

HACKCAMP

patrimonio, turismo y sostenibilidad

Actividad de dinamización incluida en el proyecto “Patrimonio Cultural y Natural en Andalucía: gestión sostenible del turismo, recuperación patrimonial y transferencia socioeconómica” dirigido por el Campus de Excelencia Internacional en Patrimonio PATRIMONIUM10

Los hackcamp son encuentros para la creación colectiva y el prototipado de soluciones, en nuestro caso, en torno a patrimonio, turismo y sostenibilidad. El hackcamp tiene un proceso previo de co-investigación en el que se determinarán los retos (gestión sostenible del turismo, recuperación patrimonial, transferencia socioeconómica,...) a los que habrá que dar respuesta desde una nueva perspectiva: la vía del hacer y aprender todos de todos, evitando la visión única del experto. Una vez realizado este proceso previo, durante dos o tres jornadas se trabajaría aplicando herramientas de aprendizaje compartido basadas en la experimentación y la innovación para potenciar la inteligencia colectiva, propiciando que cada mesa diera respuestas a sus retos de manera colaborativa.

Proponen

Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico (IAPH) y ZEMOS98 S.C.A

Fecha

23-24 de noviembre de 2021

Lugar

Universidad Internacional de Andalucía (UNIA), Baeza (Jaén)

Temática

La temática que se abordará en el Hackcamp pondrá en relación el patrimonio cultural, el turismo de interior¹ y la sostenibilidad, con especial énfasis en la provincia de Jaén. El Patrimonio cultural será el punto de partida desde el que se trabajará en su relación con el turismo, entendiendo éste último como una herramienta sostenible y beneficiosa para ambos campos.

¹ Siguiendo al Observatorio Turístico del Interior de Andalucía, por turismo de interior se entenderá todas aquellas tipologías turísticas que se desarrollan en los espacios no litorales de Andalucía, excluyendo de dicho territorio a las capitales de provincia por tener otra dinámica turística en su desarrollo.



Hackcamp: encuentros para la creación colectiva y el prototipado de soluciones en patrimonio cultural

Las organizaciones, comunidades o instituciones se enfrentan habitualmente a inercias en sus formas de organización y de relación que dificultan o bloquean las transformaciones necesarias para alcanzar los objetivos constituyentes. En muchas ocasiones, es necesario diseñar un espacio de excepcionalidad para enfrentarse a esas inercias desde nuevas perspectivas. El Hackcamp es un formato de encuentro que da respuesta a la necesidad de afrontar los retos de las instituciones y comunidades de otra manera.

El Hackcamp aplica un marco metodológico con el objetivo de generar prototipos que exploren soluciones a los retos identificados. Durante dos o tres jornadas se aplican herramientas de aprendizaje compartido basadas en la experimentación y la innovación para potenciar la inteligencia colectiva de las comunidades y organizaciones. Su fuente de inspiración se puede rastrear en formatos como el hackaton, centrado en la producción intensiva de software libre; la idea de campamento, en su sentido tradicional y comunitario; y en encuentros organizados en el contexto de la cultura y la ciencia como summerlabs, talleres de prototipado de Medialab-prado o cualquier propuesta en la que se activan espacios para el juego y el desorden creativo, pero también para la acción colectiva.

El Hackcamp es una actividad de investigación y programación diseñada y facilitada por el equipo de ZEMOS98, siempre en diálogo y sintonía con la organización convocante. El formato exige la creación de un grupo motor mixto con miembros de ambos equipos.

¿Por qué un Hackcamp?

Las administraciones, comunidades y otros agentes tienen que hacer frente a desafíos de gran complejidad. La resolución no siempre se puede plantear desde las coordenadas de la propia entidad: en ocasiones no se cuenta con capacidad interna o información completa para tomar decisiones con seguridad. Hasta ahora estos problemas se han solucionado contando con agentes externos que proponían soluciones: es la lógica del experto.

El Hackcamp se aparta de esa lógica y centra sus esfuerzos en potenciar las capacidades individuales y colectivas de las organizaciones aludiendo a la suma de conocimientos, habilidades y formas de hacer que pueden dar una solución situada, adaptada a las necesidades, consensuada colectivamente. El experto se convierte en facilitador y guía en el camino del prototipado.

El Hackcamp es una oportunidad para detectar y desarrollar prácticas de cambio por las vías del hacer y del aprender todos de todos.

Colaboración:

Para adaptar el desarrollo del encuentro a las necesidades de cada organismo, el Hackcamp necesita un proceso de investigación previo que debe realizarse y sostenerse por parte de quien lo convoca para que los retos planteados aborden los nudos centrales de la organización. El IAPH diseñará, junto a ZEMOS98, entre cuatro y seis retos que deben responder a diferentes niveles de urgencia, concreción, capacidad de implementación y vinculación con problemas reales y resolubles tanto internos como externos.

