



DONOSTIA / SAN SEBASTIÁN  
DSS2016.EU

EUROPAKO KULTUR HIRIBURUA  
CAPITAL EUROPEA DE LA CULTURA  
CAPITALE EUROPÉENNE DE LA CULTURE  
EUROPEAN CAPITAL OF CULTURE

## Hibrilaldiak 3\_2016 Memoria final

Easo kalea, 43  
Donostia / San Sebastián  
20006 Spain

[www.dss2016.eu](http://www.dss2016.eu)  
[info@dss2016.eu](mailto:info@dss2016.eu)

T +34 943 483 344



### Binomios participantes:

Agglomération Côte Basque-Adour + Alfonso S. Uzábal  
Alecop S. Coop + Enorme Estudio  
Enkarterrialde Landa Garapenarako Alkartea + Montenos  
Jaizkibel Konpania + Ixiar García  
Obe Hettich + Josian Lorente  
Orona Fundazioa + Alberto Flores  
Osakidetza OSI Araba ESI + Kraftkovia  
Osakidetza Red de Salud Mental de Bizkaia + Coletivo Qualquer  
Parte Zaharrear Bizi Auzo Elkartea + Koldo Telleria  
Travesía Pirenaica + Marc Badal

### Calendario :

Convocatoria de grupos: 26/02/2016 - 8/04/2016

Sesión de introducción: 7/06/2016

Sesión de presentación de resultados: 29/09/2016

Octubre 2016



Donostiako Udala  
Ayuntamiento de San Sebastián



Gipuzkoako  
Foru Aldundia

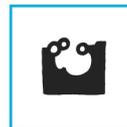


EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO



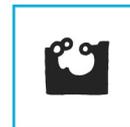
GOBIERNO DE ESPAÑA  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE  
SECRETARÍA DE ESTADO DE CULTURA





## Índice

1. Convocatoria pública de proyectos
2. Selección de diferentes
3. Sesión de introducción
4. Proyectos desarrollados
5. Sesión de presentación de resultados
6. Comunicación
7. Testimonios y cuestionarios de evaluación
8. Anexos



## 1. Convocatoria pública de proyectos

Del 26/02/2016 al 8/04/2016 Donostia/San Sebastián 2016 y Conexiones improbables organizaron una Convocatoria pública para que grupos de personas u organizaciones presentaran proyectos / retos / necesidades sobre los cuales querían trabajar con la metodología Hibrilaldiak.

Se presentaron 12 grupos:

Asociación de Desarrollo rural de la Comarca de las Encartaciones – ADR Enkarterrialde  
Agglomération Côte Basque-Adour (administración local)  
Ahunemendi (asociación)  
Alecop S. Coop. (Cooperativa de estudiantes)  
Cofradía San Prudencio (Vitoria-Gasteiz)  
Jaizkibel Konpainia (Hondarribia)  
Karraskan, Red de Experiencias Creativas de Euskadi  
Obe Hettich (S.L., Aizanarzabal)  
Orona Fundazioa  
Osakidetza Red Salud Mental de Bizkaia / Programa Lehenak de Primeros Episodios de Psicosis  
Osakidetza OSI Araba  
Parte Zaharrear Bizi Auzo Elkarte (Donostia)

Un jurado compuesto por Iñigo Cantero (Bestelab y participación, DSS2016), Amaia Agirreola (Responsable de participación del Ayuntamiento de Donostia-San Sebastián) y Arantxa Mendiharat (Conexiones improbables), destacó la variedad y el interés de las propuestas recibidas y eligió los siguientes 10 proyectos por considerar que eran los que mejor respondían a los criterios definidos en la convocatoria (cohesión del grupo que se presenta y capacidad para desarrollar lo que surja de Hibrilaldiak; interés social del reto definido y la capacidad de realizarlo en el marco de Hibrilaldiak; transferibilidad de los resultados del proceso):

ADR de la Comarca de las Encartaciones – Enkarterrialde  
Agglomération Côte Basque-Adour (administración local)  
Ahunemendi (asociación) (que más tarde pasa a llamarse Travesía Pirenéica)  
Alecop S. Coop. (Cooperativa de estudiantes)  
Jaizkibel Konpainia  
Obe Hettich (S.L., Aizanarzabal)  
Orona Fundazioa  
Osakidetza Red Salud Mental de Bizkaia / Programa Lehenak de Primeros Episodios de Psicosis  
Osakidetza OSI Araba  
Parte Zaharrear Bizi Auzo Elkarte (Donostia)



