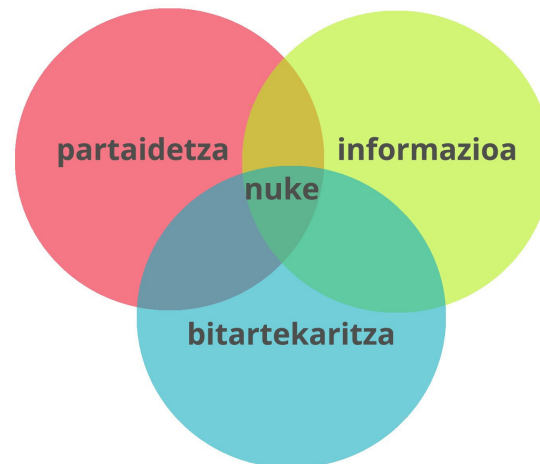


AURKEZPENA // NUKE PLATAFORMA

Nuke partaidetza eta bitartekaritza sozio-urbanorako plataforma da, hirigintzan, gizarte-sarean eta arkitekturan ekodiseinurako irizpideak jarraitzen dituen.



AURKEZPENA // HELBURUA

Ondare industrialaren zaharberritze eta berrerabilerarako prozesu parte hartzailea bat diseinatzea, asmatzea ...

Prozesuaren elementu eta bitarteko ezberdinak imaginatu, horiekin entsegu moduko bat egin.

AURKEZPENA // NOLA

Teoria eta praktika ustartuz

1. EGUNA: Parte-hartzea eta kontextua

2. EGUNA: Prozesua, Design thinking eta bitartekoak

Talde lanaren bitartez

PROZESUA // dinamika 1

**ZER BITARTEKO, MEKANISMO, TRESNA
EZAGUTZEN DITUZU?**

PARTE – HARTZEA // SARRERA

MODAN DAGOEN GAIA

Eztabaida, ezagutza, ikerketa eta esperimentazioa gaiaren inguruan.

Politikoki zuzena.

PARTE – HARTZEA // SARRERA

MODAN DAGOEN GAIA

- Aldaketa administrazioaren moduetan.
- Presentzia lege eta pliegoetan.
- Aukera eta herraminta berriak.
- Eskala txikiko esperientzia pilotu asko.
- (...)

PARTE – HARTZEA // SARRERA

MODAN DAGOEN GAIA

"Olatu" honen barruan kokatzen diren praktiken artean...

- Zenbat ari dira eredu berri bat eraikitzen?
- Norainokoak dira makillaje edo moldapen hutsa?
- Berdinaz ari gara parte-hartzeaz ari garenean?

PARTE – HARTZEA // SARRERA

MODAN DAGOEN GAIA

Akaso berdina al da ...

- Proposamen ezberdinen arteko aukeraketa?
- Herritarren iritziak kontutan hartzea?
- Herritarrek eurek sortzea? Proposatzea? Ahalmentzea?

PARTE – HARTZEA // SARRERA

ADIERA ZABALA

1. (*5000 Adorez hiztegia*) Esku hartu, esku izan, patzuertu, partaide izan, abstenitu.
2. (*Egungo Euskararen Hiztegia*) Partaide izatea.

PARTE – HARTZEA // SARRERA

ADIERA EZBERDINAK

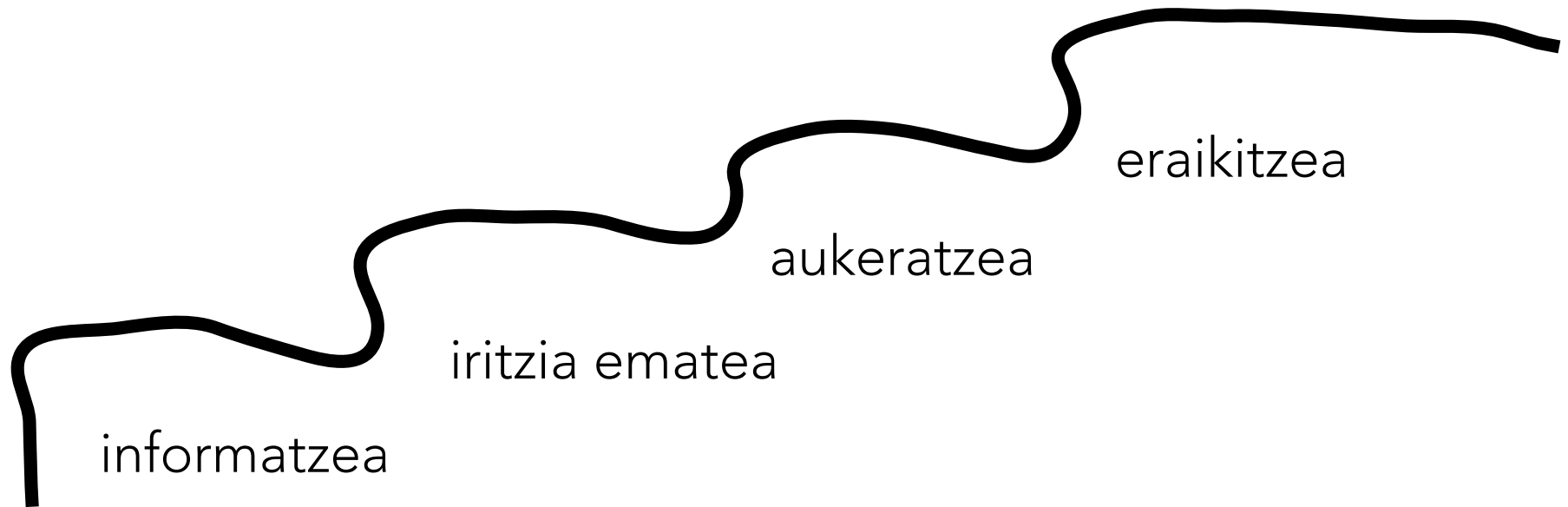
Kontzeptu zabala eta anitza da.

Ulertzeko modu ezberdinak daude.

MAILA EZBERDINAK DAUDELA ESAN DEZAKEGU?

PARTE – HARTZEA // SARRERA

MAILA EZBERDINAK?



PARTE – HARTZEA // SARRERA

... DISEINUAN

Hiria, zerbitzuak, artefaktoak... diseinatzerakoan parte-hartzea ere modu ezberdinetara ulertu dezakegu.

- Pertsonentzako diseinatu dezakegu.
- Pertsonekin diseinatu dezakegu.
- Pertsonak diseinatu dezakete.

PARTE – HARTZEA // SARRERA

... DISEINUAN

Pertsonentzako: behatutako beharrak kontutan izatea.

Pertsonekin: jasotako iritziak kontutan izatea.

Pertsonek: sortutako proposamenak koordinatzea.

PARTE – HARTZEA // SARRERA

... DISEINUAN

Pertsonentzako
Pertsonekin
Pertsonek

Denetan bitarteko eta momentu parte-hartzaileak egongo dira, baina bakoitzaren eragina eta elkarlan maila ezberdina izango da.

PARTE – HARTZEA // SARRERA

... DISEINUAN

Hartzen dugun ikuspuntuaren arabera...Prozesu irekiagoa edo itxiagoa irudikatuko dugu eta ondorioz emaitza eraldatzaileagoak, barneratzaileagoak sortuko ditugu.

