

DC Living Lab 2024

Aurkibidea

Sarrera eta testuingurua	2
Sarrera	2
DC Network sareari buruz	2
Sormenaren Mundu Foroari buruz	2
Antolatzaileak: Travelling U	2
Programa: 4 erronka, erronken titularrak eta parte-hartzaileak	3
Xehetasunak	3
Erronkak	3
Erronken titularrak	3
Parte-hartzaileak	4
Metodologia eta funtsezko jarduerak: birtualak eta presentzialak	7
Esparru metodologikoa	7
Funtsezko jarduerak	8
Tailer birtual trinkoak	9
Sormenaren 2024ko Mundu Foro presentziala Bilbon	9
Emaitzak: Proposatutako konponbideak, ondorioak, iruzkinak eta komunikabideak	11
Proposatutako konponbideak	11
Ondorioak	12
Iruzkinak	13
Zifratan	14
¿Eta orain zer?	15
PDC Living Lab programaren hurrengo ediziorako proposamena, alderdi interesdunen iruzkin guztiak kontuan hartuta.	15

Sarrera eta testuingurua

Sarrera

Sormena eta berrikuntza ardatz gisa hartuta ikasleak trukatzeko nazioarteko programa bat da DC Living Lab, Districts of Creativity Network sareak bultzatutakoa. SB Sormen Barruti guztietako ikasleei eskaintzen die nazioarteko talde batean lan egiteko aukera KSI Kultura eta Sormen Industrien erronkei aurre egiteko.

DC Network sareak bultzatzen du DC Living Lab programa eta CWF Sormenaren Mundu Foroaren esparruan egiten da. Euskadiko Kultura eta Sormen Barrutiak antolatu zuen 2024ko edizioa.

Formatu hibridoan garatu da aurten programa, tailer birtual trinkoak 5 egunez tailer presentzial batekin konbinatuz, baita zenbait aurkezpenekin ere Sormenaren Mundu Foroak iraun duen bitartean.

DC Network sareari buruz

2004an sortutakoa, berrikuntza eta oparotasuna sustatzeko asmoz sormena ardatz gisa daukaten mundu osoko erregioak biltzen ditu SB Sormen Barrutien Sareak. SBetako kideen ustez sormena/sormen-industriak, teknologia/zientzia eta enpresa-espirtua konbinazioa oparotasun- eta hazkunde-iturri garrantzitsua da. Sormena eta berrikuntza lehenesten duten erregioen sare berezi bihurtzen du sare hau nazioarteko orientazioak.

Sormenaren Mundu Foroari buruz

Urtero, SBetako erregioetako batek antolatzen du Sormenaren Mundu Foroa. DC Network sarearen ekitaldi enblematikoa da konferentzia eta 500 pertsona baino gehiago biltzen ditu sormenari, berrikuntzari eta enpresa-espirtuari buruz eztabaidatzeko. Hainbat gobernu-lider, enpresaburu, sortzaile eta arduradun politiko biltzen dira beren erregioak berrikuntza- eta sormen-foku bihurtzeko pentsatutako ideiak elkarren artean trukatzeko. Euskadiko hiru hiriburuetan egin zen CWF ekitaldia 2024an: Bilbo, Donostia eta Gasteiz.

Antolatzaileak: Travelling U

DC Living Lab programaren prozesua zuzendu du aurten Travelling U kooperatibak KSIGuneren lankidetzarekin, Euskadiko Kultura eta Sormen Barrutia ordezkatzuz. Hiru zutabetan oinarritutako ikaskuntza-arloko nazioarteko esperientziak diseinatzen dituen hezkuntza-kooperatiba bat da Travelling U: lankidetzan oinarritutako ikaskuntza, gizakia ardatz duen lidergoa eta espirtu ekintzailea.

Kaisu Tuominiemi eta Ainhoa Esnaola izan ziren arduradun eta ordezkari nagusiak, programaren diseinua eta biderapena, alderdi interesdunekin ezarri beharreko loturak eta edizio honetako kolaborazioak zuzenduz.

