

G2030

KO-SORKUNTZATIK
GALDAKAO 2030 MARRAZTEN

MARAKA



AURKIBIDEA

1. Sarrera
2. Aurrekariak
3. G2030
4. Helburuak eta irismena
5. Erakunde eta pertsona sustatzaileak
6. Metodologia
7. Proiektuaren hasierako plangintza
8. Lehiaketaren deskribapenean jasotakoarekin lotura
9. Proiektuak proposatzen duen esperientazioa
10. Herritarren parte-hartzea eta ahalduntzea
11. Komunikazio eta hedapen plana
12. Aurrekontua
13. Laburbilduz...



*Aurkidibe dinamikoa da.
Orrialde guztietan topatuko
duzun etxearen sinboloan
klikatuz gero hona bueltatzeko
aukera izango duzu.*



1. SARRERA

Dokumentu honetan, Arantzazulab-ek argitaratutako «Gizarte Berrikuntzaren esparruan ko-sorkuntzan esperimentuak sustatzeko» lehiaketara aurkezten den proiektua azaltzen da.

Maraka eta Apitropik erakundeek, gizarte berrikuntza eta ko-sorkuntzan aritzen diren heinean, Galdakaoko Udalarekin elkarlanean aurrera eramatea aurreikusten den proiektua da proposatzen dena.

Ko-sorkuntzatik Galdakao 2030 marrazten izenburupean, Galdakaok dituen erronka nagusiak kontuan hartuz, hauei aurre egiteko misioak definitu eta misioen gaineko ko-sorkuntza espazioak garatu nahi dira. Eta espazio hauek erabili partaidetza modu berriak esperimentatzeko.

Horrela 13 atalez osatutako dokumentu honetan proiektuaren, talde sustatzailearen eta aurrekontuaren azalpena aurkezten da.



2. AURREKARIAK

Galdakaoko* Udalak hainbat urte daramatza prozesu parte-hartzaileak aurrera eramaten. Gai orokorrak lantzeko aurrekontu parte-hartzaileetatik hasita, gai konketuak lantzeko prozesuak jarri ditu martxan, hala nola: mugikortasun plana definitzeko prozesua, kultur sormenarekin lotutako prozesua, etab.

Gaur egun, 2030era begirako prozesu bat martxan jartzea pentsatzen ari da gizarte berrikuntza barneratuko duena, eta eragile eta herritar ezberdinekin batera ko-sorkuntza ahalbidetuko duena. Prozesu hori Mariana Mazzucatok marraztutako misioek gidatutako berrikuntzan oinarritzea proposatzen da.

**Galdakao, Bizkaian kokatzen den 29.429 (Eustat 2021) biztanle dituen herria.*



2. AURREKARIAK

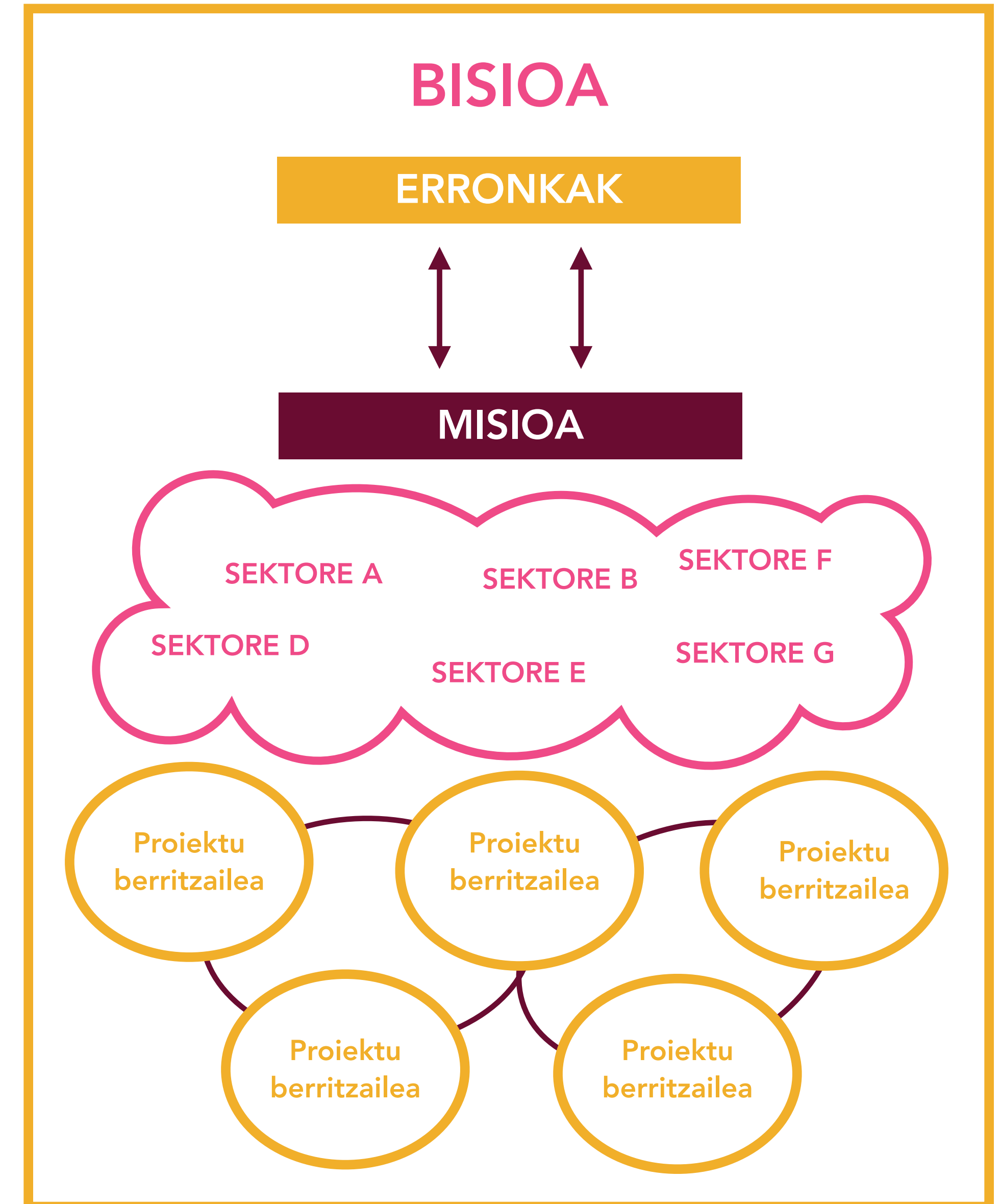
Misioek gidatutako berrikuntza

Mariana Mazzucato ekonomilariaren teoria aintzat hartuz, misioetan oinarritutako berrikuntzan zentratzen den sistema proposatzen da.

Konkretuki **6 misio definitzea, Galdakaok dituen erronketan oinarrituta egongo direnak, eta misio hauen baitan proiektu berritzaileak sortzeko ko-sorkuntza guneak sortzea planteatzen da.**

Misio horiek Mazzucatok dioen bidetik, ondorengo ezaugarriak izan beharko lituzkete:

- Inspiratzaileak izan beharko dute, motibagarriak.
- Espezifikoak (helburu argi batekin), neurgarriak eta denboran mugatuak.
- Anbiziorik gabeko misioak ez dira motibagarriak, baina errealistak ez direnak ere atxikipena eragotzi dezakete. Beraz, anbiziodunak baina errealistak beharko dute.
- Sektore anitzak bildu beharko dituzte beregan, ikuspegi sistemikoa bereganatuz.
- Behetik gorakoak izan beharko dute, gizarteko eragile ezberdinekin partekatu eta batera sortutakoak.





2. AURREKARIAK

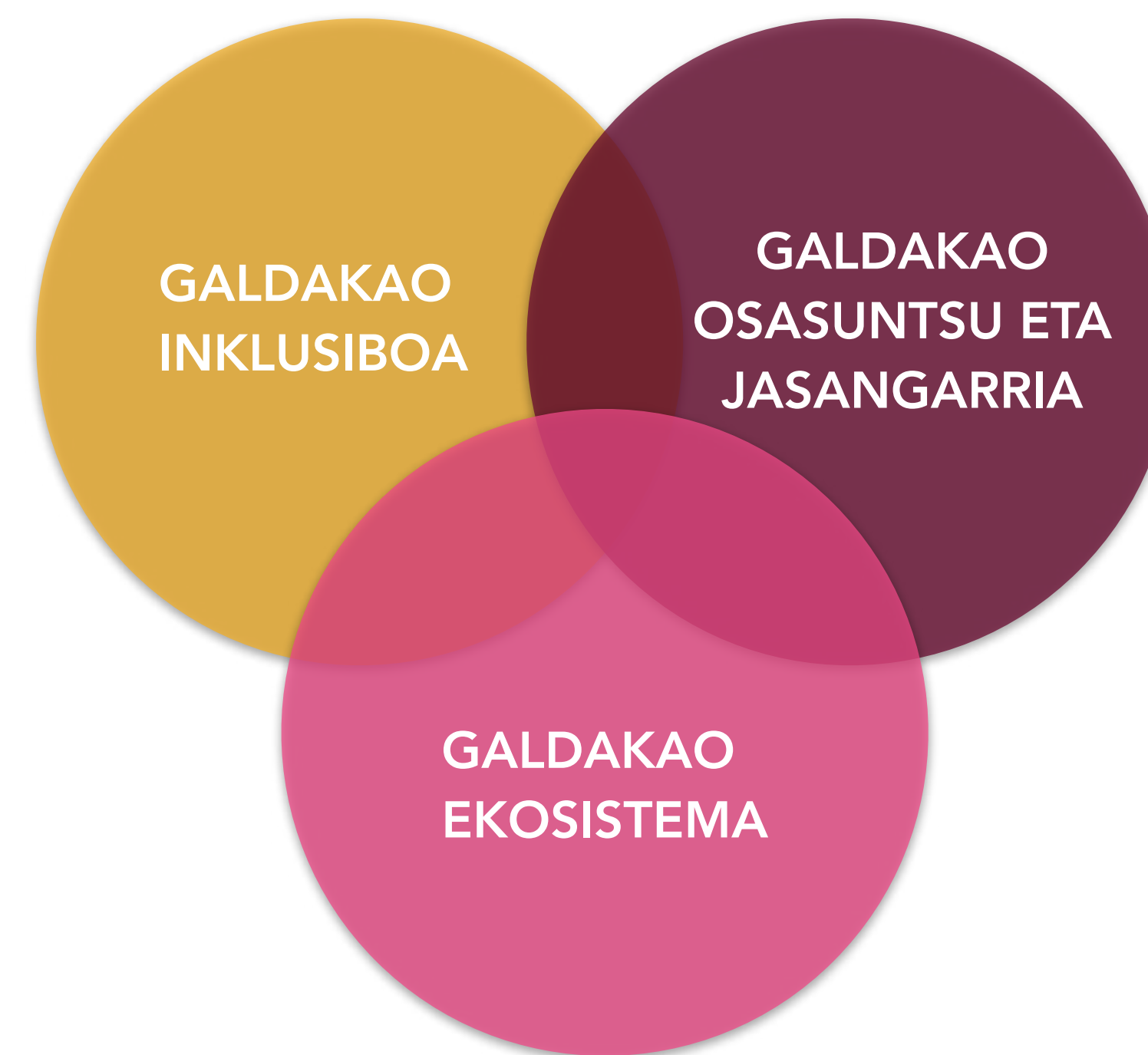
Misioek gidatutako berrikuntza

Era berean, Mariana Mazzucatok diotenaren bidetik, misioen mapan, lehenik eta behin agenda politikoa zehaztu beharko litzateke, hau da, eta Galdakaori begira, 2030era begirako egitasmo horren agenda publiko egin, eta horren baitan ere gizarte konpromisoa lortzea. Horretarako, Galdakaoko herriak dituen 6 erronka nagusi definitu beharko dira, eta horiei erantzuteko misio zehatz eta argiak ezarri.

Galdakaoko Udalak 2030era begirako ondorengo bisioa definitu du:

- **Galdakao inklusiboa:** Galdakaoko herritarrak bere hartzen dituen herria litzateke, bazterkeria egoerak ekiditen dituen, bizi kalitatea ahalbidetzen duena, kohesionatzailea eta zaintza erdigunean kokatzen duena.
- **Galdakao osasuntsu eta jasangarria:** Bizitza osasuntsu eta era berean planetarekiko jasangarria posible egiten duen Galdakao.
- **Galdakao ekosistema:** Galdakaon sorkuntza, kreatibitatea eta berrikuntza gertatzea posible egiten duen herria.

