vez más competitivo, en el que el grado de exigencia y formación del usuario crece a medida que aumenta la oferta, las empresas de todo tipo afrontan grandes desafíos en el proceso de puesta en el mercado de sus productos. Preguntas como cuáles son las necesidades o preferencias de los potenciales usuarios se tornan extremadamente importantes a la hora de ofrecer al usuario el producto adecuado, en el momento y circunstancias ideales, al tiempo que se minimizan los riesgos y costes derivados.

Con el fin de conseguir obtener una visión realista de las necesidades de los usuarios, se plantea que el acceso directo a estos a través de una monitorización no intrusiva en su ambiente, de forma controlada, así como el uso de técnicas de observación basadas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son de gran ayuda tanto para desarrolladores como para investigadores a la hora de detectar estas necesidades. Otros beneficios serían, además, la posibilidad de validación de las soluciones propuestas en entornos reales así como la evaluación de otras variables, más allá de lo puramente técnico, como el impacto psicológico y sociológico.

Esta idea se desarrolla a través de los denominados Living Lab, como un nuevo concepto para la investigación, el desarrollo y la innovación, basado en involucrar a los usuarios en todas las fases de este proceso, generando un muy alto potencial para la creación de productos y servicios basados en las TIC, para lo cual es necesario poner a todos los actores relevantes (públicos y privados) juntos, de forma co-creativa.

Se trata de un ecosistema de innovación que aunque está centrado en el usuario a menudo opera en el contexto (por ejemplo, de la ciudad, la región), integrando de manera concurrente investigación y procesos de innovación dentro de la asociación entre lo público y lo privado.

En el futuro se pretende impulsar el establecimiento de un sistema global de construcción de la economía, en la cual la investigación e innovación centrada en el usuario real, sea una técnica habitual de creación de nuevos productos, servicios e infraestructuras sociales.

Los Living Labs permiten a investigadores, gestores de marketing y administraciones, analizar la aceptación por parte del usuario de las soluciones generadas, así como su grado de usabilidad, a la vez que hacer una valoración de la viabilidad de llevar los productos y soluciones al mercado. Esto se plantea de forma totalmente natural, ya que es el propio usuario quien identifica las necesidades, define los requisitos, y prueba los resultados en su entorno real, participando en todas las fases del ciclo de vida del desarrollo.

El concepto de Living Lab ofrece cuatro escenarios de interacción con el usuario:

- Un espacio abierto de observación de lo que los usuarios hacen y necesitan.
- Actuación en su entorno y ver cómo reaccionan bajo ciertos cambios.

- Posibilidad de desplegar nuevos productos y servicios a su alrededor, para verificar su aceptación.
- Simulación de situaciones específicas en las cuales, la interacción directa no es viable o muy reducida (dispositivos especiales, control de tráfico, tareas industriales, etc.)

En la mayor parte de estos escenarios nos encontramos con un conjunto de elementos comunes que podríamos calificar como la característica diferencial del concepto Living Labs:

- **Multi-Stakeholder.** Los diferentes actores involucrados en el sector participan en el proceso: universidad y centros de investigación, industria, gobiernos, administraciones y usuarios, ... y lo hacen desde la igualdad.
- **Multi-Context.** A diferencia de los procesos de validación tradicionales que se buscaba aislar, en la medida de lo posible, el contexto usuario - producto, creando un experimento de "laboratorio", en un Living Labs se busca capturar las interrelaciones entre múltiples contextos en un entorno de uso real.
- **Feedback .** No se trata de capturar unos datos que se estudiarán posteriormente para validar un servicio o como resultado de una experimentación sino de incluir plenamente a los usuarios en el proceso de innovación. El acceso a la información generada por la tecnología desplegada en el Living Lab es continua permitiendo modificar aquello que se considera necesario para afinar el servicio o producto en desarrollo.
- **Interacción** entre centros de investigación, empresas, gobiernos y usuarios en un entorno real. Se busca crear un entorno donde los representantes de los diferentes actores interrelacionen y colisionen en base a productos y tecnologías concretas. Facilitando el traspaso de conocimiento entre la el mundo investigador, la empresa y las administraciones.

Se trata pues de un enfoque sistémico al fenómeno de la innovación donde participan todos los actores de la cadena de valor: universidad-gobiernos-empresa y ciudadanos. Y donde tanto las infraestructuras como las metodologías de evaluación, se ponen a disposición de todos estos actores, ofreciendo de esta forma una mayor igualdad de oportunidades y favoreciendo y apoyando la innovación allí donde puede surgir con mayor probabilidad, en muchos casos las pequeñas y medianas empresas o las microempresas.

3. Su historia

El concepto de Living Labs tiene su origen en el MIT, con el Prof. William Mitchel del MediaLab en la School of Architecture and City Planning y se presenta como una metodología de investigación para testear, validar, realizar prototipos y refinar, soluciones complejas en entornos reales en constante evolución.

El término Living Lab surge de forma paralela a las comunidades de investigación de inteligencia ambiental y el contexto de la discusión sobre la experiencia y la

investigación de aplicaciones (EAR). La aparición del término se basa en el concepto de experiencia de usuario y la inteligencia ambiental (AMI).

Los primeros Living Labs se crearon como casas inteligentes y su finalidad era capturar el uso y las interacciones de personas "invitadas" que vivían en ellas durante días o semanas. Esto se lograba mediante un conjunto de sensores que permitían capturar el uso que los visitantes hacían de la tecnología que se puso a su disposición.

De ahí, el concepto se reinventó y materializó en otros entornos, principalmente Tecnologías de la Información y Comunicación, especialmente en el norte de Europa. Posteriormente, se produjo la generalización de su aplicación a una gran diversidad de entornos: automoción, industria, agricultura y pesca, textil, turismo, salud, logística, etc.

Lo encontramos en escenarios diversos, que podríamos clasificarlos como la primera aproximación al concepto de Living Labs, entre ellos:

- Como metodología de desarrollo de servicios móviles en un entorno de uso real y a partir de tecnologías existentes (servicios sms, etc...) o muy cercanas a un estadio comercial.
- Como un punto de encuentro entre la investigación académica, entidades gubernamentales, la industria y la sociedad. Creando un espacio de continua relación entre los diversos actores y permitiendo la realización de proyectos conjuntos (universidad-empresa-usuarios-gobierno). Un ejemplo de esta visión es el i2Cat en Cataluña o Testbed Botnia en Suecia.
- Iniciativas provenientes de la industria para validar servicios móviles en entornos de uso real. Un ejemplo es el caso de Nokia.
- Iniciativas provenientes de gobiernos locales tendentes a atraer tests de proyectos innovadores con la intención de estimular tanto la innovación en la comunidad de destino como la calidad de los servicios prestados a los ciudadanos y con la ambición de crear un entorno en donde tenga lugar el desarrollo de estos productos/servicios y no sólo su validación-incorporación.

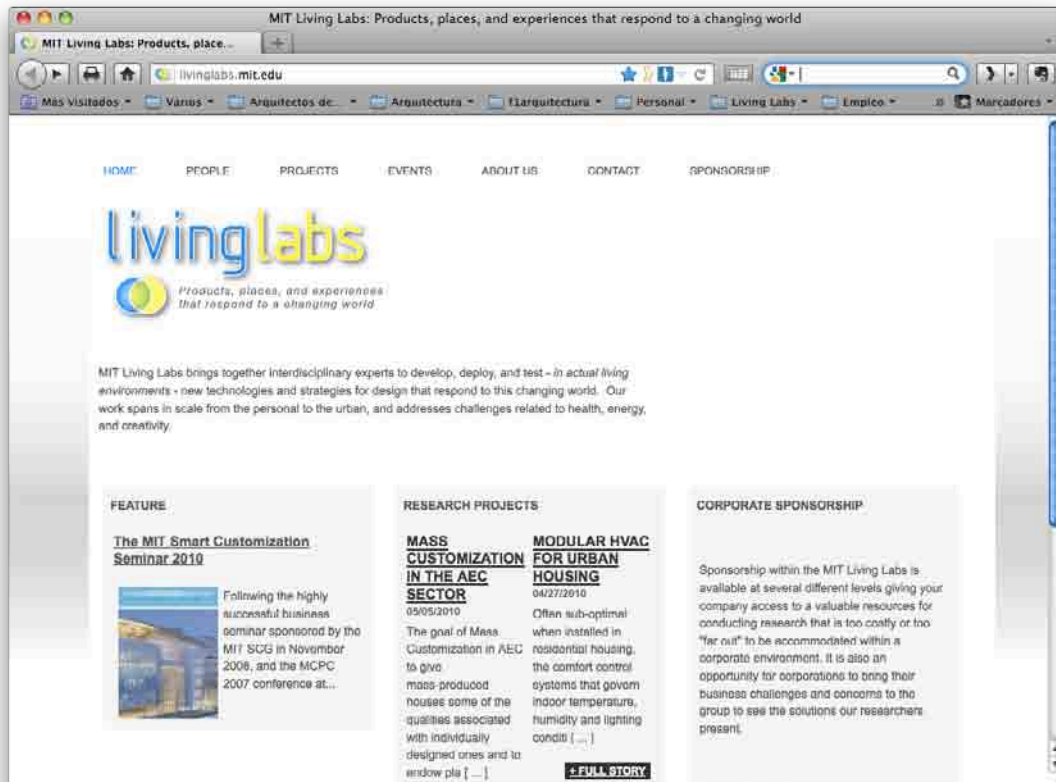
William Mitchell sostuvo que un Living Lab representa una metodología de investigación centrada en el usuario para la detección, creación de prototipos, validar y refinar soluciones complejas en múltiples contextos de la vida y la evolución real. Hoy en día, varias descripciones y definiciones Living Labs están disponibles desde diversas fuentes.