Programa: 4 erronka, erronken titularrak eta parte-hartzaileak

Xehetasunak

DC Living Lab programaren 2024ko edizioan, parte-hartzaileei planteatutako erronkak estu lotuta zeuden CWF2024 foroak definitutako AT arlo tematiko bakoitzarekin.

ATekin lotutako proiektuak dituzten hainbat euskal enpresa arduratu ziren programaren erronkak proposatzeaz.

DC Network sareko Sormen Barrutiek izandako lankidetzaren bidez erakarri eta hautatu ziren parte-hartzaileak. Askotariko barrutiak ordezkatzeko zirela bermatzea azpimarratu zen, betiere profil desberdinak, prestasuna, esperientzia eta jarduteko gogo bizia barnean hartzeko asmoz.

Erronkak

<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>

Erronken titularrak

1.AT. URBANBAT. <https://urbanbat.org/>

Hiria berroneratzeko eta lurraldea hobetzeko prozesu berritzaileak koordinatzen ditu Urbanbategen tokiko komunitate eta administrazioekin lankidetzan. Arkitekturatik, hirigintzatik, gizarte-zientzietatik, komunikaziotik eta pedagogiatik datozen pertsonen diziplina-zeharkako talde batek osatutako kooperatiba da.

Urbanbategen Sestaoko udalerriarekin lan egin du lehenagotik eta proposatutako erronkak Txabarri auzoan gune komunitarioen aktibazioa sustatzeko garatutako alde aurreko lanari jarraipena ematen dio.

Esperientzia pilotu hori eredu gisa baliagarria izan daiteke etorkizuneko jardueretarako.

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

Mugikortasunaren sektorerako balioa sortzen duen Europako zentro bat da AIC-Automotive Intelligence Center, berrikuntza irekiko kontzeptu batean oinarrituta, non enpresek lankidetzaren bidez hobetzen duten beren posizionamendua. Merkatu-ikuspegi batekin, automozioaren sektorearen gaitasuna maila globalean hobetzen duten zerbitzuak eskaintzen ditu AICk, prestakuntza, ikerketa, garapen industrial eta negozio berriak egitura berean integratuta. Gaur egun, 9 nazionalitateko 30 erakundek eta 950 profesionalak baino gehiagok lan egiten dute bere instalazioetan.

3.AT. LAST TOUR. <https://lasttour.org/es/>

Musika-industriaren enpresa nagusietako bat da Last Tour, eta zenbait negozio-arlo (nazioarteko interesa duten bira eta jaialdien sustapena), markentzako musika-esperientziak sortzen dituen agentzia bat, etxe diskografiko bat eta sektoreko aholkularitza-proiektuen kudeaketa barnean hartzen ditu.

Enpresaren ekitaldi garrantzitsuena, Bilbao BBK Live, kultura-proiektu garrantzitsu bihurtu da Europan 16 urteko tartean, musikaren milaka zale kartsu Kobetamendira erakarrit, Bilbo inguruan. Ekimen kultural eta sozialen bidez gizartearen ongizatea eta garapena lortzen lagunduko duen erakunde jasangarri eta independente bat izateko asmoa du enpresak.

4.AT. ELISA PALOMINO eta BIAAF

Talentua duten, eta berritzaileak eta erabat kreatiboak diren mundu osoko moda-diseinatzaile gazteak ezagutaraztea ardatz duen irabazi-asmorik gabeko erakunde bat da BIAAF Bilbao International Art & Fashion. Betiere diseinatzaile emergenteekin, moda-eskola ospetsuekin eta modaren mundu-industriaren adituekin harremanetan, BIAAF moda-lehiaketa bat izateko bere eginkizun nagusiaz haratago doa hainbat ekimenen antolakuntzaren bidez. Ekimen horien artean daude foroak, konferentziak eta prestigiozko erakundeetan egindako prestakuntza-jarduerak. <https://biaaf.com/>

Elisa Palominok 25 urteko esperientzia du luxuzko hainbat markarentzat –John Galliano eta Christian Dior, besteak beste– diseinatuz, eta zubi-lanak egiten ditu modaren, hezkuntzaren eta antropologiaren artean. Antropologia eta Moda Jasangarriaren doktorea da London College of Fashion ikastegian, nazioarteko irakaslea da eta Fashion Print ataleko zuzendari-lanak bete ditu Central Saint Martins ikastegian, berrikuntza jasangarrien buru izanik.