## 2. Selección de los diferentes

Después de la selección de los grupos, el equipo organizador de Hibrilaldiak invitó unos 15 "diferentes" a presentar una propuesta de colaboración con uno o varios de los grupos seleccionados; 10 de ellos presentaron propuestas para varias de las entidades, que fueron finalmente los profesionales seleccionados:



> para colaborar con la ADR Enkarterrialde, el colectivo gallego Montenoso (representado por la arquitecta María Ríos), una comunidad transdisciplinar que estudia, visibiliza y dinamiza las Comunidades de Montes Vecinales en Mancomunidad en Galicia así como otras

manifestaciones de los comunes y que está integrada por artistas, arquitectos, programadores informáticos, investigadores... Para responder al reto de la ADR (generar economía a partir de los recursos de la Vía verde Montes de Hierro), proponen centrarse en las personas y en su relación con la naturaleza, con el fin de visibilizar su vida en el camino de la Vía Verde, sin focalizarse sólo en el recurso sino en todo lo que engloba. Entender la naturaleza como un ecosistema y el camino como un conector de historias, de saberes, un lugar por el que transitan memorias de vidas y conocimientos situados.



> Para colaborar con la Agglomération Côte Basque Adour, una mancomunidad que agrupa a los municipios de Baiona, Anglet, Biarritz, Boucau y Bidart, se elige a Alfonso Uzabal, desarrollador de software libre que estudia e investiga la repercusión del uso de software y tecnologías libres en proyectos y

procesos colectivos. Para responder al reto de crear nuevas representaciones/ imaginarios de la Eurociudad Baiona-Donostia, propone crear espacios de encuentro e intercambio entre administración y ciudadanía,



creando así dinámicas que a su vez permitan generar representaciones múltiples e innovadoras del territorio.



> para colaborar con Alecop S. Coop, una empresa de la Corporación Mondragón especializada en el desarrollo de proyectos de formación y líder en el mercado español en el diseño y fabricación de equipamiento didáctico, entra Enorme, un estudio de arquitectura, integrado

por Rocío Pina, David Pérez y Carmelo Rodríguez, que colabora con empresas, instituciones y asociaciones en relación a sus procesos de innovación en el ámbito organizativo. Para responder al reto de recuperar el origen del proyecto de Alecop, es decir, una cooperativa de estudiantes, y pensar una actividad sostenible coherente con la identidad y las necesidades de los agentes implicados, plantean un proyecto en torno a la reinención de “necesidades” tanto desde la empresa como desde los propios estudiantes para la generación de nuevos modelos de relación o colaboración en el ámbito socio-productivo. Lo articulan a partir de 3 fases: aprendiendo de los estudiantes, aprendiendo de la empresa y estudiante busca empresa. Para ello, cruzando los datos de los estudiantes y las empresas, proponer generar nuevos formatos de relación entre ambos y buscar otros canales y formatos derivados de esta futura relación.



> para colaborar con Jaizkibel Konpainia, un colectivo de Hondarribia (Gipuzkoa) que participa en el Alarde con una compañía mixta de mujeres y hombres, Ixiar García, licenciada en Bellas Artes, que se ha especializado en el desarrollo de la creatividad personal y colectiva para la

innovación social. Creadora de We Are Pink Gorillas, desarrolla e investiga fórmulas para llevar al máximo la capacidad creativa de las personas en el ámbito educativo, laboral y social. Para responder al reto de repensar la



organización interna para crear nuevos futuros y redes, y atraer a nuevos integrantes, propone trabajar en 3 fases. La primera, escuchar las vivencias del grupo. La segunda, utilizar ejercicios performativos para ayudarles a expresar sus deseos y formularlos de tal manera que se les pueda dar un impulso positivo y creador. Y la tercera, dibujar la idea juntos y establecer los pasos para materializarla.



> Para colaborar con Obe Hettich, una multinacional alemana que diseña y fabrica principalmente herrajes, Josian Llorente, licenciado en Arquitectura por la KTH (Estocolmo, Suecia), dinamizador digital, formador tecnológico y gestor cultural, que trabaja en proyectos que

involucran usos ciudadanos, sociales y creativos de la tecnología en el ámbito cultural, educativo y en el espacio público. Para responder al reto de promover dentro de la empresa la mezcla de inquietudes personales y laborales basadas en la implementación de un sistema de prototipado rápido, propone partir del ejemplo de espacios donde se conjugan nuevas tecnologías con prácticas creativas y de cooperación como motores de innovación en el ámbito del diseño de productos digitales y físicos.