Galdakao 2030 bisioa





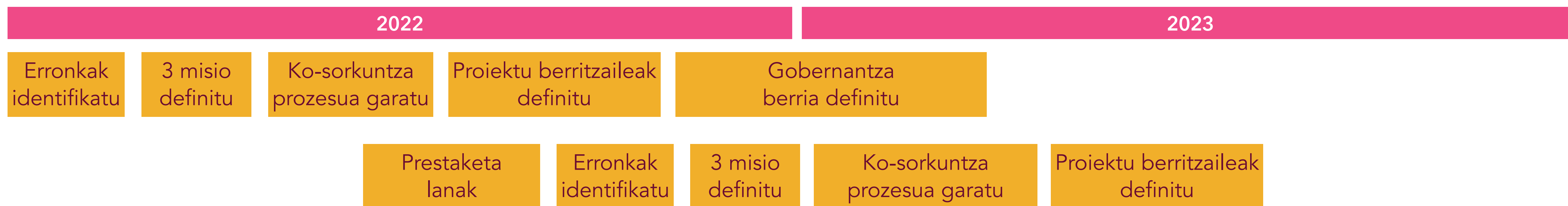
2. AURREKARIAK

Misioek gidatutako berrikuntza

Prozesua garatu ahal izateko lau ardatzen baitan eraikitzea aurreikusten da: esparru komunitarioa, sektore publikoa, ezagutza ekosistema eta sektore pribatua. Helburua, 4 ardatz horietan Galdakaon gertatzen ari dena identifikatu eta harremanetan jartzea da.

Luzera begirako proiektua da planteatzen dena, Galdakaok egun eta etorkizunean izango dituen erronkak identifikatu, hauetatik misioak definitu eta ko-sorkuntza espazioak ahalbidetuz, erronka hauei aurre egiteko proiektu berritzaileak sortuko dituen.

Horretarako, fase desberdinak izango dituen proiektua planteatzen da, beheko plangintzan ikusi daitekeen moduan.





2. AURREKARIAK

G2030: ko-sorkuntzatik Galdakao 2030 marrazten

Galdakao 2030 Udalen egiteko moduan proiektu berritzailea da. Hori dela eta, proiektuaren baitan proposatzen diren ko-sorkuntza espazioak ere berritzaileak izatea nahi da.

Galdakaoko Udalak eta Marakak, azken urteetan hainbat proiektu garatu dituzte elkarlanean, hori dela eta, aproposa ikusi da, **beste eragile batzuekin batera lehen ko-sorkuntza prozesua, 2-3 misioetatik abiatuko dena eta ko-sorkuntza bide berriak esperimentatu nahi dituen, Arantzazulab-ek zabaldutako ko-sorkuntza esperimentuen lehiaketara aurkeztea.**





3. G2030

Ko-sorkuntzatik Galdakao 2030 marrazten da proposamen honi jarri diogun izenburua. Ilusioz beteriko proiektua da, ko-sorkuntza eragile diren Maraka eta Apitropik-eko taldeak Galdakaoko Udalaren eta Julen Mendoza aholkulariaren laguntzarekin sortua.

Ondorengo orrietan proiektuaren nondik norakoak azaltzen dira.

Atalen baten azalpen zehatzagoa behar izatekotan, talde sustatzailea zabalik agertzen da argibide eta azalpenak emateko.



4. HELBURUAK ETA IRISMENA

Aurrekarietan aipatu bezala, proposamen honek Galdakao 2030 proiektu zabalaren baitan, lehen ko-sorkuntza prozesua martxan jartzea du helburu nagusia. **Misioetatik abiatuz, sektore desberdinetako pertsona eta eragileen parte-hartzearekin proposamen berritzaileak ko-sortzeko espazioak sortuko dira.** Lehen prozesu esperimental honetan misioak Udalak defititza aurreikusten da.

Prozesu hau, era berean, ko-sorkuntza bera esperimentatzeko gune bezala diseinatuko da egiteko modu berriak eta pentsatzeko modu berriak sortu eta ko-sorkuntza ekosisteman hasitako hausnarketa aberasteko asmo irmoarekin.

Aurkeztutako proposamena 2022ko urtariletik 2022ko iraila bitartean burutzea aurreikusten da.

Proiektua hainbat eragileren artean sortu da. Prozesuaren sustatzaile, koordinatzaile eta dinamizatzailea Maraka eta Apitropik erakundeetako talde teknikoa izango da. Galdakaoko herrian egitea proposatzen denez, Galdakaoko Udalak bere babesa eskaini dio proiektuari dokumentu honi atxikitako babes gutunean adierazten denez, bat datorrelako udalaren asmoekin.

Bukatzeko, **proiektuan ezinbestekoa izango da Galdakaoko herritar eta eragileak kontuan hartu eta parte aktibo bilakatzea,** ibilbide honen bidez herritarrak agenda publikoaren sorreran inplikatzeko.



5. SUSTATZAILEAK

Ko-sorkuntzan eskarmentu handiko bi erakunde dira Maraka eta Apitropik. Esparru publiko zein pribatuan **ikerketa, diseinua, esperimentazioa, estrategia, parte-hartzea eta komunikazioa** uztartuz, **erronka eta aldaketa berriei aurre egiteko aukerak marraztean datza beraien egunerokoa.**

Erakunde biek jaso dituzte egindako lanengatik errekonozimenduak:

Marakak Igorren garatutako «Bizi Igorre», adineko pertsonekin egindako ko-sorkuntza inklusibo prozesuagatik Shenzhen Design Award for Young Talents lehiaketan Meritu saria jaso zuen 2019an.

Apitropik, mundu mailako Service Design Awards lehiaketako profesionalen alorrean, 3 finalistetako bat izan zen Mahi-mahi proiektuarekin. Proiektua eskola jantokien esperientziaren birdefinizioan oinarritzen da, pertsonak zentroan jarritz.

Bi erakundeak proiektu indibidualak egiteaz gain, kolaboratzaileak ere badira, bien balioak baitira ko-sorkuntza eta elkarlana.

Komunikazioak proiektuan izango duen garrantziaz ohartuta, Marmarru estudioko Maider Alonso diseinatzaile grafiko eta komunikazioan aditua gehitu da talde teknikora.

Ondorengo orrialdeetan talde sustatzailea osatzen duten pertsonen arkezpena eta erakundeen esperientzia azaltzen da.

MARAKA





5. SUSTATZAILEAK

Pertsonak

Eider Aldape
Martin



Mondragon Unibertsitatean eta Milango Politeknikoan Diseinuan tituluduna da eta Gizarte berrikuntzan eta Jasangarritasunean espezializatu da Unibersitat Oberta de Catalunya-n. Ko-sorkuntza, gizarte berrikuntza eta parte-hartzea dira bere lanaren oinarria.

MARAKA

Irene Jiménez
González



Industri Ingeniaritza Teknikoan lizentziaduna Mondragon Unibertsitatean, Diseinu, Arte eta Espazio Publikoko masterra Elisavako Unibertsitatean eta Gizakiteknologia interakzioan Masterra (Hoala-Valentzia). Diseinu estrategiko parte-hartzailea eta joeren analisia uztartzen aditua da.

MARAKA

Garazi Camino
Herrero



Industria Diseinuko Ingeniaritzako Graduduna eta Produktu eta Zerbitzuen Diseinu Estrategikoan Masterduna Mondragon Unibertsitatean. Zerbitzu diseinua eta pertsonetan zentratutako prozesuen sorreran aritzen da, komunikazio estrategiak bertara uztartuz.

MARAKA

Alex Filiatreau



Arte ederretan lizentziatua zerbitzu eta esperientzien diseinuan eta ikerketan aditua. Erakunde publiko zein pribatuekin, zerbitzu diseinu, prozesu estrategiko eta parte-hartzaileen bidez pertsonak euren erantzunen ko-sorkuntzan laguntzen aritzen da.



Marta Bariain
Echániz



Produktu Diseinuan Ingeniaria, ikertzaile eta diseinatzaile gisa lan egin du Californian. Estrategia digitalean formakuntzaduna. Bere diseinu prozesuan produktu eta zerbitzuekin elkarekintzetan sortzen diren tentsio emozionalak ikertzen jarduten du ondoren erantzun berritzaileak ko-sortzeko.



Maidier Alonso
San Marcelo



Diseinua eta Sorkuntzako Graduduna Euskal Herriko Unibertsitatean eta Diseinu Grafiko Publizitarioan Masterduna. Webguneak garatu, markak eta identitateak sortu, euskarri grafikoak diseinatu eta proiektuen online ta offline komunikazioa eramaten ditu. Gizarte berrikuntzako proiektuetan esperientziaduna da.

MAR
MARRU



5. SUSTATZAILEAK

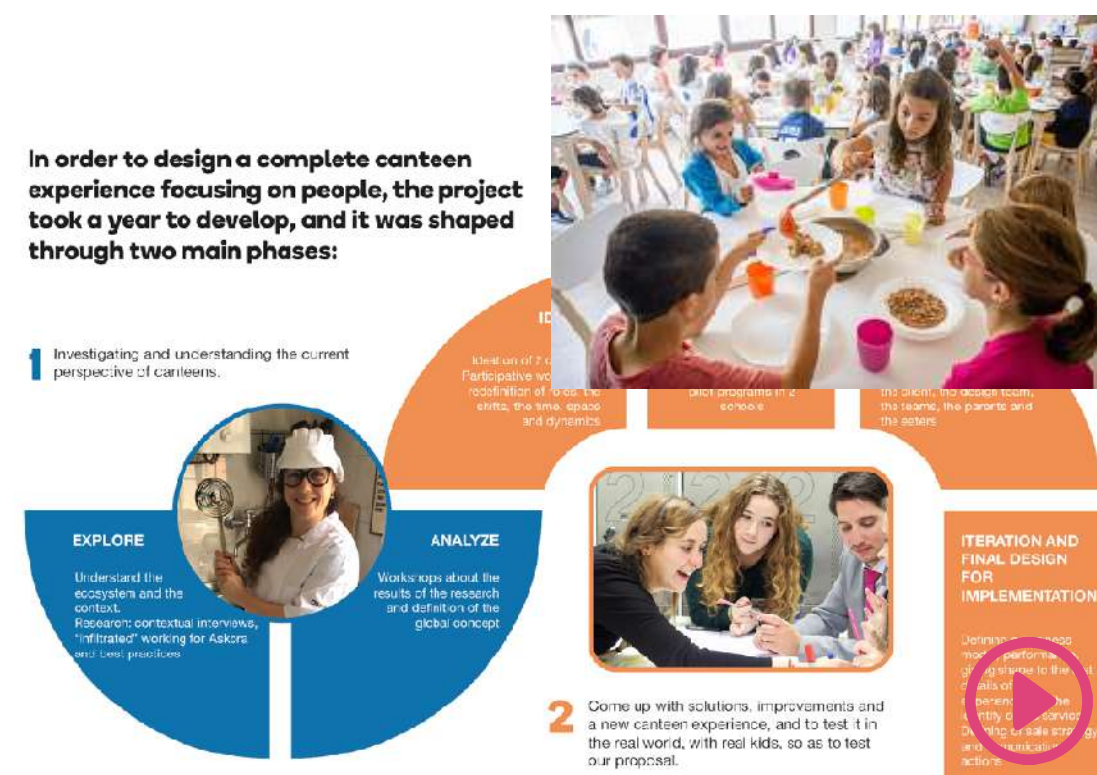
Egindako proiektuak



AUZOTU

Erresilientzia komunitariorako gizarte-berrikuntzako prozesua. Konfinamenduan garatu diren erresilientzia komunitarioko dinamikak aztertzea du xede. Oztopoak identifikatu eta baliabide analogikoek zein digitalek prozesu komunitarioei laguntzeko duten ahalmena aztertzen dugu.

Donostiako Udala eta Saiazko landa-eremuarekin lankidetzan garatutakoa.



MAHI-MAHI

Nola birdiseinatu pertsonengan oinarritutako jantokiko esperientzia oso bat?

Proiektu hau munduko 3 finalistetako bat izan zen 2017ko Service Design Award sariarentzat, profesional eta komertzial kategorian.