EBk finantzaturako proiektuak zuzendu ditu (FishSkin, adibidez), eta ikerketa-beka prestigiotsuak lortu ditu. Artikoko moda indigenan espezializatuta dago ikertzaile elkartu gisa Smithsonian Institutuan. Elisak aktiboki kolaboratzen du BIAAFekin.

www.fishskinlab.com

www.biaaf.com

Parte-hartzaileak

8 Sormen Barrutitako 32 parte-hartzaile hartu zituen DC Living Lab programak: Baden-Wurtemberg, Euskadi, Katalunia, Flandria, Karnataka, Eskozia, Tampere eta Erdialdeko Danimarka.

Diziplina anitzeko ezagutzen sorta zabala izan zen parte-hartzaile horiek egindako ekarpena, diseinuan, arkitekturan, modan, ingeniarietan, enpresa-espirituan, komunikazioan eta musikan duten prestakuntza akademikotik eratorritako ezagutzekin. Parte-hartzaileen % 75 emakumeak ziren.

Guztira, 50 pertsona baino gehiagoren parte-hartzea izan zuen programak, SBen sareko kideak, zonako koordinatzaileak eta erronken titularrak barne.

1.AT - Urbanbat

Helena	Soell	Hochschule Mannheim	Gradua	Komunikazioaren diseinua	Baden-Wurtemberg
Ruchira Thilanga Weerakoon	Liyange	Tampereko Unibertsitatea	Masterra	Arkitektura Jasangarria	Tampere
Daniela	Castro Solano	ELISAVA	Masterra	Diseinu Estrategikoa Konplexutasunean	Katalunia
Martín	Pérez Pollero	Deustuko Unibertsitatea	Doktoregoa	Aisia, Jokoa, Komunikazioa	Euskadi
Vera	Barros	Malinasko Thomas More Unibertsitatea	Graduondoa	Espazioa eta Zerbitzuen Diseinua	Flandria
Koro	Arregi Arrasate	Mondragon Unibertsitatea	Gradua	LEB Lidergo Ekintzailea eta Berrikuntza	Euskadi
Beyzanur	Altinay	Ulmeko Zientzia Aplikatuen Unibertsitatea	Gradua	Enpresa Informazioko Sistemak	Baden-Wurtemberg
Giulia	Martinelli	IED - Istituto Europeo di Design	Gradua	Barruko Diseinua	Katalunia

A2 - AIC

Tobias	Maischatz	Nuertingen-Geislingengo Unibertsitatea	Gradua	Automozioa eta Mugikortasuna	Baden-Wurtemberg
Phoebe	Bates	Edinburgoko Unibertsitatea	Gradua	Diseinu Grafikoa	Eskozia
Queralt	Santacreu Sánchez	IED Bartzelona	Gradua	Produktuen Diseinua - Garraioa	Katalunia
Mohammad Asif	Ibtehaz	Tampereko Unibertsitatea	Masterra	Informazioaren Teknologia	Tampere
Birgit	Bates	Anberesko Unibertsitatea	Masterra	Produktuen Garapena	Flandria

Nithyashree	EE	RNS Teknologia Institutua	Gradua	Adimen Artifiziala eta Ikaskuntza Automatikoa	Karnataka
Sara	Zozaya	Mondragon Unibertsitatea	Gradua	LEB Lidergo Ekintzailea eta Berrikuntza	Euskadi
Vivek	Goutam	Visvesvaraya Unibertsitate Teknologikoa	Gradua	Ingeniaritza Informatikoa	Karnataka