Recientemente Mitchell, junto con Kent Larson y Sandy Pentland, formaron la primera sede en Estados Unidos del consorcio de investigación de los Living Labs. MIT Living Labs (<http://livinglabs.mit.edu/>)

De acuerdo con su página web:

“La convergencia de la globalización, los cambios demográficos, y la urbanización están transformando casi todos los aspectos de nuestras vidas. Nos enfrentamos a

nuevas opciones sobre dónde y cómo trabajar, vivir, viajar, comunicarse y mantener la salud. Al final, nuestras sociedades se están transformando. MIT Living Labs reúne a expertos interdisciplinarios para desarrollar, implementar y probar - en entornos de vida actual - nuevas tecnologías y estrategias para el diseño que respondan a este mundo cambiante. Nuestro trabajo se extiende en la escala de lo personal a lo urbano, y aborda los retos relacionados con la salud, la energía y la creatividad”



4. ¿Cómo funcionan los Living Lab?

El concepto se basa en una aproximación sistemática de co-creación con el usuario integrando la investigación y los procesos de innovación. Estos se integran a través de la co-creación, exploración, experimentación y evaluación de ideas innovadoras, los escenarios, conceptos y los productos tecnológicos relacionados con casos reales de uso en la vida. Estos casos de uso involucran a las comunidades de usuarios, no sólo como sujetos observados, sino también como una fuente de creación. Este enfoque permite a todos los actores involucrados a considerar al mismo tiempo tanto el rendimiento global de un producto o servicio y su posible adopción por los usuarios. Esta consideración puede hacerse en la primera etapa de investigación y desarrollo y a través de todos los elementos del ciclo de vida del producto, desde el diseño hasta el reciclaje.

Los métodos de investigación centrado en el usuario, tales como investigación-acción, la comunidad informática, diseño contextual, el diseño centrado en el usuario, el

diseño participativo, el diseño empático , diseño emocional, y otros métodos de usabilidad, ya existen, pero no lo suficiente potenciados para permitir a los usuarios la co-creación en los entornos abiertos de desarrollo. Más recientemente, la Web 2.0 ha demostrado el impacto positivo de la participación de las comunidades de usuarios en el desarrollo de nuevos productos (NPD), tales como la colaboración en masa de proyectos (por ejemplo, Wikipedia , crowdsourcing , sabiduría de las multitudes) en la creación de nuevos contenidos y aplicaciones de forma colectiva.

Un Living Lab no es similar a un banco de pruebas en el que su filosofía es la de convertir a los usuarios, que tradicionalmente son considerados como sujetos observados para probar módulos frente a requisitos, en la creación de valor para contribuir a la co-creación y la exploración de ideas emergentes, escenarios de avance, conceptos de innovación y objetos relacionados. Por lo tanto, un Living Lab constituye más bien un entorno experimental, lo que podría ser comparado con el concepto de aprendizaje experiencial , donde los usuarios están inmersos en un espacio creativo social para diseñar y experimentar su propio futuro. También podrían ser utilizados por los responsables políticos y los usuarios/ciudadanos para diseñar, explorar, experimentar y perfeccionar las políticas y normativas en situaciones reales para evaluar sus posibles impactos antes de su implementación.

El proceso de un Living Lab , que integra la investigación centrada en el usuario y la innovación abierta, se basa en una espiral que involucra al mismo tiempo la participación de un equipo multidisciplinar en las siguientes cuatro actividades principales:

- Co-creación: reunir a la tecnología push y pull de aplicaciones (es decir, crowdsourcing, crowdcasting) dentro de una diversidad de puntos de vista, las limitaciones y el intercambio de conocimientos que sustenta la ideación de nuevos escenarios, conceptos y objetos relacionados.
- Exploración: hacer participar a todos los interesados, especialmente las comunidades de usuarios, en las fases iniciales del proceso de co-creación para descubrir nuevos escenarios, costumbres y comportamientos a través de escenarios de vida en entornos reales o virtuales (por ejemplo, realidad virtual, realidad aumentada , realidad mixta).
- Experimentación: implementar el nivel adecuado de dispositivos tecnológicos para experimentar escenarios en vivo con un gran número de usuarios, a la vez que se recopilan los datos que serán analizados en su contexto durante la actividad de evaluación.
- Evaluación: evaluar nuevas ideas y conceptos innovadores, así como los dispositivos tecnológicos relacionados en la vida real a través de diversas dimensiones, tales como los aspectos socio-ergonómico, socio-cognitivas y socio-económicas, formular observaciones sobre la potencialidad de una adopción viral de nuevos conceptos y los dispositivos tecnológicos relacionados a través de una confrontación con los modelos de valor de los usuarios.

5. European Network of Living Labs (ENoLL)

La presidencia Finlandesa lanzó el 21 de Noviembre de 2006 en Helsinki el que fue el embrión de una red europea de Living Labs, basado en los planes de trabajo de las *Coordinated Actions* **CoreLabs** y **CLOCK**, y en estrecha cooperación con aquellos Living Labs ya existentes y la Living Lab Open Innovation Community.

Detrás de esta iniciativa no había solamente la voluntad de exportar una metodología que había funcionado bien en los países nórdicos y aprovechar las sinergias y especialización que puedan producirse a nivel europeo, sino también una determinada visión de la innovación y del papel de los instrumentos públicos en su desarrollo.

De todos es conocido el uso que los países asiáticos han hecho de su mercado como lugar de experimentación, validación y desarrollo de tecnologías, una prueba de ello es el mundo de los móviles en el que los modelos se prueban y desarrollan en países asiáticos y sólo posteriormente se exportan a Europa. Con estrategias totalmente diferentes pero con resultados igualmente efectivos, América usa su mercado como una ventaja competitiva.

La fragmentación del continente europeo no ha hecho posible hasta ahora su uso como ventaja competitiva. Sin embargo una red europea de Living Labs capaz de intercambiar experiencias y promover el enriquecimiento mutuo de ideas es sin duda, un paso en esta dirección.

Actualmente, a nivel europeo, el concepto de Living Lab está ampliamente desplegado y asumido como herramienta ideal de verificación de productos, como lo prueba la ampliación de la red inicial y los procesos de ampliación. Esto provocará que el aumento del número de Living Labs obligue a un cambio en el sistema de organización de la red, para lo cual se han definido los CO-LLABS o Living Lab Thematic Networks que consisten básicamente en subredes homogéneas, compuestas por aquellos Living Labs que comparten una misma temática, quedando el actual Living Lab Leadership Group limitado a tareas de coordinación del desarrollo de la ENoLL.

La Red Europea de Living Labs (European Network of Living Labs - ENoLL) es una comunidad de Living Labs con una estrategia sostenible para el fomento de la innovación de forma sistemática. El objetivo general es contribuir a la creación de un sistema europeo de innovación dinámico. ENoLL tiene como objetivo apoyar la investigación co-creativa, centrada en lo humano y orientada al usuario, el desarrollo y la innovación con el fin de satisfacer mejor las necesidades de las personas.