PROZESUA // dinamika 2

ERANTZUNAK ORDENATU

Pertsonentzako

Pertsonekin

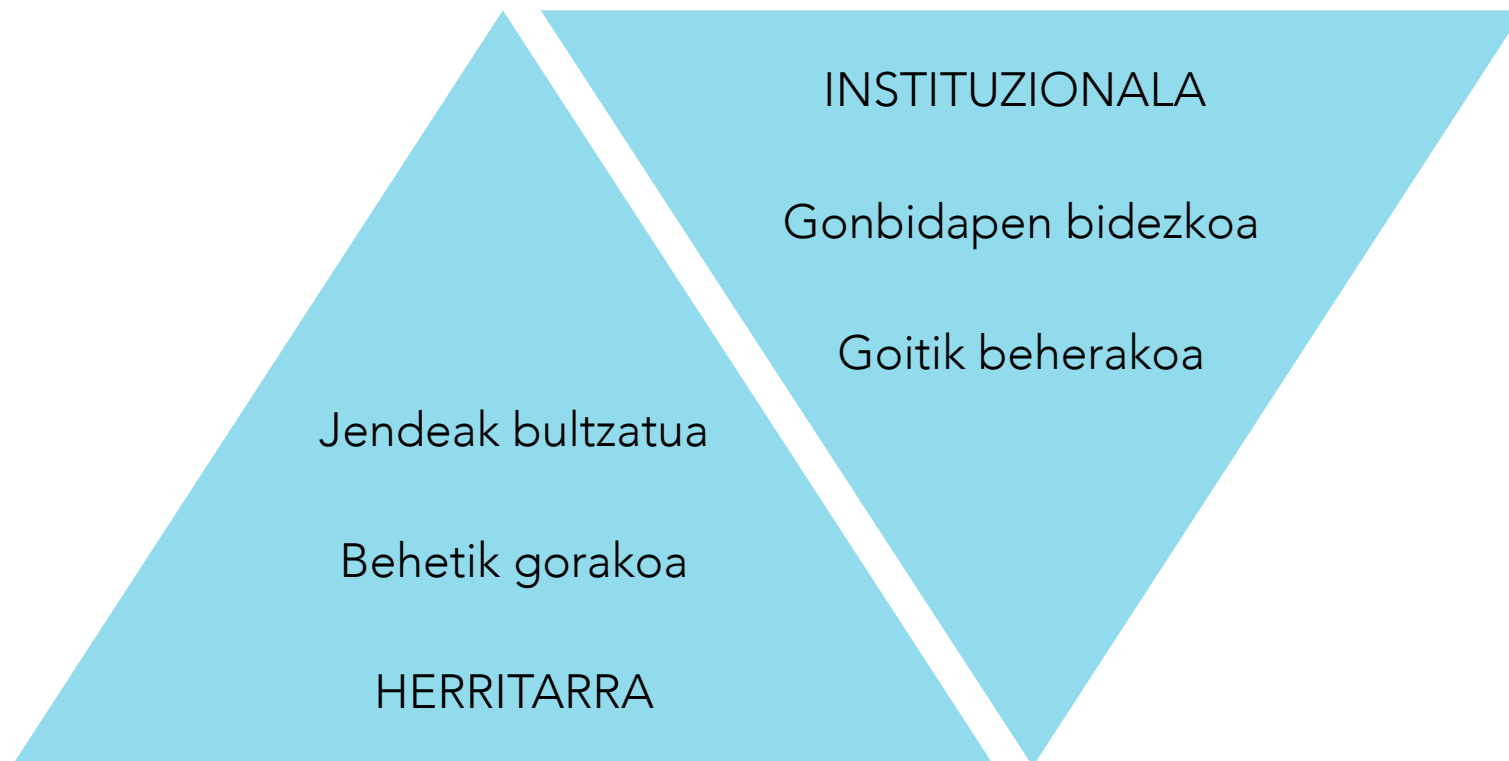
Pertsonek

PARTE – HARTZEA // DEFINIZIOA

Parte-hartzea, pertsonen dituzten beharrizan eta lehentasun nagusiak zeintzuk diren maila kolektiboan aztertzea eta adostea da; beharrizan horiei erantzuna emateko egon daitezkeen aukerak mahai gainera ekarriz eta hauek eraikiz.

PARTE – HARTZEA // MOTAK

ERAGILEAREN ARABERA



PARTE – HARTZEA // MOTAK

ESKUBIDEEN ARABERA

Parte-hartzeko eskubidea

Kontsultatua izateko eskubidea

Informazio jasotzeko eskubidea



PARTE – HARTZEA // MOTAK

INPLIKAZIOAREN ARABERA



PARTE – HARTZEA // MOTAK

AGINTARIEN MOTIBAZIOAREN ARABERA

Praktikotasuna; kolaboratzaileak eduki ahal izatea.

Legitimitatea; erabakien berrespen politikoa.

Doiketa; Erabakien hobekuntza beharretara egokitzeko.

Herritargoa indartzea; harremanak indartu eta eraldatzea.

PARTE – HARTZEA // MOTAK

ESTRATEGIAREN ARABERA

Kosmetika; hitza erabili baina praktikan ez.

Populismoa; emaitza jakina denean erabiltzea.

Efikazia; beharretara egokitzeko.

Kudeaketa partekatua; gestioa arintzeko.

Eraldaketa soziala; bestelako eredu bat sortzeko.

PARTE – HARTZEA // IKUSPEGIA

ERALDAKETA SOZIALERAKO TRESNA

Deliberazioan oinarritu behar da...

Interakzioa

Jabekuntza

Hausnarketa kolektiboa

Komunean proposamenak sortzea

Eta beste botere harreman bat sortu behar du

PARTE – HARTZEA // IKUSPEGIA

ERALDAKETA SOZIALERAKO TRESNA

Iritziak trukatu, negoziatu eta adosteko prozesu pedagogikoa da... planifikatu beharrekoa

Informazio momentua

Iritziak eta proposamenak
adierazteko momentua

Eztabaidatu eta deliberatzeko
momentua

Negoziaketa eta akordiorako
momentua

PROZESUA // dinamika 3

ZER DA PARTE-HARTZEA?

Definizio bat egiten ahaleginduko gara.

PARTE – HARTZEA // 8+3

PLANIFIKATU BEHAR DA

Kontutan hartu beharreko elementu asko daude, eta ezin da inprobisatu.

Zeintzuk dira elementu horiek?

PARTE – HARTZEA // 8+3

PLANIFIKATU BEHAR DA

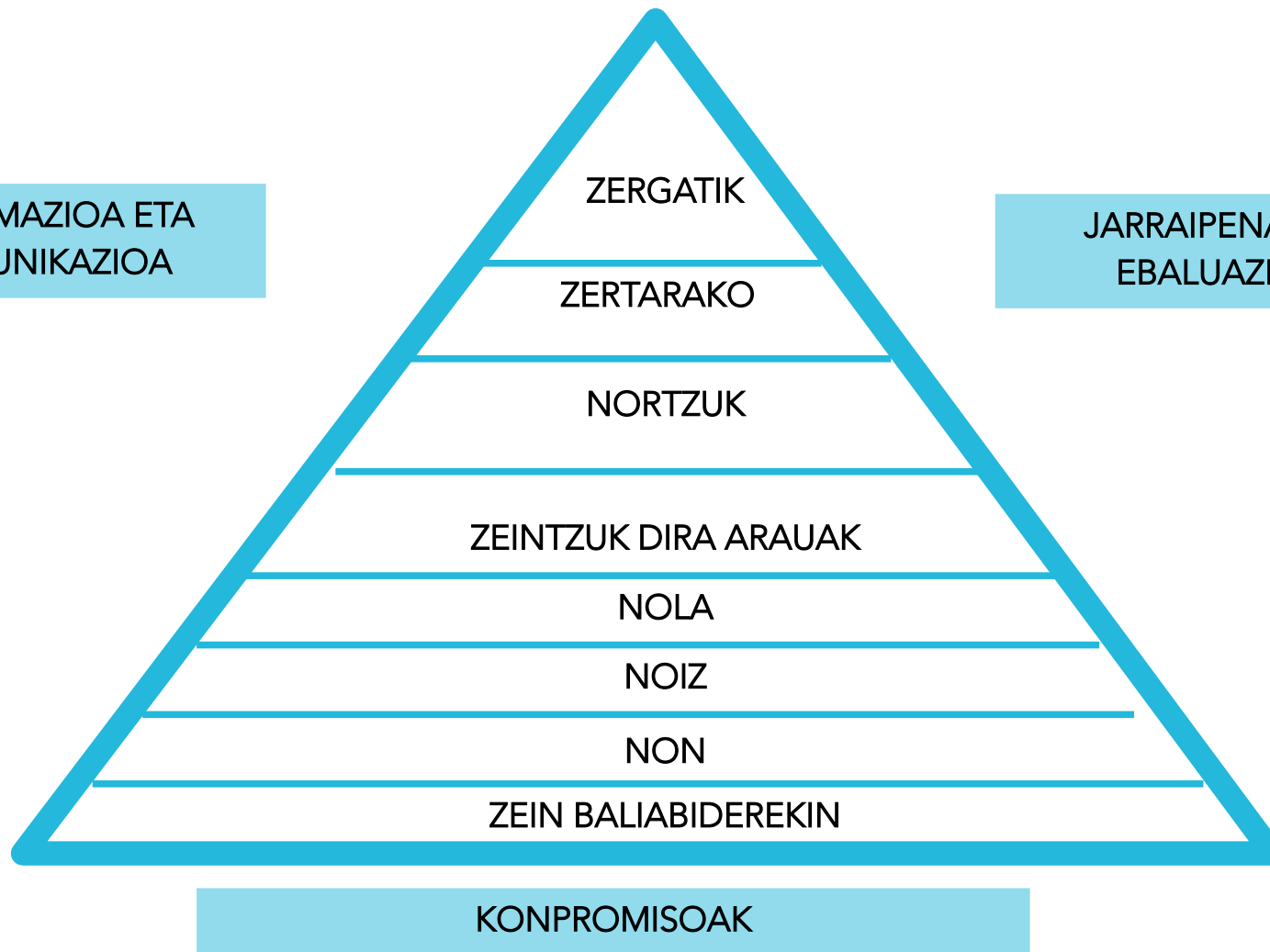
Geure buruari egin beharreko zenbait galdera daude:
Zergaitik? Zertarako? Norekin? Nola? Noiz?...

Guzti hau aurrez landu behar da eta prozesu batetan antolatu, planifikatu.

PARTE – HARTZEA // 8+3

INFORMAZIOA ETA
KOMUNIKAZIOA

JARRAIPENA ETA
EBALUAZIOA



PARTE – HARTZEA // 8+3

EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

1. Zergaitik?
2. Zertarako?
3. Nortzuk?
4. Arauak?
5. Nola?
6. Noiz?
7. Non?
8. Baliabideak?

PARTE – HARTZEA // 8+3

EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

Zergaitik garatu nahi dugu partaidetza prozesu bat?
Zeintzuk dira arrazoiak?

PARTE – HARTZEA // 8+3

EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

Zertarako egingo dugu partaidetza prozesua?
Helburu orokorrak eta zehatzak pentsatu.

PARTE – HARTZEA // 8+3

EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

Nortzuk inplikaturako ditugu prozesuan?
Udalerriko zein eragile, pertsona, ...