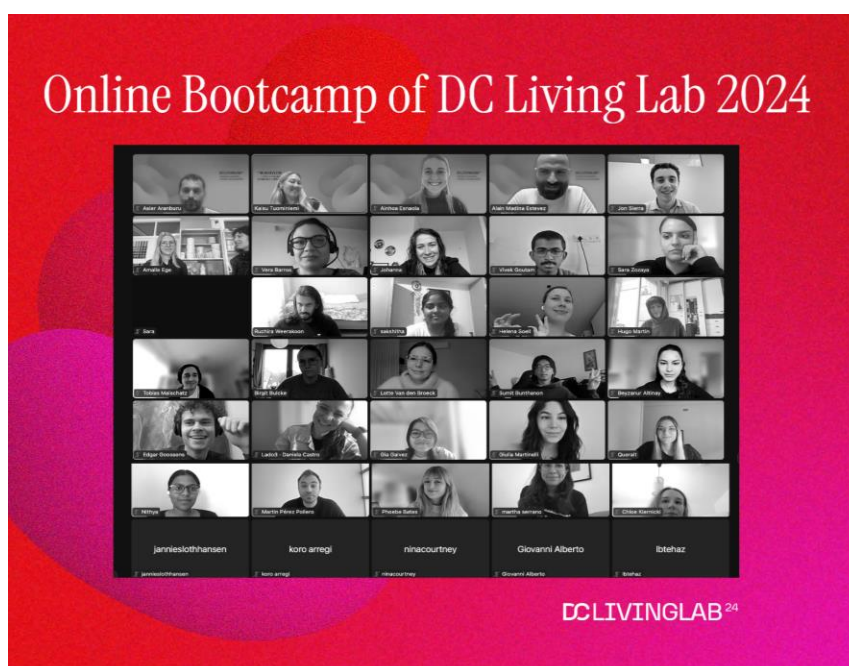
3.AT - Azken bira

Anna	Schocke	Popakademie Baden-Wurtemberg	Masterra	Musika eta Sormen Industriak	Baden-Wurtemberg
Gia Victoria	Gálvez	ELISAVA	Masterra	Ikerketarako eta Berrikuntzarako Ikerketa	Katalunia
Johanna	Feger	Popakademie Baden-Wurtemberg	Gradua	Musika Industria	Baden-Wurtemberg
Lotte	Van den Broeck	Anberesko Unibertsitatea	Masterra	Produktuen Garapena	Flandria
Martha	Serrano	ELISAVA Diseinu Eskola	Gradua	Diseinu Grafikoa, UXekoa eta Industriala	Katalunia
Sara	Vega Fernández	UOC (Universitat Oberta de Catalunya)	Masterra	Kudeaketa Kulturala	Euskadi
Edgar	Goossens	Anberesko Unibertsitatea	Masterra	Produktuen Garapena	Flandria
Giovanni Alberto	De la Cruz Regalado	Mondragon Unibertsitatea	Gradua	LEB Lidergo Ekintzailea eta Berrikuntza	Euskadi

4.AT - BIAAF eta Elisa

Nina	Courtney	Edinburgoko Unibertsitatea	Gradua	Diseinu Grafikoa	Eskozia
Chloe	Kiernicki	Tampereko Unibertsitatea	Masterra	Arkitektura Jasangarria	Tampere
Sumit	Bunthanon	HOGENT- Arteen eta Zientzia Aplikatuen Unibertsitatea	Gradua	Teknologiaren Moda	Flandria
Amalie	Ege	Koldingo Diseinu Eskola	Masterra	Design For Planet - Ehun Diseinua	Danimarka
Jannie	Sloth Hansen	Koldingo Diseinu Eskola	Masterra	Design For Planet - Ehun Diseinua	Danimarka

Sakshitha	A	RNS Teknologia Institutua	Gradua	Ingeniaritza Informatikoa	Karnataka
Hugo	Martín Sánchez	IED - Instituto Europeo di Design	Gradua	Produktuen Diseinua	Katalunia
Jon	Sierra González	Mondragon Unibertsitatea	Gradua	LEB Lidergo Ekintzailea eta Berrikuntza	Euskadi



Metodologia eta funtsezko jarduerak: birtualak eta presentzialak

Esparru metodologikoa

Metodologia dinamikoa eskaintzen zuen programak, tailer birtual trinkoak 5 egunez tailer presentzialekin konbinatuz CWF2024 foroan. Diziplina anitzeko taldeetara egokitua, KSI Kultura eta Sormen Industrietako enpresa nagusiek definitutako erronkei ekiteko diseinatu zen.