> Para colaborar con Orona Fundazioa, un conjunto de entidades, espacios y actividades nacido en 2013 como un ecosistema alrededor de la empresa de origen, Alberto Flores, de Flou Flou Diseñadores Asociados, un taller de diseño creado en Valencia en 2007 que se centra en el

desarrollo y la aplicación del pensamiento, herramientas y proyectos del Diseño, siempre desde una visión multidisciplinar, trabajando conceptos como hábitat, responsabilidad medioambiental, inteligencia colectiva, co-creación, participación, reconfiguración y diseño abierto. El reto consiste en reforzar los lazos y las relaciones entre Orona Fundazioa, Universidad de



Mondragón, A3 Research y Orona Zero, y a su vez desarrollar relaciones con el entorno geográfico próximo (Bidasoaladea, Oarsoaldea, Donostialdea), con el objetivo de reforzar la misión de la Fundación de servicio a la sociedad así como de hacer de ese espacio de reciente creación, un lugar vivo y abierto a su entorno. Alberto Flores propone trabajar la exploración y activación de recursos propios que están puestos a disposición del a ciudadanía y del territorio. En contextos híbridos, el dentro-fuera, igual-diferente, público-privado, queda diluido en pro de la generación de situaciones o dinámicas simbióticas. Propone buscar que la creación colectiva y la tecnología compartida sean protagonistas y que todas las partes se sientan reconocidas, representadas y capacitadas.



> Para colaborar con la OSI Araba (Organización sanitaria integrada de Osakidetza), Kraftovia, un colectivo que trata de desarrollar las capacidades perceptivas y expresivas de niños y niñas mediante el acercamiento sin prejuicios ni complejos a las

distintas disciplinas artísticas. Para responder al reto de crear espacios amables para los pacientes pediátricos, proponen realizar dinámicas que ayuden a reflexionar sobre las diversas formas de percibir los espacios que habitamos, en función de condicionantes físicos, ambientales o emocionales. Quieren ofrecer nuevas miradas que les lleven a explorar de manera compartida soluciones diferentes a las establecidas, intentando que el componente lúdico sea parte fundamental del proceso.



> Para colaborar con la Red de Salud Mental de Bizkaia (programa Lehenak de Osakidetza), se elije a Coletivo Qualquer, compuesto por Ibon Salvador y Luciana Chierigati, coreógrafos y bailarines que desarrollan metodologías para la cocreación como

“Máquinas de Colaboración”. Para pensar la creación de espacios dentro de

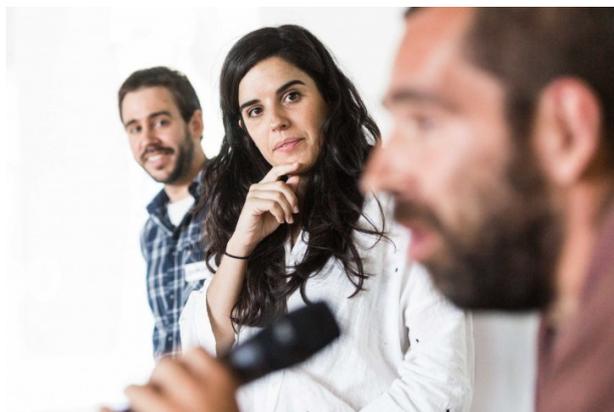


Lehenak en los cuales los pacientes puedan intercambiar y auto-organizarse, proponen comenzar con la dinámica denominada de Despliegue, en la que se parte del reto generando un abanico de posibilidades a partir de éste. Posteriormente analizan con el grupo qué camino o caminos les interesan seguir y determinan criterios que utilizan para elegir la dirección a tomar. Posteriormente, llevan a cabo una dinámica denominada de Materialización, una manera específica de pasar de la idea a la práctica: de la Idealización a la Materialización – del Pensamiento a la Acción.