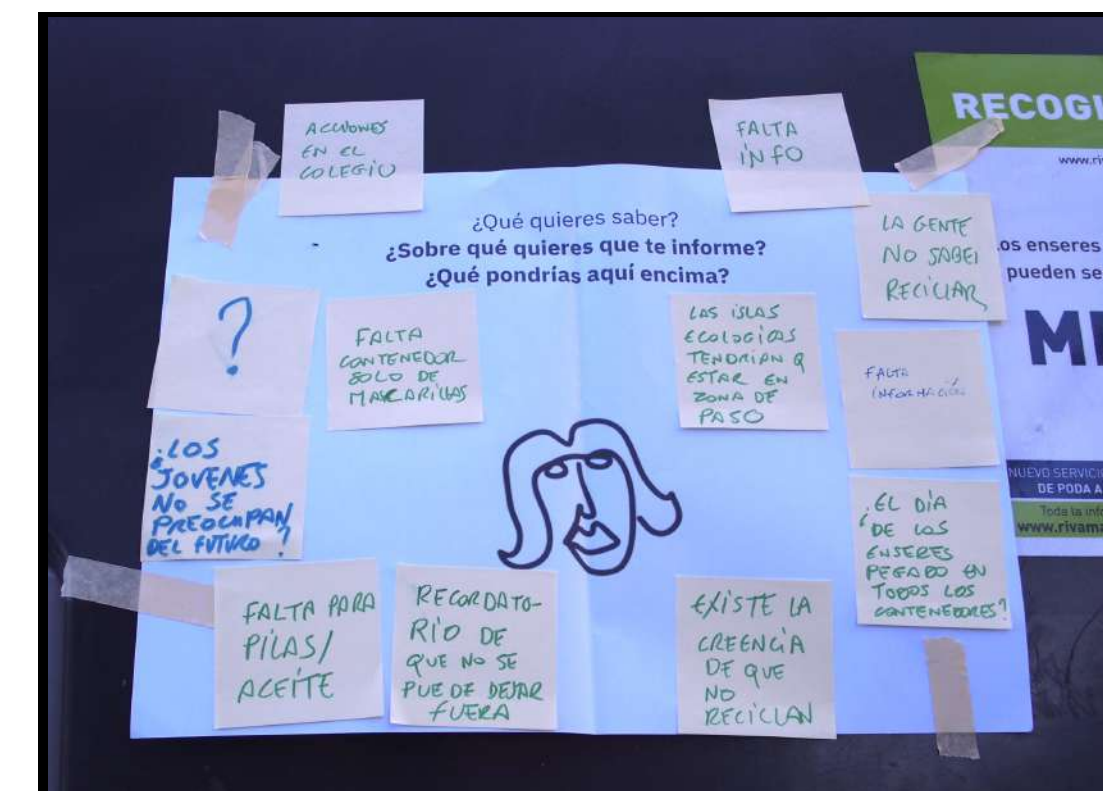


ZENTRIFUGA

Portugaleteko gazteekin batera aurrera eramandako ko-sorkuntza prozesua.

Helburua, Udalaren Informazio Bulego zaharraren espazioari zer erabilera emango zaion erabakitzea izan da.

Gazteen beharrak, arazoak eta nahiak detektatzen ditugu, espazioaren erabilera modu sortzailean amestu eta prototipatuz ideiak tangibilizatzen ditugu.



REESIDUOP

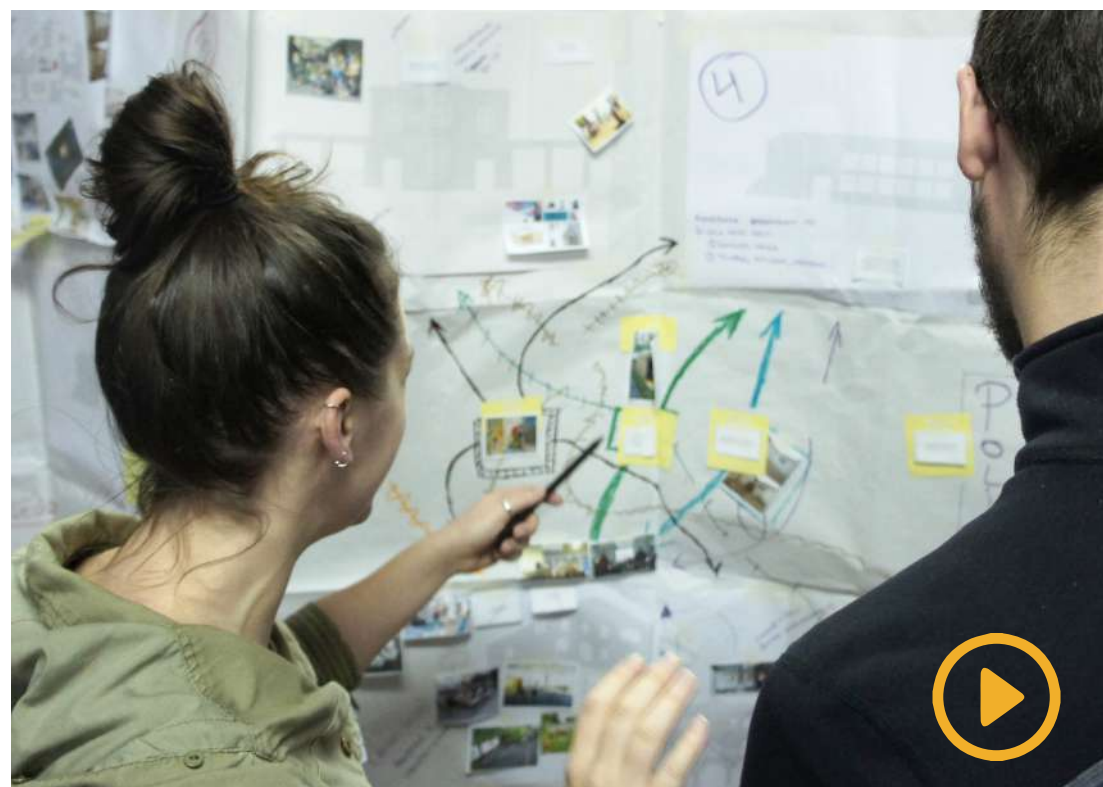
Birziklatzen ez duen jendeak "zergatik egiten duen" ulertzetik, herrian birziklatze tasa altuagoak lortzeko aukeren bilaketan oinarritzen den proiektua. Rivas Vaciamadrid udalerriko hondakinen kudeaketa enpresarekin batera, bere erabiltzaileak hobeto ezagutu eta sentsibilizazio kanainetatik haratago joateko aukerak bilatu ziren, jarrera eta ohituretan aldaketak eraginez, inpaktu positibodunak eta denboran jasagarriak.





5. SUSTATZAILEAK

Egindako proiektuak



KULTUR LEMOA

Lemoako aisi eta kultura eskaintzaren berrantolaketa parte-hartzailea.

Kultur, Lemoako herritarrei aisi eta kultura arloko ekintzak eta zerbitzuak eskainiko zizkien gune berria era parte hartzailean diseinatzeko eta herriko aisi eta kultura eskaintza berrantolatzeko burutu zen proiektua da.

MARAKA



MAÑARIKO BIHARKO DENDA

Nolakoa imajinatzen dugu etorkizuneko Mañariko denda?

Mañariko denda bakarreko jabeek jubilazioa hartu eta jarraipenik izango ez zuela jakitean, Udalak dendako lokala erosi eta ezinbesteko zerbitzu horri jarraipena emateko asmoz, herritarren behar, nahi eta iritziak jaso eta hauen arabera zerbitzu bat eskainiko zela bermatzeko ko-sorkuntza proiektua.

MARAKA



IU! GAZTE

Iurretako gazteria zerbitzuaren ko-sorkuntza prozesua.

Eragile ezberdinen parte-hartzearekin burututako prozesutik sortutako gazteria zerbitzu berritzailea da. Zerbitzuak, gazteen aisialdi eskaintza beteko duen proposamen bat izateaz gain, balio zehatz batzuk sustatu eta gazteen ahalduntzea bultzatu nahi ditu.

Tipi eta Maraka estudioek diseinatu eta kudeatutako prozesua.

MARAKA

**Shenzhen Design Award for Young Talents Nazioarteko lehiaketan, «Merit award» saria jaso zuen, diseinatutako prozesu eta materialengatik.*



BIZI IGORRE*

Igorre adineko pertsonentzako herri lagunkoiagoa izateko prozesu parte-hartzailea.

Adineko pertsonen partaidetza eremu publikoan sustatu eta erabaki guneetan hitza ematea; herriko espazio, zerbitzu eta ekintzak adineko pertsonen ikuspegitik behatu eta hauek hobetzea edota beharrezko ikusten ziren berriak sortzea izan du xede.

MARAKA



6. METODOLOGIA

Diseinu ikuspegiak, sormenak, ekintza-ikerketak eta parte-hartzeak eskaintzen dituzen baliabideak erabiliz **prozesu sortzaile, inklusibo eta atseginak sortzen ditugu**. Beti, genero ikuspegia txertatuz.

Egiteko dugun erak inpaktu positiboa duela sinistuta, proiektu bakoitza hobekuntza eta berrikuntzarako aukera moduan hartzen dugu.

Proiektu proposamen honetarako, gizarte berrikuntzak barne hartzen dituen aspektuez gain, **Diseinu ikuspegia** eta **Etorkizunen Diseinua** metodologiak uztartzea proposatzen da.

Atal honetan, proiektu honetarako erabiltzea proposatzen ditugun metodologia desberdinak azaltzen dira.



6. METODOLOGIA

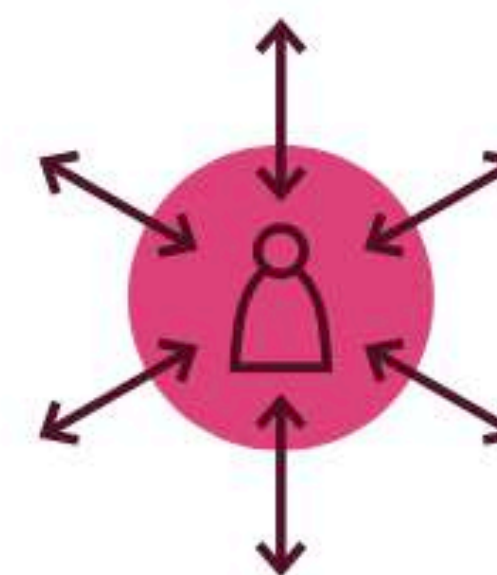
Gure egiteko moduaren ezaugarri nagusiak

Proiektu bat hasten dugun bakoitzean **bost ezaugarri nagusi** izaten ditugu oinarrian. Testuinguruan parte-hartzen duten **pertsona eta eragileak dira egitekoaren zentroa**. Sormen prozesuaz gain, **dinamika eta teknika sortzaileak** baliatzen ditugu ko-sorkuntzan parte-hartzen dutenen sormena aktibatu eta hausnarketetan sakondu eta proposamen berritzaileak sortzeko.

Prozesuetarako **berariaz sorutako dinamika eta materialek** esperimentaziorako tarte eskaintzen digute, ko-sorkuntza prozesu bakoitzetik jakintza berriak ateratzeko.

Ikuspegi sistemikoa aplikatzeak **erronka, arazo edo ideien arteko loturak egitera behartzen gaitu** ezohiko ondorioetara helduz.

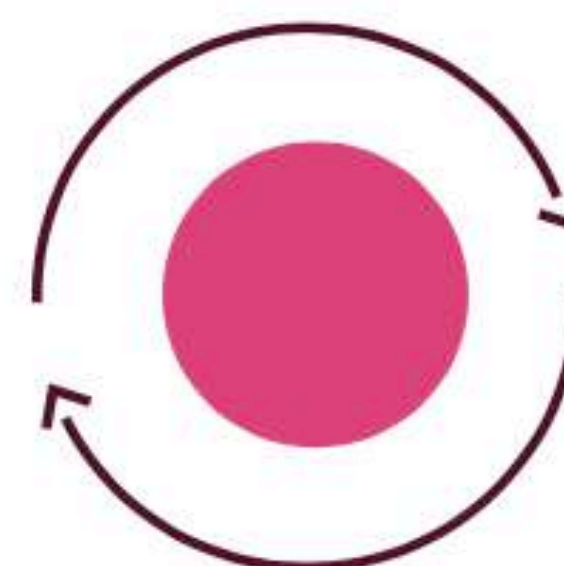
Hau guztia, **ekintza-ikerketa metodologian barne-hartzen dugu** lehen aipatu bezala, jakintza berriak sortu eta modu eta era berriak garatzen jarraitzeko.



