

DC Living Lab 2024

Índice

Introducción y contexto	2
Introducción	2
Acerca de la DC Network	2
Acerca del Foro Mundial de la Creatividad	2
Los organizadores: Travelling U	2
El programa: 4 retos, titulares de los retos y participantes	3
En detalle	3
Los retos	3
Los titulares de los retos	3
Los participantes	4
Metodología y actividades clave: virtuales y presenciales	7
Marco metodológico	7
Actividades principales	8
Los talleres virtuales intensivos	9
El Foro Mundial de la Creatividad 2024 presencial en Bilbao	9
Resultados: Soluciones propuestas, conclusiones, comentarios y medios de comunicación	10
Soluciones propuestas	10
Conclusiones	11
Comentarios	12
En cifras	13
¿Y ahora qué?	14
Propuesta para la próxima edición del DC Living Lab, teniendo en cuenta todos los comentarios de las partes interesadas.	14

Introducción y contexto

Introducción

DC Living Lab es un programa internacional de intercambio de estudiantes centrado en la creatividad y la innovación, impulsado por la Districts of Creativity Network. Ofrece a los estudiantes de todos los Distritos de la Creatividad (DC) la oportunidad de trabajar en un equipo internacional para hacer frente a los retos de las Industrias Culturales y Creativas (ICC).

El DC Living Lab está impulsado por la DC Network y se celebra en el marco del Foro Mundial de la Creatividad (CWF). La edición de 2024 fue organizada por el Distrito Cultural y Creativo de Euskadi.

Este año, el programa se desarrolló en formato híbrido, combinando talleres virtuales intensivos durante 5 días con un taller presencial y presentaciones durante el Foro Mundial de la Creatividad.

Acerca de la DC Network

Fundada en 2004, la Red de Distritos de Creatividad (DC) reúne a regiones de todo el mundo que se centran en la creatividad para fomentar la innovación y la prosperidad. Los miembros de los DC creen que la combinación de creatividad / industrias creativas, tecnología/ciencia y espíritu empresarial es una fuente importante de prosperidad y crecimiento. La orientación internacional la convierte en una red única de regiones que dan prioridad a la creatividad y la innovación.

Acerca del Foro Mundial de la Creatividad

Cada año, una de las regiones de los DC organiza el Foro Mundial de la Creatividad. Esta conferencia es el acto emblemático de la DC Network y reúne a más de 500 personas para debatir sobre creatividad, innovación y espíritu empresarial. Líderes de gobiernos, empresarios, creativos y responsables políticos se reúnen para intercambiar ideas sobre cómo hacer de sus regiones focos de innovación y creatividad. En 2024, el CWF se celebró en las tres capitales del País Vasco: Bilbao, Donostia-San Sebastián y Vitoria-Gasteiz.

Los organizadores: Travelling U

Travelling U dirigió este año el proceso del DC Living Lab en colaboración con KSIGune, en representación del Distrito Cultural y Creativo de Euskadi. Travelling U es una cooperativa educativa que diseña experiencias internacionales de aprendizaje basadas en tres pilares: aprendizaje colaborativo, liderazgo centrado en el ser humano y espíritu emprendedor.

Kaisu Tuominiemi y Ainhoa Esnaola actuaron como principales responsables y representantes, dirigiendo el diseño y la facilitación del programa, las conexiones con las partes interesadas y las colaboraciones de esta edición.

El programa: 4 retos, titulares de los retos y participantes

En detalle

En la edición de 2024 del DC Living Lab, los retos planteados a los participantes estaban estrechamente relacionados con cada área temática (AT) definida por el CWF2024.

Distintas empresas destacadas vascas con proyectos relacionados con las AT fueron las encargadas de proponer los retos del programa.

La captación y selección de participantes se llevó a cabo en colaboración con todos los Distritos Creativos de la DC Network. Se hizo hincapié en garantizar la representación de diversos distritos, con el fin de abarcar una variedad de perfiles, disponibilidad, experiencia y entusiasmo.