Aún más importante es el papel de los poderes públicos en la gestión de la innovación en las Tecnologías de la Información y Comunicaciones y en especial en el desarrollo de la Sociedad de la Información.

Si bien el modelo conceptual dominante era la red, poco a poco se va abriendo camino en las TIC, el concepto de ecologías de innovación. Este concepto conlleva un cambio

de paradigma en la forma de actuar de los poderes públicos: no se trata tanto de dirigir o encuazar sino de crear las condiciones para que la innovación emerja.

En la concepción de ecologías de innovación, los poderes públicos actúan en un plano de igualdad con el resto de los agentes sociales, pero al mismo tiempo trabajan para la creación y mantenimiento de las condiciones necesarias para que ésta sea posible y ello implica dotar de infraestructuras, facilitar, orquestrar, ...

Este es probablemente un modelo más adecuado para Europa que el modelo dirigido propio del sudeste asiático o el Americano, cuyo concepto central es el mercado. Y es en este contexto en el que los Living Labs pueden convertirse en un instrumento de primer orden en el marco de una política de la Sociedad de la Información efectiva y que impacte directamente a los ciudadanos y a la sociedad en su conjunto.

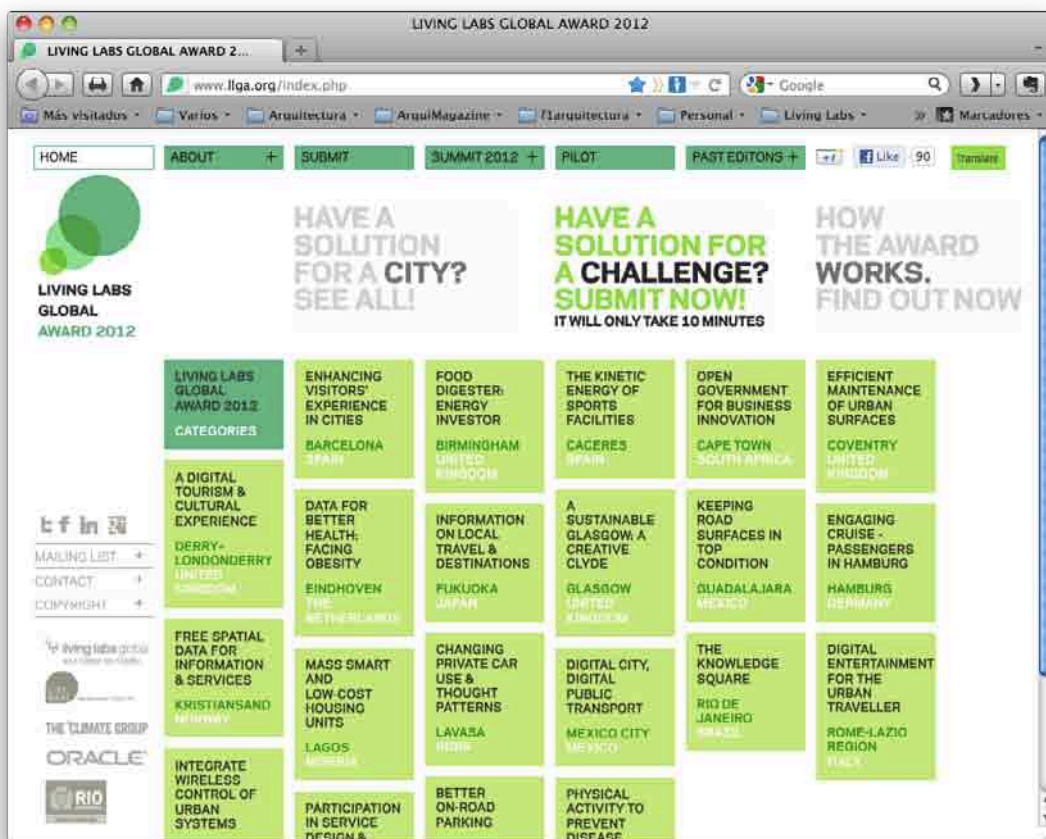


6. Living Labs Global Awards 2012

Las ciudades exigen nuevas soluciones y se enfrentan a retos importantes en áreas como la movilidad, la salud, la seguridad, la gestión urbana, las emisiones de CO2, la educación y el turismo. A su vez, los proveedores de soluciones están en muchas ocasiones intentando navegar por un complejo mercado de 557.000 gobiernos locales del mundo.

Desde 2009, los Premio Living Labs Global ha trabajado junto con diferentes ciudades de Europa, Asia, África y América para presentar los principales retos sociales que afectan a más de 125 millones de personas. En respuesta, más de 800 proveedores de soluciones han en las últimas dos ediciones han respondió con sus tecnologías rompedoras, listo para enfrentarse esos desafíos.

Los ganadores del Premio de Living Labs Global están invitados a poner en práctica un programa piloto de su solución para evaluar el impacto, aportaciones al desarrollo de productos, y más tarde mejorar las decisiones de compra o reglamentarias de las ciudades. Esto ha transformado la forma de planificar la gestión de residuos en Barcelona, la forma de acceder al capital de riesgo a los emprendedores sociales en Ciudad del Cabo, o de la forma de proveer la asistencia sanitaria la Nueva Ciudad de Taipei.



Living Labs Global llevó a cabo un proceso de selección con más de 250 ciudades del mundo. Como resultado, 21 ciudades con más de 90 millones de ciudadanos se han unido a los Living Labs Global Award 2012 con el compromiso de a) presentar un verdadero desafío, b) a adherirse al proceso del jurado responsable y transparente, c) que invite a la solución ganadora del proveedor a desarrollar un piloto en la ciudad, y d) se unen a la ceremonia de premios y de la Cumbre que se celebrará en Río de Janeiro en mayo de 2012.

Las ciudades asociadas son Barcelona, Birmingham, Cáceres, Ciudad del Cabo, Coventry, Derry Londonderry, Eindhoven, Fukuoka, Glasgow, Guadalajara, Hamburgo, Kristiansand, Lagos, Lavasa, México, Río de Janeiro, San Francisco, Sant Cugat, Santiago de Chile, y Terrassa.

Pueden participar las empresas, organizaciones no gubernamentales y centros de investigación que han invertido en tecnologías para cambiar nuestras ciudades. El Premio Living Labs Global 2012 proporcionará a estos innovadores la oportunidad de presentar sus soluciones directamente a algunas ciudades del grupo, recibir una evaluación profesional y documentada, ganar un prestigioso reconocimiento por sus esfuerzos y una oportunidad para entrar en un nuevo mercado a través de un proyecto piloto.

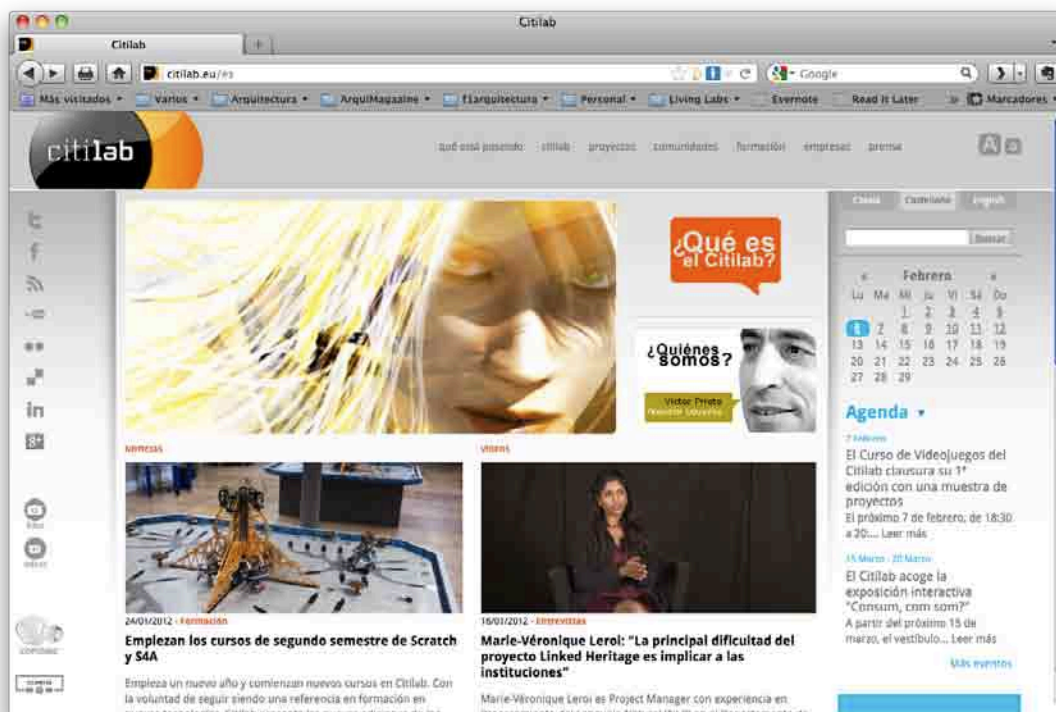
7. Algunas iniciativas de interés

ESPAÑA

City Lab Cornellá (Cataluña)

Página web

<http://citilab.eu/>



Descripción

Citilab es un centro para la innovación social y digital, en Cornellà de Llobregat, Barcelona. Explora y difunde el impacto digital en el pensamiento creativo, el diseño y la innovación que surgen de la cultura digital. Citilab es una mezcla entre un centro de formación, un centro de investigación y una incubadora de iniciativas empresariales y sociales. Este proyecto partió de la idea de que las tecnologías digitales y, específicamente, Internet, se consideran un medio de innovación mucho más centradas en los ciudadanos.