PARTE – HARTZEA // 8+3

EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

Zeintzuk dira jokoaren **arauak**?

Zeintzuk dira parte-hartzearen mugak? markoa?

Zer ulertzen dugu parte-hartzeaz?

PARTE – HARTZEA // 8+3

EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

Nola gauzatuko dugu?

Zer antolatuko dugu? Ze mekanismo mota behar ditugu?

Nola gauzatuko ditugu?

PARTE – HARTZEA // 8+3

EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

Noiz egingo dugu?

Zenbat fase? Nola kudeatuko ditugu erritmoak?

Ze kronograma?

Ze egutegi?

PARTE – HARTZEA // 8+3

EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

Non egingo dugu?

Espazio fisiko eta birtualak pentsatu, aukeratu.

Parte-hartzea erraztuko duten espazioak pentsatu.

PARTE – HARTZEA // 8+3

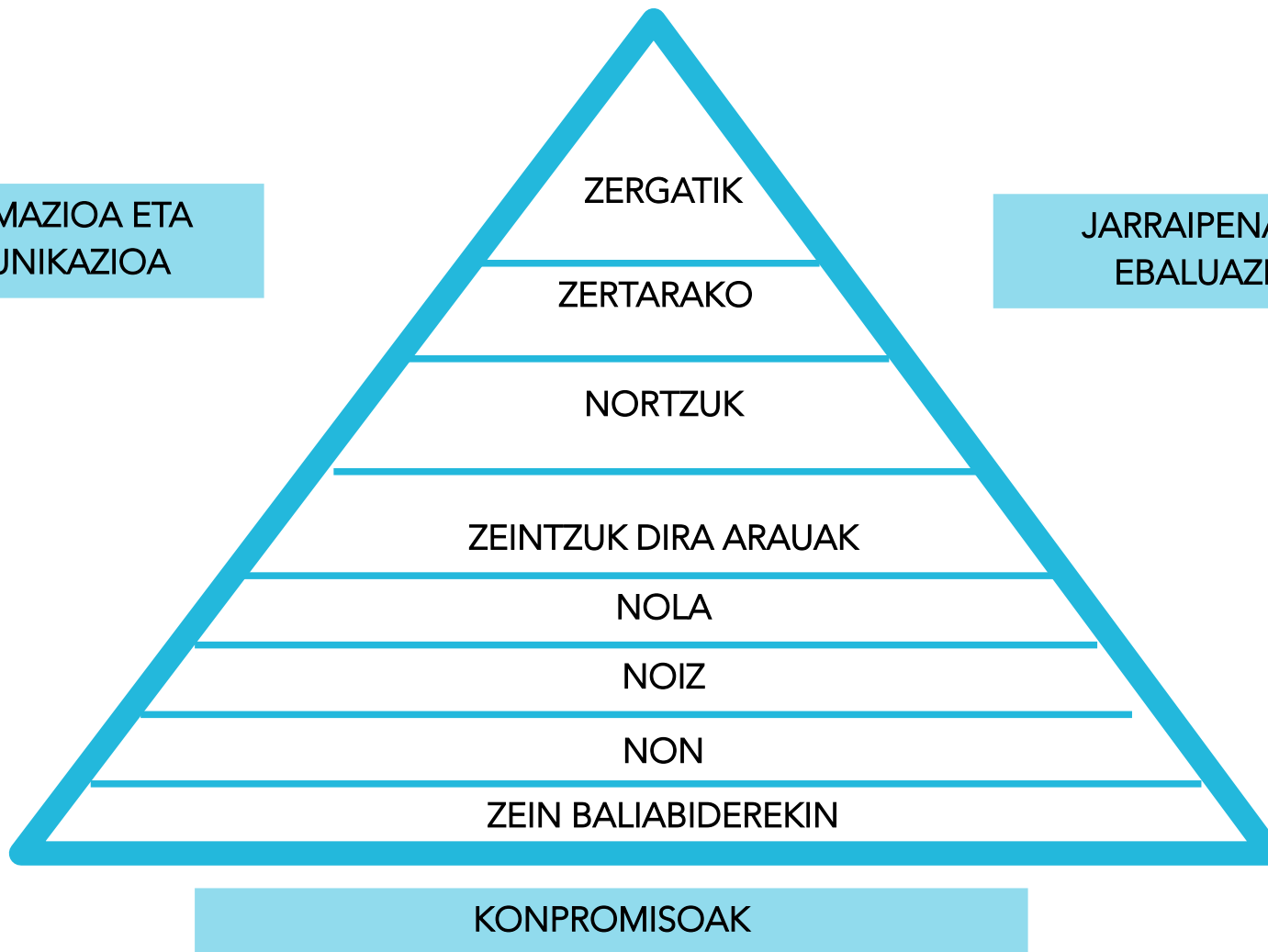
EMAN BEHARREKO 8 PAUSUAK

Zein baliabide behar ditugu? Zeintzuk dauzkagu dagoeneko? Daukagunarekin zer egin dezakegu?

PARTE – HARTZEA // 8+3

INFORMAZIOA ETA
KOMUNIKAZIOA

JARRAIPENA ETA
EBALUAZIOA



PARTE – HARTZEA // 8+3

BEHARREZKO 3 BALDINTZA

1. Informazioa eta komunikazioa
2. Jarraipena eta ebaluazioa
3. Konpromisoak

PARTE – HARTZEA // 8+3

BEHARREZKO 3 BALDINTZA

Prozesuan zer informazio behar dugu eta zein eskainiko diogu udalerriari?

Zelan egingo dugu hori?

PARTE – HARTZEA // 8+3

BEHARREZKO 3 BALDINTZA

Nola ebaluatuko dugu prozesua eta gauzaten ditugun ekintzak?

Zelan egingo dugu prozesuaren jarraipena? Norekin?

PARTE – HARTZEA // 8+3

BEHARREZKO 3 BALDINTZA

Zeintzuk dira konpromisoak? Udalarenak? Parte-hartzen duten pertsona eta erakundeenak?

Prozesuan zehar nori eta nola emango dira ezagutzera emaitzak?

PROZESUA // dinamika 4

8+3AREKIN JOLASTU

Egoera ezberdinen artean bat aukeratu.

8+3-a asmatu, imaginatu kontextu horrerik aplikatuta.


Zelan egingo zenuke?

DESIGN THINKING // ZERGATIK

PERTSONEK DISEINATZEKO APROPOSA?

Metodologia asko daude.

Espazioaren diseinua parte-hartzailea izateko aukera bat
Design Thinking edo Diseinu Pentsamendua erabiltzea.

A large, solid pink circle is positioned behind the word 'Pertson' in the following text.

Pertson**ek** diseinatu ahal izateko potentziala duen
tresna multzoa.

DESIGN THINKING // ZER DA

SORKUNTZARAKO METODOA

Diseinu erronkei aurre egiteko metodoa.

Ingurua eta erabiltzaileen ulermenetik eta parte hartzetik abiatu eta ideagintza eta prototipatzean oinarrituta.

Irekiera (dibergetzia) eta itxiera (konbergentzia) faseak.

Diseinatzailea = kudeatzailea, gidaria.

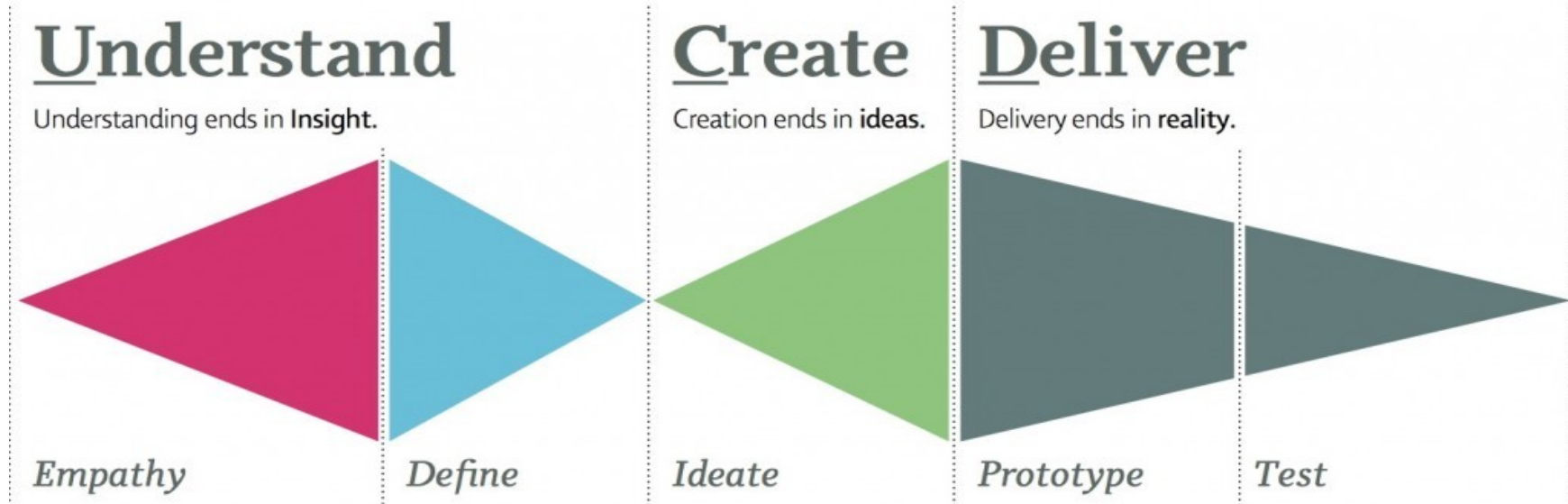
PROZESUA // dinamika 5

DESIGN THINKING-a AURKITU

Zeintzuk izan daitezke prozesuaren faseak?