Los retos



<p>TA1 Governance & CCIs</p> <p>REIMAGINE URBAN SPACE: COLLABORATIVE <i>GOVERNANCE</i> MODELS</p> <p>Challenge owner: Urban bat</p>	<p>TA2 Innovation in and within the CCI sectors</p> <p>FUTURE RIDES: <i>EXPLORING</i> TOMORROW'S VEHICLE INTERIOR</p> <p>Challenge owner: AIC</p>
<p>CCIs companies and markets</p> <p>SUSTAINABLE SOUNDSCAPES: BUILDING AN <i>AUTHENTIC</i> CONNECTION WITH MILLENNIALS AND GEN Z THROUGH SUSTAINABILITY</p> <p>Challenge owner: Last Tour</p>	<p>TA4 Education and research in CCIs</p> <p>THE FUTURE OF FASHION EDUCATION: CAN WE CREATE <i>CUTTING-EDGE</i> BIOMATERIALS FOR THE FASHION INDUSTRY USING VIRTUAL TOOLS AND RESOURCES FROM NEARBY BUSINESSES?</p> <p>Challenge owner: Elisa Palomino & BIAAF</p>

Los titulares de los retos

AT1. URBANBAT. <https://urbanbat.org/>

Urbanbat coordina procesos innovadores de regeneración urbana y mejora territorial en colaboración con comunidades y administraciones locales. La cooperativa está formada por un equipo transdisciplinar de personas procedentes de la arquitectura, el urbanismo, las ciencias sociales, la comunicación y la pedagogía.

Urbanbat ha trabajado anteriormente con el municipio de Sestao y el reto propuesto continúa el trabajo previo desarrollado para promover la activación de espacios comunitarios en el barrio de Txabarri.

Esta experiencia piloto podría servir de modelo para futuras activaciones.

AT2. AIC-AUTOMOTIVE INTELLIGENCE CENTER. <https://www.aicenter.eu/>

AIC-Automotive Intelligence Center es un centro europeo que genera valor para el sector de la movilidad basado en un concepto de innovación abierta en el que las empresas mejoran su posicionamiento mediante la cooperación. Con un enfoque de mercado, AIC ofrece servicios que mejoran la capacidad del sector de la automoción a nivel global, integrando formación, investigación, desarrollo industrial y nuevos negocios en una misma estructura. En la actualidad, 30 organizaciones de 9 nacionalidades distintas y más de 950 profesionales trabajan en sus instalaciones.

AT3. LAST TOUR. <https://lasttour.org/es/>

Last Tour es una de las principales empresas de la industria musical, que abarca áreas de negocio como la promoción de giras y festivales de interés internacional, una agencia de creación de experiencias musicales para marcas, un sello discográfico y la gestión de proyectos de consultoría en el sector.

Su evento más importante, el Bilbao BBK Live, se ha convertido en un importante proyecto cultural en Europa a lo largo de 16 años, atrayendo a miles de entusiastas de la música a Kobetamendi, cerca de Bilbao. La empresa aspira a ser una organización sostenible e independiente que contribuya al bienestar y desarrollo de la sociedad mediante iniciativas culturales y sociales.

AT4. ELISA PALOMINO y BIAAF

Bilbao International Art & Fashion (BIAAF) es una organización sin ánimo de lucro centrada en dar a conocer a jóvenes diseñadores de moda de todo el mundo con talento, innovadores y radicalmente creativos. Siempre en contacto con diseñadores emergentes, escuelas de moda de renombre y expertos de la industria mundial de la moda, la BIAAF va más allá de su función principal de ser un concurso de moda con la organización de diversas iniciativas. Entre estas se incluyen foros, conferencias y actividades de formación celebradas en instituciones de prestigio. <https://biaaf.com/>

Elisa Palomino, con 25 años de experiencia diseñando para marcas de lujo como John Galliano y Christian Dior, tiende un puente entre la moda, la educación y la antropología. Doctora en Antropología y Moda Sostenible por el London College of Fashion, es profesora internacional y ha ocupado el cargo de directora de Fashion Print en Central Saint Martins, a la cabeza de innovaciones sostenibles.