Pertsonetan zentratua
(enpatia),
parte-hartzailea



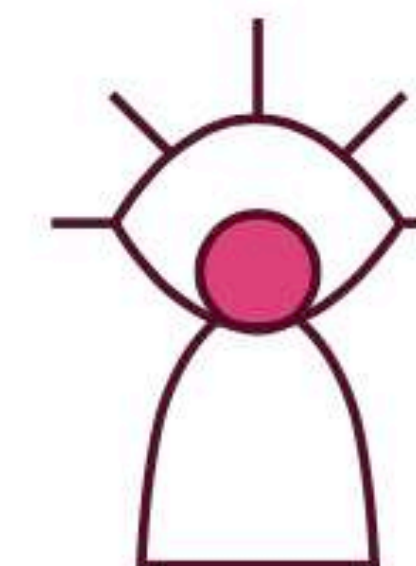
Sortzailea



Esperimentala



Ikuspegi sistemikoa



Ekintza-ikerketa



6. METODOLOGIA

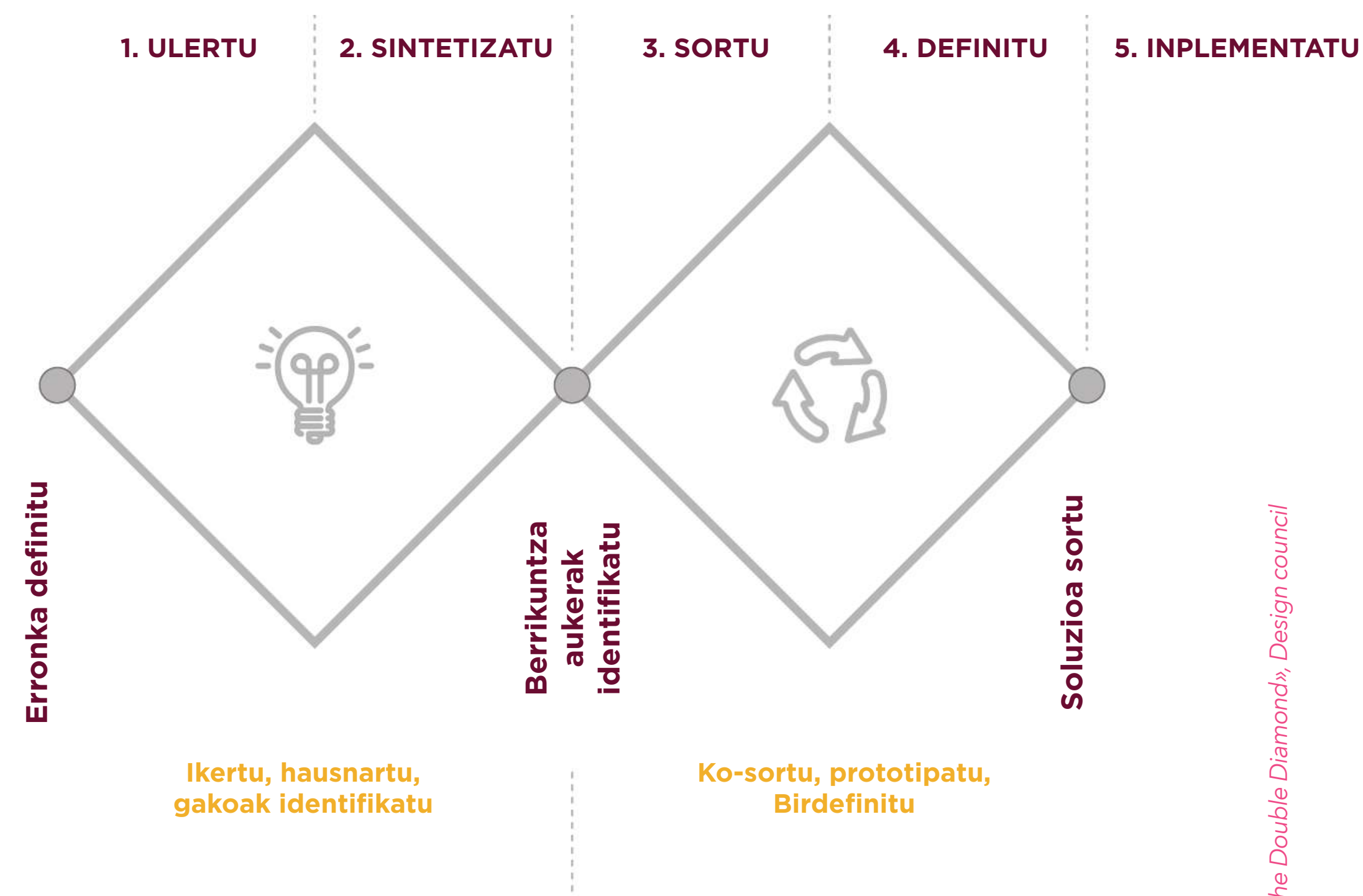
Diseinu ikuspegia, sormena

Sormena gizakiek ideia, kontzeptu, objektu berriak, horien arteko loturak zein arazo baterako soluzioak irudikatu, pentsatu eta sortzeko duten ahalmen psikosozilogikoa da, artean nahiz zientziaren aurrerapenerako elementu garrantzisuena dena.

Sormena **landu eta praktikatu behar den gaitasuna da**. Honetarako, metodologia eta prozesu desberdinak daude, arazoei konponbide berritzaileak emateko teknika desberdinak proposatzen dituztenak.

Hurrengo irudian azaltzen den eskemari dagokionez, *British Design Council* erakundeak 2009an argitaratutako *Diamante bikoitzaren* prozesua azaltzen da, diseinu ikuspegia edo Design Thinking ikuspegia. Sormen prozesu guztietan bezala, **dibergentzia** (hausnartu, eztabaidatu eta sortzeko) eta **konbergentzia** (definitu eta erabakiak hartzeko) fasez osatutako prozesua da. Prozesu honen adierazgarria **dibergentzia-konbergentzia faseak bi aldiz egiten direla da**, hau da, arazoaren azterketan eta arazoari aurre egiteko ideien sorreran.

Euskal Herrian gero eta ezagunagoa den metodologia izan arren, oraindik erakunde gutxi dira gizarte berrikuntza prozesuetan aplikatzen dutenak. Proiektu honetan prozesuaren zein ko-sorkuntza saiorako diseinuen oinarri izatea proposatzen da, **Etorkizunen Diseinua metodologiarekin uztartuz**.



«The Double Diamond», Design council



6. METODOLOGIA

Etorkizunen diseinua

Etorkizuna ez da existitzen. Etorkizuna, epe laburreko, ertaineko edo luzeko denboratzat hartzen da. Oraindik etortzeke edo gertatzeke dagoen denbora-tarte batean zehar hedatzen da. Etorkizuna giza asmakizun bat da, denborari zentzua emateko.

Etorkizunen diseinua, diseinu espekulatiboa (artetik gertu dagoena), estrategia eta prospektiba diszipinetatik uztartutako metodologia da.

Proiektu honetarako oso aproposa ikusi da ko-sorkuntza esperimentazioa metodologia honetan oinarritzea, aurreko orrialdean aipatutako aspektuak oinarri hartuta. Lehiaketako oinarrien dokumentuan aipatzen den bezala irudimen krisi baten aurrean gauden honetan, **ezinbestekoa da ko-sorkuntza espazioetan partaideei irudimen hori berreskuratu eta etorkizun desiragarriak imajinatzeko tresnak eskaintzea.**

Metodologia honek etorkizunak imajinatzeko tresnak eskaintzen ditu, oraineko seinaleak eta joerak aztertuz, etorkizuneko narratiba amankomunak sortzea (etorkizuneko eszenatoki desiragarriak) ahalbidetzen du prospekzio ariketa bat eginez. Ondorengo orrian metodologiaren prozesua azaltzen duen eskema aurkezten da.