DESIGN THINKING // ZER DA

IREKIERA ETA ITXIERA ANITZEKO PROZESUA



DESIGN THINKING // ZER DA

FASE EZBERDINAK

1. Enpatizatu, ingurua ulertu eta bizi
2. Definitu, diseinu erronka findu
3. Asmatu, proposamenak eta ideiak sortu
4. Prototipatu, proposamenak prototipatu
5. Frogatu, kontextuan testeatu

DESIGN THINKING // ZER DA

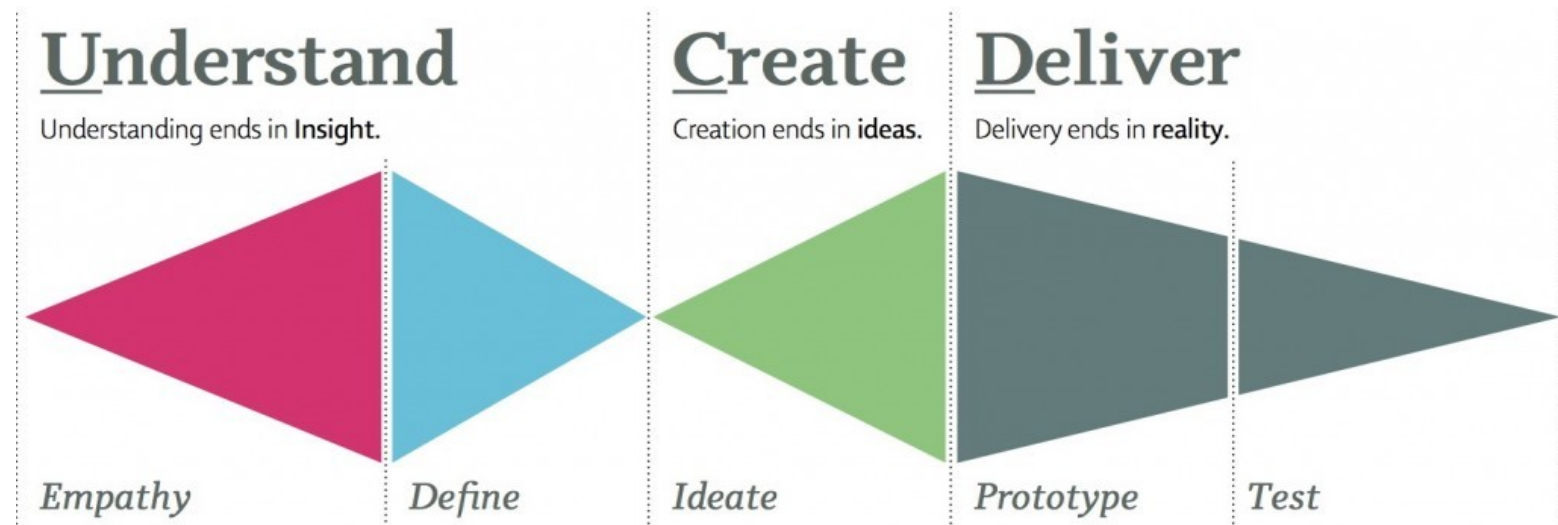
FASE EZBERDINAK

5 Faseetan zehar lortuko duguna ...

1. ULERTU

2. ASMATU

3. SORTU



DESIGN THINKING // ZER DA

FASE EZBERDINAK

Fase bakoitzak helburu ezberdinak eta teknika ezberdinak ditu.

8+3arekin uztargarria eta lagungarria.

HIRI DISEINU PARTE HARTZAILERAKO TAILERRA



TESTUINGURUA // EIBAR

HIRI DISEINU PARTE HARTZAILERAKO TAILERRA



TESTUINGURUA // EIBAR_ubitxa



TESTUINGURUA // EIBAR_ubitxa

EIBARKO TAILER HUTSEN INBENTARIOA

Tailerraren izena: TALLERES TRAHI

Jabea/k:

Zkia: 5

Helbidea: UBITXA 15, EIBAR 20600

Auzoa: UBITXA

Produktua:

Noiz sortua:

Noiztik hutsik:

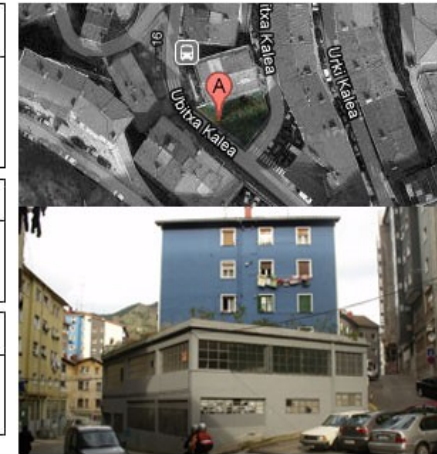
INGURUA	egoera	irisingarritasuna	bizilagunak
	ONDO	OSO ONA	INGURUAN BAI GAINEAN EZ

ESTALKIA	egoera	nola koa	materiala
	ONDO	LAUA, BEGETALA	HORMIGOI ARMATUA

INSTALAZIOAK	zeintzuk		egoera
	ELEKTRIZITATEA (URA)		ONA

EGITURA	egoera	materiala	armatua	espazio banaketa
	ONA	HORMIGOI ARMATUA	LEKU GUTXI BAZUETAN BISTAN	ESPazio HANDIAK BI SOLAIRU, 2 SARRERA, BAT PISU BAKOITZETIK

ITXITURA	egoera	materiala	leihoak	isolamendua
	ONA (ZIKIN)	ENFOSKATUA	ONDO (GUTXI APURTUTA)	EZ



PROZESUA // dinamika 6

ERAIKINAREN ETA TESTUINGURUAREN INFORMAZIOA

Zer informazio eskuratu behar dugu kontextuaren inguruan? Eraikinaren inguruan? Erabiltzaile posibleen inguruan?

PROZESUA // dinamika 7

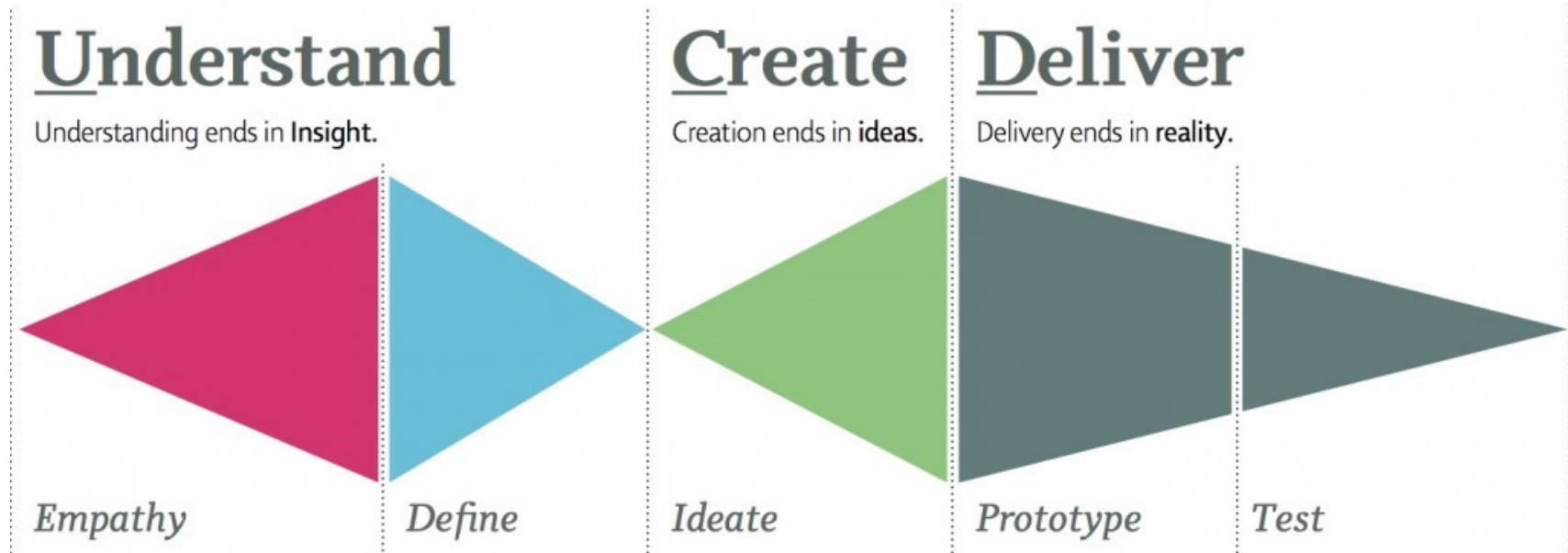
GURE PROZESUA DISEINATU

Taldeetan prozesua asmatu: helburua, mugak, parte-hartzaileak, faseak, ekintzak ...

8+3a eta Design Thinking-a aplikatu.

Kontextua eta emandako eraikina kontutan izan.

DESIGN THINKING// enpatizatu



DEFINIZIOA Gizakiak beste pertsona baten tokian jartzeko, edota sentitzen duena antzemateko ahalmena.