Ikuspegi metodologikoa:

_Aurrera begirako diseinu-pentsamendua:

Futures Thinking metodologiaren ikuspuntuaren bidez diseinu-pentsamendua aplikatu dezaten gidatzen ditugu taldeak. Beren arreta egungo aurreiritzietatik etorkizuneko panorametara eramateko gaitzen ditu horrek, soluzio berritzaileen sorkuntza sustatuz.

_Ibilbide-orri sortzaileak:

Taldeek ikuspegi holistiko eta bizia hartzen dute berrikuntzarako eta estrategiarako. Prozesu egituratu bati jarraitzen diote, hainbat pauso barnean hartuz, hala nola aztertzea, amets egitea, zehaztea, fabrikatzea eta aurkeztea, eta arazoak erabat eta eraginkortasunez konponduko direla bermatzen du horrek.

_Taldean kolaboratzea eta bideratzea:

Programan zehar, horretara dedikatutako mentoreek bideratutako kolaborazio-ahaleginak aprobetxatzen dituzte taldeek. Lankidetzan aritzen dira adituekin eta erronken titularrekin esploraziorako eta hazkunderako aldeko ingurune bat bermatzeko.

Funtsezko jarduerak

Talde guztiek metodologia nagusi bat ikasi zuten partekatutako saio birtualen bidez. Saio horiek bermatu egiten zuten taldeek modu koherentean egingo zutela aurrera eta beharrezkoak zituzten erreminta guztiak izango zituztela aurrera egiten jarraitzeko.

Erronkako talde bakoitzak bere bideratzailea izan zuen ikaskuntza-prozesua bermatzeko, baita erronkaren titularrek emandako erronkaren gaiarekin lotutako maisu-eskola bat ere.

Bi kontaktu-puntu izan zituzten taldeek diseinatutako soluzioak industriaren ordezkariekin, arlo-koordinatzaileekin eta erronken titularrekin kontrastatzeko.

CWF foroaren arlo tematiko bakoitzean hautatutako kasuen zati gisa aurkeztu ziren amaierako emaitzak, eta horrek emaitzei agerikotasuna ematea eta etorkizuneko kolaborazioetarako zubiak egiteko aukera ahalbidetu zuen.

Plataforma baten eta erreminta birtualen laguntza izan zen prozesu osoan, eta taldeek betiere izan zuten baliabideak eta erreminta aurkitzeko, eta beren zereginak igotzen eta garatzen jarraitzeko aukera.



Tailer birtual trinkoak

Tailer birtual trinkoak 5 egunez, 2024ko martxoaren 18tik 22ra. Erabilitako erreminta birtual nagusiak: Notion, Miro, Zoom



[Tailer birtual trinkoen bideoa](#)

Sormenaren 2024ko Mundu Foro presentziala Bilbon

DC Living Lab programak postu bat lortu zuen apirilaren 15etik 17ra Bilbon (Euskadi) izandako Sormenaren 2024ko Mundu Foroan.

Parte-hartzaileak bete-betean murgildu ziren konferentzian, eta hainbat eztabaida eta aurkezpen, harremanak ezartzeko aukerak eta zenbait tokitara egindako bisitak aprobetxatu ahal izan zituzten. Gainera, neurriera egindako agenda bati jarraitu zioten beren soluzioak biribildu eta ekitaldian aurkezteko.

Bigarren eguneko zazpi minutuko aurkezpenak prestatzeko, taldeak tailer batean izan ziren lehenengo egunean beren kasu-azterlanak azaltzeko ongi prestatuta zeudela ziurtatzeko.



[DC Living Lab programaren laburpen-bideoa](#)

Emaitzak: proposatutako konponbideak, ondorioak, iruzkinak eta komunikabideak

Erronkak zertxobait aldatu ziren DC Living Lab programaren eta CWF foroaren erronken prestaketa-prozesuan. Ondorengo irudietan, taldeek landu zuten amaierako erronka eta programan zehar pentsatu zituzten soluzioak, CWF2024 foroaren bigarren egunean aurkeztutakoak, ikusi daitezke.