Producción colaborativa

El encuentro se compondrá de espacios comunes en los que se presentarán los objetivos y los resultados finales, así como de desarrollo metodológico en distintas mesas de trabajo. Cada mesa abordará un reto



con la ayuda de una persona facilitadora que invitará a conversaciones y a actividades productivas orientadas a la acción colectiva. Esta persona facilitadora es a la vez conocedora de la materia del reto y guía al grupo con técnicas empáticas y no invasivas. En cada mesa se plantean escenarios, niveles y capas diferentes para abordar los retos y, aunque la metodología tiene base común, cada mesa irá aplicando técnicas apropiadas a su temática.

Evaluación

El encuentro incluye siempre una devolución pública de resultados a través de una puesta en escena de presentación de prototipos en la que se invita públicamente ya sea convocando una Jornada pública o porque el Hackcamp forme parte de un evento mayor. Además la documentación del proceso, con un equipo dedicado a eso, facilita que la evaluación continua de los avances de los equipos. Otro elemento de contraste y evaluación es la presentación a diferentes expertos de los prototipos, ellos podrán dar feedback de calidad.

Principios metodológicos

El Hackcamp ha demostrado una experiencia transformadora para los miembros de los equipos que se han comprometido profesional y creativamente en la solución de los temas propuestos. El marco metodológico se establece sobre los siguientes principios:

1. Confiamos en la inteligencia colectiva y en el intercambio de conocimiento entre pares.
2. Consideramos y valoramos todos los conocimientos. Es importante evitar distinguir entre personas expertas y no expertas.
3. Escuchamos las otras ideas y aceptamos la diversidad como la base intelectual que todos debemos abrazar.
4. Conectamos prácticas y experiencias que cuiden y pongan en valor el bien común.
5. Usamos lenguajes visuales y corporales, además de las herramientas orales y textuales.

Desde la educación expandida proponemos unas metodologías basadas en la creación y cuidado de espacios y tiempos para que las personas participantes se comprometan en profundidad y creativamente con los temas que deben afrontar.

Objetivos

Cada Hackcamp responderá a necesidades particulares que tendremos que codefinir en la fase de investigación. Sin embargo, su naturaleza atiende a los siguientes objetivos generales:

- Aprender y practicar nuevas técnicas que permitan la innovación abierta.
- Fomentar y experimentar la suma de capacidades internas de la organización.
- Abordar la formación desde un enfoque de “aprender haciendo” y de prácticas de resolución de problemas.
- Generar vías de comunicación entre personas con perfiles diversos y roles distintos.



- Diseñar herramientas de diagnóstico vivo de las necesidades cambiantes de las organizaciones.
- Desarrollar una serie de prototipos que resuelvan situaciones o problemas desde la acción colectiva y puedan tener continuidad en forma de herramientas útiles.

Experiencias previas

ZEMOS98 ha experimentado las metodologías que aquí se mencionan en algunos encuentros locales, regionales e internacionales. Los Hackcamps más destacados son:

- HackCampIAAP, celebrado en junio de 2017 con el Instituto Andaluz de Administración Pública (IAAP) perteneciente a la Junta de Andalucía. Se identificaron seis retos para el trabajo de un grupo diverso de empleados y empleadas públicas que permitían abrir los procedimientos administrativos a la ciudadanía. <https://ws168.juntadeandalucia.es/iaap/hackcamp>
- Hackcamp de Educación Expandida celebrado en el Fi2 de Tenerife en Octubre de 2016 y que apostó por el trabajo entre docentes y personas interesadas en la educación formal e informal, cuestiones de género, fabricación digital, arte y creatividad aplicada a la educación y la alfabetización mediática crítica. Los prototipos pueden consultarse en <http://www.zemos98.org/2017/01/11/prototipos-del-hackcamp-educacion-expandida-en-fi2/>
- Hackcamp Reclaim the commons celebrado en durante el Festival ZEMOS98, en abril de 2015, para el contexto específico de activistas, makers, pensadores y hackers de toda Europa. A través de la idea del cuidado de las ciudades y los bienes comunes se desarrollaron mesas de trabajo, campañas y uno de los prototipos con mayor éxito hasta la fecha, el juego Commonspoly para jugar y aprender sobre los bienes comunes y fomentar la cooperación. Toda la información de este Hackcamp está recogida en esta web: <http://reclaimthecommons.hackcamp.zemos98.org/>



Faseado para la puesta en marcha

Este **Hackcamp** se estructurará en las siguientes fases:

1/ Investigación en retos y criterios de identificación de comunidades de práctica - 2 meses que implicará un trabajo por parte de ZEMOS98 con los responsables del IAPH. En este proceso, de al menos 2 meses, trabajaremos e indagaremos qué temáticas, retos o problemas podrían ajustarse al desarrollo del Hackcamp. Definiremos criterios de selección de proyectos basados en su idoneidad y pertinencia de cada uno de las mesas de trabajos. Por parte de ZEMOS98 dos personas trabajarán en el desarrollo de la investigación y solicitamos el apoyo de al menos otras personas del IAPH en reuniones que funcionarán bajo la lógica de reuniones/micro-talleres de identificación.