Promotor

La Fundación Privada para el fomento de la Sociedad del Conocimiento, impulsada por el Ayuntamiento de Cornellà. Miembros Fundadores Ayuntamiento de Cornellà de Llobregat, Generalitat de Catalunya, Diputació de Barcelona, WTC Almeda Park, SANO, Fundació Catalana per a la Recerca i la Innovació, UPC, Siemens, Lluís Bayó Ortonoves y Antonio Morales Albarracín.

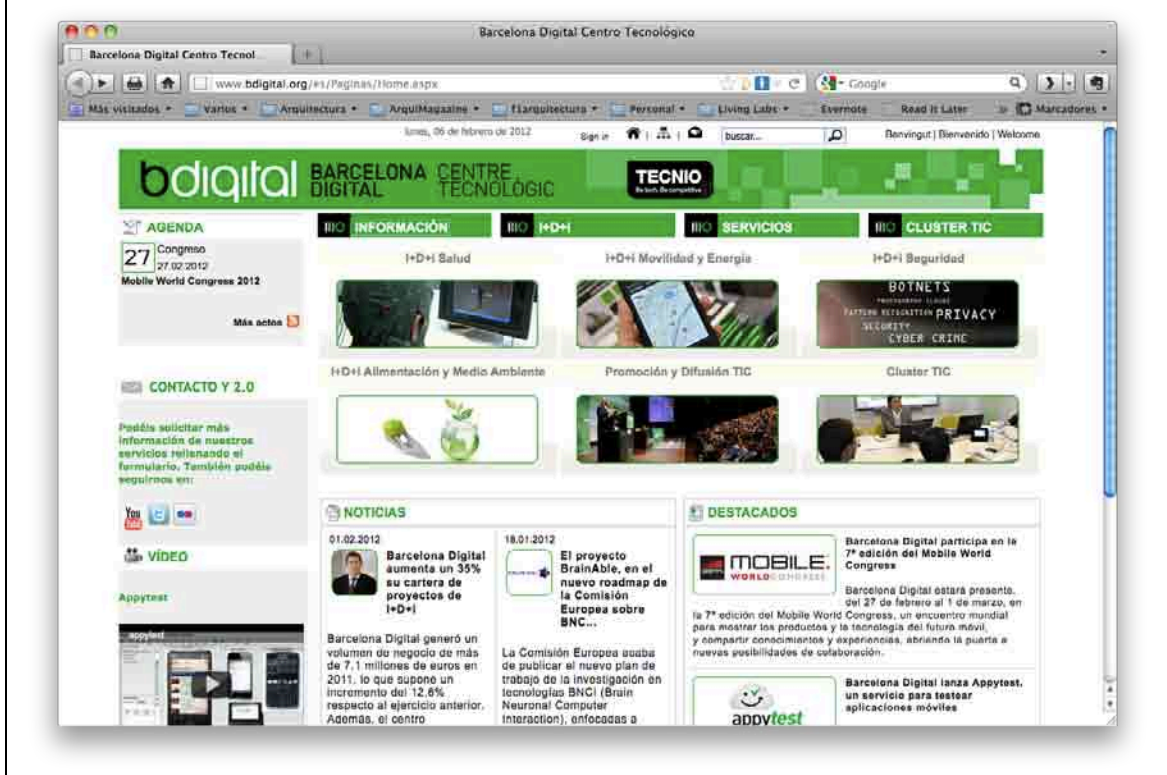
Servicios

Co-working - atraer personas de diferentes colectivos y conocimientos a un espacio abierto de cooperación, aportando metodologías que favorezcan la innovación y la creación
El Huerto Digital - ayudar a profesores de centros de secundaria a usar la tecnología de una forma innovadora en el aula.
Laboratorio de Redes Sociales de Innovación - investiga, desarrolla, asesora y forma en el diseño y gestión de Redes Sociales Virtuales de Conocimiento, entornos virtuales para el trabajo colaborativo.

| | |
|--|---|
| | <p>LaborLab - proyecto orientado a innovar en la estrategia de empleo.</p> <p>Musiclab - proyecto que invita a músicos y artistas de ámbitos muy diversos a formar parte de una Comunidad Musical Abierta</p> <p>Seniorlab - dar valor a la experiencia y las ideas de las personas mayores en el marco de la Sociedad del Conocimiento.</p> <p>Social Media Lab - el ciudadano, haciendo uso de los nuevos medios sociales, pasa de un papel pasivo a uno creativo y convertirse en un actor clave para la innovación social</p> <p>Turismo del conocimiento - turismo basado en la explotación del conocimiento que se genera en el territorio como una alternativa y complemento al modelo turístico actual</p> <p>Vision - producir recursos pedagógicos multimedia y metodologías de aprendizaje que encaminan a los jóvenes hacia el dominio de herramientas y procesos que los permitan expresarse, crear, comunicar e informarse.</p> <p>Desde Cero - enseñar a las personas que trabajan en centros como Citilab para que puedan hablar con propiedad sobre informática y programación y para puedan transmitir este conocimiento a otras personas.</p> <p>ReCeCo - creación de una red virtual de conocimiento que garantice la visibilidad, continuidad, sostenibilidad e interactividad de la información y contenidos que se generan</p> |
|--|---|

Barcelona Digital (Cataluña)

| | |
|------------|---|
| Página web | http://www.bdigital.org/es/Paginas/Home.aspx |
|------------|---|



| | |
|-------------|--|
| Descripción | Barcelona Digital Centro Tecnológico (BDigital) es un centro tecnológico avanzado especializado en la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los campos de la Salud, la Seguridad, la Movilidad y la energía y la Alimentación y el Medio |
|-------------|--|

| | |
|-----------|---|
| | <p>Ambiente.</p> <p>Impulsar el crecimiento del sector de las TIC y la transformación empresarial hacia la nueva Sociedad Digital, mediante la investigación y el desarrollo de nuevos productos y servicios intensivos en conocimiento y de alto valor añadido, para la mejora de la competitividad de la economía catalana. Ser un centro tecnológico de referencia en el ámbito de las TIC para las empresas catalanas, y referente internacional por la excelencia de su investigación y desarrollo en ámbitos específicos de las TIC.</p> |
| Promotor | <p>El Patronato de Barcelona Digital es público-privado y está formado por empresas, administraciones públicas y universidades.</p> <p>Generalitat de Catalunya y el Ajuntament de Barcelona; las empresas Abertis Infraestructuras, "la Caixa", Capgemini, Catalana d'Iniciatives, Fujitsu, Hewlett Packard, IBM, Mapa Inc., Microsoft, TecnoCom, Telefónica, T-Systems, Unitronics; e instituciones de educación superior, como la Fundación ESADE, la Universitat Politècnica de Catalunya, la Universitat Pompeu Fabra y la Universitat Rovira i Virgili.</p> |
| Servicios | <p>Proyectos colaborativos - creación y coordinación de consorcios de I+D colaborativa en programas nacionales e internacionales competitivos para cubrir las necesidades de innovación.</p> <p>Externalización de la I+D - equipos de investigadores para realizar actividades de I+D bajo demanda, convirtiendo un coste fijo de la empresa en un gasto variable de alto valor añadido.</p> <p>Productos tecnológicos encapsulados - la I+D propia, orientada a mercado, genera nuevos productos tecnológicos con los que se puede ganar en competitividad y/o mejorar la productividad del negocio.</p> <p>Asesoría técnica innovadora – evaluar de forma imparcial e independiente nuevas tecnologías y soluciones que se necesitan incorporar a procesos o productos.</p> <p>Asesoría de innovación en modelo de negocio - identificar y evaluar cómo entrar en nuevos mercados o ganar cuota de mercado a partir de la investigación, el desarrollo o la innovación en TIC.</p> <p>Cluster TIC - gestionar la Agrupación Empresarial Innovadora Cluster TIC. Integrada por empresas TIC de diferentes subsectores de actividad, plataforma ideal para el desarrollo de negocio de sus miembros.</p> <p>Formación avanzada - ofrecer formación especializada en aspectos tecnológicos nuevos e innovadores, con el objetivo de ayudarles a ser más competitivas.</p> <p>Diseño y ejecución de proyectos de difusión - organización y la difusión de eventos TIC con un apoyo experto en la creación de contenidos (congresos, jornadas).</p> <p>Espacios demostradores - para dar visibilidad a soluciones innovadoras o para realizar pruebas de integración con soluciones de terceros en un entorno independiente y abierto.</p> |