Era berean, parte-hartzaileek eta funtsezko beste alderdi interesdun batzuek programari eta komunikabideetako hainbat piezari buruz (hala nola prozesuan sortutako bideo, argazki eta argitalpenak) egindako komentarioak ere irakurri daitezke.

Proposatutako konponbideak

The outcomes

■ DCLIVINGLAB™
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

■ DCLIVINGLAB™
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.

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

Ondorioak

CWF foroaren azken mahai-inguruan aurkeztutako DC Living Lab programaren ondorioak

Prozesuan parte hartzen duten pertsonen buruz hitz egiten hasi ginen: izan genituen parte-hartzaileek gaitasun harrigarria erakutsi dute hainbat abilezian eta, batez ere, sektoreko gazteekin daukagun potentziala agerian uzten duen ikasteko eta sortzeko jarrera. Benetakoak eta konplexuak diren erronkei erantzun diete, ez soilik eskatzen zitzaizkirekin lotuta, baizik eta haratago joanez. Egokitzeko eta bideratzeko duten gaitasuna uzten du agerian horrek.

Pertsona horiek diziplina anitzeko taldeetan biltzen ditugunean, gidatutako prozesu batekin eta egitura batekin, emaitzak biderkatu eta indartu egiten dira.

Talde horiek benetakoak eta aplikagarriak diren kontzeptuak pentsatzeko gai izan direla ikusirik, eta atzean lan egiteko gogoia duen talentuzko talde bat egonik, nola lagundu diezaiekegu hezurramamitzen? Eta orain zer?

Konferentzia honetan hainbat testuingurutako alderdi interesdunak hurbildu zaizkigu, prestakuntza-eskolekin hasi eta unibertsitateekin buka. Nola zabaldu dezakegu DC Living Lab bezalako programa bat

beste testuinguru batzuetan?

DC Living Lab programaren funtsezko ideia

SBen hainbat saretako talentuak uztartu daitezkeen DC Living Lab programaren prozesuak sormen- eta kultura-industriek sortzeko eta lana eta ezagutza aurrera eramateko moduari dagokionez dituzten posibilitateak islatu ditzake. Askotariko diziplina eta kulturak bildu ziren kolaborazio-ingurune batean gaur egungo erronkei aurre egiteko, eta konpetentzien konbinazioa eta profilen dibertsitatea izan zen, hain zuzen ere, emaitzei balioa eman zien faktorea. Horrek zer pentsatu ematen digu dibertsitate eta kolaborazio horrek industriarentzat duen garrantziari buruz, eta hori oraingoan sendo ikusi da konferentziaren barruan. Erronken funtsezko lerroek egungoak eta esanguratsuak diren gaiak biltzen dituzte, hala nola jasagarritasuna, teknologia berriak eta kolaborazio-egiturak.

Aurtengo taldeen adibidea inspirazio-iturri izan daiteke tokiko eta nazioarteko proiektu berrietarako. DC Living Lab programak bilatzen ditugun etorkizunak imajinatzeko eta sortzeko barrutiak eta nazioarteko talentuak biltzen jarraitzeko duen eginkizun baliotsuarekin jarraitzen duela ikusten dugu. Ez silo bat bezala, baizik eta lerro bertebral bat bezala, buruz buru egungo bizi-alderdi interesdunekin eta sektorean esperientzia duten profesionalekin.

Iruzkinak

Ikaskuntzaren emaitzak eta konpetentziak DC Living Lab 2024 programan parte-hartzaileen komentarioen emaitza gisa.

Erronketan oinarritutako ikaskuntza birtualaren alderdi interesgarrienak

Nazioarteko lankidetzak ekarritako ikuspegi eta esperientziak balioesten zituztela erakutsi zuten parte-hartzaileek. Plantillekin eta eguneroko programa argiekin egituratutako planteamenduak komunikazioa eta elkar aditzea erraztu zituen, eta talde birtual kohesionatuak eratzea ahalbidetu zuen, hasierako konfiantzarik eza gorabehera. Tokikoaren eta globalaren arteko oreka balioetsi zuten parte-hartzaileek erronkei aurre egiteko orduan, baita arazoak konpontzeko testuinguru kulturaletatik eta ikuspegietatik abiatuta hartutako ezagutzak ere.