**ZAILA DA ETORKIZUNETAN INPAKTU
HANDIA IZATEA.**

**ZAILA DA ETORKIZUNETAN BATERE
INPAKTURIK EZ IZATEA.**



6. METODOLOGIA

Etorkizunen diseinua

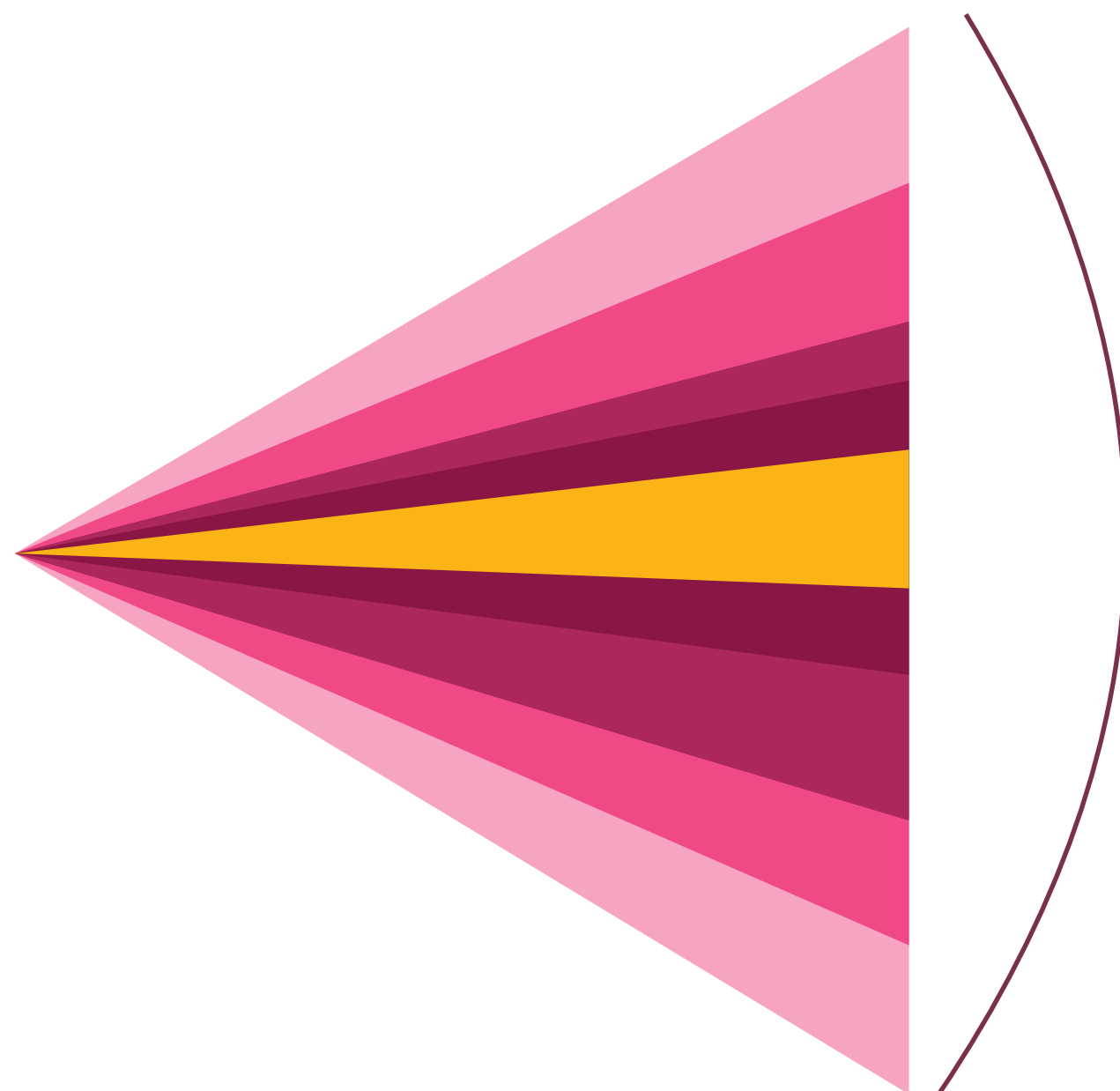
1. Seinaleak identifikatu

2. Joerak aztertu

3. Etorkizunen
eszeantokiak marraztu

4. Etorkizun horietara
heltzeko proposamenak sortu

ORAINA

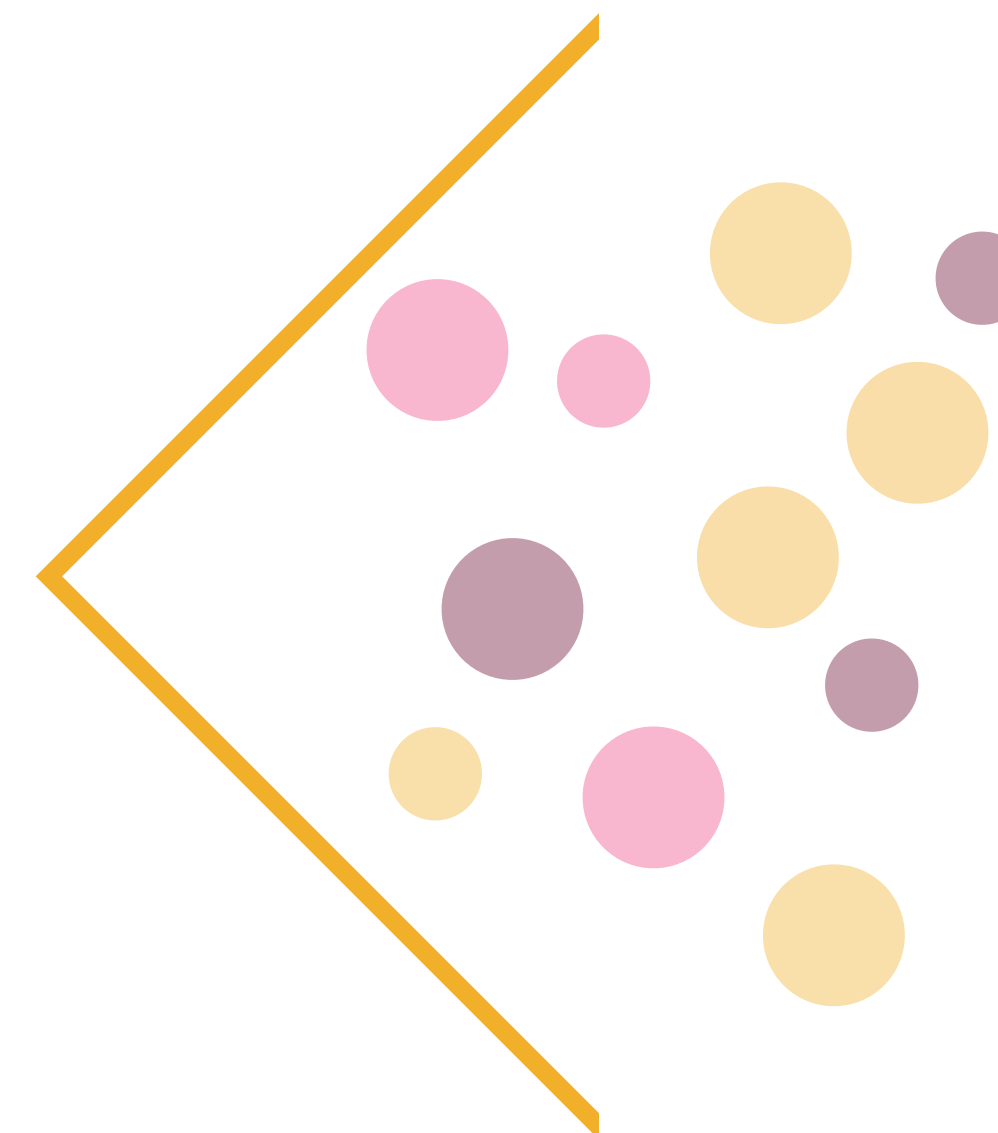


Desiragarriak

ETORKIZUNAK

Gertatu daitezkeenak

Gomendagarriak (plausible)





7. PLANGINTZA

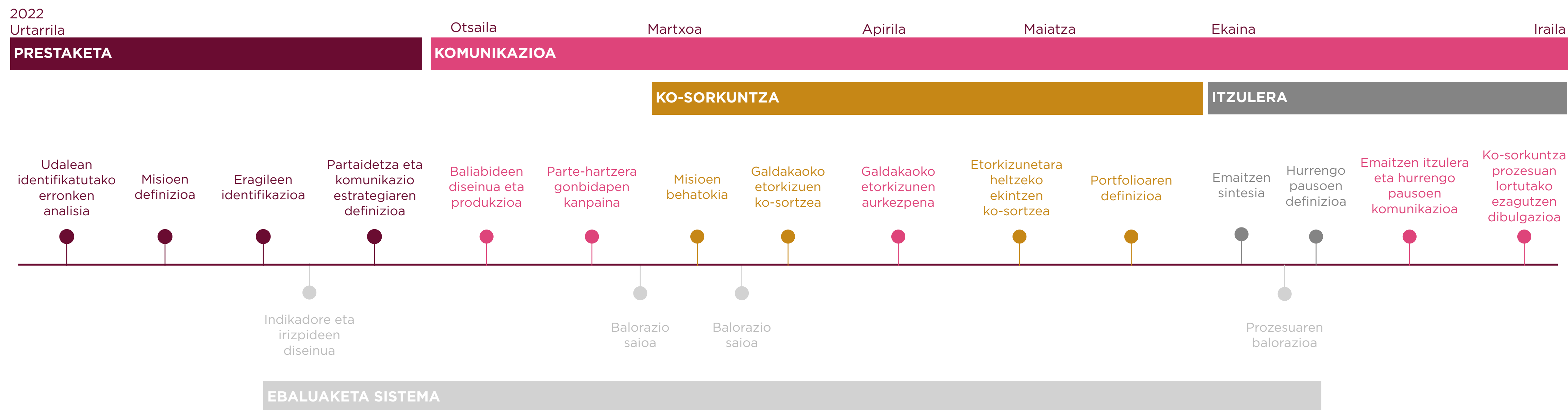
G2030: ko-sorkuntzatik Galdakao 2030 marrazten proiekturako **9 hilabeteko iraupena aurreikusi da, 2022ko urtarriletik irailera**. Proiektuaren goi mailako plangintza da aurkezten dena, proiektua aukeratua izanez gero detaile guztiekin zehaztuko da.

Horrela, ondorengo orrietan aurkezten dira prozesuaren eskema orokorra eta hau osatzen duten faseen aurkezpena.



7. PLANGINTZA

Proiektuaren goi mailako kronograma





7. PLANGINTZA

Prestaketa fasea

Proiektu hasiera izango da. Aurrekarietan azaldu den bezala lehen prozesu honetan **misioak udalarekin definitzea aurreikusten da**. Lan hori egiteko, lehenengo pausoa erronkak identifikatzea izango da. Horretarako, **udal ordezkari eta teknikariek** **saioak** egin eta aurretik garatutako plan eta txostenak aztertuko dira.

Proiektuaren dimentsioa kontuan izanda, **bi edo hiru misio izango dira proiektuaren abiapuntua**.

Behin misioen definizioa eginda, **misio bakoitzari lotutako sektoreen identifikazioa** egingo da eta horrekin batera ko-sorkuntza prozesuan parte hartuko duten **eragileen identifikazioa**. Eragileen identifikazioa eta parte-hartzearen sakoneko azalpena 35. orrialdean aurkitu daiteke.

Prestaketa fase hau **partaidetza eta komunikazio estrategiaren definizioarekin** bukatuko da. Atal honen azalpen zehatza komunikazio eta ko-sorkuntza azaltzen den ataletan ematen da.

2022
Urtarrila

PRESTAKETA

K

Udalean
identifikatutako
erronken
analisia

Misioen
definizioa

Eragileen
identifikazioa

Partaidetza eta
komunikazio
estrategiaren
definizioa

Indikadore eta
irizpideen
diseinua

EBALUAKETA SISTEMA



7. PLANGINTZA

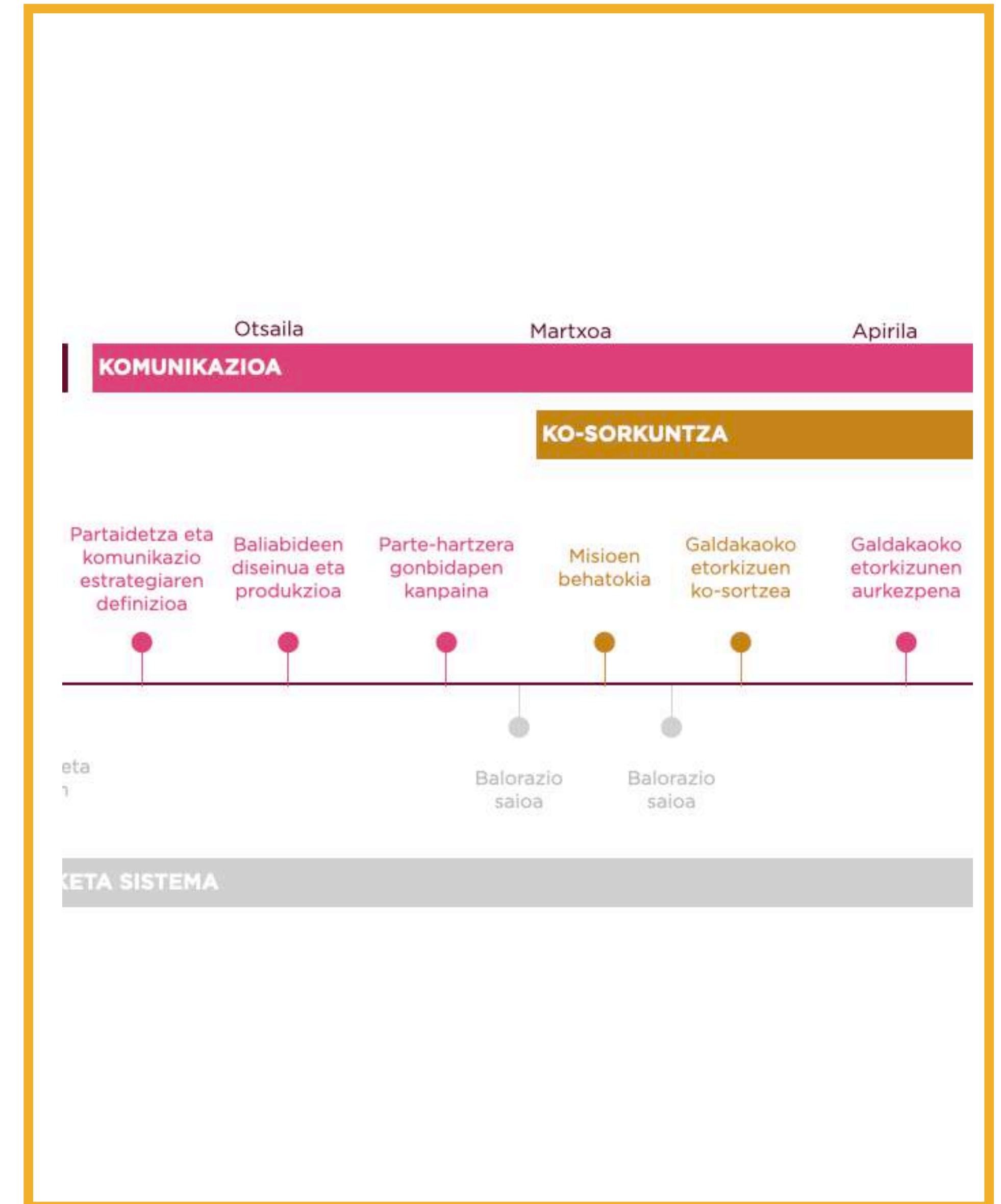
Komunikazioa

Komunikazioa fase bat izan beharrean, **proiektu osoan zehar gertatuko den aspektu transbertsala** da.

Ezinbesteko tresna izango da **ko-sorkuntza espazioetara partaideak erakartzeko, prozesuan zehar sortutako edukiak plazaratzeko eta ko-sorkuntza prozesuko esperimentazioaren ondorioz garatutako ezagutza eta jakintza elkarbanatzeko.**

11. atalean komunikazio planaren azalpen zehatza ematen da.

Komunikazioa lantzean kontuan izan da Arantzazulab lehiaketako irabazleak izanez gero abenduaren 17ko data, proiektuaren aurkezpena egiteko, eta azaroan aurreikusten den proiektuen emaitzen baloraziorako ekimena.