DESIGN THINKING// enpatizatu

HIRIARI APLIKATUTA...

Testuingurua erabiltzaile edo herritarren ikuspuntutik ulertu eta bizitzea.

DESIGN THINKING// enpatizatu

HELBURUA:

Testuingurua {
-behatu
-ulertu
-bertan nahastu } {
behar
esplizitu/inplizituak
detektatu



Diseinuaren bidez beharrei erantzuna eman ahal izateko

DESIGN THINKING// enpatizatu

ZER EGINGO DUGU?

- Behar esplizitu eta inplizituak aurkitu
- Prosezuan zehar norekin diseinatuko dugun identifikatu
- Partehartzen duten pertsonen jokaeraren jatorria aurkitu

DESIGN THINKING// enpatizatu

NOLA EGINGO DUGU?

Informazioa eta beharrak detektatu eta biltzeko teknika batzuk:

BEHAKETA

ELKARRIZKETA

DESIGN THINKING// enpatizatu

BEHAKETA

- Pertsonak, espazioak, teknologia, erabilerak, eguneko bizitza, denborak...begiratu
- Argazkiak, bideoak, oharrak apuntatu
- Diseinatuko dugun jendearen lekuan jarri

DESIGN THINKING// enpatizatu

BEHAKETA

Behatu interpretatu ahal izateko



Interpretatu beharrak nabaritzeko



Beharrak jakin irtenbideak asmatzeko

DESIGN THINKING// enpatizatu

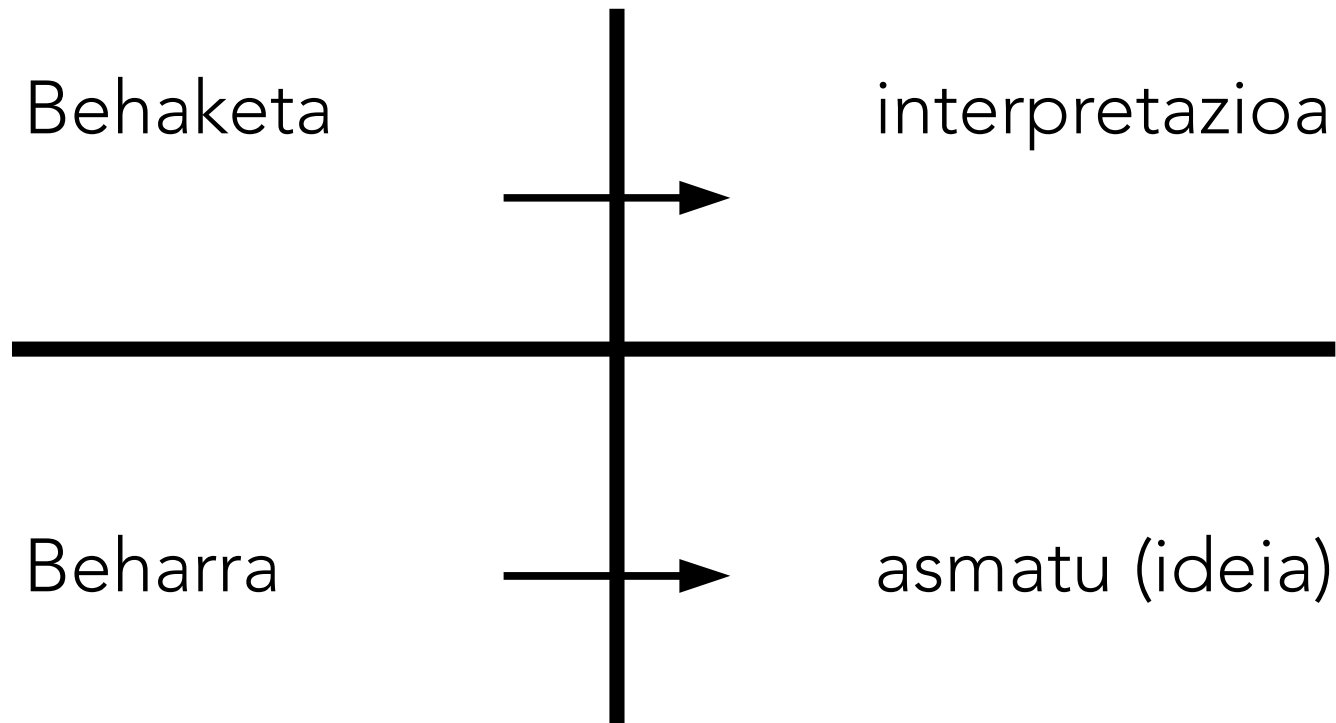
BEHAKETA

Behatu interpretatu ahal izateko

Nola interpretatuko dugu? → Zergaitik galdetuz

DESIGN THINKING// enpatizatu

BEHAKETA



PROZESUA // dinamika 1

BEHAKETA

Taldeetan informazioa nola jasoko dugun planifikatu

Zein da helburua? Nola egingo dugu? Noiz egingo dugu?

Talde bakoitzak fitxa bat beteko du

DESIGN THINKING// enpatizatu

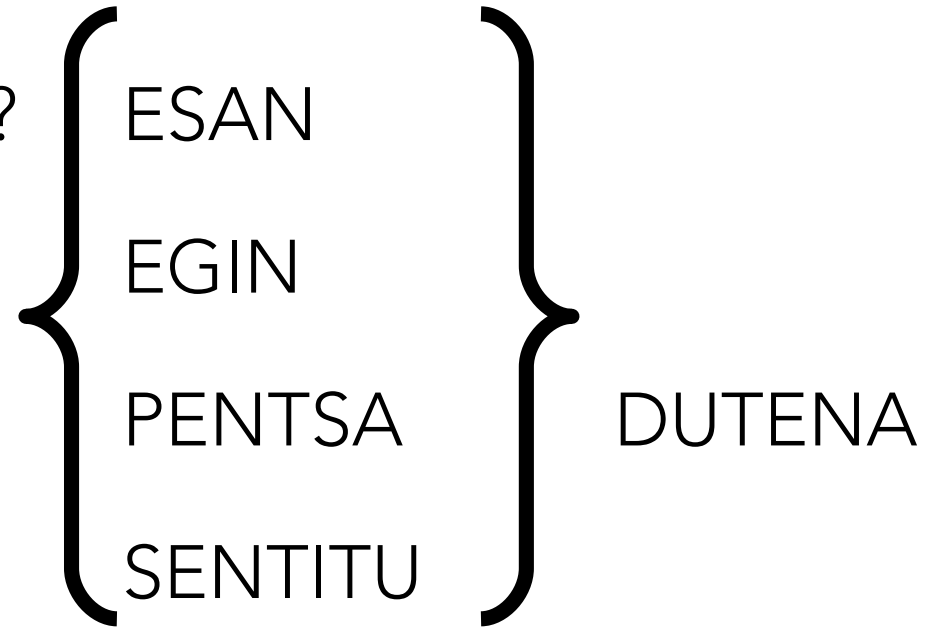
ELKARRIZKETAK

Erabiltzaileak elkarrizketatuko ditugu prozesuan sartu daitezzen.

DESIGN THINKING// enpatizatu

ELKARRIZKETAK

Zer informazio jasoko dugu?



