



IKASI

Gure inguruko proiektu sozialen esperientziak ikasteko aukera. / Una ocasión única para aprender de los proyectos sociales de nuestro entorno



EZAGUTU

Ekintzaileen arteko harremanak bultzatuz, elkar ezagutu ahal izango dugu / Facilitando la interrelación entre los que hacen, podremos conocernos mejor.



ZABALDU

Zuen proiektua haratago ezagutarazteko bidea. / Una oportunidad para dar a conocer vuestro proyecto más allá de su ámbito.



ELKARTU

Konfidantza berriak sortu, indartu eta aisiarako aukera izango dugu. / Tendremos ocasión de generar confianza, reforzarla y además, pasarlo bien.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROCESO PARTICIPATIVO

IMPACT HUB DONOSTIA



RESUMEN EJECUTIVO:

Compartir ideas y aprender unas de otras mediante diferentes modelos y mecanismos de co-creación. Esa es la apuesta de Proiektuen Azoka para 2015/2016, un proyecto con 4 pilares que promueven tanto espacios de encuentro físicos como virtuales con el objetivo de dar vida a ideas, recursos y herramientas. Nace de la inquietud de devolver el protagonismo al “hacer ciudad o barrio”, entendido como práctica conjunta y colectiva; y pretende ser un punto de encuentro que ponga en comunicación a personas, profesionales y organizaciones que estén interesadas en ser parte activa este tipo de procesos, aportando valor a proyectos e iniciativas ciudadanas que buscan la transformación social positiva. Sumada a la necesidad de sistematización de los aprendizajes para el servicio de otras personas y/o colectivos.

Los 4 pilares mencionados anteriormente son: la creación colectiva, el aprendizaje en espacios lúdicos y de experimentación, la participación en lo virtual, y la sistematización de herramientas para su uso colectivo. La entrega de dichos valores se realizará mediante 3 formatos: el presencial (5 encuentros/eventos en diferentes ciudades de Gipuzkoa), el *online* (mediante tecnologías propias y de terceros que se pondrán en marcha durante 2015 y continuarán más allá de la finalización de este proyecto), y el de los formatos mixmedia (documentando, reflexionando y sistematizando los aprendizajes después de cada encuentro presencial, transformándolos en herramientas válidas). Todo ello combinado con la comunicación y la publicación de contenidos bajo licencias de Código Abierto que permitan su reutilización y uso libre.

A través de todo el proceso buscamos ejercitar esta unión entre personas y fomentar la interacción entre las participantes y el equipo impulsor, que puedan traducirse en aprendizajes y acciones con un impacto social transformador. La dinámica de estos encuentros se orientarán a co-diseñar posibilidades futuras con

empendedoras locales, mostrar y ofrecer un lugar en abierto al emprendimiento social y fomento de relaciones sociales que generen pensamiento innovador capaces de traspasar la frontera teórica para influir positivamente en el entorno que habitamos.

Cada evento posibilitará la validación de ciertas hipótesis en colectivo. Y en paralelo, el trabajo de documentación y sistematización posterior a cada uno de ellos, nos permitirá crear herramientas para poner en marcha aquéllas que nos sean útiles durante el siguiente evento, de tal forma que todas las participantes podamos aprender de las experiencias “del otro” y transformarlas al servicio del procomún.

Por otra parte, el objetivo de incorporar herramientas digitales para mantener la comunicación entre quienes formemos parte del proceso, obedece a la necesidad de fortalecer y dar un soporte continuado en el tiempo a las relaciones iniciadas en cada evento. Elemento indispensable para convertirnos en una comunidad activa y empoderada, con una iniciativa emprendedora fortalecida y los conocimientos necesarios para aportar un valor real a nuestro entorno social.

Asimismo cabe mencionar y poner en valor la cooperación entre individuos y colectivos (públicos y privados) para la ejecución de este programa.



DESCRIPCIÓN DETALLADA



Este proceso participativo nace de los aprendizajes del equipo después de la realización de la serie anterior de *Proiektuen Azoka*, la necesidad de escalar y sistematizar dichos aprendizajes y sumado a ello, dos factores externos: la oportunidad de enmarcar nuevas ediciones dentro del programa de la Capitalidad Europea de la Cultura de nuestra ciudad (DSS2016), y a la formalización de algunas posibilidades de colaboración con colectivos e individuos activos con quienes compartimos inquietudes desde la diversidad.