DC Living Lab 2024 programaren prozesuak garatutako eta erabilitako abilezien artean, honako hauek nabarmendu dituzte parte-hartzaileek:

- Komunikazioa, talde-lana eta kolaborazioa.
- Pentsamendu estrategikoa, sormena eta arazoak modu konbentzionaletik kanpo konpontzea.
- Ikerketa-abileziak, zirriborroak eta itzulpen digitala.
- Lidergoa, ideia-gintza, diseinu-pentsamendua eta enpresa-ereduak.
- Kolaborazioko erreminta birtualak erabiltzea (adibidez, Miro, Figma).
- Pentsamendu kritikoa, Futures Thinking eta wireframing.
- Aurkezteko eta ikertzeko abileziak, eta abilezia digitalak.

Zifratan

Inkestaren emaitzek esperientzia global oso positiboa adierazten dute parte-hartzaileen artean. Zehazki, parte-hartzaileen % 78k 5 batekin kalifikatu zuten beren esperientzia 5eko eskala batean, hiru parte-hartzailek 4 batekin 5eko eskala batean, eta parte-hartzaile batek 3 batekin 5eko eskala batean. Tailer birtual trinkoetan zentratzen bagara, emaitzek positiboak izaten jarraitzen dute. Parte-hartzaile gehienek, 18k guztira, 5 batekin kalifikatu zuten beren esperientzia 5eko eskala batean, eta balorazio bakar bat ere ez zen 3aren azpitik egon 5eko eskala batean.

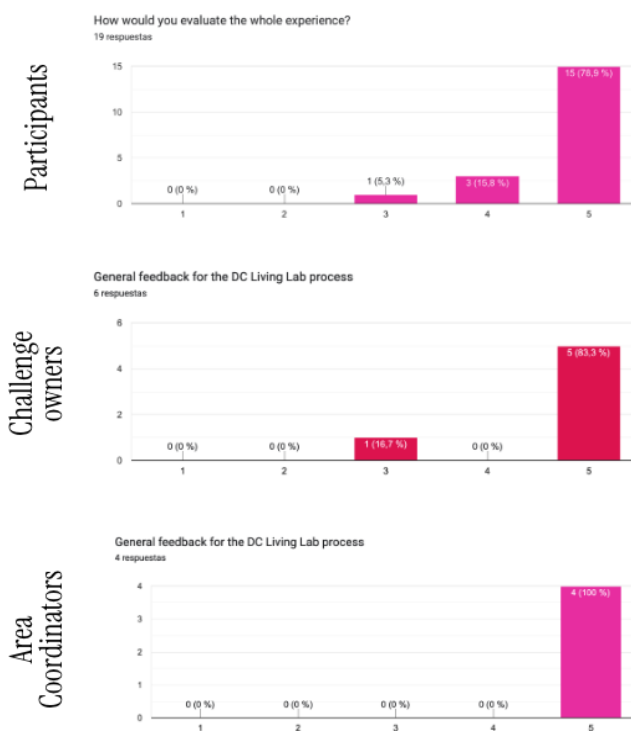
Erronken titularren inkestaren emaitzek 5eko balorazio maioritarioa erakutsi zuten 5eko eskala batean, 3ko balorazio bakar batekin 5eko eskala batean. Azkenik, arloko koordinatzaileek aho batez kalifikatu zuten esperientzia 5 batekin 5eko eskala batean.

Ikasten gozatu egin zutela aipatu zuten **parte-hartzaileek**, batez ere eguneroko eskolekin eta diziplina arteko kolaborazioarekin, eta hainbat jatorritako taldeek beren ideien ekarpena egin ahal izan zuten soluzio kreatiboak lortzeko. Proiektuko bazkideekin izandako interakzioa eta bideratzaileen konpromiso harrigarria balioesten da.