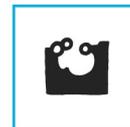


> Para colaborar con Parte Zaharrean Bizi Auzo Elkartea (Donostia), Koldo Telleria, licenciado en Arquitectura y diplomado en Urbanismo además de master en Antropología, actualmente profesor en la Escuela de Arquitectura de la UPV y fundó Hiria Kolektiboa; ha diseñado, dirigido y

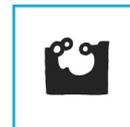
llevado a cabo procesos de participación ciudadana en diversos contextos del País Vasco además de trabajos de cooperación en Sahara, Mozambique y Pakistán. Actualmente trabaja e investiga en el ámbito del urbanismo y ordenación territorial en colaboración con la población. Para responder al reto de constituir el Consejo Social de la Parte Vieja de Donostia/San Sebastián, Koldo Telleria pone de relieve el disenso. El disenso en un barrio como punto de encuentro, como voluntad de entenderse y de juntarse en la cotidianidad. El objetivo es construir un contexto donde generar colectividad desde los puntos de vista, las vivencias, experiencias, necesidades, deseos, amores y odios. Desde la complejidad y con una perspectiva sistémica, intentar ver cómo el barrio se puede organizar para mejorar su futuro entre diferentes.



> Para colaborar con Travesía Pirenaica, asociación orientada a los Pirineos, a la montaña, a la aventura y los viajes así como a las grandes rutas que atraviesan esta cadena montañosa, Marc Badal, licenciado en Ciencias Ambientales y Master en Agroecología y Desarrollo Rural



Sustentable, que conoce de cerca diferentes proyectos autogestionados de recuperación. Para repensar el proyecto “Travesía Pirenaica”, valorando los recursos naturales del GR11 en una actividad económica sostenible de turismo de montaña, Marc plantea dos líneas de trabajo en torno a cómo tender puentes entre los transeúntes de los espacios de montaña. Por un lado, reflexionando sobre las montañas como espacio de trabajo para las poblaciones locales y sobre cómo la práctica del senderismo puede contribuir al desarrollo rural de la zona; por otro, en torno a los pueblos campesinos como creadores de paisaje pero también como parte del paisaje.



### 3. Sesión de introducción



Los diez binomios participaron en una sesión de introducción que tuvo lugar el 7 de junio 2016 en la sede de Donostia 2016. Acudieron (contando los "diferentes") 3 personas del equipo de Agglomération, 9 personas del equipo de Alecop, 3 personas de la ADR Enkarterrialde, 4 del equipo de Jaizkibel, 7 personas de Obe Hettich, 9 personas de Orona Fundazioa, 6 de la OSI Araba, 4 de la Red de Salud Mental de Bizkaia, 2 de Parte Zaharrean Bizi, y 5 de Travesía Pirenaica, en total unas 52 personas, a las cuales se sumaron 2 personas de 2016 (Enara García, Iñigo Cantero), 3 personas de Conexiones improbables (Roberto Gómez de la Iglesia, Arantxa Mendiharat y Miren Martín), así como el fotógrafo Iñigo Ibañez, el videasta Asier Urbietta y el dibujante Pedro Strukelj.

La sesión, que duró 3 horas (10:30-13:30), se pensó con dos objetivos principales: el primero era que los diferentes participantes se conocieran entre ellos y que incluso pudieran ayudarse y compartir retos y visiones; el segundo objetivo era introducir una reflexión sobre cómo se aborda un proceso de innovación, con qué herramientas y sobre todo con qué actitud.

En esta sesión:

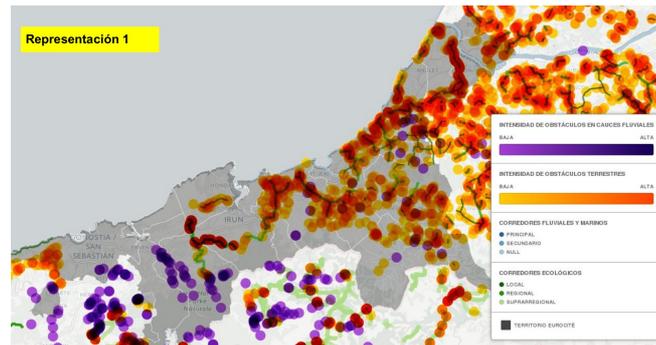
- > se presentó el marco de la Capitalidad y la pertinencia de un programa como Hibrilaldiak dentro de los valores de 2016;
- > se recordaron los objetivos y las pautas a seguir durante el proceso;
- > se organizó una breve dinámica de conocerse en grupos de 3 personas;
- > todos los participantes, de manera mezclada (sin poder coincidir en la mesa las personas de un mismo equipo) jugaron a "Encajar lo improbable", un juego de cartas que ayudar a reflexionar sobre procesos de innovación y de cambio,
- > y se organizó una dinámica llamada "Expertos improbables" que consiste en mezclar a los diferentes grupos para recibir inputs de cualquier persona sobre el reto definido para la píldora.