7. PLANGINTZA

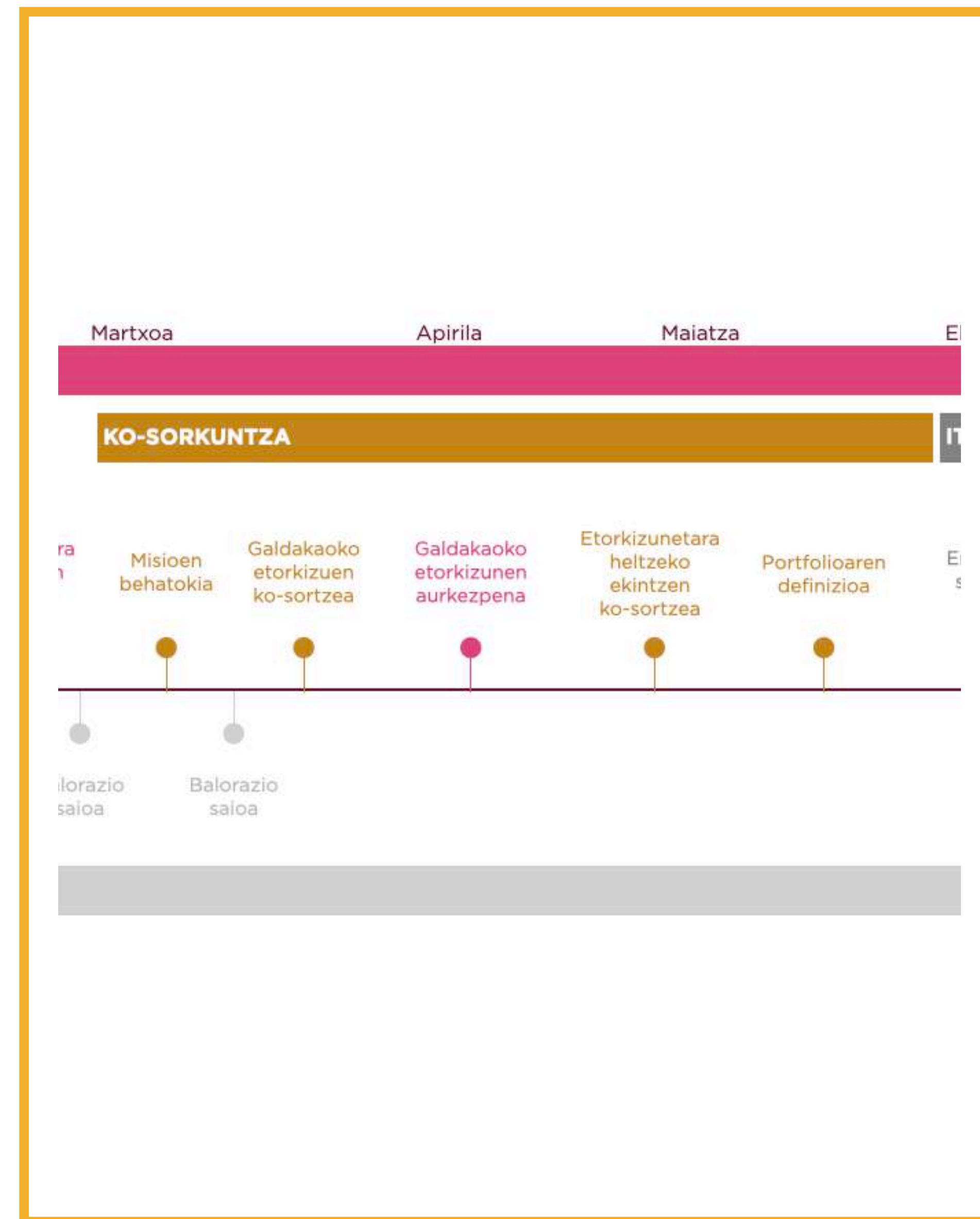
Ko-sorkuntza fasea

Ko-sorkuntza fasea **4 azpiatalez osatu da**. Etorkizunen metodologia oinarri hartuta, prozesuren atal bakoitzean misioetan oinarritutako ariketa desberdinak egingo dira eragile desberdinen parte-hartzea sustatuz.

Hauek dira atal nagusiak:

- MISIOEN BEHATOKIA
- GALDAKAOKO ETORKIZUNEN KO-SORTZEA
- ETORKIZUNETARA HELTZeko EKINTZEN KO-SORTZEA
- PORTFOLIOAREN DEFINIZIOA

Ondorengo orrietan atal bakoitzaren azalpen zehatza ematen da.



7. PLANGINTZA

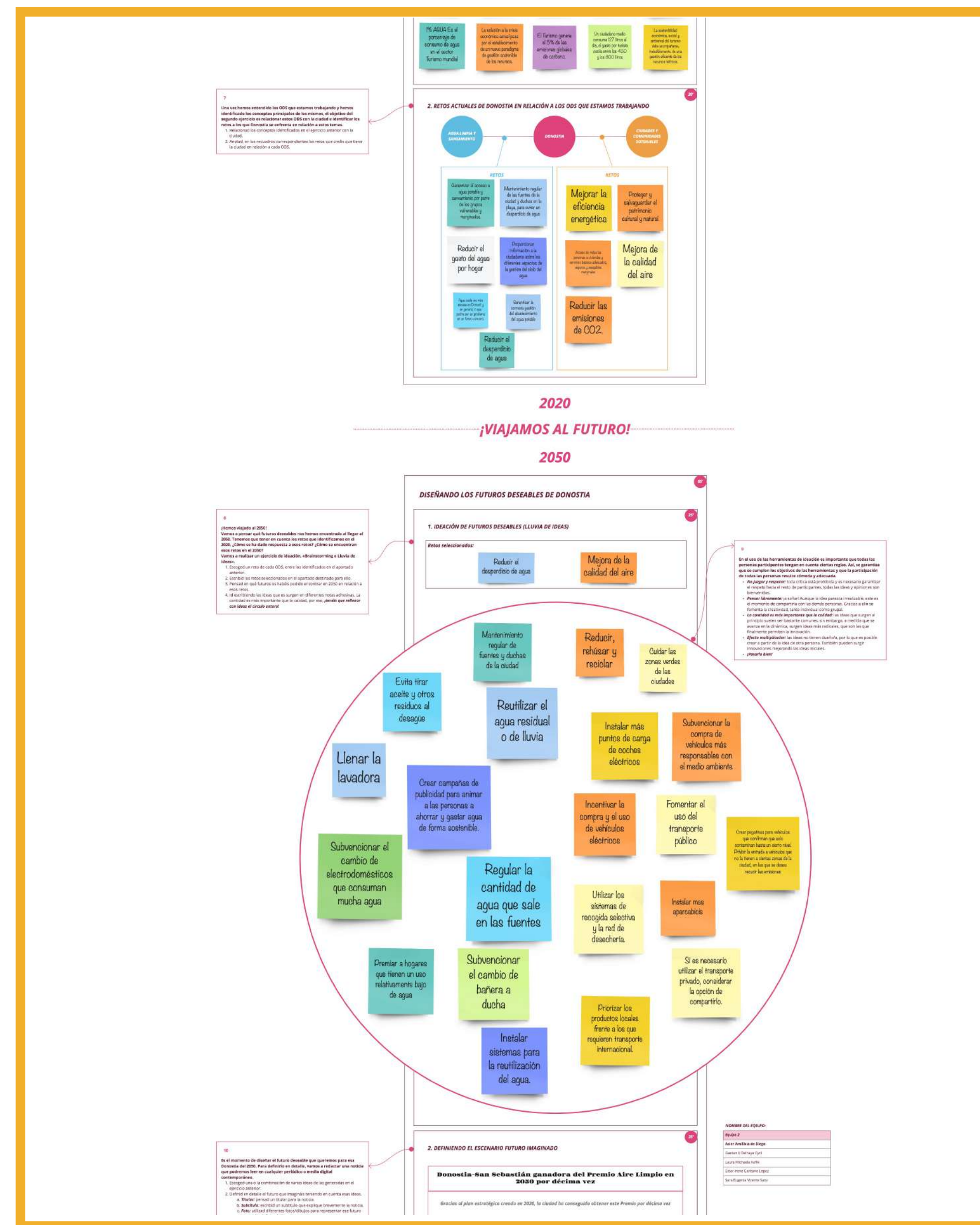
Ko-sorkuntza fasea

MISIOEN BEHATOKIA

Ko-sorkuntza prozesua behin misioak definituta hasiko da. Misio hauek helburu orokor baten informazioa emango dute, eta hori dela eta, fase honen helburua misio horietan sakontzea izango da. **Fase hau tresna digital bat eta ardatz desberdinetako eragileen (komunitatea, publikoa, pribatua eta ezagutza) partaidetzaren bidez egingo da.** Ekintza oso esperimentalta izanik taldea 8-10 pertsonetara akotatu da, eta misio bakoitzeko talde bat sortuko da.

Misioetan sakontzeko, etorkizunen diseinua metodologia abiapuntutzat hartuta egungo seinaleak eta joerak aztertzea izango da egiteko nagusia. Kasu honetan, teknikari edo ezagutza eragileek ez ezik, **herritarrek ere misioaren narratibaren definizioan parte hartzea nahi da.**

Fase hau da prozesuak proposatzen duen ekintza esperimental eta berritzaileenetarikoa bat. Orain artean, partaidetza prozesuen hasiera faseek inkestak edo foku taldeak barne hartzen dituzte, eta oraingoan fokua zabaldu eta pauso bat haratago joatera ausartu gara.





7. PLANGINTZA

Ko-sorkuntza fasea

GALDAKAOKO ETORKIZUNEN KO-SORTZEA

Misioen behatokian jasotzen diren narratibak izango dira fase honen abiapuntua.

Fase honetan narratiba hauek **Galdakaon duten presentziaz, inpaktuaz, edota etorkizunean izan beharko luketenaz hausnartuko da.**

Sormen teknika eta dinamika desberdinen bitartez, **prospekzio ariketa bat egingo da, herritarrek Galdakaorako etorkizun desiragarriak imaginatu ditzaten.**

Eszenatoki hauek lan talde teknikoak era bisualean garatu eta herritarrei helaraziko zaizkie, ondorengo ko-sorkuntza saioetarako gonbidapen gisa.

Saio hauetako partaideak gobernuko kideak, gaiarekiko ezagutza teknikoa duten pertsonak eta herritarrak izatea aurreikusten da.

Fase honetan, **parte-hartzaileen gonbidapenean eta formatuetan jarriko da esperimentazioaren fokua. Nola erakarri prozesura jendea? Nola bultzatu kalitatezko parte-hartzea? Nola uztartu eremu desberdinetako parte-hartzea?** (udala, eragile ekonomikoak, elkarteak, herritarrak...).





7. PLANGINTZA

Ko-sorkuntza fasea

ETORKIZUNETARA HELTZEKO EKINTZEN KO-SORTZEA

Metodologiaren hurrengo pausoa jarraituz, eta Galdakaoko etorkizunen eszenatokiak eskura izanik, berriz ere orainera bueltatzeko ariketa egingo da ondorengo galderei erantzuna emanez: **Nola helduko gara etorkizun horietara? Zein pauso (ekintza, proiektu, estrategia, ekimen, etab.) eman behar ditugu Galdakaon hori lortzeko?**

Sormen teknika eta dinamika desberdinen bitartez, eta modu parte-hartzailean proposamen desberdinak garatuko dira. Proposamen hauek Galdakao 2030 prozesuko hurrengo pausoa prototipo esperimantal bihurtzeko helburua dago, hala ere, lanketa hau proiektu honetatik kanpo geratuko da.

Saio hauetako partaideak ere, aurreko atalean bezala, gobernuako kideak, gaiarekiko ezagutza teknikoa duten pertsonak eta herritarrak izatea aurreikusten da.





7. PLANGINTZA

Ko-sorkuntza fasea

PORTFOLIOAREN DEFINIZIOA

Atal honetan egingo den lana, sortutako **proposamenen mapatzea eta loturak egitea** izango da, **ikuspegi sistemikoa** oinarri hartuta. Prozesu honetan sortutako proposamenez gain, Galdakaon beste prozesu batzuetatik eratorritako eta oraindik garatuta ez dauden proposamenak integratzeko aukera interesgarri ikusten da.

Portfolioaren definizioarekin, **proposatutako ekintza bakoitzak bestearengan duen inpaktua bilatzeko ariketa** egin nahi da. Horrela, inpaktu gehiena duten proiektuak identifikatu eta hurrengo pausoen erabakiak era kontzientean egin ahal izateko.