Ha dirigido proyectos financiados por la UE, como FishSkin, y obtenido prestigiosas becas de investigación. Como investigadora asociada en el Smithsonian, está especializada en la moda indígena del Ártico. Elisa colabora activamente con la BIAAF.

www.fishskinlab.com

www.biaaf.com

Los participantes

El DC Living Lab acogió a 32 participantes de 8 Distritos de la Creatividad: Baden-Wurtemberg, País Vasco, Cataluña, Flandes, Karnataka, Escocia, Tampere y Dinamarca central.

Estos participantes aportaron un amplio abanico de conocimientos multidisciplinares procedentes de su formación académica en diseño, arquitectura, moda, ingeniería, espíritu empresarial, comunicación y música. El 75 % de los participantes eran mujeres.

En total, el programa contó con la participación de más de 50 personas, incluidos miembros de la red de DC, coordinadores de zona y titulares de los retos.

AT1 - Urbanbat

Helena	Soell	Hochschule Mannheim	Grado	Diseño de la Comunicación	Baden-Wurtemberg
Ruchira Thilanga Weerakoon	Liyanage	Universidad de Tampere	Máster	Arquitectura Sostenible	Tampere
Daniela	Castro Solano	ELISAVA	Máster	Diseño Estratégico en la Complejidad	Cataluña
Martín	Pérez Pollero	Universidad de Deusto	Doctorado	Ocio, Juego, Comunicación	País Vasco
Vera	Barros	Universidad Thomas More de Malinas	Postgrado	Espacio y Diseño de Servicios	Flandes
Koro	Arregi Arrasate	Universidad de Mondragón	Grado	Liderazgo Emprendedor e Innovación (LEINN)	País Vasco
Beyzanur	Altinay	Universidad de Ciencias Aplicadas de Ulm	Grado	Sistemas de Información Empresarial	Baden-Wurtemberg
Giulia	Martinelli	IED - Instituto Europeo di Design	Grado	Diseño de Interiores	Cataluña

A2 - AIC

Tobias	Maischatz	Universidad de Nuertingen-Geislingen	Grado	Automoción y Movilidad	Baden-Wurtemberg
Phoebe	Bates	Universidad de Edimburgo	Grado	Diseño Gráfico	Escocia
Queralt	Santacreu Sánchez	IED Barcelona	Grado	Diseño de Productos - Transporte	Cataluña
Mohammad Asif	Ibtehaz	Universidad de Tampere	Máster	Tecnología de la Información	Tampere
Birgit	Bates	Universidad de Amberes	Máster	Desarrollo de Productos	Flandes
Nithyashree	NC	Instituto de Tecnología RNS	Grado	IA y Aprendizaje Automático	Karnataka

Sara	Zozaya	Universidad de Mondragón	Grado	Liderazgo Emprendedor e Innovación (LEINN)	País Vasco
Vivek	Goutam	Universidad Tecnológica Visvesvaraya	Grado	Ingeniería Informática	Karnataka