Al finalizar la sesión, cada binomio organizó la hoja de ruta del proyecto y fijó fechas de reunión en el calendario para llegar a realizar las 3 sesiones de trabajo de media jornada prevista en el marco de Hibrilaldiak.



#### 4. Proyectos desarrollados

##### Agglomération Côte Basque Adour + Alfonso S. Uzábal



La Eurociudad Baiona-Donostia lleva 20 años utilizando la misma imagen satélite para representar el territorio. Querían buscar otras maneras de representarlo de manera colectiva y las referencias que manejaban eran más bien artísticas. La

aportación de Alfonso Uzabal al grupo ha sido introducir nociones de mapeo basados en datos que maneja la administración pero que la mayoría de las veces no son de acceso públicos. El grupo ha estado investigando maneras de abrir esos datos al público (mediante convocatorias) y ha estudiado posibles herramientas para procesarlos (dándose cuenta que existen ya muchas y que quizás no haga falta construir la suya propia). Se han generado dos primeros prototipos accesibles on-line: uno ligado a los corredores fluviales y terrestres y los obstáculos que existen para transitarlos (ver imagen arriba), y otro ligado a la representación de la eurociudad usando las alturas de las construcciones.

La hoja de ruta que ha establecido la Agglomération en base a lo aprendido sigue varios puntos: alimentar y enriquecer la base de datos disponible y hacerla accesible a la ciudadanía; imaginar dinámicas de animación y acompañamiento con sectores concretos de la ciudadanía para que trabajen con los datos y se apropien de las herramientas de representación; diseñar un plan de comunicación, encontrar financiación y realizar los trámites burocráticos y administrativos necesarios para normalizar el proceso.

##### Alecop S. Coop + Enorme Studio



Gracias al proceso de trabajo puesto en marcha entre Alecop y Enorme Studio, han colaborado trabajadores/as y estudiantes que forman la cooperativa conjuntamente; y personas que de manera habitual no tienen ocasión de

tener contacto dentro de la organización. Para afrontar su reto de innovar en



lo social atendiendo a los valores del cooperativismo, han invitado a agentes exteriores para que aportaran su mirada desde fuera de la organización y han realizado varios proyectos en esa dirección: anfitrión de buenas prácticas (un plan de acogida a alumnos en prácticas y nuevos socios), una red social-laboral y un espacio maker o zona de innovación abierta para generar nuevos proyectos.

### Enkarterrialde Landa Garapenarako Alkartea + Montenosos



El reto era cómo convertir la Vía Verde Montes de Hierro en un producto generador de riqueza y empleo. Para ello, se creó un grupo heterogéneo territorial agrupando a los 6 municipios implicados en la Vía verde.

La primera sesión fue de reconocimiento y de ordenar las ideas, aprovechando un plano gigante colocado

en el suelo que representa el recorrido de la vía verde. En la segunda sesión se intentó definir quiénes eran los agentes, usuarios y modos de gestión. En la tercera sesión, se activó un juego creado por Montenosos, "Montes de hierro en común" (<https://montenosos.titanpad.com/122?>) para experimentar la organización y gestión en común de la Vía Verde Montes de Hierro. Sitúa a las participantes en hipotéticas circunstancias en las que han de decidir el grado de implicación, el reparto de roles en el grupo, el modelo de gestión, los proyectos prioritarios para la vía, etc. Con el juego se trata de fomentar:

- La socialización: el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. No se trata de un juego competitivo, sino cooperativo.
- La toma de conciencia y responsabilidad: a lo largo del juego, las participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias.
- La capacidad de trabajo en grupo y toma de decisiones.
- La capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basa en plantear situaciones que han de ser resueltas.

El grupo acaba de esta manera con un doble resultado: el haberse creado y cohesionado, y el haber tomado conciencia de la necesidad de afrontar la Vía Verde de manera conjunta, distribuyendo roles y responsabilidades.



### Jaizkibel Konpainia + Ixiar García



De la mano de Ixiar García, la compañía Jaizkibel ha podido repensar su forma de trabajar y buscar un cambio interno, como un primer paso para la transformación de la ciudad en la que viven. Para ello, han realizado varias dinámicas grupales que han servido para

replantear la organización y su actividad. Las y los miembros de la compañía reconocen que este proceso les ha servido para afrontar el alarde mixto que organizan como una acción de disfrute y placer, más que como un momento de conflicto. Realizarán diversas acciones como el reparto de chapas y pegatinas con el mensaje “Nik ere pausoa emango dut” (“yo también daré el paso”) en comercios de la ciudad y la impresión de un calendario con ilustraciones y mensajes relacionados con su causa, entre otras.