El resultado de esta fase será un documento básico de retos y **de criterios de selección de proyectos y mesas de trabajo**.

2/ Selección y definición de las mesas del Hackcamp

Como resultado de la aplicación de la metodología de investigación propuesta, se indagará en la selección de 5 retos adecuados a este proceso, haciendo hincapié en aspectos que afecten a temáticas globales dentro de las líneas estratégicas del proyecto cuyo desarrollo y resolución sea factible durante dos jornadas de trabajo colaborativo y formativo. Teniendo en cuenta los retos seleccionados, se diseñará un proceso de identificación de personas en la comunidad autónoma andaluza con perfil adecuado para la resolución de retos por el territorio andaluz, dejando a estudio según casos la participación de la ciudadanía y la sociedad civil organizada. Proponemos también que el 60% del grupo sea seleccionado a partir de una convocatoria abierta y orientada a las personas implicadas y el 40% restante será por invitación directa.

3/ Identificación de personas facilitadoras de los grupos.

A cada grupo/reto se le asignará una persona facilitadora que sea capaz de orientar metodológicamente hablando al grupo configurado en la fase anterior. Estos facilitadores tendrán que conocer bien la temática/reto planteado y sobre todo saber orientar al grupo en técnicas de creación colectiva, escucha activa y enfoque en el hacer y no tanto en el discutir. La selección de facilitadores estará equilibrada desde el punto de vista de género.

4/ Hackcamp: Talleres de prototipado - 2 días de trabajo intensivo - Un total de 5 mesas de trabajo en formato taller de prototipado a partir de las temáticas que aparecerán en la primera fase de investigación. En esta fase trabajarán de manera intensiva 2 personas de ZEMOS98 y 5 facilitadores así como 2 personas del IAPH. Los talleres de prototipado están compuestos por una serie de metodologías que garantizarán la participación de quienes decidan embarcarse en esta experiencia. Se intentará encontrar un equilibrio entre juegos aplicados y dinámicas que fomenten la inteligencia colectiva y el uso de técnicas no exclusivamente orales al mismo tiempo que se dejará un espacio abierto para la autogestión y autogobernanza por parte del grupo. El siguiente cronograma detalla la propuesta:

Fase 2 - Hackcamp

Día 0 - Preparación con facilitadores de las jornadas - Preparación de los materiales y las salas de trabajo para las mesas.

Día 1 - Mañana: Presentación general del Hackcamp (1h) y Trabajo por grupos (3h)

Día 1 - Tarde: Trabajo en grupos (3h)

Día 2 - Mañana: Trabajo por grupos (4h)



Día 2 - Tarde: Trabajo por grupos (3h) + “Ensayo” Presentación de los prototipos a los invitados de la presentación pública.

5/ Presentación pública de retos.

Nos encargaremos de la coordinación y organización de la presentación de los resultados obtenidos en los talleres en el contexto de una jornada institucional de formación abierta a un auditorio de 150-200 personas, al día siguiente de los talleres. Nos encargaremos de la conceptualización y el diseño de la imagen, así como la difusión en redes sociales a través de palabras de seguimiento y documentación gráfica del evento.

Una de las claves del Hackcamp es que tendrá que ser documentado con textos (que escribirán los facilitadores y la coordinación general a modo de relato de lo ocurrido en la mesa de trabajo), fotos, vídeos que permitirán aportar un retorno social y comunitario para seguir creciendo hacia una administración de saberes compartidos.

El siguiente cronograma detalla la propuesta:

Fase 3 - Presentación pública

- Presentación institucional
- Ponencia marco: (por definir)
- descanso
- Presentación de Prototipos
- despedida y cierre.



Presupuesto

A continuación se detallan los servicios y un presupuesto estimado para la celebración del Hackcamp

	Precio / Día	Personas	Días	Estimado
Dirección IAPH	200,00 €	2	5	2.000,00 €
Co-investigación retos	200,00 €	2	8	3.200,00 €
Conceptualización del HACKCAMP	300,00 €	2	5	3.000,00 €
Diseño metodologías para el HACKCAMP	300,00 €	2	8	4.800,00 €
Facilitación general - Facilitador de facilitadores	300,00 €	2	6	3.600,00 €
Producción y Logística				2.700,00 €
Ponente Sesión pública	500,00 €	1	1	500,00 €
Facilitadores	200,00 €	5	3	3.000,00 €
Total			23	22.800,00 €

Presupuesto total del Hackcamp: 22.800 € + 21% IVA