La semilla de del “*Proiektuen Azoka*” tiene como objetivo recuperar y potenciar los valores y dar visibilidad a prácticas asociados a proyectos sociales de ámbitos y esferas diversos, facilitando procesos que devuelva el protagonismo al “hacer ciudad o barrio” entendido como práctica conjunta, colectiva, y ser un punto de referencia que ponga en comunicación a personas, profesionales y organizaciones que estén interesadas en ser parte activa de este tipo de procesos. Uno de sus objetivos es hacer partícipes de este proyecto a la ciudadanía interesada en otro tipo de sociedad, a las profesionales que con su trabajo construyen y fomentan el “hacer realidades vivenciales” desde ámbitos como la participación, lo social, la sostenibilidad, la creatividad, la educación, la empresa...etcétera., aspectos, todos ellos, que pueden cambiar nuestra actual situación, que muchas veces se caracteriza por sentirse ajeno (a) para con lo que sucede en nuestra realidad local, en nuestra ciudades (o barrios).

El máximo común será facilitar esta unión y dar rienda suelta a las *potencialidades* que existen y trabajan en ello. Las dinámicas de estos encuentros supondrá co-diseñar posibilidades futuras a emprendedoras locales, mostrar y ofrecer un lugar en abierto al emprendedurismo y el fomento de relaciones sociales (modelos de interacción) que generen innovación y que sean capaces de traspasar el ámbito teórico para incidir positivamente en el mundo que habitamos.

Asimismo, compartir ideas y aprender unas de otras mediante diferentes modelos y mecanismos de co-creación es la apuesta de Proiektuen Azoka para 2015/2016, un proceso participativo con 4 pilares que promueven tanto espacios de encuentro físicos como virtuales con el objetivo de dar vida a ideas, recursos y herramientas.

LOS FORMATOS:

Los 4 pilares mencionados anteriormente son: la creación colectiva, el aprendizaje en espacios lúdicos y de experimentación, la participación en lo virtual y la sistematización de herramientas para su uso colectivo. La entrega de dichos valores se realizará mediante 3 formatos: el presencial (5 encuentros/eventos en diferentes ciudades de Gipuzkoa), el *online* (mediante tecnologías propias y de terceros que se pondrán en marcha durante 2015 y continuarán más allá de la finalización de este proyecto), y el de los formatos mixmedia (documentando, reflexionando y sistematizando los aprendizajes después de cada encuentro presencial, transformándolos en herramientas válidas). Todo ello combinado con la comunicación y la publicación de contenidos bajo licencias de Código Abierto que permitan su reutilización y uso libre.

A continuación detallamos cada uno de los formatos:

- **FORMATO PRESENCIAL:** durante 2015 y 2016 tendrán lugar al 5 jornadas, de la cuales 2 están planificadas en San Sebastián, 1 en Mondragón, 1 en Azpeitia y 1 en Eibar. 4 de ellas tendrán un formato de 9 horas, y la última constituirá el cierre del proceso en una jornada más larga de 2 días. Se realizará un llamamiento abierto a la ciudadanía (organizada y no organizada), con ideas y/o proyectos que estén en una etapa inicial y que compartan los valores de transformación social en las esferas del individuo, la sociedad y el entorno. El objetivo es que formen parte activa de este proceso colectivizando sus ideas para encontrar equipo y conocimiento para llevarlas a la acción, así como construir en conjunto las herramientas para hacerlas realidad.

EVENTO 1

15 de mayo 2015 - Donostia/San Sebastián (2016 Gunea*) - 9 horas

Agenda

09:30-10:30 Presentación / Bienvenida / Elección de mesa de aprendizaje

10:30-11:45 Ronda 1 Taller formativo

11:45-12:00 Pausa café / cambio de espacio

12:00-12:45 Ronda 2 Taller práctico

12:45-13:30 Pausa lunch

13:30-14:30 Pitching (las ideas de proyecto que quieran ser presentadas)
14:30-15:00 Votación y opinión
15:00-15:20 Pausa café / Organización mesas
15:20-17:30 Sesión trabajo por grupos (con herramientas de Service Design)
17:30-18:30 Conclusiones por equipo y comunicación de siguientes pasos.

Herramientas:

Adaptación Open Space (Art of Hosting)
Pitching
Círculo: Socialización y asamblea para elegir proyectos a trabajar de manera colectiva
Service Design
Facilitación gráfica y actas
Plataformas digitales para el trabajo en equipo

*Confirmado, en pre-producción a partir de la semana de 13-18 abril

EVENTO 2

Finales de junio 2015 - Arrasate/Mondragon Gaztetxe* - 9 horas

Foco en proyectos de carácter rural.