### Obe Hettich + Josian Llorente



La empresa, en plena transformación y mutación, plantea junto con Josian Llorente poner en marcha un proceso de innovación y creación transversal que haga partícipes a todas las personas y departamentos que conforman la organización. Han realizado varias dinámicas usando entre otras

herramientas un juego de cartas (elaboradas específicamente con espacios, artefactos, etc. de la propia organización) con el objetivo de buscar nuevas ideas de manera colectiva. También pondrán en marcha una iniciativa llamada 'biblioteca de esencias' y han buscado inspiración creativa en el símil de que generar un artefacto en una empresa como la suya es como cocinar (búsqueda de ingredientes, elaboración culinaria y emplatado).



### Orona Fundazioa + Alberto Flores

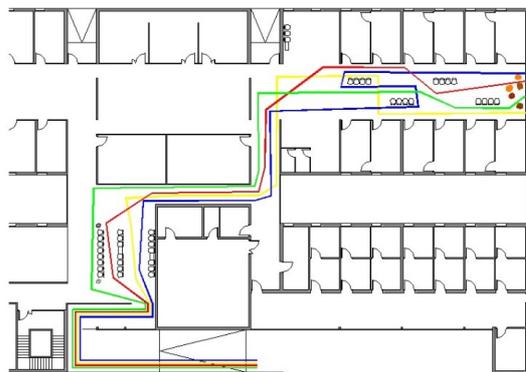


El reto consiste en reforzar los lazos y las relaciones entre Orona Fundazioa, Universidad de Mondragón, A3 Research y Orona Zero, y a su vez desarrollar relaciones con el entorno geográfico próximo (Bidasoaldea, Oarsoaldea, Donostialdea), con el objetivo de reforzar la

misión de la Fundación de servicio a la sociedad así como de hacer de ese espacio de reciente creación, un lugar vivo y abierto a su entorno. Se hizo mediante la activación de una microexperiencia de Ideo Factory, y concretamente, de un taller denominado Co/Orona un ejercicio real de innovación social que aplicó de alguna manera la propia metodología de Hibiraldiak en el que participaron agentes del entorno (que definían el reto) y estudiantes en ingeniería de Mondragón. El resultado han sido ideas y acciones planteadas desde el grupo de estudiantes tanto para Mater, un barco educativo, como Albaola, una escuela-taller de barcos balleneros, ambos localizados en Pasaia.

### Osakidetza OSI Araba ESI + Kraftkovia

#### Piloto



Con el objetivo de procurar que la experiencia de las y los niños que acudan a los centros de salud de la OSI sea más amable, han “umenizado” algunos de los espacios de espera. Tras recoger la opinión de las y los pacientes y profesionales del centro, diseñaron una metodología que

aplicaron en el centro de Salburua, que a su vez luego fuera aplicable en otros centros de la OSI. Además, pusieron en marcha un prototipo en ese centro, consistente en incorporar el juego como parte de la visita al centro. Para ello, marcaron cuatro caminos de colores que llevaban a un único punto, caminos que las y los niños podían seguir a modo de laberinto.



### Osakidetza Red de Salud Mental de Bizkaia + Colectivo Qualquer

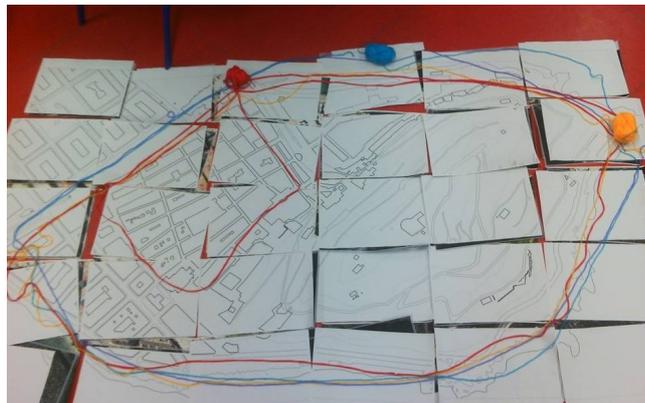


Desde el programa Lehenak se trabaja por el mayor grado de recuperación posible de los pacientes y suele ser complejo porque la propia enfermedad provoca un aislamiento progresivo difícil de controlar desde el ámbito ambulatorio. El reto era crear un espacio alternativo para todos estos

pacientes que se han quedado más aislados, donde puedan juntarse y motivarse.