Living Lab Salud (Andalucía)

Página web

<http://livinglabsalud.es/>



Descripción

El Living Lab Salud Andalucía (LLSA) es una red abierta de innovación entre la Administración, la Universidad, las Empresas TIC y los Usuarios (ciudadanos, pacientes y profesionales sanitarios), basada en entornos, plataformas y recursos para fomentar el desarrollo de tecnologías, productos, servicios e iniciativas innovadoras en el ámbito de la Salud, con especial atención a la participación de los ciudadanos como líderes del proceso de innovación.

Promotor

El LLSA nace de una iniciativa conjunta de la Consejería de Economía, Innovación y Ciencia y la Consejería de Salud de la Junta de Andalucía. Miembros: Consejería de Salud, Consejería de Economía, Innovación y Ciencia, Servicio Andaluz de Salud, Empresa Pública de Emergencias Sanitarias, Empresa Pública Hospital Costa del Sol, Empresa Pública Sanitaria Bajo Guadalquivir, Empresa Pública Hospital del Alto Guadalquivir, Empresa Pública Hospital Poniente de Almería, Escuela Andaluza de Salud Pública, Ayuntamiento de Alcalá de Guadaíra, Fundación Iavante, Sociedad Andaluza para el Desarrollo de las Telecomunicaciones (Sandetel), Fundación Instituto para la Innovación y el Bienestar Ciudadano (I2BC), Fundación para el Desarrollo Sostenible de Alcalá de Guadaíra, Alcalá Innova, Fundación Andaluza de Servicios Sociales (FASS)

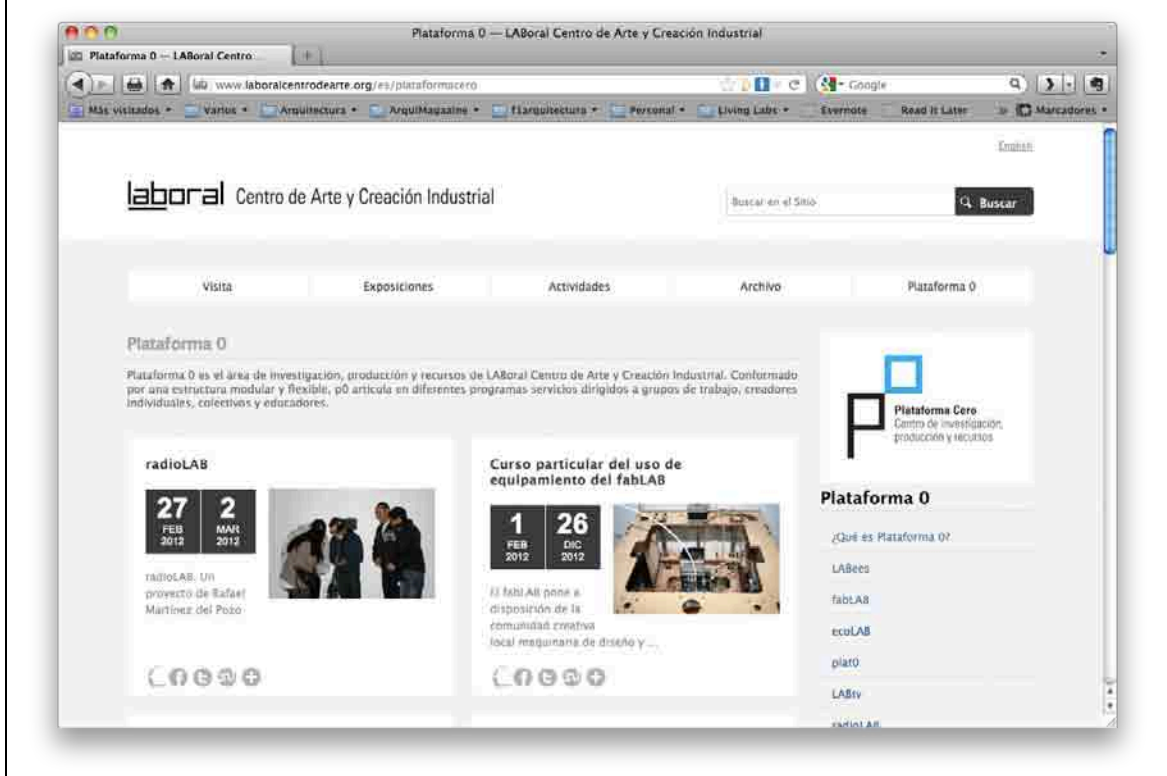
Servicios

Vigilancia Tecnológica - Acceso al estado del arte de las tecnologías sanitarias. Implicación de los grupos de investigación centrados en el desarrollo de nuevas tecnologías que aplican al ámbito de la salud.
Relaciones y alianzas - Gestión de herramientas que facilitan el contacto y la comunicación entre los miembros. Organización de eventos que promueven la interrelación. Acceso a profesionales del SSPA que facilita la identificación de necesidades y la generación de ideas
Oficina de innovación - Selección de proyectos sanitarios innovadores y que cubren necesidades concretas de los usuarios finales a los que van

| | |
|--|---|
| | <p>dirigidos. Apoyo a la puesta en marcha de proyectos de interés. Interlocución con agentes involucrados en el proceso de innovación.</p> <p>Escenarios de innovación participativa - Acceso a un catálogo de espacios físicos o virtuales que permiten el desarrollo y validación de soluciones con usuarios reales. Desarrollo y gestión de plataformas tecnológicas sobre las que montar casos de uso concretos.</p> <p>Asesoramiento en contratación pública - Apoyo a los órganos decisorios del SSPA en el procedimiento de compra pública de tecnología. Desarrollo de mecanismos de utilización del diálogo competitivo en los procedimientos de compra</p> <p>Transferencia de tecnología - Gestión de herramientas que facilitan la transferencia de los resultados de la investigación de grupos universitarios o de fundaciones sanitarias hacia las empresas que puedan llevar a cabo su comercialización</p> <p>Acceso a información de interés - Difusión a los miembros de información interesante para el desarrollo y puesta en marcha de proyectos (financiación, oferta de proyectos, eventos, ...) Organización de talleres monográficos sobre temas de actualidad</p> <p>Difusión corporativa - Definición y ejecución del plan de comunicación del LLSA y la actividad desarrollada por sus miembros (notas de prensa, artículos en la plataforma Web, ponencias en eventos nacionales e internacionales...)</p> |
|--|---|

Plataforma 0 (Asturias)

Página web <http://www.laboralcentrodearte.org/es/plataformacero>



Descripción
 Plataforma 0 es el área de investigación, producción y recursos de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Conformado por una estructura modular y flexible, p0 articula en diferentes programas servicios dirigidos a grupos de trabajo, creadores individuales, colectivos y educadores a través de diversas actividades.