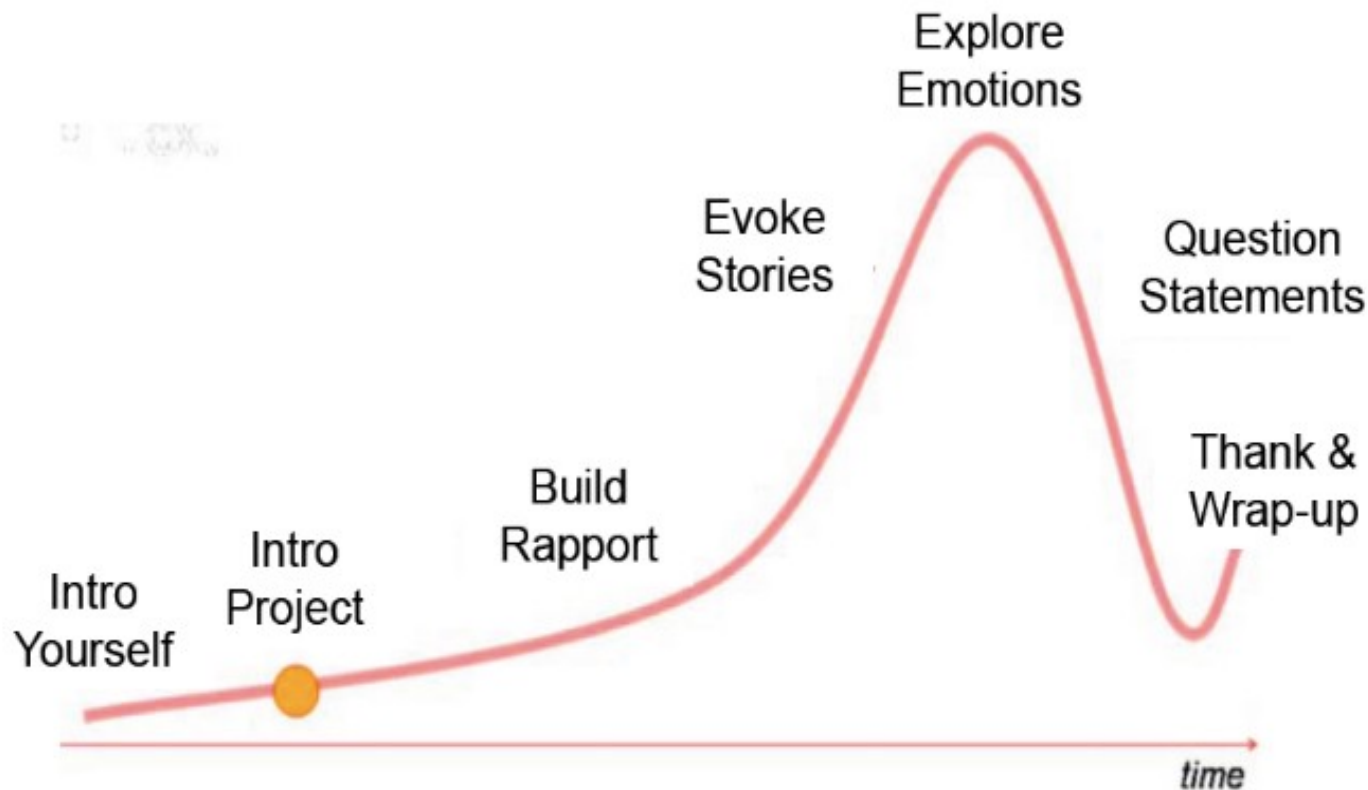
DESIGN THINKING// enpatizatu

ELKARRIZKETAK_diseinua

- Aurkeztu
- Proiektua azaldu
- konfidantza ezarri
- Anekdotak gogora ekarri
- Emozioetan sakondu eta esploratu
- Adierazpenak lortu
- Eskertu eta elkarrizketa itxi

DESIGN THINKING// enpatizatu

ELKARRIZKETAK_diseinua



DESIGN THINKING// enpatizatu

ELKARRIZKETAK_galderak nola egin

Galdera IREKIAK planteatu behar dira:

“Aktibitate hau gustoko duzu?//Aktibitate honetatik zer gustatzen zaizu?”

“Aktibitate honekin ondo pasatzen duzu?//Nola sentiarazten zaitu aktibitate honek?”

DESIGN THINKING// enpatizatu

ELKARRIZKETAK_galderak nola egin

- Galderak egitean "normalki..." hitza ekiditu
- ZERGAITIK galdetu
- Egiten dena esaten denaren eta benetan egiten denaren arteko inkoherentziak bilatu
- Erantzunik ez proposatu
- Hitzik gabeko hizkuntza, emozioak eta isiltasunak behatu
- Galdera irekiak egin

PROZESUA // dinamika 2

ELKARRIZKETA

Taldeetan elkarrizketako planifikatu

Zein da helburua? Nori galdetuko diogu? Zer galdetuko dugu? Noiz?

Talde bakoitzak fitxa bat beteko du

DESIGN THINKING// enpatizatu

INFORMAZIOA INTERPRETATU

Jasotako informazioa ULERTU eta PROZESATU behar da ondoren BEHARRAK detektatu ahal izateko.

Nola? Beste teknika batzuk erabiliz:

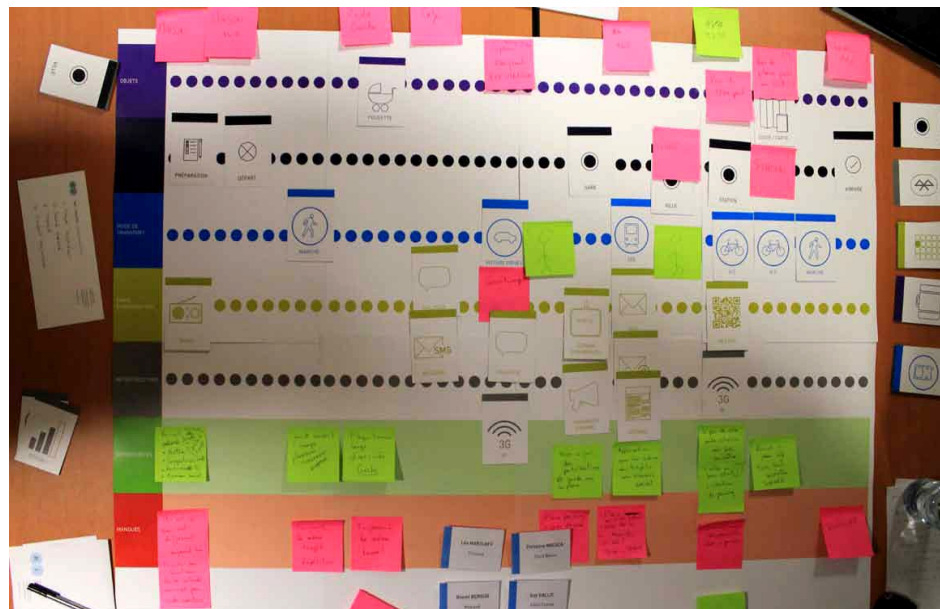
- Journey Map
- Empathy Map

DESIGN THINKING// enpatizatu

JOURNEY MAP_Zer da?

Gertakarien mapa kronologiko edo espaziala.

Erabiltzailearen egun edo bizipen bat deskribatzen du.



DESIGN THINKING// enpatizatu

JOURNEY MAP_Zertarako?

Erabiltzailearen testuingurua ezagutzeko eta hobekuntza, ideia eta arazoak nabaritzeko.

DESIGN THINKING// enpatizatu

EMPATHY MAP_Zertarako?

Erabiltzailearen ikusmena, interesak eta beharrak ulertzeko.

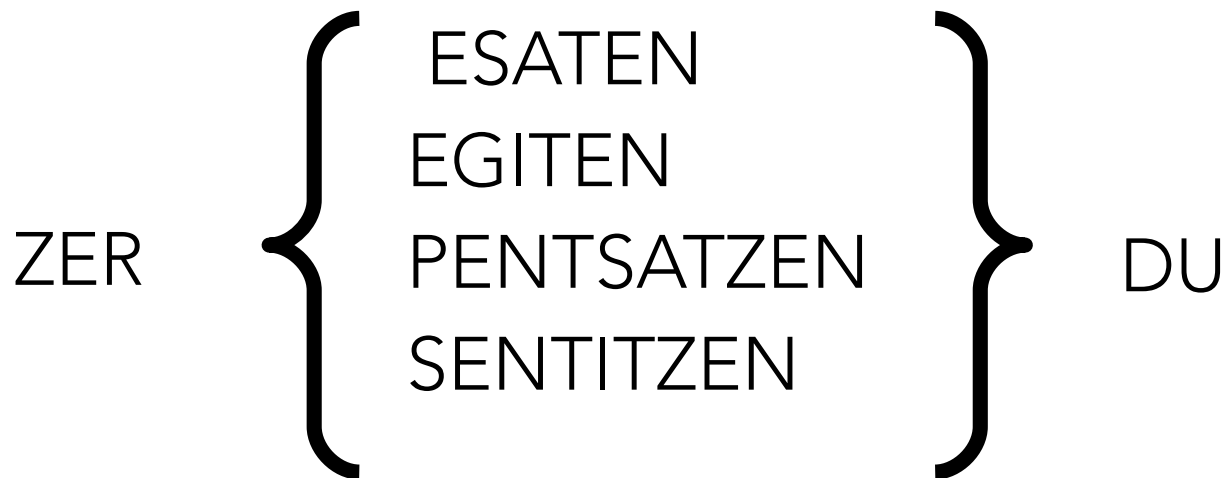
Jaso dugun informazioa lau taldetan banatuko da:

