

## CIENTOPOLIS: MOTORIZANDO LA CIENCIA CIUDADANA

### INTRODUCCIÓN

Cuando se convoca a ciudadanos voluntarios para colaborar con los científicos se habla de "ciencia ciudadana" (CC). Definir y conducir proyectos de CC presenta desafíos en tres áreas críticas: metodologías, tecnologías, y construcción de comunidades de voluntarios. Cientópolis (<http://cientopolis.org>) tiene como objetivo producir avances en estas tres áreas y abrirlos a la comunidad.

#### Autores:

Diego Torres \*  
Facundo Correa  
Agustín Marisi  
Ezequiel Claramunt  
Virginia Cepeda, Laura Lus  
Alicia Díaz  
Javier Ramirez  
Santiago Pravisani  
Mariano Fressoli  
Alejandro Fernandez

#### Institución:

LIFIA (Laboratorio de Investigación y Formación en Informática y Avanzada)

### OBJETIVOS

Proporcionar al científico una plataforma para implementar y estudiar sus proyectos de ciencia ciudadana y ciencia abierta. Formar una red de ciudadanos que colaboran en proyectos propuestos por científicos. Estrechar el lazo entre las instituciones científicas y la comunidad que la circunda. Motivar la participación en ciencia de los ciudadanos.



### METODOLOGÍA

Diferentes líneas de trabajo. 1) "Laboratorio de Ciencia Abierta y Ciencia Ciudadana" el cual vincula al grupo de investigación sobre Ciencia Abierta (CENIT). 2) Consolidar una red de ciudadanos y académicos que compartan intereses en ciencia abierta y ciudadana (redes sociales, talleres, medios). 3) Desarrollar componentes de software adaptables, que se publican bajo licencias de código abierto.

### RESULTADOS

Spotters: Permite crear proyectos de CC que requieran realizar muestras georeferenciadas utilizando Google Street View.  
Samplers: Permite crear proyectos de CC de muestreo utilizando dispositivos Android sin programar.  
Nodos: Proyecto de CC sobre las artes escénicas (<http://plataformanodos.org>).  
Metajuego: cada participante en Cientópolis vivencia un juego que atraviesa a todos los proyectos.

### CONCLUSIONES

El proyecto Cientópolis se propone, además de consolidar lo realizado, atacar diferentes desafíos de la CC con el desarrollo de herramientas reutilizables, estrategias de ludificación para la construcción y consolidación de la comunidad de voluntarios, y casos concretos de estudio (como es el proyecto Nodos) para identificar mejores prácticas metodológicas.