Se ha abordado el trabajo desde metodologías procedentes de la creación coreográfica ("máquina de colaboración"). Primero abriendo el foco y luego cerrándolo hasta llegar a dos posibles líneas de trabajo que el equipo de Lehenak seguirá indagando.

### Parte Zaharrea Bizi Auzo Elkarte + Koldo Telleria



La Parte Vieja es un espacio urbano con una realidad históricamente compleja, tanto por su configuración como por la diversidad de las y los habitantes que lo conforman. Ante esta realidad, plantearon el reto de superar las diferencias entre las y los vecinos, así como colectivos,

del barrio y buscar un clima de cooperación y cohesión. Con la ayuda de Koldo Telleria, han realizado tres sesiones a las que han sido invitadas la mayor parte posible de colectivos relacionados con el barrio (que representarían la diversidad del vecindario): la primera sesión fue para conocerse mejor entre los colectivos; la segunda para detectar puntos de unión y acuerdo entre todos los presentes; y la tercera para decidir cómo se organizarán en el futuro, en pro de la colaboración y la unión de fuerzas.



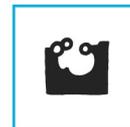
### Travesía Pirenaica + Marc Badal



Con el objetivo de aterrizar el proyecto “Travesía Pirenaica” desde una realidad virtual hacia una realidad del propio territorio, Marc Badal ayudó al equipo de Travesía Pirenaica a encontrar nuevas formas de habitar el territorio y de entender el mundo, que podían dar otra visión del día a día de los habitantes de esas zonas rurales

y montañosas.

El resultado fue un viaje iniciado desde San Sebastián rumbo a diferentes puntos de los Pirineos para recoger experiencias y testimonios de habitantes de la zona. Todas estas vivencias se recogen en el proyecto digital 'Territories by people', poniendo así en valor los Pirineos más allá del senderismo. Es un viaje en proceso, que aún no ha terminado.



## 5. Sesión de presentación de resultados



La sesión de presentación de resultados tuvo lugar el 29 de septiembre 2016 de 10h a 14h en la Fundación Orona (Hernani).

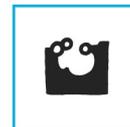
Participaron los 10 binomios agrupando unas 50 personas. Estuvieron también presentes Enara García e Iñigo Cantero de Donostia 2016, así como Roberto Gómez de la Iglesia, Miren Martín y Arantxa Mendiharat de Conexiones improbables, el fotógrafo Iñigo Ibañez, el videasta Asier Urbieta y el dibujante Pedro Strukelj.

Los binomios hicieron cada uno una presentación de 10-15 minutos del proyecto desarrollado, recordando el reto, exponiendo el proceso, los resultados y los aprendizajes.

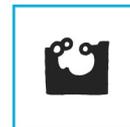


A la vez que los binomios exponían lo hecho, se dio a las personas presentes la posibilidad de escribir comentarios en post its sobre lo presentado y pegarlos en un panel habilitado para tal efecto. Así, cada grupo pudo después de su presentación, recoger impresiones, comentarios, sugerencias, de otros

participantes, además de las preguntas que habían podido escuchar en directo.



Después de las presentaciones se abrió una ronda de debate y se inició una conversación sobre los aprendizajes del proceso. Se recordó la fecha de la sesión final a la cual se invita a los participantes de las tres ediciones de Hibrilaldiak, el 26 de noviembre de 2016.



## 6. Comunicación



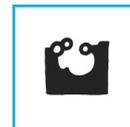
A lo largo de esta tercera edición de Hibrilaldiak, se han desarrollado las siguiente acciones de comunicación:

- Redes Sociales: desde la página de Facebook de Conexiones improbables (<https://www.facebook.com/Conexiones-improbables-185802244786374/>), en el perfil de Slow Innovation (<https://www.facebook.com/slowinnovation>) y en el Twitter @im\_probables.
- Web de Conexiones improbables ([www.conexionesimprobables.com](http://www.conexionesimprobables.com)): se ha incluido la tercera edición en la página general de Hibrilaldiak y se ha hecho una página por cada uno de los proyectos.
- Documentación: se ha documentado la tercera edición por medio de fotografías y un vídeo resumen. Este último está editado en euskera, español, francés e inglés.