| | |
|-----------|--|
| Promotor | La Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial Miembros: Gobierno del Principado de Asturias, Ayuntamiento de Gijón, Caja de Ahorros de Asturias, Fundación Telefónica, Autoridad Portuaria de Gijón, HC Energía, Alcoa, FCC y Dragados. |
| Servicios | <p>fabLAB - laboratorio equipado con máquinas de fabricación digital, ofrece asesoría, herramientas de producción individual o colectiva, cursos y talleres de formación.</p> <p>LABees - Laboratorio de Electrónica Experimental y Software es un espacio orientado al desarrollo de proyectos artísticos que involucran elementos de electrónica abierta y software libre.</p> <p>ecoLAB -espacio de investigación que explora las posibilidades del encuentro entre arte, ecología y electrónica abierta.</p> <p>plat0 - funciona como espacio de experimentación e investigación en torno a prácticas performáticas expandidas, interactividad con telepresencia y nuevas formas audiovisuales.</p> <p>LABtv - se concibe como dispositivo audiovisual en internet y un centro de recursos audiovisuales.</p> <p>OP - la Oficina de Proyectos da apoyo a proyectos de artistas a través de residencias en nuestros LABs, asesoría técnica y adquisición de materiales.</p> |

OTROS

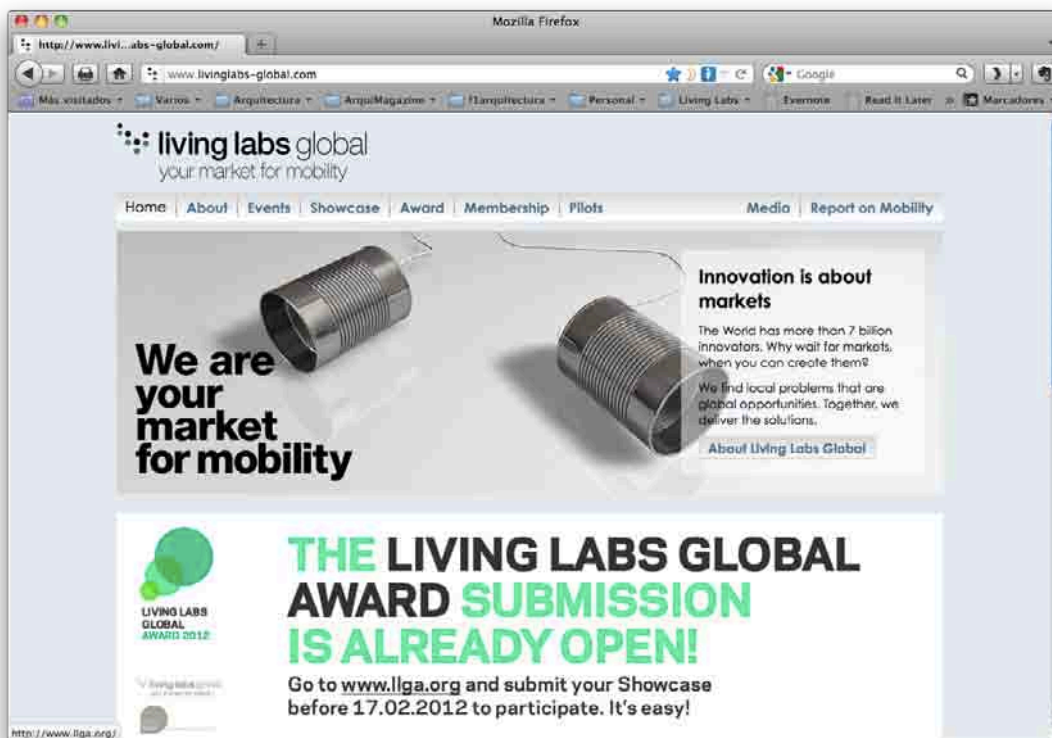
- Ibilnet (País Vasco)- <http://www.ibilnet.com/ibilnet/c/index.html>
- 22Barcelona (Cataluña) - <http://www.22barcelona.com/>
- Neapolis (Cataluña) - <http://www.neapolis.cat/ca/index.php>
- i2Cat Catalonia Digital Lab (Cataluña) - <http://www.i2cat.net/es>

EUROPA

Living Labs Global (DK)

Página web

<http://www.livinglabs-global.com/>



Descripción

Living Labs Global es una asociación sin ánimo de lucro con sede en Copenhague (Dinamarca) con el objetivo de promover la innovación en los servicios y la movilidad en las ciudades.

La movilidad es un cambio de paradigma en el cual el usuario, como ciudadano, profesional o visitante, está a la espera de los servicios públicos y privados a la medida de sus necesidades, entregados bajo demanda, y en cualquier lugar.

Al mismo tiempo, el mercado mundial de servicios innovadores en las ciudades está oscurecida por la falta de conocimiento acerca de otras experiencias, tecnologías e ideas de negocio. La gran promesa de las nuevas tecnologías no llega a materializarse, ya que re-inventar las mismas soluciones una y otra vez en cada ciudad, repitiendo los mismos errores costosos.

¿Por qué estas tecnologías no cambiado nuestro día a día?".

Promotor

Showcase Memberships / Strategic Memberships / Partnership

Servicios

Living Labs Global comenzó como una idea de proporcionar las ciudades con una herramienta práctica para la innovación de servicios para hacer frente a los desafíos urbanos en ámbitos como el transporte, la salud, la sostenibilidad, los servicios sociales y el turismo.

Desde entonces, los Living Labs Global ha surgido como una iniciativa independiente, global sostenible recibiendo un fuerte apoyo de las ciudades, institutos tecnológicos, las asociaciones de PYME innovadoras (más de 160 organizaciones), así como la Comisión Europea. La participación es gratuita, proporcionando el reconocimiento, la visibilidad y las oportunidades de nuevos proyectos.

Escaparate que recoge y presenta soluciones que hacen que las

| | |
|--|---|
| | <p>ciudades sean más atractivas, inclusivas, eficientes y diversificadas.</p> <p>Investigación que se centra en la evolución del mercado de la movilidad, las políticas públicas para promover la innovación y la apertura de los mercados y modelos de negocios emergentes en una variedad de áreas de aplicación.</p> <p>Cumbres que reúnen a los diferentes actores involucrados en la innovación de servicios: los líderes de las ciudades, los profesionales de servicios, empresarios, investigadores e inversores se reúnen para intercambiar experiencias, crear nuevas oportunidades y construir una visión común.</p> |
|--|---|

Amsterdamse Innovatie Motor (NL)

| | |
|------------|---|
| Página web | http://www.aimsterdam.nl/ |
|------------|---|