Fase honen garapena **gaian adituak diren beste eragile batzuekin egitea aurreikusten da prozesuari balio gehitua eman diezaiokeela iritzita.**

Azken fase honetako ko-sorkuntza bi mailatan planteatzen da. Lehen fase batean ko-sorkuntza prozesuan parte hartu duten eragileekin batera egingo da proposamenen mapatzatzea eta inpaktuen analisia. Ondoren, teknikoki baloratuko dira proposamenak inpaktu zehatzagoa definitu eta martxan jarri daitezkeen proiektuak zehazteko.





7. PLANGINTZA

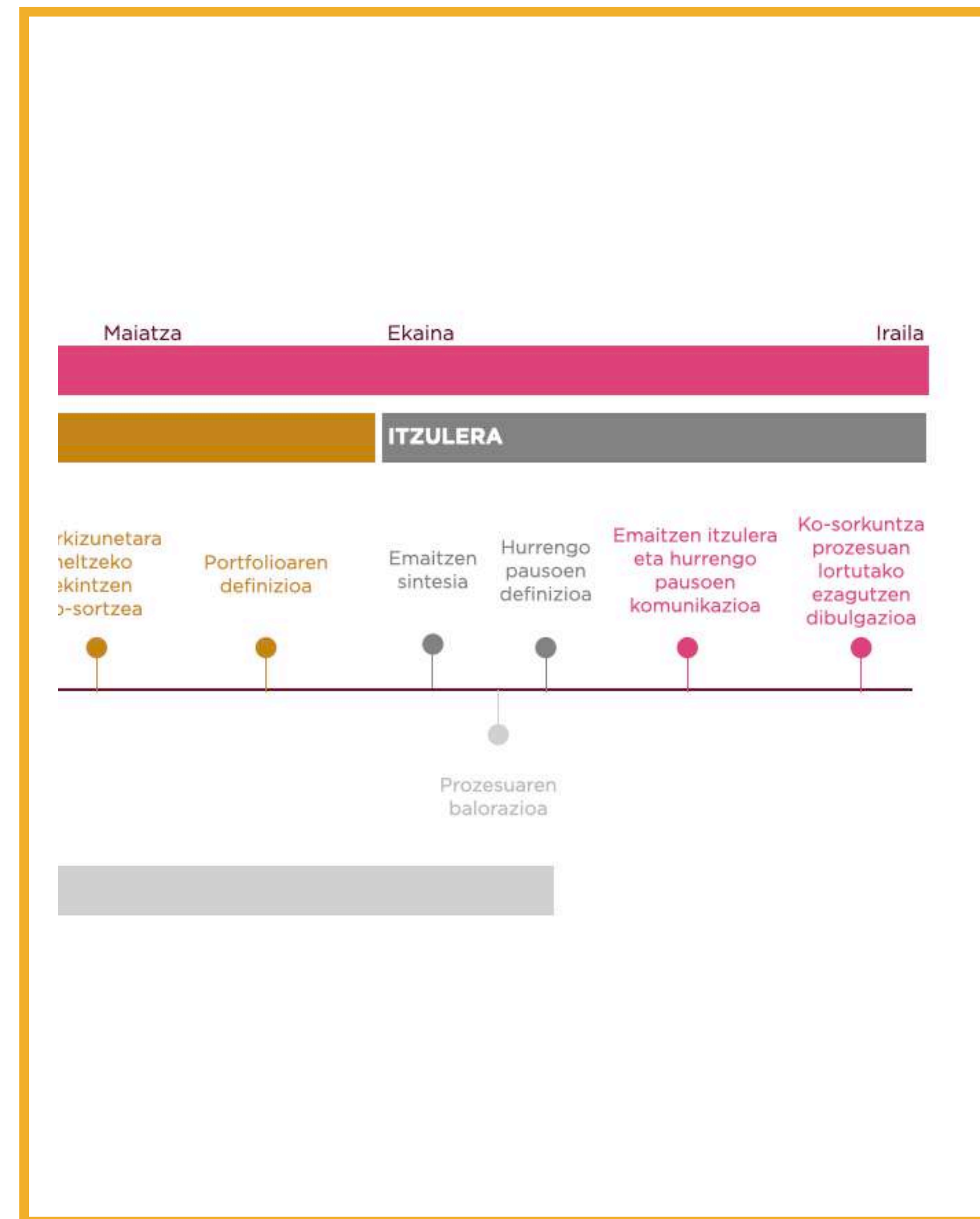
Itzulera fasea

Proposamen honetan aurkeztutako prozesuaren bukaera izango den fasea da. Itzulera honetan **prozesuko emaitzen sintesia** egingo da, baita **hurrengo pausoen definizioa**.

Nahiz eta proposatutako prozesuaren plangintza hemen bukatu, garrantzitsua da gogoratzea Galdakao 2030 proiektu handiago baten parte dela eta **ezinbestekoa izango dela prozesuan zehar gertatutakoa ondorengo pausoekin lotzea**.

Komunikazio planean adierazten den bezala, ko-sorkuntza prozesu osoan egingo da edukien itzulera, baina fase honetan zehatzagoa izango da.

Prozesuko edukiez haratago, eta esperimentaziorako proiektua den heinean, **ebaluazioan zehar jasotako emaitzak baloratuko dira eta hauen sintesia egingo da modu ulergarrian ondoren emaitzen dibulgaziorako balioko duena**. Itzulera honen helburua, ko-sorkuntza ekosistema aberasten jarraitzea izango da ikasitakoak, ondo eta gaizki egindakoak, azaleratzen dituen.





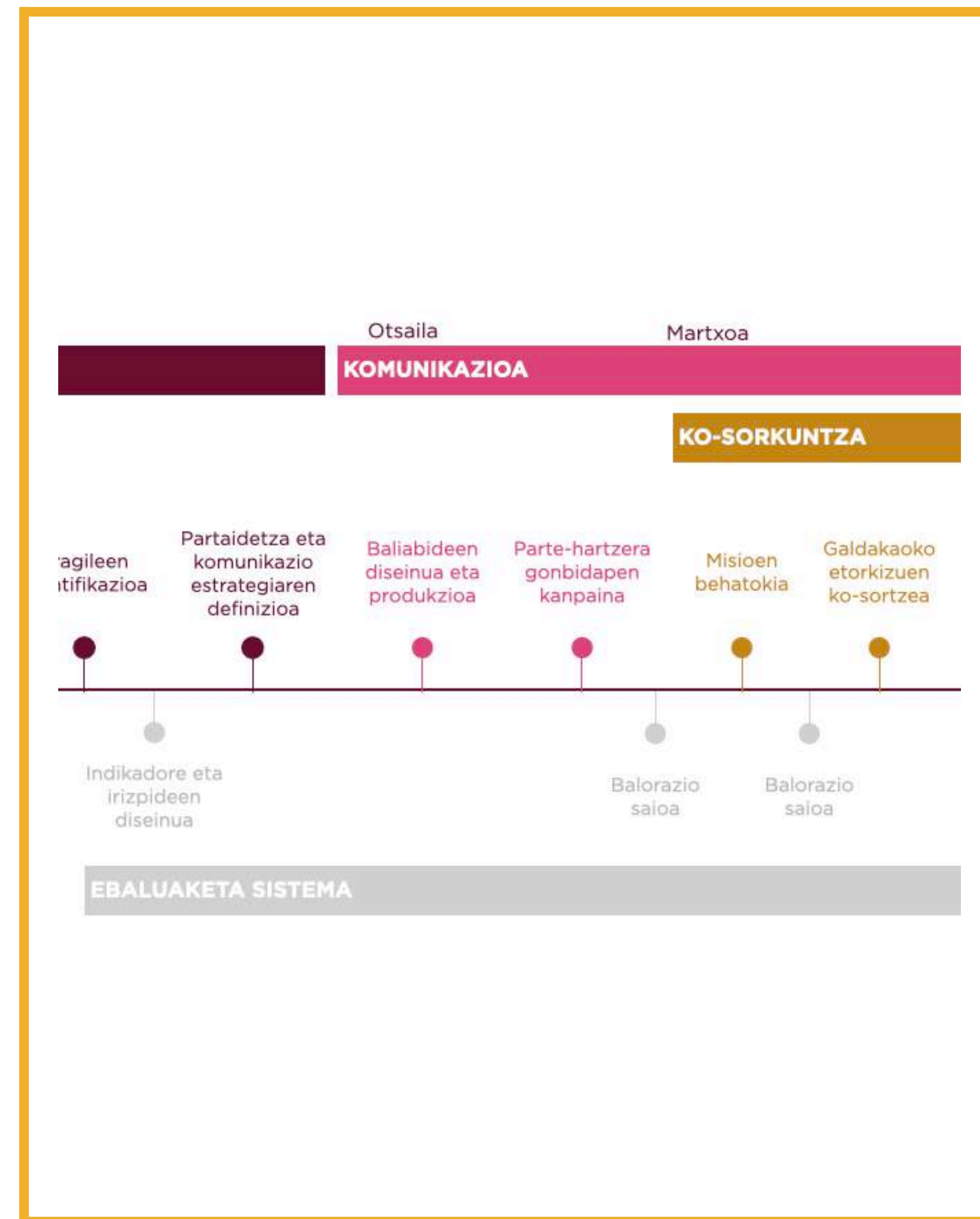
7. PLANGINTZA

Ebaluaketa

Ebaluaketa sistemaren xede nagusia **proiektuan garatzen den esperimentazioaren neurketa eta balorazioa** izango da. Prozesu hasieran indikadoreen definizioa egingo da prozesuan zehar neurtu ahal izateko.

Esperimentazio atalean jasotako hipotesiak kontuan izanda, hauek baloratzea izango da helburu nagusia, ondoren emaitzok ko-sorkuntza ekosisteman eta interesa izan dezaketen beste eragile batzuekin elkarbanatu eta ko-sorkuntza ekosisteman hasitako eztabaida aberasteko baliagarri izatea aurreikusten da.

Horrez gain, prozesuaren balorazio orokorra ere egingo da talde sustatzailea eta Udalaren artean, hurrengo pausoen zehaztapenerako ezinbestekoa izango baita.





8. LEHIAKETAREKIKO LOTURA

Aurrekarietan aipatu den moduan, proiektu hasieran Galdakaorako 2030era begirako misioak definituko dira. Misio hauek Udalak definitutako bisioaren hiru ardatzetan oinarrituko dira, hau da, **Galdakao inklusiboa, Galdakao osasuntsu eta jasangarria eta Galdakao ekosistema**. Horrela, konfirmatu daiteke proiektuak lehiaketan proposatutako gaiekin (krisi klimatikoa, ongizatea, elkarbizitza eta lana) lotura zuzena duela.

Aurrekarietan aipatzen den bezala, aurkeztutako proposamena proiektu handiago baten lehen zatia da, Galdakaoko herrigintza eta garapen komunitarioa butzatu nahi dituen eta gobernantza eredu berriak, elkarlanean oinarrituak, inplementatu nahi dituenak.

Horrez gain, Maraka eta Apitropik erakundeek partaidetza eta ko-sorkuntzaren modu berrietan murgiltzeko nahia azaltzen dute, partaidetza formatuetan eta ko-sorkuntzan erabiltzen diren erreminta eta metodologietan esperimentatuz.



9. ESPERIMENTAZIOA

Aurkeztutako proposamenean gauzatuko den esperimentazioaren bidez, ko-sorkuntza ekosisteman hasitako hausnarketa eta erronkak aberastu nahi dira ezagutza berria sortuz. Horrela, Arantzazulab-ek sustatuko ko-sorkuntza ekosisteman identifikatutako ondorengo elementuak aberasteko baliatuko da prozesua:

- **Rolak eta erantzukizunak:** Zein dira ko-sorkuntzan parte-hartuko duten profilak? Nola identifikatu profilak? Nola gonbidatu prozesura? Nola egin guztiek balioa jaso dezaten?
- **Metodologiak eta tresnak:** Zer erabiliko dugu prozesuak martxan jartzeko eta ekintzak inplementatzeko?

Horrela, ondorengo bi kontzeptuen inguruan esperimentatuko da gehienbat:

- **Nola sustatu dezakegu kalitatezko partaidetza?**
- **Zein metodologia eta erreminta berritzaile erabili ditzakegu?**



9. ESPERIMENTAZIOA

Nola sustatu dezakegu kalitatezko partaidetza?