Etorkizuneko edizioetarako, erronken hedadura hasieratik are argiagoa izatea iradokitzen da, eta saio birtualetako batzuk iraupen handiagoko tailer presentzialetara aldatzea. Esperientzia laburbiltzea erronka bezala ulertzen da, baina erronka atsegin bezala, hazkunde pertsonala eta ezagutzen trukea sustatzen duena, eta interes argia dago programa amaitzen den egunetik haratago parte hartzen jarraitzeko.

Erronken titularrek egindako komentarioek agerian utzi zuten ikasleekin lan egitea balioetsi egiten zela ikasleek erronka ulertu zezaten eta lan bakar bat egin zezaten, lan hori CWF foroan aurkezteko. Birtualki lan egiteko modu berriaz gozatzeko aukera ere izan zen, hainbat leku eta kulturatako pertsonekin. Etorkizuneko edizioetarako tailer presentzial bat gehitu nahi da, erronken titularrak ere barnean hartuko dituen, eta gune presentzial gehiago gaitu antolatzaile eta ikasleekin komunikazioa eta lana, eta partekatutako emaitzak indartzeko.

Arloko koordinatzaileek 5 batekin balioesten dute 5eko eskala batean erronken taldeekin egindako lana, baita antolatzaileekin eta bideratzaileekin egindakoa ere. Bereziki balioesten dira hainbat fakultatetako ikasleen hautaketa, eta erronkak eta prozesuak inplikatzan duten proaktibitatea, zaintza eta kalitatea. DC Living Lab programari lotutako erregioaren finantzaketa-konpromisoa gaineratzeko posibilitatea aztertzea iradokitzen da, merezi duten proiektuak finantzatzeko. Esker ona adierazten zaie erronken titularrei, parte-hartzaileei eta Travelling U kooperatibari lortutako emaitzengatik.



Eta orain zer?

Aurtengo erreakzioen eta prozesuaren azterketaren emaitza gisa, eredu bat proposatzen da hurrengo ediziorako.

DC Living Lab programaren hurrengo ediziorako proposamena, alderdi interesdunen iruzkin guztiak kontuan hartuta.

- Nazioarteko hedadura duten tokiko erronken titularrak elkarrekin lanean atxikitzea diziplina anitzeko eta kultura anitzeko taldeekin batera: konferentzia tokiko zein testuingurutan egiten den ulertzea ahalbidetzen du horrek eta pertsonen arteko lotura bermatzen du prozesuan zehar.
- DC Network sareko barrutietako arduradunekin besoz besoz lanean jarraitzea ikasleak erakartzeko. Aurtengo emaitza bikaina izan da gaitasunei, jarrerari eta diziplina anitzeko izaerari dagokienez.
- Egitura hibridoa atxikitzea: tailer trinko birtualak + tailer presentzialak eta esperientzia.
- Tailer presentzialei denbora gehiago ematea, eta erronken enpresa titular guztiak pertsonalki ezagutzea CWF foroan baino lehen edo foroan bertan.
- Erronken titularrak prozesuaren fase goiztiarrago batean sartzea.
- Erronken titullarrek argibide oso argiak jasotzen dituztela ziurtatzea, eta ez direla ikuspegi-aldaketa handiak gertatzen erronkak iragarri ondoren.
- Talde-lanaren maila handia eta prozesuko kolaborazio-dinamika bat bermatzeko, Futures Thinking prozesuaren ikuspegia balioetsi zuten parte-hartzaileak.
- DC Living Lab programa CWF foroan zeharkako elementu gisa sartzea esanguratsua da, ikasleen parte-hartzea modu horizontalean indartzen duelako, baita elkar ikastea eta foroko parte-hartzaile guztiak loturak sortzea ere. DC Living Lab programaren soluzioek balioa gehitu zioten foroaren edukiari eta etorkizunean ere gehitu dezakete.
- Azkenik, funtsak bermatzea gomendatzen da etorkizuneko proiektuak sortzeko edo DC Living Lab prozesuan proposatutako soluzioak aplikatzeko.