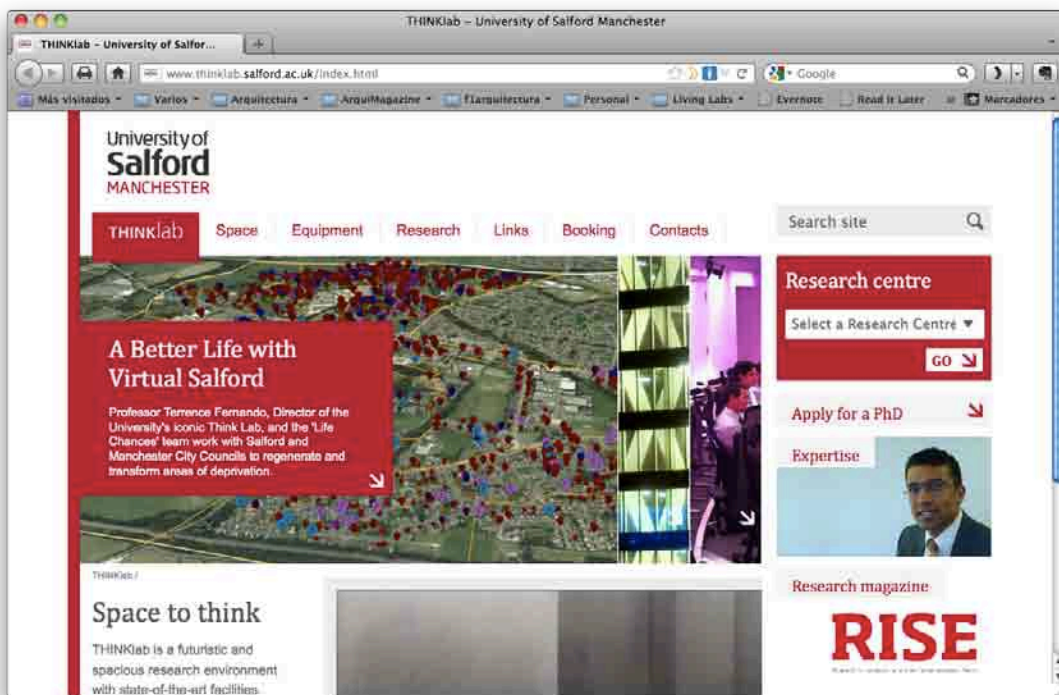


| | |
|-------------|---|
| Descripción | <p>AIM promueve la innovación, la cooperación y nuevos negocios en la región de Amsterdam. Para ello, se centran en el desarrollo de los sectores que son los más prometedores en términos de fortalecer la posición de la región: las industrias creativas, las TIC, ciencias de la Vida, servicios Financieros y de Negocios, Sostenibilidad</p> <p>AIM funciona como un facilitador para promover la cooperación mutua entre las instituciones del conocimiento, el comercio y la industria y el gobierno y las organizaciones sociales en la región de Amsterdam. En términos concretos, esto implica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mejorar el clima de desarrollo de negocios para las empresas intensivas en conocimiento, con especial atención a la creación de empresas y compañías de crecimiento; Promover la cooperación entre las instituciones del conocimiento, el comercio y la industria y el gobierno; Perfil de la región de Amsterdam a nivel nacional e internacional como una región de alto nivel de conocimientos; Seguimiento de la evolución en forma de sector por sector; Promover la disponibilidad de oportunidades de empleo adecuadas. |
|-------------|---|

| | |
|-----------|---|
| Promotor | Red de conocimientos - KennisKring Ámsterdam |
| Proyectos | <p>Cluster TIC - proyectos TIC innovadores comunes, intercambio ideas y desarrollo de los mercados</p> <p>Amsterdam Smart City - tiene como objetivo maximizar el ahorro de energía con el uso de tecnología inteligente</p> <p>Health-Lab - tecnologías inteligentes con el objetivo de permitir que las personas mayores vivian de manera independiente durante más tiempo.</p> <p>Open Cities - métodos de innovación a un gobierno municipal más eficaz y mejorar el clima de inversión</p> <p>Amsterdam Living Lab - transformar la región en un campo de pruebas para productos y aplicaciones</p> <p>Open Innovation - es imposible imaginar el mundo actual de la innovación en un pequeño grupo de científicos e idealistas.</p> <p>Amsterdam Human Capital - se centra en reclutar y retener el talento en las ciencias, las TIC y la vida, con el objetivo de fortalecer la competitividad internacional de los Países Bajos.</p> |

Thinklab Salford (UK)

| | |
|------------|---|
| Página web | http://www.thinklab.salford.ac.uk/index.html |
|------------|---|



| | |
|-------------|--|
| Descripción | THINKlab es un entorno de investigación futurista. El espacio facilita la investigación relacionada con las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ofreciendo respuestas a los desafíos que enfrenta la industria, el comercio y la comunidad |
| Promotor | Universidad de Salford - Manchester. |
| Proyectos | <p>VisionAir - VisionAir es un acrónimo de VISION Advanced Infrastructure for Research (Infraestructura para la Investigación Avanzada). VisionAir trabaja en la creación de una infraestructura europea de instalaciones de alto nivel de visualización que estará abierta a las comunidades de investigación de todo el mundo. Mediante la integración de las instalaciones existentes, VisionAir creará una infraestructura de investigación de clase mundial para llevar a cabo estado del arte de la</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>investigación, por lo que mejora significativamente el atractivo y la visibilidad del Espacio Europeo de Investigación (EEI).</p> <p>CoSpaces - Interfaces ambiente y el dominio de la investigación de la Computación Ubicua representan una tercera ola de la informática. Este cambio de paradigma se caracteriza por la integración de nuestro panorama tecnológico cada vez más complejo con el medio ambiente que ocupan, mientras que la eliminación de nuestra percepción del ordenador en las tareas y actividades que llevamos a cabo.</p> |
|--|--|

Distributed Artificial Intelligence Laboratory (DE)

| | |
|------------|---|
| Página web | http://www.dai-labor.de/ |
|------------|---|

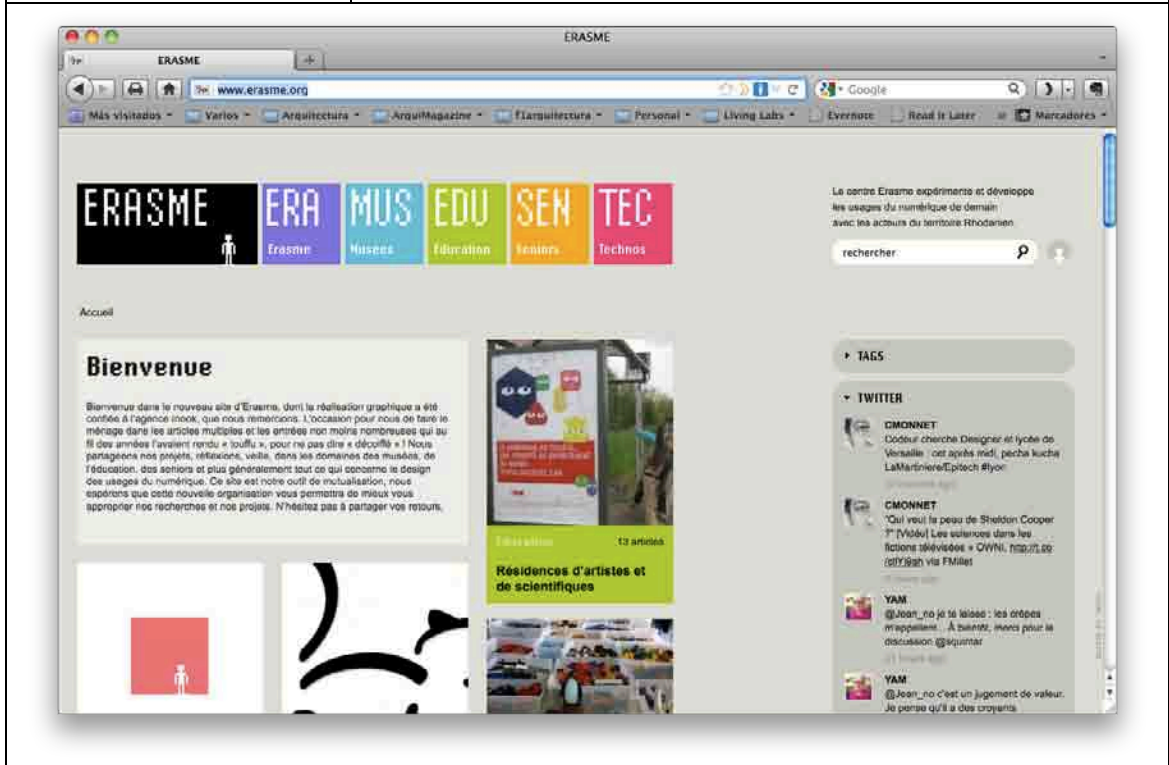


| | |
|-------------|---|
| Descripción | <p>El DAI-Lab lleva a cabo la investigación y desarrollo con el fin de proporcionar soluciones para una nueva generación de sistemas y servicios (servicios inteligentes y los sistemas inteligentes). El DAI-Lab trata de aplicar y poner a prueba estas soluciones en entornos reales y hacerlos tangibles para los usuarios.</p> |
| Promotor | Universidad Técnica de Berlín |
| Proyectos | <p>Competence Centers - se compone de seis centros de competencia para el desarrollo y evaluación de los Smart Services: <i>Agent Core Technologies</i> - hace la investigación y desarrollo en el contexto de las tecnologías orientadas a agentes.; <i>Cognitive Architectures</i> - en áreas tales como la inteligencia artificial, la ciencia cognitiva y la robótica; <i>Information Retrieval & Machine Learning</i> - trabajando en la colección de semántica y procesamiento inteligente; <i>Network & Mobility</i> - trabajos sobre la comunicación en redes de telecomunicaciones heterogéneas; <i>Nexts Generation Services</i>- investigación sobre servicios de personalización, facilidad de uso, independencia de dispositivo y servicios de localización; <i>Security</i> - investigación y desarrollo de soluciones innovadoras y de seguridad inteligentes</p> <p>Application Centers - Las áreas de aplicación de la DAI-Lab se adaptan a diseñar y desarrollar soluciones basadas en TIC para abordar estos</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>desafíos: <i>Energía</i> - desarrolla las TIC y soluciones de software para la logística y el consumo de energía eficiente y sostenible; <i>Gobierno</i> - implementación de soluciones de gobierno centrada en el servicio; <i>Salud</i> - servicios de apoyo a los usuarios con su prevención de la salud; <i>Conocimiento</i> - implementación de servicios centrados en soluciones orientadas al conocimiento; <i>Seguridad</i> - desarrollo de soluciones de seguridad, privacidad y seguridad para la protección de infraestructuras críticas; <i>Transporte y Tráfico</i> - se centra en soluciones inteligentes para la gestión del tráfico.</p> |
|--|---|