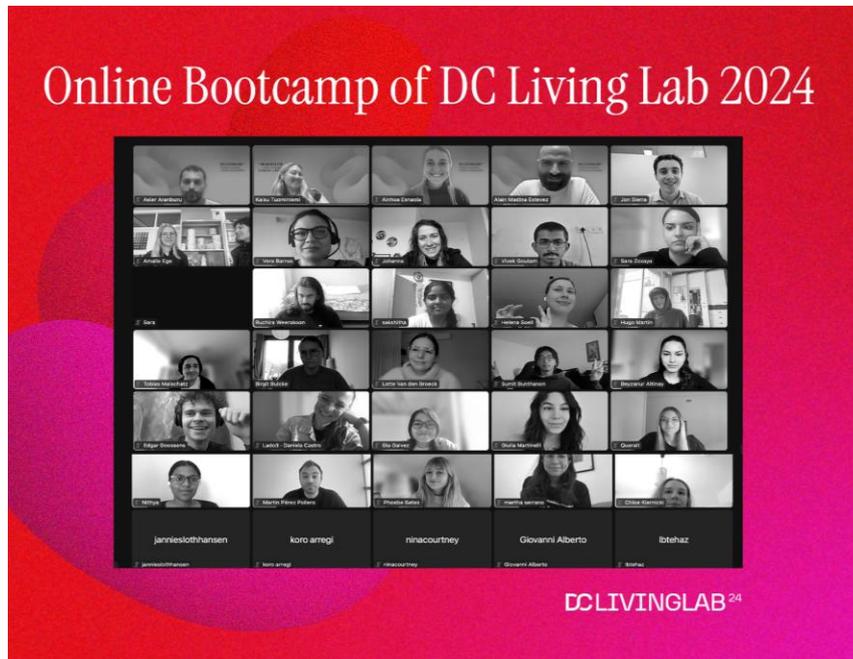
AT3 - Última gira

Anna	Schocke	Popakademie Baden-Wurtemberg	Máster	Música e Industrias Creativas	Baden-Wurtemberg
Gia Victoria	Gálvez	ELISAVA	Máster	Investigación para el Diseño y la Innovación	Cataluña
Johanna	Feger	Popakademie Baden-Wurtemberg	Grado	Industria Musical	Baden-Wurtemberg
Lotte	Van den Broeck	Universidad de Amberes	Máster	Desarrollo de Productos	Flandes
Martha	Serrano	Escuela de Diseño ELISAVA	Grado	Diseño Gráfico, de UX e Industrial	Cataluña
Sara	Vega Fernández	UOC (Universitat Oberta de Catalunya)	Máster	Gestión Cultural	País Vasco
Edgar	Goossens	Universidad de Amberes	Máster	Desarrollo de Productos	Flandes
Giovanni Alberto	De la Cruz Regalado	Universidad de Mondragón	Grado	Liderazgo Emprendedor e Innovación (LEINN)	País Vasco

AT4 - BIAAF y Elisa

Nina	Courtney	Universidad de Edimburgo	Grado	Diseño Gráfico	Escocia
Chloe	Kiernicki	Universidad de Tampere	Máster	Arquitectura Sostenible	Tampere
Sumit	Bunthanon	HOGENT- Universidad de Artes y Ciencias Aplicadas	Grado	Tecnología de la Moda	Flandes
Amalie	Ege	Escuela de Diseño de Kolding	Máster	Design For Planet - Diseño Textil	Dinamarca
Jannie	Sloth Hansen	Escuela de Diseño de Kolding	Máster	Design For Planet - Diseño Textil	Dinamarca
Sakshitha	A	Instituto de Tecnología RNS	Grado	Ingeniería Informática	Karnataka

Hugo	Martín Sánchez	IED - Instituto Europeo di Design	Grado	Diseño de Productos	Cataluña
Jon	Sierra González	Universidad de Mondragón	Grado	Liderazgo Emprendedor e Innovación (LEINN)	País Vasco



Metodología y actividades clave: virtuales y presenciales

Marco metodológico

El programa ofrecía una metodología dinámica, combinando talleres virtuales intensivos durante 5 días con talleres presenciales en el CWF2024. Adaptado a equipos multidisciplinares, se diseñó para abordar los retos definidos por las principales empresas de las Industrias Culturales y Creativas (ICC).

Enfoque metodológico:

_Pensamiento de diseño prospectivo:

Guiamos a los equipos para que apliquen el pensamiento de diseño a través de la lente de Futures Thinking. Esto les capacita para desplazar su atención de los prejuicios presentes a los panoramas futuros, fomentando la creación de soluciones innovadoras.