Un miembro de la comunidad del Hub Donostia se ha unido al proceso de participación y liderará su propuesta por entender las necesidades de emprendedoras rurales innovadoras. El objetivo es compartir sus necesidades y propuestas y poner en marcha un grupo de trabajo en la localidad que permita construir una comunidad con sensibilidad e interés por desarrollarse en ese campo.

Agenda

09:30-10:30 Presentación / Bienvenida
10:30-11:45 Presentación de proyectos (con identificación de retos comunes)
11:45-12:00 Pausa café
12:00-13:00 Asamblea para definir los retos en los que queremos trabajar
13:00-14:30 Pausa lunch
14:30-17:30 Sesión trabajo por grupos (con herramientas de Service Design)
17:30-18:30 Conclusiones por equipo y comunicación de siguientes pasos.

Herramientas:

Adaptación Open Space (Art of Hosting)
Pitching
Círculo: Socialización y asamblea
Service Design
Facilitación gráfica y actas
Plataformas digitales para el trabajo en equipo

*En contacto, pendiente de confirmación de fecha exacta.

EVENTO 3

Mediados de Octubre 2015 - Azpeitia (Urolab) - 9 horas

Agenda

09:30-10:30 Presentación / Bienvenida / Elección de mesa de aprendizaje
10:30-11:45 Ronda 1 Taller formativo
11:45-12:00 Pausa café / cambio de espacio

12:00-12:45 Ronda 2 Taller práctico
12:45-13:30 Pausa lunch
13:30-14:30 Pitching (las ideas de proyecto que quieran ser presentadas)
14:30-15:00 Votación y opinión
15:00-15:20 Pausa café / Organización mesas
15:20-17:30 Sesión trabajo por grupos (con herramientas de Service Design)
17:30-18:30 Conclusiones por equipo y comunicación de siguientes pasos.

Herramientas:

Adaptación Open Space (Art of Hosting)
Pitching
Círculo: Socialización y asamblea para elegir proyectos a trabajar de manera colectiva
Service Design
Facilitación gráfica y actas
Plataformas digitales para el trabajo en equipo

*Ya en contacto con la organización, pendiente de confirmar lugar y fecha exacta con las responsables. También se abre la propuesta para modificar la agenda e incluir necesidades específicas de la localidad.

EVENTO 4

Principios de Marzo 2016- Eibar (Instalaciones del ayuntamiento*) - 9 horas

Agenda

09:30-10:30 Presentación / Bienvenida / Elección de mesa de aprendizaje
10:30-11:45 Ronda 1 Taller formativo
11:45-12:00 Pausa café / cambio de espacio
12:00-12:45 Ronda 2 Taller práctico
12:45-13:30 Pausa lunch
13:30-14:30 Pitching (las ideas de proyecto que quieran ser presentadas)
14:30-15:00 Votación y opinión
15:00-15:20 Pausa café / Organización mesas
15:20-17:30 Sesión trabajo por grupos (con herramientas de Service Design)
17:30-18:30 Conclusiones por equipo y comunicación de siguientes pasos.

Herramientas:

Adaptación Open Space (Art of Hosting)
Pitching
Círculo: Socialización y asamblea para elegir proyectos a trabajar de manera colectiva
Service Design
Facilitación gráfica y actas
Plataformas digitales para el trabajo en equipo

*Ya en contacto con la organización, pendiente de confirmar lugar y fecha exacta con las responsables. También se abre la propuesta para modificar la agenda e incluir necesidades específicas de la localidad.

EVENTO 5 (FINAL DEL PROCESO)

14-15 Mayo 2016- Donostia/San Sebastián (Impact Hub Donostia) - 20 hrs

Agenda (Contenidos estimados)

Convocatoria a participantes de ediciones anteriores, y búsqueda de retos reales de transformación social de las diferentes localidades en la que se llevó a cabo uno de los eventos. Con ellos se ideará la agenda final, teniendo en cuenta los siguientes contenidos:

- Presentación de resultados de los 4 Proiektuen Azoka.
- Presentación de herramientas sistematizadas.
- Mesas de trabajo por áreas de interés.
- Jornadas de trabajo con las herramientas elegidas por las participantes
- Conclusiones por equipo
- Conclusiones generales
- Publicación de resultados y conclusiones
- Cierre