Por otro lado, actualmente se está en pleno proceso de edición de un libro, contemplado en el concurso de Hibrilaldiak, que se hace eco de los 24 proyectos desarrollados a lo largo de las 3 ediciones. El libro irá en euskera, español, francés e inglés.

Además, y basándose en las ilustraciones de Pedro Strukelj y pendiente aún de que DSS2016EU confirme su apoyo y de la firma del acuerdo en caso afirmativo, se podría editar un libro que narre gráficamente las 24 colaboraciones entre organizaciones y diferentes.

La entrega del libro se realizará en el evento final del 26 de noviembre de 2016 que se llevará a cabo en la Sala Kutxa Kultur de Tabakalera.



## 7. Testimonios y cuestionarios de evaluación

### 7.1. Comentarios de participantes recogidos en la sesión de presentación de resultados

Agglomération Côte basque Adour (Dominique Hiriart): *"Nos hemos dado cuenta de la importancia de los datos, si tienes datos accesibles se pueden hacer cosas maravillosas. La administración es complicada y lenta pero tiene una capacidad de datos increíble"*.

Jaizkibel Konpainia (Elizabeth Olaskoaga Ezeiza): *"Después de un proceso duro con Ixi, en 4 sesiones, hemos visto que se pueden hacer las cosas de otra forma. Nos ha valido para organizarnos de manera diferente y sobre todo, ya que es una fiesta, hacer que sea divertido y placentero, en lugar de una pelea y de estar todo el día peleando. Viendo también que si nosotros cambiábamos igual también cambiaría algo de la ciudad. Ha sido divertido, productivo y damos las gracias al proyecto"*.

Obe Hettich (Oscar García): *"El aprendizaje para nosotros ha sido la importancia de involucrar a las personas para que ellas mismas generen los proyectos y los hagan suyos. También la palabra "diferente", que para generar innovación hay que hacer algo diferente y no dejarlo en una teoría. Y que a veces lo más sencillo es lo que mejor transmite los valores"*.

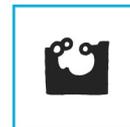
Orona Fundazioa (Iñigo Marquet): *"Uno de los resultados del proyecto es que se está valorando introducir esta dinámica (Co-Orona) dentro de ese mestizaje entre humanistas y tecnólogos, en el Master que ofrece Orona"*.

OSI Alaba: *"Uno de los aprendizajes ha sido ver que es positivo generar escenarios de descarga de ideas aparentemente absurdas porque de ellas pueden surgir caminos inesperados ; otro aprendizaje ha sido escuchar a las personas, cómo quieren vivir el proceso. No tener miedo a los objetivos complejos, escuchar propuestas de personas ajenas al proyecto porque aportan nuevos puntos de vista. Lo importante es combinar la creatividad, el atrevimiento y la prudencia"*.

Parte Zaharrear Bizi Auzo Elkarte (Koldo Telleria): *" Kolektibo esberdinak borobil batean osatu ditugu. Zaila izan da ulertaraztea punto berdin batean denok kokatu behar garela"* .

Parte Zaharrear Bizi Auzo Elkarte (ostalaritza): *"Alde zaharrear lan egiten dut, ostalari bezala. Bi ondorio oso positivo ikusi ditut: elkar ezagutzea (gune txikia da baina ez gara ezagutzen); eta horretaz gain, abiapunduan bi iritzi zeunden, baina azkenean konturatu gara interes amakomun asko direla ere (gentrifikazioa, etc.)"*.

Travesía pirenaica (Uxua Domblas): *"Hemos hecho un camino en el que encontramos mil ideas para afrontar la vida. Hemos conocido lo que está pasando, los agentes claves que están incluso en valles muy complejos"*.



### 7.2. Cuestionarios on-line

Todos los participantes han recibido un cuestionario on-line antes de empezar un proceso, y recibirán otro dos semanas después de finalizar el proceso para evaluar su participación en Hibrilaldiak.

Enviaremos los resultados completos antes del 26 de noviembre.

### **8. Anexos**

Listado de participantes en la sesión de metodología del 25/02/2016

Orden de la sesión de metodología del 25/02/2016

Orden de la sesión de presentación de resultados del 12/05/2016

*[Nota: Las bases de la Convocatoria pública y el Formulario de inscripción son los mismos que los usados en las dos primeras convocatorias]*