_Hojas de ruta generativas:

Los equipos adoptan una perspectiva holística y viva para la innovación y la estrategia. Siguen un proceso estructurado, que incluye pasos como analizar, fantasear, concretar, realizar, fabricar y presentar, lo que garantiza una resolución de problemas completa y eficaz.

_Colaboración y facilitación en equipo:

A lo largo del programa, los equipos se benefician de los esfuerzos de colaboración facilitados por mentores dedicados. Colaboran con los expertos y los titulares de los retos para garantizar un entorno propicio para la exploración y el crecimiento.

Actividades clave

Todos los equipos aprendieron una metodología principal a través de sesiones virtuales compartidas. Estas sesiones garantizaron que todos los equipos avanzaran de forma coherente y dispusieran de las herramientas necesarias para seguir avanzando.

Cada equipo del reto contó con su facilitador para apoyar el proceso de aprendizaje y con una clase magistral impartida por los titulares de los retos relacionada con el tema del reto.

Los equipos tuvieron dos puntos de contacto para contrastar las soluciones diseñadas con representantes de la industria, coordinadores de área y titulares de los retos.

Los resultados finales se presentaron como parte de casos seleccionados en cada área temática del CWF, lo que permitió darles visibilidad y la oportunidad de tender puentes para futuras colaboraciones.

Todo el proceso contó con el apoyo de una plataforma y herramientas virtuales, donde los equipos podían encontrar recursos y herramientas, subir sus tareas y seguir desarrollándolas.



Los talleres virtuales intensivos

Talleres virtuales intensivos durante 5 días, del 18 al 22 de marzo de 2024. Principales herramientas virtuales utilizadas: Notion, Miro, Zoom



[Vídeo de los talleres virtuales intensivos](#)

El Foro Mundial de la Creatividad 2024 presencial en Bilbao

El DC Living Lab consiguió un puesto en el Foro Mundial de la Creatividad 2024, celebrado del 15 al 17 de abril en Bilbao (País Vasco).

Los participantes se sumergieron de lleno en la conferencia, beneficiándose de los diversos debates, presentaciones, oportunidades de establecer contactos y visitas a distintos lugares. Además, siguieron una agenda a medida para ultimar sus soluciones y presentarlas durante el acto.

Para preparar las presentaciones de siete minutos del segundo día, los equipos asistieron a un taller el primer día para asegurarse de que estaban preparados para exponer sus estudios de caso.



[Vídeo resumen del DC Living Lab](#)

Resultados: soluciones propuestas, conclusiones, comentarios y medios de comunicación

Los retos se transformaron ligeramente durante el proceso de preparación de los retos del DC Living Lab y el CWF. En las siguientes imágenes, se puede ver el reto final en el que trabajaron los equipos y las soluciones que idearon durante el programa, presentadas el segundo día del CWF2024.

También se pueden leer los comentarios que los participantes y otras partes interesadas clave han hecho sobre el programa y diversas piezas de los medios de comunicación, como vídeos, fotos y publicaciones creados a lo largo del proceso.

Soluciones propuestas

The outcomes

■ DC LIVING LAB®
Report 2024
dcLivinglab.info

TA1
Governance & CCIs

REIMAGINE URBAN SPACE:
COLLABORATIVE GOVERNANCE MODELS

Challenge owner: Urban bat

The Challenge:

Design of a management and governance model to activate disused ground floor premises, based on the idea of expanded housing.

Solution developed:

A new collaborative governance model called tres consejos rooted in transparency, responsibility and community as part of the governance.

[Presentation doc.](#)



The outcomes

■ DC LIVING LAB®
Report 2024
dcLivinglab.info

The Challenge:

Explore how new tech shapes future car interiors and interactions between people and vehicles. We're looking at emerging services, features, and business models, all within a changing mobility landscape with smarter, more connected, and automated systems. The focus is on analyzing and suggesting scenarios for how people will interact with future vehicles.