Gero eta jende gutxiagok hartzen du parte martxan jartzen diren ko-sorkuntza prozesuetan. Deialdien formatuak, prozesuetako gaiak, edo gizartearen indibidualismorako joerak eraginda, irudimen krisia ez ezik, demokrazia parte-hartzailea bera ere krisi betean dagoela esan daiteke.

Proiektu honen xede bat izango da ko-sorkuntza espazioetara herritarrak eta eragile desberdinak erakartzea. **Gonbidapen eta deialdi forma desberdinak erabilita partaidetzan izan dezakeen eragina esperimentatu nahi da.**

Lehenik eta behin, ko-sorkuntza misioetatik abiatuko denez, eragileen identifikazio sakona egitea ezinbestekoa izango da. Horrez gain,

misioei eragiten dieten sektore desberdinak ere identifikatuko dira ahalik eta eragile gehien kontuan izateko. Aurretik aipatu bezala **lau ardatzen baitan eraikiko dira ko-sorkuntza espazioak: esparru komunitarioa, sektore publikoa, ezagutza ekosistema eta sektore pribatua.**

Hipotesi hau lantzeko, egun mahai gainean dauden teoria eta metodologia batzuk aztertu eta hauekin esperimentatuko da. Hala nola, **Zozketa bidezko demokrazia edo demokrazia deliberatiboa.** Egiteko modu hau, herritarrak eztabaida-karguetara parte hartzeko zozketa bidezko gonbidapenean datza, eztabaidatu eta erabaki guneetan parte-hartze aktiboa izan dezaten. 70.

hamarkan hasi ziren martxan jartzen eta hainbat adibide arrakastatsu daude.

Nola uztartu ditzakegu prozesu honetako partaidetzaren diseinuan lau ardatzetako eta sektore-arteko partaidetza eta demokrazia deliberatiboa?

Galdera hau aberasteko bidean, gaian adituak diren pertsonekin ere harremanduko da talde sustatzailea.



9. ESPERIMENTAZIOA

Metodologia eta tresna berritzaileen erabilera

Prozesuetan ohiko tresnetatik haratago, **teknologia berrien erabilera eta partaidetza teknika berritzaileak esperimentatu nahi dira.**

Egun ematen ari den etorkizunen lanketan, agentzia handiek edo beste batzuek deskribatutako markotik (argazkitik) lanean hasia izaten da ohikoena. Hau da, **emandako joera batzuetatik edo narratiba zehatz batetik abiatu hasten da lana.**

Honek suposatzen du, munduaren definizio bakarretik abiatzen dela prozesua. Ohikoena izaten da talde teknikoa izatea abiapuntuaren definizioa gauzatzen duena.

Proiektu honetan, parte-hartzaileak errealitatearen definizio horren parte izatea

nahi da. Hau da, **eragile eta herritarrak ere erabakitako misioaren gaineko narratiba eraikitzeke lanean aritzea.** Misioen behatokia fasea izango da lan hau barne hartuko duena.

Etorkizunen diseinua metodologiak berak, ko-sorkuntza prozesuari beste ikuspegi bat emango dio. Metodologiak ez ohiko erremintak eskainiko dizkigu partaideek etorkizun desiragarriak imajinatu ditzaten eta hortik proposamen zehatzetara pasatzea ahalbidetuko da.

Talde sustatzailearen esperientzia kontuan izanda, **proiekturako berariaz sortutako dinamika eta materialak diseinatuko dira,** pertsonetan zentratuak eta helburu zehatzak lortzeko balioko dutenak.

Komunikazio estrategiaren definizioa ere transbertsala izango da proiektu guztian zehar. Bertan ere esperimentazioari leku emango zaiolarik.



10. PARTE-HARTZEA ETA AHALDUNTZEA

Herritarren parte-hartzea oinarrizko ardatza izango da proposatzen den proiektuan. Aurretik aipatu bezala definitutako misioak kontuan hartuta, hauetan parte hartu dezaketen eragileen identifikazioa burutuko da.

Eragileak **ko-sorkuntza prozesura gonbidatzeko formatuetan esperimentatzea proposatzen da** proiektuan, ohiko bideak erabiltzeaz gain, bide berriagoak erabiliz, hala nola **demokrazia deliberatiboaren kontzeptua**.

Ondorengo orrian ematen da azalpen zehatzagoa.



10. PARTE-HARTZEA ETA AHALDUNTZEA

EHUko Politika Zientzia, Soziologia eta Hezkuntza sailtako «Parte Hartuz» ikerketa taldeak parte-hartzea helburua izan baino, talde bakoitzaren helburu-baliabidea dela aipatzen du. Parte-hartzea dinamikoa dela eta informazioa jasotzeko, iritzia eman ahal izateko eta ekintza berezi batean laguntzeko premisak bete behar dituela. Horrela, 4 fasetan banatzen du parte-hartze prozesua:

- **Informazio ulerterraza eta guztion eskura**
- **Eztabaida kolektibo sozialak bideratu**
- **Erabakiak adostu**
- **Erabakien exekuzioa**

Proposatutako proiektuan ere fase hauek kontuan hartuko dira prozesuaren diseinuan.

Komunikazio euskarriak eta partaideekin harreman zuzena baliatuko dira prozesuaren inguruko informazioa era ulergarri eta erakargarrian eragile eta herritarrei helarazteko.

Arantzazulab lehiaketarako aurkeztutako proiektuaren helburu nagusia ko-sorkuntza espazioak sortzea izango da. Dokumentuan zehar aipatu den moduan, **Galdakaoko Udalak herritarrak agenda publikoaren diseinuan inplikatu nahi ditu eta proposamen hau da lehen pausoa.**

Ko-sorkuntza prozesu honi, **gobernantza ereduaren inguruko hausnarketa eta definizioak emango dio segida**, udalaren nahia baita politika publikoen diseinuan herritar ahaldunduak parte hartzea. Ibilbide luzea da

aurretik dagoena, ekintza txiki askoren ondorio izango dena. **Proiektu proposamen honen xedea izango da herritarren parte-hartzean aurrerapausoak eman eta herritarrak ahalduntzeko tresnak eskaintzea.**



11. KOMUNIKAZIOA ETA HEDAPEN PLANA

Proiektu honetako komunikazio planak lau helburu nagusi izango ditu:

- **Ko-sorkuntza prozesuaren inguruko informazioa helaraztea.**
- **Prozesuko parte-hartzea sustatu eta honetarako aukera desberdinak sortzea.**
- **Prozesuan sortzen diren edukiak herritarrei plazaratzea.**
- **Prozesuan zehar ko-sorkuntzaren inguruan sortzen den jakintza partekatzea.**

Lehen hiru helburuak ko-sorkuntza prozesuari lotutako helburuak dira eta hau lortzeko komunikazio plan zehatz bat definituko da.

Azken helburuari dagokionez, garatutako prozesuan esperimentatutako aspektuen inguruan sortutako jakintzaren inguruko dibulgazioari egiten dio erreferentzia.



11. KOMUNIKAZIO ETA HEDAPEN PLANA

Prozesuaren plana

Lehen hiru helburuak lortzeko proiektuaren baitan irudi eta komunikazio estrategia bat sortuko da. Heldu nahi den publiko kopuru anitza kontuan izanda kanal digital zein analogikoen erabilera bermatuko da.

Udaleko ohiko kanalez gain, proiektuari lotutako kanalak sortzea baloratuko da, komunikazioa zuzenagoa izan dadin.

Komunikazio-proposamenak kontuan hartuko ditu hizkuntza-irizpide inklusiboak, hizkera ez-sexistaren erabilera eta irakurketa errazeko irizpideak. Horrez gain, aipatu beharra dago komunikazioa euskaraz eta gazteleraz izango den arren, euskarak presentzia handiagoa eta indartuagoa izango duela.

Komunikazio prozesuan hiru mugarri nagusi aurreikusten dira:

- **Prozesuaren deialdia.**
- **Ko-sorkuntza bidez sortutako Galdakaoko etorkizunen eszenatokien aurkezpena.**
- **Prozesuko emaitzen eta hurrengo pausoen itzulera.**

Ondorengoak dira atal honetarako aurreikusitako euskarriak:

- **Deialdirako euskarri analogikoak (kartelak eta eskuorriak).**
- **Sare sozialetarako euskarri bisual eta erakargarriak.**
- **Medioetan presentzia izatea.**
- **Galdakaoko eszenatokien panelak.**
- **Prozesua aurkezteko bideo laburpena.**
- **Emaitzen txosten bisuala eta ulerterraza.**



11. KOMUNIKAZIO ETA HEDAPEN PLANA

Emaitzen hedapen plana

Prozesuan zehar ko-sorkuntzaren inguruan sortzen den jakintza partekatzeko helburua bide paralelo batetik landuko da, kontuan izanik hartzailea ere desberdina izango dela.

Talde sustatzaileak bere **kanal propioetatik dibulgazioa** egiteaz gain, Arantzazulab-ekin eta **ko-sorkuntza ekosistema osatzen duten eragileekin partekatuko ditu lortutako emaitzak**.

Esperimentatuko diren hipotesiak nola egin diren eta hauen emaitza zein izan den elkarbanatzea aurreikusten da.

Horrez gain, Arantzazulab-ek aurreikusitako aurkezpen datetan ere proiektuaren eta emaitzen aurkezpena egiteko konpromisoa hartzen da. Hala nola, abenduaren 17ko lehiaketaren irabazleen aurkezpen saioan eta 2022ko azaroan egitea aurreikusten den proiektuen balorazio saioan.

Horrez gain, Arantzazulab-etik interesgarri ikusten bada, proiektua adibide moduan erabili ahal izango da sortzen diren mahainguru, eztabaida edo ko-sorkuntza espazioetan, talde sustatzaileak ere parte hartuko lukeelarik.

Ondorengoak dira atal honetan aurreikusitako euskarriak:

- **Proiektuaren aurkezpen panela.**
- **Prozesua aurkezteko bideo laburpena.**
- **Prozesuan erabilitako materialaren argazkiak.**
- **Proiektuko esperimentazioaren balorazio txostena.**



12. AURREKONTUA

Aurreikusitako lanen behin-behineko aurrekontua aurkezten da. Proiektua garatzerakoan, baliteke atal bakoitzari dagokion aurreikusitako aurrekontuak aldaketak jasatea.

• Ko-sorkuntza prozesuaren diseinua, kudeaketa eta dinamizazioa	16.110 €
• Komunikazioa	8.145 €
• Itzulera eta balorazioa	3.240 €
• Produkzio gastuak	2.505 €
GUZTIRA (BEZ gabe)	30.000 €

**Atxikita aurkezten da aurrekontu zehatzagoa.*



13. LABURBILDUZ...

Motibazio eta ilusioz betetako proiektua da aurkezten dena. Talde sustatzaileak aukera paregabea ikusten dugu normalean **garatzen diren ko-sorkuntza proiektuetatik haratago joateko, esperimentatzeko** eta ko-sorkuntzak herrigintzan izan dezakeen inpaktua areagotzeko.

Bizitzen ari garen egoerak partaidetza gutxitu eta motibazioa jeitsi duen honetan, ezinbestekoa iruditzen zaigu **proiektu ausartak eta berritzaileak proposatzea**, jendearen ilusioa berreskuratzeaz gain, **gizarte berrikuntzan aurrera pausoak** ematen dituenak.

Talde sustatzailea **Arantzazulab «Ko-sorkuntza ekosistemaren» parte** izanik, argi ditu zeintzuk diren helburuak eta konpromezu irmoa du **ezagutza sortu eta hasitako bidea aberasteko. Maraka eta Apitropiken balio garrantzitsuenetakoak kolaborazioa eta ko-sorkuntza dira**, sortu ginenetik horrela egiten dugu lana. Gure artean ere proiektu asko garatu ditugu elkarlanean eta lehiaketa hau, aukera oso interesagria ikusten dugu eragile **profesionalen arteko ko-sorkuntza sakontzeko.**

Galdakao bezalako Udal baten babesa izatea oso garrantzitsua da proiektuaren garapen egoki eta arrakastatsurako. Horrez gain, azpimarratu nahi da **administrazio publikoaren aldetik aurkeztutako ausardia** mota honetako proiektu bat martxan jartzeko nahiagatik.



G2030

KO-SORKUNTZATIK
GALDAKAO 2030 MARRAZTEN

Diseinu ikuspegia
eta
Etorkizunen
Diseinua

Motibazioa Ilusioa Ausarta Berritzailea



ESKERRIK ASKO!

www.maraka.co

www.apitropik.com

MARAKA

