

TENDÈNCIES REPTES OPORTUNITATS POSICIONAMENT

Blockchain

Criptomonedes per impulsar l'economia

Estònia va anunciar a finals de desembre de 2017 que estudia llançar una criptomoneda, l'Estcoin, tot i que no té recolzament governamental oficial degut a que la Comissió Europea determina que els estats membres de la UE no poden crear monedes virtuals que competeixin contra l'Euro.

Així doncs, el projecte [Estcoin](#) s'emmarca dins de la iniciativa e-Residency, un sistema de residència digital estonià llançat al desembre de 2014 amb l'objectiu d'atreure l'emprenedoria –i l'economia associada– al país. e-Residency permet als residents no estonians accedir a serveis com per exemple la creació d'una empresa a Estònia o l'obertura d'un compte bancari estonià, tot a través d'internet i d'un certificat virtual. Fins ara, la iniciativa ha estat exitosa: durant els 3 primers anys ha generat uns beneficis de 14,4M€ i 3.000 empreses de nova creació amb origen forà.

L'Estcoin es plantejaria com la criptomoneda d'aquest sistema de residència virtual. El motiu de la seva importància és que l'ecosistema empenedor està veient-se transformat per les Initial Coin Offerings (ICOs): existeix una nova tendència entre les startups que consisteix en recaptar diners mitjançant l'emissió de les seves pròpies criptomonedes –basades en blockchain– als inversors, enlloc de renunciar a les seves accions per aixecar capital.

Països com els Estats Units, Singapur, Suïssa i Veneçuela han estat fins ara les principals jurisdiccions on es llancen aquestes ICOs. Estònia està, doncs, plantejant-se el seu posicionament en aquesta nova dimensió econòmica.



Economia circular

Xina prohibeix la importació de residus

L'1 de gener de 2018 Xina va activar la prohibició d'importar diversos tipus de residus, entre ells els elèctrics i electrònics, plàstics, de cartró i tèxtils. Fins ara, la Xina comprava **més del 50% dels residus mundials de plàstic**.



Per a molts països occidentals aquesta [notícia](#) significa canviar radicalment el model de gestió de l'extrem final de la cadena de reciclatge, ja que la importació de residus per part del país asiàtic permetia alliberar-se d'una gran part del material de rebuig sense haver-lo de tractar i/o separar, com marquen les legislacions occidentals, i alhora aconseguir beneficis.

A Espanya, **des de 2010 s'ha exportat un 35% de plàstics de rebuig cap a la Xina, que han suposat una mitjana de 31M€ anuals** per les empreses espanyoles. Així, amb el nou any neix un nou repte per a les empreses del territori, que d'una banda necessitaran complir la normativa europea en quant a tractament de residus que abans no es quedaven al país i de l'altra veuran disminuïts els beneficis generats mitjançant l'exportació dels mateixos.

Contaminació urbana

Mesures dràstiques a Seul contra la pol·lució ambiental

Seul ha decidit fer gratuït el seu transport públic durant episodis ambientals greus. La ciutat ja ha posat en pràctica la mesura en diverses ocasions: una d'elles el passat 22 de gener durant les hores pic del matí i del vespre, quan es detectaven **nivells de pols ambiental de 80 micrograms per metre quadrat**, i una altra el dia següent on la concentració va assolir el preocupant nivell de 157 µg/m². Destacar que Corea del Sud és el país amb [pitjor qualitat de l'aire](#) entre les [nacions OECD](#).

Ecosistema emprendedor

Hackatons com a eina de desenvolupament de serveis per a la societat

Una hackató és una trobada de programadors, dissenyadors gràfics i/o qualsevol altre perfil relacionat amb la informàtica i el tractament de dades, que pot durar entre un dia i una setmana, on l'objectiu és desenvolupar software que doni solució al problema plantejat en cada ocasió.

Les hackatons prenen rellevància en els últims temps entre les entitats i empreses públiques com a eines d'innovació i de solució de problemes reals, generalment en col·laboració amb alguna empresa privada.

Un exemple és la [Dutch Mobility Hackathon](#), que va tenir lloc a l'Haia (Holanda) al novembre de 2017. Organitzada per [UtrechtInc](#), incubadora pública d'startups en col·laboració amb ens públics i privats de la regió, i altres empreses com [ANWB](#), el real club automòbil holandès, el repte consistia en transformar dades relatives a la ciutat d'Utrecht en oportunitats: els equips participants havien de trobar solucions de mobilitat sostenibles en camps com la gestió de la congestió, endarreriment de vols, serveis de localització, irrupció dels serveis de tren... El guanyador: Lassie, una app pels invidents i discapacitats visuals que viatgen sols en avió. Una mostra de com la innovació oberta al públic pot ajudar a concretar solucions per a les ciutats i la ciutadania.



Un altre exemple és la [IoT Meets Data Science Hackathon](#), organitzada per l'Amsterdam University of Applied Sciences en col·laboració amb l'estadi holandès Amsterdam ArenA. La hackató va tenir lloc el 24 de gener de 2018 i l'objectiu era explorar les possibilitats del IoT en la gestió de multituds. Les solucions proposades serviran per copsar millores en camps com la gestió dels riscos associats a l'afluència massiva de ciutadans a grans espais confinats.

La ciutat de Barcelona serà seu d'una nova hackató el 23 i 24 de febrer, l'[EDhack Raval](#). Els participants podran escollir entre 4 reptes diferents relacionats amb la millora educativa, com per exemple "Com personalitzem els aprenentatges per evitar l'abandonament escolar?". Les entitats impulsores d'aquesta iniciativa són la Fundació Jaume Bofill i la Fundació Tot Raval, amb el patrocini del Museu Marítim de Barcelona i l'Ajuntament de Barcelona

Innovació social

Participació ciutadana per definir el paisatge urbà

La participació ciutadana pren rellevància en els últims temps i es fa servir per algunes administracions locals com a eina última de decisió.

Per exemple, a finals d'octubre de 2017 els ciutadans de Madrid majors de 16 anys van poder votar respecte de la necessitat de **remodelació d'11 places de la ciutat** i, en cas afirmatiu, sobre quin seria el projecte adequat entre [dues opcions possibles](#) per cada plaça. Les votacions es podien fer tant via online, a través de la plataforma [Decide Madrid](#), com físicament mitjançant urnes.

El Govern de Madrid es va comprometre a que els resultats fossin vinculants. Així doncs, un total de **10.728 votants** van prendre la decisió final de que les 11 places necessitaven remodelació i van escollir un projecte per cadascuna.

Oci i entreteniment

Gamificació per aconseguir una ciutat més neta i conèixer l'opinió ciutadana alhora

La [Hubbub Foundation](#), una organització londinenca que crea campanyes mediambientals, comercialitza el cendrer [Ballot Bin](#) per a la seva instal·lació en espais urbans. La novetat d'aquest cendrer és que incita als ciutadans a votar jugant, fent servir les puntes de cigarreta com a unitat de vot enlloc de llançar-les a terra. Què voten els ciutadans? Qualsevol pregunta que l'ens públic que ha instal·lat aquests cendres als carrers decideixi plantejar als seus ciutadans.