TA2
Innovation in and within the CCI sectors

FUTURE RIDES: EXPLORING TOMORROW'S VEHICLE INTERIOR

Challenge owner: AIC

Solution developed:

Introduction of future trends and an outcome of 4 different future car interior proposals based on the values of comfort, adaptability and user engagement. Portrait through 4 possible car users of the future.

[Presentation doc.](#)



The outcomes

■ DCLIVINGLAB® Report 2024 [dclivinglab.info](#)

The challenge:

To create an experimentation laboratory for large sustainable events by developing all the knowledge and social awareness levels necessary for the future implementation of a Festival model that is governed by the principles of the Circular Economy.



Solution developed:

Development of Baserri Fab Lab concept, a place to bring creatives together.

A community-driven space that fosters Basque culture, provides a meeting place with sustainable values, and promotes circularity through social, economic, and ecological initiatives

[Presentation doc.](#)

CCIs companies and markets

SUSTAINABLE SOUNDSCAPES:
BUILDING AN *AUTHENTIC*
CONNECTION WITH MILLENNIALS AND
GEN Z THROUGH SUSTAINABILITY

Challenge owner: Last Tour

The outcomes

■ DCLIVINGLAB® Report 2024 [dclivinglab.info](#)



The Challenge:

Explore and challenge ideas on sustainability in terms of materials, production methods, and education

- ...What strategies can be employed to actively engage students in hands-on projects transforming local waste?
- ...How can one gain practical experience in sustainable material innovation while also empowering virtual skills?
- ...Which skills are activated through the challenge? What does this reveal about future skills necessary in the industry?
- ...Document design development to reveal inspiration and research

Solution developed:

An educational platform and an app for lifelong community based learning in the field of fashion design and biomaterials. The outcome included a prototype and a storyline of the app, a research portfolio of hands on bio material exploration the team had during the process, and a magazine that reflected through the whole creative journey.

[Presentation doc.](#)

TA4 Education and research in CCIs

THE FUTURE OF FASHION EDUCATION: CAN WE CREATE *CUTTING-EDGE* BIOMATERIALS FOR THE FASHION INDUSTRY USING VIRTUAL TOOLS AND RESOURCES FROM NEARBY BUSINESSES?

Challenge owner: Elisa Palomino & BIAAF

Conclusiones

Conclusiones del DC Living Lab presentadas en la última mesa redonda del CWF

Empecemos hablando de las personas que participan en el proceso: los participantes que hemos tenido han demostrado una capacidad asombrosa en distintas habilidades y, sobre todo, una actitud para aprender y crear que habla del potencial que tenemos con los jóvenes del sector. Han dado respuesta a retos reales y complejos, no solo con lo que se les pedía, sino yendo más allá. Esto habla de su capacidad de adaptación y resolución.

Cuando reunimos a estas personas en equipos multidisciplinares con un proceso guiado y una estructura, los resultados se multiplican y los resultados se potencian.

Viendo que estos equipos han sido capaces de idear conceptos reales y aplicables, y con un equipo de talento detrás con ganas de seguir trabajando, ¿cómo podemos apoyarles para que cobren vida? ¿Y ahora qué?

Durante esta conferencia se nos han acercado partes interesadas de diferentes contextos, desde escuelas de formación profesional hasta universidades. ¿Cómo podemos ampliar algo como el

DC Living Lab en otros contextos?

Una idea clave del DC Living Lab

El proceso del DC Living Lab, en el que se entrelazan talentos de diversas redes de los DC, puede reflejar las posibilidades de las industrias creativas y culturales en cuanto a la forma de crear y llevar adelante el trabajo y el conocimiento. Se reunieron múltiples disciplinas y culturas en un entorno de colaboración para afrontar los retos de hoy, y fue precisamente la combinación de competencias y la diversidad de perfiles lo que aportó valor a los resultados. Esto da que pensar sobre lo importante que es para la industria esta diversidad y colaboración, que esta vez se ha visto con fuerza en el seno de la conferencia. Las líneas clave de los retos aúnan temas actuales y relevantes, como la sostenibilidad, las nuevas tecnologías y las estructuras de colaboración.