Erasmé (FR)

| | |
|------------|---|
| Página web | http://www.erasme.org/ |
|------------|---|

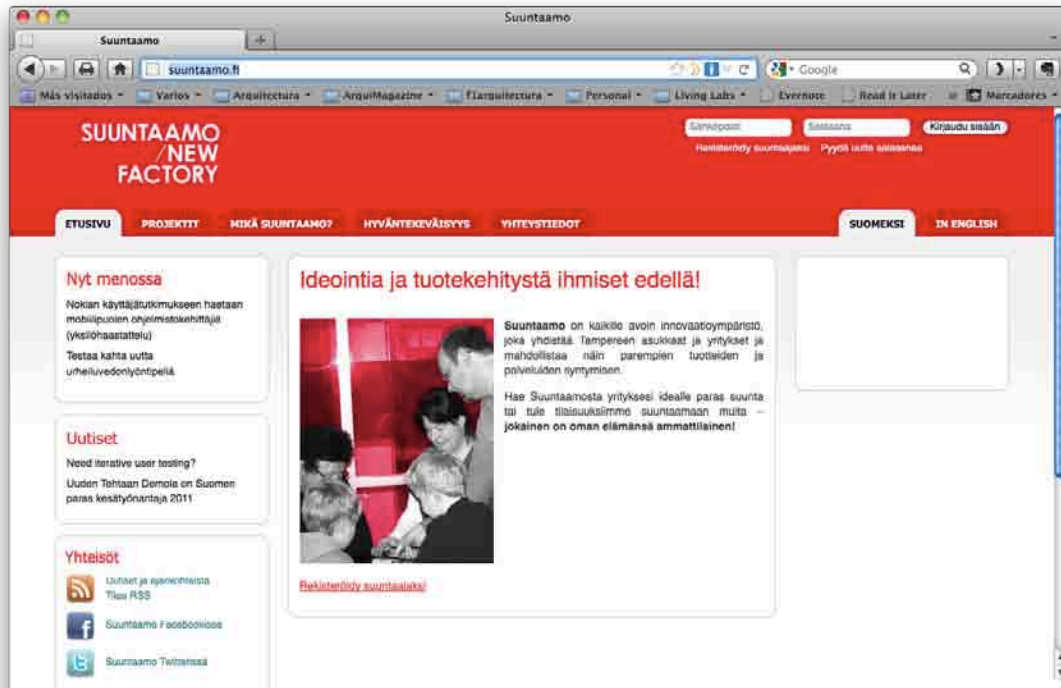


| | |
|-------------|---|
| Descripción | Erasmus es el centro de la innovación digital del Departamento del Ródano. Este es un servicio de la comunidad dedicado a la investigación, a los usos tecnológicos y el diseño. |
| Promotor | Departamento del Ródano |
| Proyectos | <p>Museos - visión tecnológica para identificar las oportunidades que pueden estar disponibles para los museos, se sugieren formas de usar y hacer prototipos de dispositivos para utilizar, a fin de evaluar su interés y desventajas, como museo digital en forma de modelos y en las instalaciones in situ o eventos públicos.</p> <p>Educación - Erasmus ofrece a los colegios del Ródano una única infraestructura digital para inventar nuevos usos educativos. Infraestructura y programas de apoyo de personal de informática y participar en proyectos innovadores destinados a impulsar el uso de las tecnologías digitales en el aula. También se realizaron experimentos en torno a los libros de texto digitales, podcasts, tablets y ultraportátiles.</p> <p>Seniors - ¿cómo las tecnologías digitales pueden ayudar a las personas dependientes a seguir siendo independientes por más tiempo en sus hogares?</p> |

Suuntaamo New Factory (FI)

Página web

<http://suuntaamo.fi/>



Descripción

Suuntaamo es una comunidad abierta para todos los que viven en la región de Tampere. A través de Suuntaamo se puede participar en el proceso de desarrollo de productos y servicios de una amplia gama de empresas, dando ideas y comentarios sobre la base de lo que se quiere y necesita. De esta manera se puede influir en su entorno de vida y las solicitar a las compañías que den a mayor desarrollo al dinero de los consumidores.

Suuntaamo organiza pruebas y talleres para empresas de soporte de producto y desarrollo de servicios. Ya ha habido cientos de usuarios innovadores y la cantidad está aumentando constantemente.

Involucrando a los usuarios con la ayuda de Suuntaamo en la etapa temprana de desarrollo.

Promotor

Advant Games, Grey Crunchh, Helsinki City Library, ICT&S Center, Innolink, K Super Market, Kotosalla, NOKIA, Opasmedia, Starduck Studios, Tampereen Yliopisto, Tuok 10, WordDive, YH Kodit.

Servicios

Miembros -. pueden innovar de forma independiente o con un grupo - dependiendo de la naturaleza del proyecto; recaudar fondos para los voluntarios y las organizaciones sin fines de lucro; siempre obtendrá una recompensa por su tiempo; pueden participar en la web o en la nueva fábrica en el Tampere `s City Center

Empresas – una manera rentable, rápida y fácil de poner a prueba los productos y servicios; hacer posible la comercialización y la publicidad previa entre los miembros, socios y organizaciones; Suuntaamo se encargará de poner en contacto y premiar a los miembros que juegan un papel clave.

Vlaams Proeftuin Plataform (BE)

Página web

<http://vlaamsproeftuinplatform.be/nl>



Descripción

Vlaams Proeftuin Plataform proporciona un entorno donde los usuarios pueden probar sus nuevas tecnologías, productos y servicios durante un período de tiempo y en su propio entorno. Las viviendas, de un panel permanente de usuarios de prueba, están equipadas con tecnología punta. Los investigadores de la Universidad Vrije Brussel y la Universidad Gent realizan seguimiento a sus experiencias con precisión, recopilan y validan regularmente sus comentarios. La experimentación y la co-creación con usuarios reales en su propio entorno. Usuarios, investigadores, empresas y gobierno participan conjuntamente en la búsqueda de soluciones innovadoras, productos, servicios y modelos de negocio viables.

Promotor

Telenet, Alcatel Lucent, Androme, Fithplay, IBBT,

Proyectos

InCitys - es una red virtual que tiene la intención de unir a la comunidad local (residentes, comerciantes locales, la prensa regional, gobierno local, sociedad civil y asociaciones) en Sint- de una manera muy fácil.
Okeez - prueba de una interfaz multijugador masivo de juegos online Los resultados permitirá a: asegurar que la tecnología funciona, aumentar la sencillez de uso para instalar y comenzar a usar, mejorar la experiencia de juego de los usuarios
Bridee – su objetivo es la valorización del trabajo de los estudiantes de negocios, uniendo estudiantes de negocio y estudiantes de diseño en proyectos reales del negocio. Los estudiantes trabajar juntos en las ideas Con el apoyo de los entrenadores académico y de diseño van a crear empresas reales, junto con el dueño de la idea original.

OTRAS

- UK – Future Everything - <http://futureeverything.org/>
- SE - New Tools for Health - <http://www.halsansnyaverktyg.se/>
- SE - Halmstad Living Lab - <http://www.halmstadlivinglab.se/>
- SE – Viktoria - <http://www.viktoria.se/>
- IT – X-Lab - <http://www.xml-lab.it/>
- IT – Texmedim - <http://www.texmedin.eu/>
- IE – Casala - <http://www.casala.ie/>
- DE – Social media experience - www.socialmedia-nrw.de/
- DE - FZI Living Lab Ambient Assisted Living - <http://aal.fzi.de/>
- FR – i-Materiel - <http://imateriel.eu/>
- FR – Augmented Learning - <http://www.augmentedlearning.fr/>
- FR – Autonom Lab - <http://www.autonom-lab.com/>
- FI – OULLabs - <http://www.oullabs.fi/>
- FI – Helsinki Living Lab - <http://www.helsinkilivinglab.fi/>
- BE – IBBT - <http://www.ibbt.be/en>