- Zer ESATEN du
- Zer EGITEN de
- Zer PENTSATZEN du
- Zer SENTITZEN du

DESIGN THINKING// enpatizatu

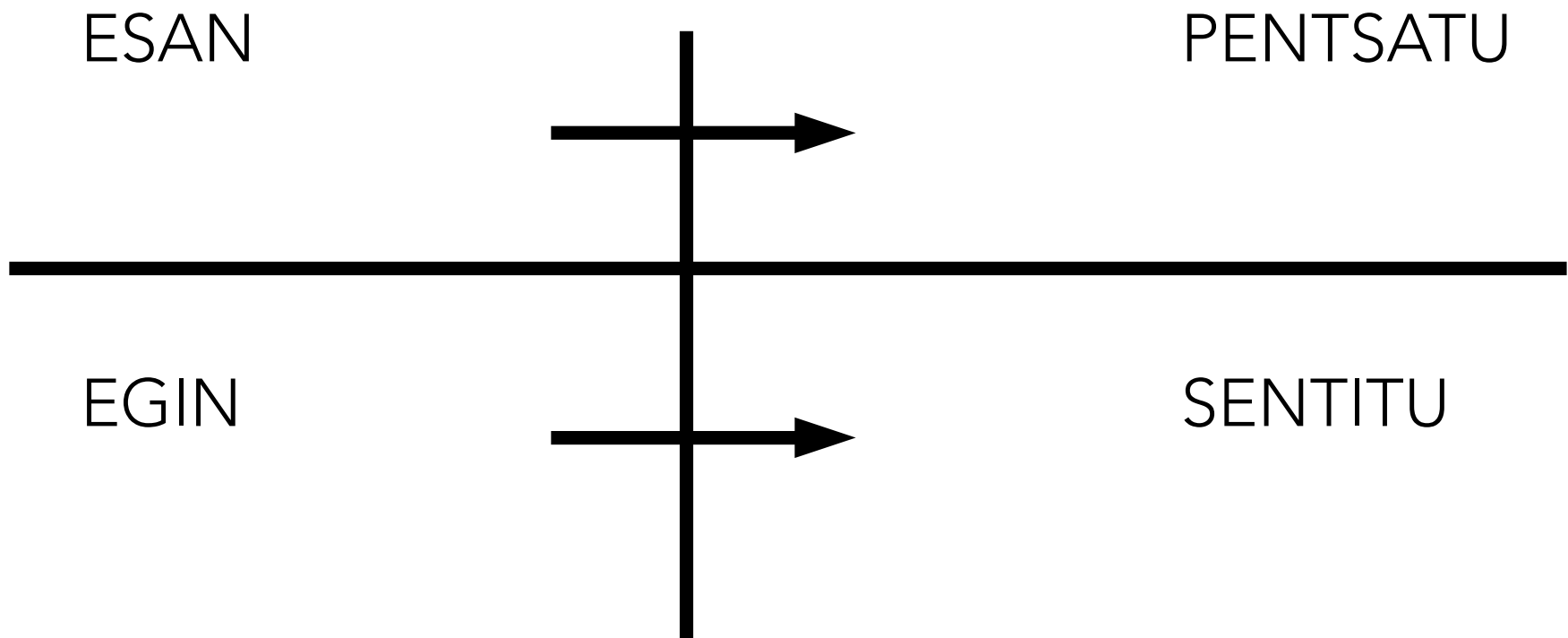
EMPATHY MAP_informazioa sailkatu

Jaso dugun informazioa lau taldetan banatuko da:

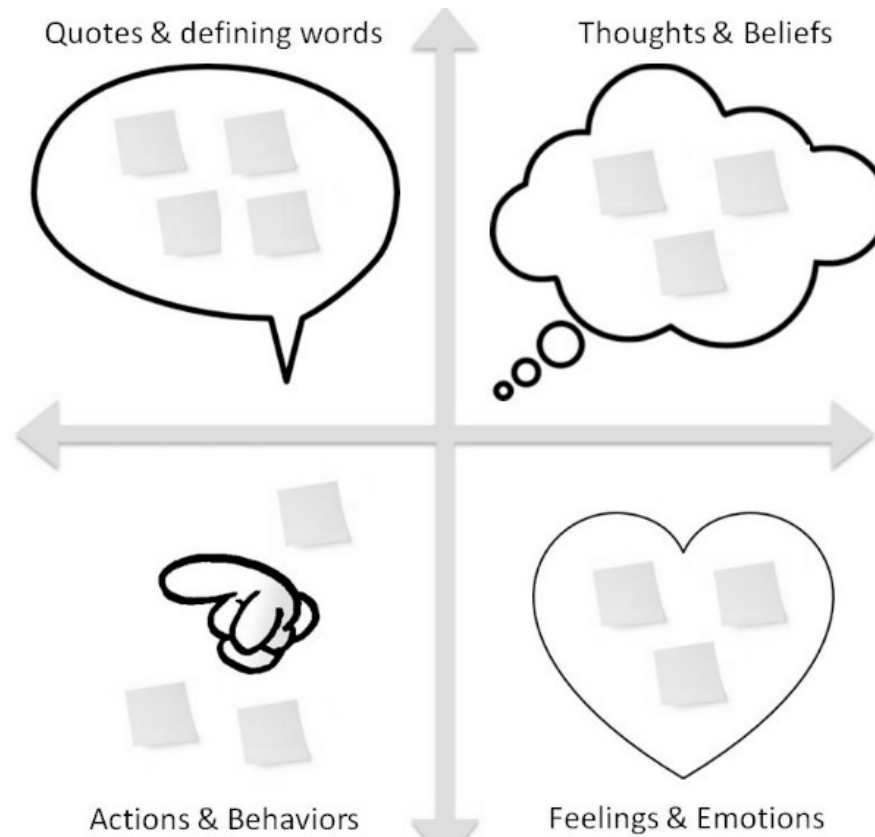


DESIGN THINKING// enpatizatu

EMPATHY MAP_eskema

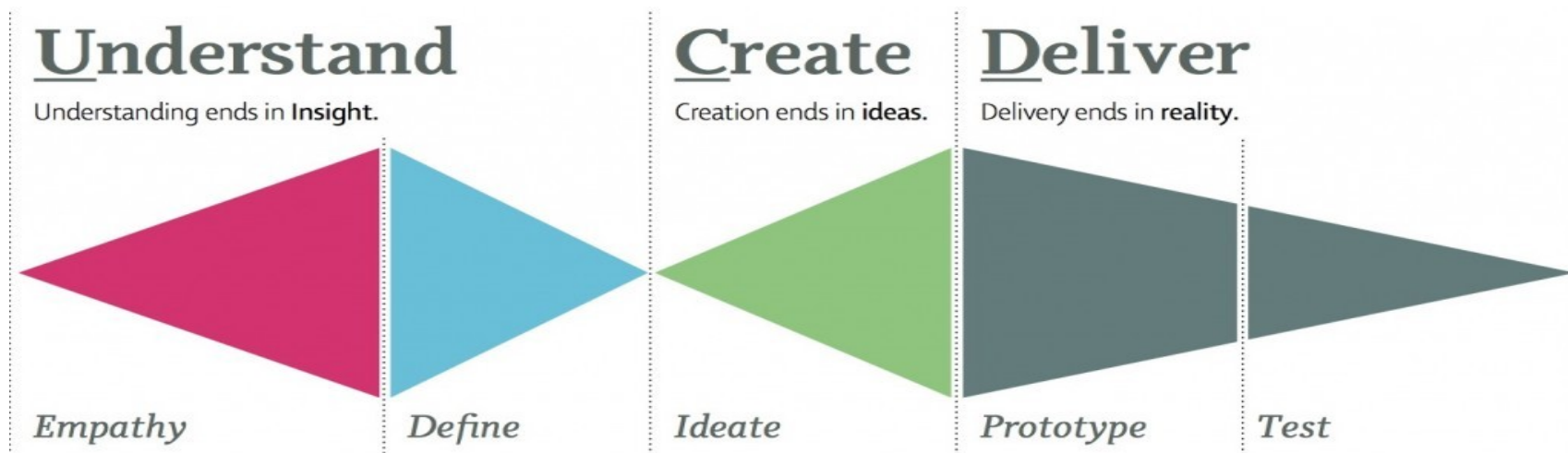


DESIGN THINKING// enpatizatu



DESIGN THINKING// definitu

Jaso dugun informazioarekin erronka birdenifinituko dugu.



DESIGN THINKING// definitu

Erabiltzailea ezagutzen dugu



Bere beharrak detektatu ditugu



Zein da behar hauen ARRAZOI SAKONA?

DESIGN THINKING// definitu

ARRAZOI SAKONA

Beharra: Sozializatzea

Arrazoi

sakona

Talde baten parte izatea

Autoestima altxatzea

Lanetik ihes egitea

DESIGN THINKING// definitu

adibidea:

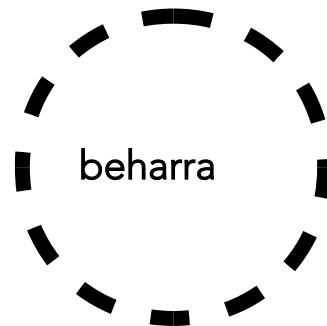
Beharra: Sozializatzea

Arrazoi sakona: Lana eta familiaz gain gauza
interesgarriak bilatzea

Erronka: Nola egin dezakegu pertsona honek familia
eta lanaz gain zerbait interesgarria bilatu dezan Eibarko
eraikin industrial honen bitartez?

DESIGN THINKING// definitu

prozesua:



oportunitatea



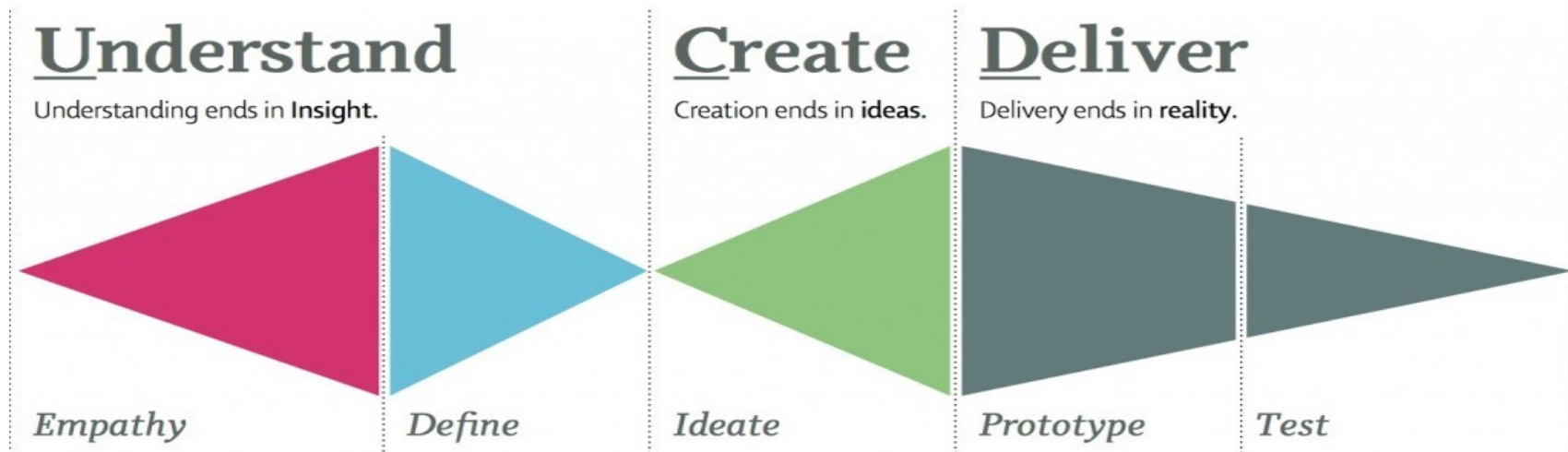
DESIGN THINKING// asmatu

Zer da?