El ejemplo de los equipos de este año puede servir de inspiración a nuevos proyectos a escala local e internacional. Vemos cómo DC Living Lab continúa su valiosa misión de seguir reuniendo a distritos y talentos internacionales para imaginar y crear los futuros que buscamos. No en forma de silo, sino como una línea vertebral, mano a mano con las partes interesadas vitales existentes y los profesionales experimentados del sector.

Comentarios

Resultados del aprendizaje y competencias en DC Living Lab 2024 como resultado de los comentarios de los participantes.

Los aspectos más interesantes del aprendizaje virtual basado en retos

Los participantes mostraron su aprecio por las diversas perspectivas y experiencias aportadas por la cooperación internacional. El planteamiento estructurado con plantillas y programas diarios claros facilitó la comunicación y el entendimiento y permitió formar equipos virtuales cohesionados a pesar de la falta de familiaridad inicial. Los participantes valoraron el equilibrio entre lo local y lo global a la hora de abordar los retos, así como los conocimientos adquiridos a partir de los distintos contextos culturales y enfoques ante la resolución de problemas.

Entre las habilidades desarrolladas y utilizadas en el proceso del DC Living Lab 2024, los participantes destacan las siguientes:

- Comunicación, trabajo en equipo y colaboración.
- Pensamiento estratégico, creatividad y resolución de problemas fuera de lo convencional.
- Habilidades de investigación, esbozos y traducción digital.
- Liderazgo, ideación, pensamiento de diseño y modelos empresariales.
- Uso de herramientas virtuales de colaboración (por ej., Miro, Figma).
- Pensamiento crítico, Futures Thinking y wireframing.
- Habilidades de presentación, de investigación y digitales.

En cifras

Los resultados de la encuesta indican una experiencia global muy positiva entre los participantes. En concreto, el 78 % de los participantes calificaron su experiencia con un 5 sobre 5, tres participantes con un 4 sobre 5, y un participante con un 3 sobre 5. Si nos centramos en los talleres virtuales intensivos, los resultados son igualmente positivos. La mayoría de los participantes, 18 en total, calificaron la experiencia con un 5 sobre 5, sin que ninguna valoración estuviera por debajo del 3 sobre 5.

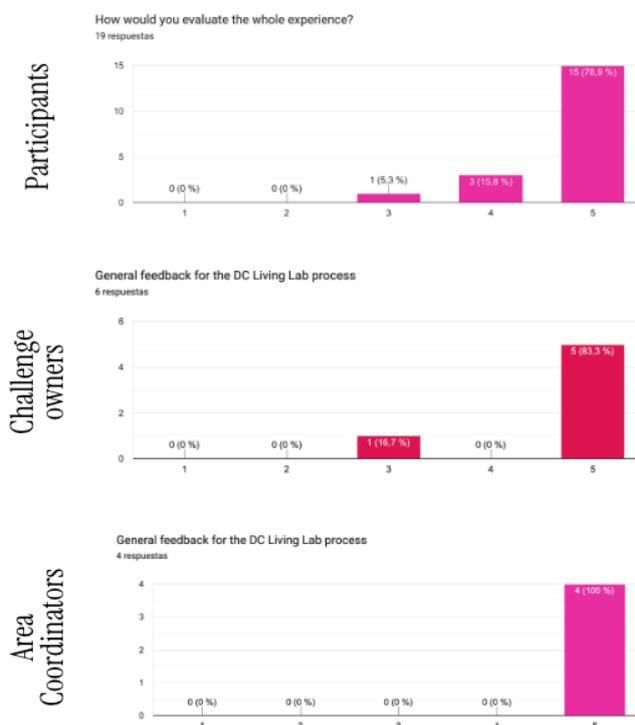
Los resultados de la encuesta de los titulares de los retos mostraron una valoración mayoritaria de 5 sobre 5, con solo una valoración de 3 sobre 5. Por último, los coordinadores de área calificaron unánimemente la experiencia con un 5 sobre 5.