- **FORMATO ONLINE:** mediante tecnologías propias y de terceros que se pondrán en marcha durante 2015 y continuarán más allá de la finalización de este proyecto. Se utilizarán plataformas digitales a modo de foro abierto a las participantes -propias (hub.net) y de terceros (DSS2016) ya desarrolladas-. El objetivo de incorporarlas en el proceso es mantener la comunicación entre quienes formemos parte del proceso y obedece a la necesidad de fortalecer y dar un soporte continuado en el tiempo a las relaciones iniciadas en cada evento. Asimismo se acompañará en todo momento con la dinamización de dichos contenidos digitales y una mediación por parte del equipo del proyecto para garantizar la inclusión y la diversidad. Todos ellos, elementos indispensables para convertirnos en una comunidad activa y empoderada, con una iniciativa emprendedora fortalecida y los conocimientos necesarios para aportar un valor real a nuestro entorno social.
- **FORMATOS MIXMEDIA:** estos formatos incluyen documentos, ilustraciones y soportes audiovisuales. Serán ejercicios de documentación y reflexión que se mantendrán activos antes, durante y después de cada evento, su objetivo es convertir en herramientas reproducibles los aprendizajes colectivos de cada encuentro que estén al servicio de otros colectivos y proyectos. Estos formatos se utilizarán para facilitar recursos y procedimientos a equipos ajenos al nuestro que deseen llevar a cabo más encuentros como Proiektuen Azoka en sus localidades. Todo esto incluye la publicación y difusión de los contenidos en formatos digitales.

LOS PILARES:

El pilar del aprendizaje en espacios lúdicos, aportará conocimiento y experiencias en las áreas de ideación, comunicación, gestión y producción de proyectos; se llevará a cabo mediante un formato asambleario que utilice metodologías que garanticen la horizontalidad y la diversidad cultural y

lingüística. Además se incorporarán elementos que garanticen la participación intergeneracional: un espacio de juego y cuidados para niños y niñas, y espacios de descanso para garantizar los cuidados.

El pilar de creación colectiva, promoverá canales para el enriquecimiento de las ideas y los proyectos presentados, mediante un sistema democrático de votación por proyectos que se trabajarán en grupos diversos, utilizando herramientas contemporáneas de ideación y diseño de servicios/productos.

El pilar de la participación en lo virtual, nos permitirá dar continuidad a los aprendizajes de cada grupo, y crear una red con personas y grupos activos que trabajamos en pos de la transformación social positiva. Para esto utilizaremos una serie de herramientas digitales (propias y de terceros) que servirán de punto de encuentro virtual para quienes formen parte de esta iniciativa.

Finalmente el pilar de la sistematización de herramientas para su uso colectivo obedece a la necesidad de poner al libre uso de otros colectivos, los aprendizajes derivados de cada evento, y finalmente de todo el proceso. Así como permitir que la semilla de Proiektuen Azoka sea replicada como herramienta de participación y trabajo en equipo.

Cabe mencionar que el trabajo previo del equipo de trabajo tendrá especial atención en la identificación de las necesidades de cada idea o proyecto, para ofrecer un entorno enriquecedor que permita el trabajo de sistematización posterior. Una de las hipótesis que se pretende validar a lo largo de los distintos eventos es la afirmación de que, a pesar de que existen muchas iniciativas y ganas de transformar el mundo, muchas veces hay carencias que nos frenan, en estos momentos, se han identificado 4:

- El problema del equipo y del trabajo en grupo: tengo idea pero no comunidad ni equipo para hacerla realidad.
- El conflicto para encontrar un modelo de sostenibilidad: no encuentro cómo hacer sostenible económicamente y emocionalmente mi proyecto
- Problemas de comunicación: no sé cómo socializar mi proyecto, no encuentro cómo comunicar interna ni externamente
- Herramientas: me faltan conocimientos y herramientas que me ayuden en la gestión y administración de mi proyecto.

APRENDIZAJE INTERNO:

Dentro del equipo de Proiektuen Azoka hemos identificado la necesidad de implantar un sistema que nos permita aprender y evolucionar cualitativamente en este proceso de dos años, y para ello hemos decidido crear y poner en práctica desde este momento un **modelo de aprendizaje** basado en sistema *Rocket Model* de la metodología Team Academy.

Se ha elegido este modelo porque en él se contemplan tres planos o niveles de aprendizaje que permiten tener un mapa completo; éstas serían: el aprendizaje individual, el aprendizaje del equipo de trabajo y el aprendizaje de la comunidad. Se han modificado los elementos de evaluación, los periodos y la documentación necesaria, para que encajen con nuestras necesidades y podamos visualizar la evolución en los tres niveles.

Este modelo también se documentará y sistematizará para que otros equipos puedan utilizarlo en sus proyectos.

ESKERRIK ASKO

<https://vimeo.com/52428966>

donostia@impacthub.net