Los **participantes** mencionaron haber disfrutado aprendiendo, especialmente con las clases diarias y con la colaboración interdisciplinaria, que llevó a equipos de diversos orígenes a aportar sus ideas para lograr soluciones creativas. Se aprecia la interacción con los socios del proyecto y el sorprendente compromiso de los facilitadores.

Para futuras ediciones, se sugiere que el alcance de los retos sea aún más claro desde el principio y que algunas de las sesiones virtuales se trasladen a talleres presenciales de más duración. Resumir la experiencia se entiende como un reto, pero gratificante, que fomenta el crecimiento personal y el intercambio de conocimientos, y se manifiesta un claro interés por seguir participando más allá de la fecha de finalización del programa.

Los comentarios de los **titulares de los retos** pusieron de relieve el aprecio por trabajar con los estudiantes para que comprendieran el reto y produjeran un trabajo único para su presentación en el CWF. También se disfrutó de la nueva forma de trabajar de forma virtual, con personas de distintos lugares y culturas. Para futuras ediciones se desea añadir un taller presencial también con los titulares de los retos y habilitar más espacios presenciales con organizadores y estudiantes para reforzar la comunicación y el trabajo y resultados compartidos.

Los **coordinadores de área** valoran con un 5 sobre 5 el trabajo con los equipos de los retos, así como con los organizadores y facilitadores. Se valora especialmente la selección de estudiantes de diversas facultades y la proactividad, el cuidado y la calidad del trabajo que implican el reto y el proceso. Se sugiere estudiar la posibilidad de incorporar un compromiso de financiación de la región asociada al DC Living Lab para financiar proyectos que merezcan la pena. Se muestra gratitud hacia los titulares de los retos, los participantes y Travelling U por los resultados obtenidos.



¿Y ahora qué?

Como resultado de las reacciones y el análisis del proceso de este año, se propone un modelo para la próxima edición.

Propuesta para la próxima edición del DC Living Lab, teniendo en cuenta todos los comentarios de las partes interesadas.

- Mantener a los titulares de los retos locales con alcance internacional trabajando juntos con los equipos multidisciplinares y multiculturales: esto permite comprender el contexto local en el que se celebra la conferencia y garantiza la conexión en persona durante el proceso.
- Seguir trabajando codo con codo con los responsables de los distritos de la DC Network en la captación de estudiantes. El resultado de este año ha sido excelente en cuanto a aptitudes, actitudes y carácter multidisciplinario.
- Mantener la estructura híbrida: talleres intensivos virtuales + talleres presenciales y experiencia.
- Añadir más tiempo a los talleres presenciales, así como conocer a todas las empresas titulares de los retos en persona antes/durante el CWF.
- Incluir a los titulares de los retos en una fase más temprana del proceso.
- Asegurarse de que los titulares de los retos reciben instrucciones muy claras y de que no se producen grandes cambios de enfoque una vez anunciados los retos.
- Para garantizar un alto grado de trabajo en equipo y una dinámica de colaboración en el proceso, los participantes apreciaron el enfoque de Futures Thinking.
- Incluir a DC Living Lab como elemento transversal en el CWF es relevante, ya que refuerza la participación de los estudiantes de forma horizontal y el aprendizaje mutuo y la creación de conexiones con todos los participantes del foro. Las soluciones del DC Living Lab añadieron valor al contenido del foro y pueden hacerlo en el futuro.
- Por último, se recomienda garantizar fondos para el surgimiento de futuros proyectos o la aplicación de las soluciones propuestas en el proceso del DC Living Lab.