IDEIA ezberdinak sortzeko prozesua da



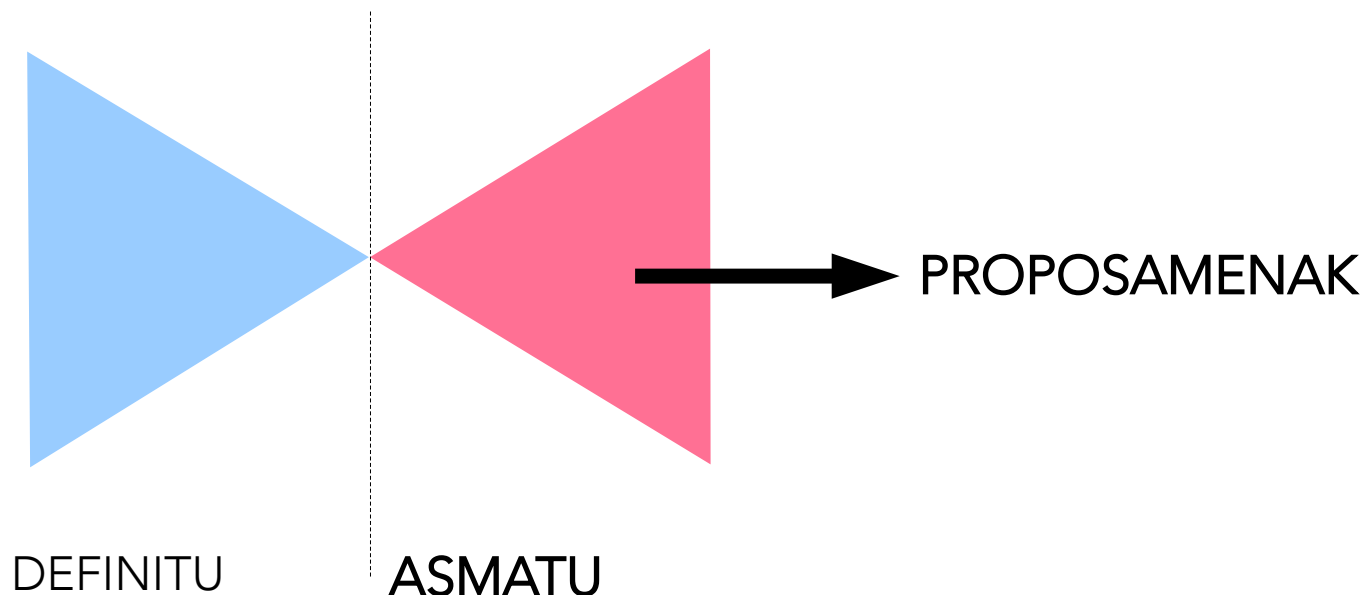
Erronkari erantzuna emanteko



DESIGN THINKING// asmatu

Dibergentzia

Dibergentzia → partehartzerako oso aproposa



DESIGN THINKING// asmatu

Fase honetan ez du diseinu partehartzailea planteatzen

baina....

Partehartzailea izan dadin kanalak bideratu ditzakegu

DESIGN THINKING// asmatu

Nola egin dezakegu partehartzailea?

Nork

Noiz

Nola

} parte hartuko duten pentsatuz

DESIGN THINKING// asmatu

Mekanismo ezberdinak

Kanak ezberdinak erabiliko ditugu. Zergaitik?

- Denak ezin direlako berdin inplikatu
- Denak ez dutelako berdina inplikatu nahi
- Teknika berdin batek ez du mundu guztiarentzat balio

DESIGN THINKING// asmatu

Teknikak: Brainstormig

ARAUAK

- Ez da Ideiei buruzko eritzirik emango
- Ideia asko emango dira
- Post-it bakoitzean ideia bakarra idatziko da
- Ideiak bisualki adieraztea hobeto
- Besteen ideiekin geurea eraiki dezakegu
- Lantzen ari garen ideiarene haria jarraitu
- Ideia zoroak ateratzea suspertu

DESIGN THINKING// asmatu

Zein da teknika: Brainstormig

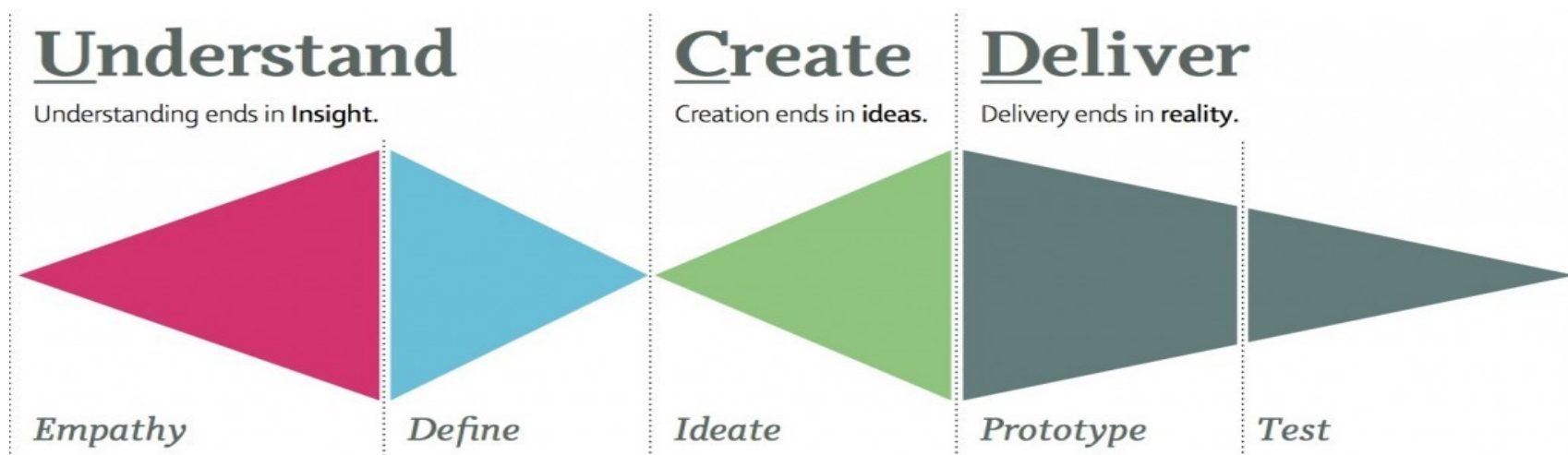
Nola aukeratu azken ideia?

- Post-it bitarteko bozkaketa
- Lau kategorien metodoa
- Bingoaren sailkapena

DESIGN THINKING// prototipatu

Zer da?

Aukeratu dugun ideiaren prototipo azkar bat egitea



DESIGN THINKING// prototipatu

Zeintzuk dira teknikak?

- Paperezko prototipoa
- Prototipo fisikoa
- Honelakoa da/honela lan egiten du

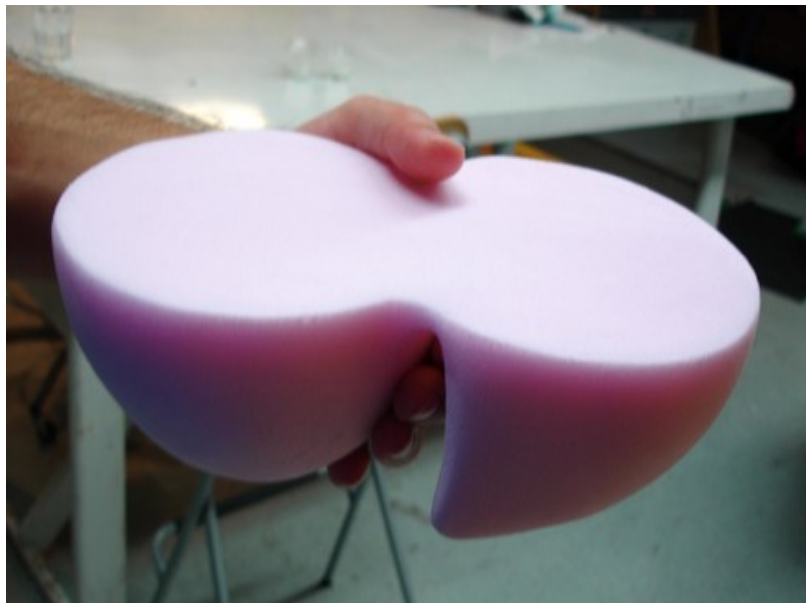
DESIGN THINKING// prototipatu

Paperezko prototipoa



DESIGN THINKING// prototipatu

Prototipo fisikoa



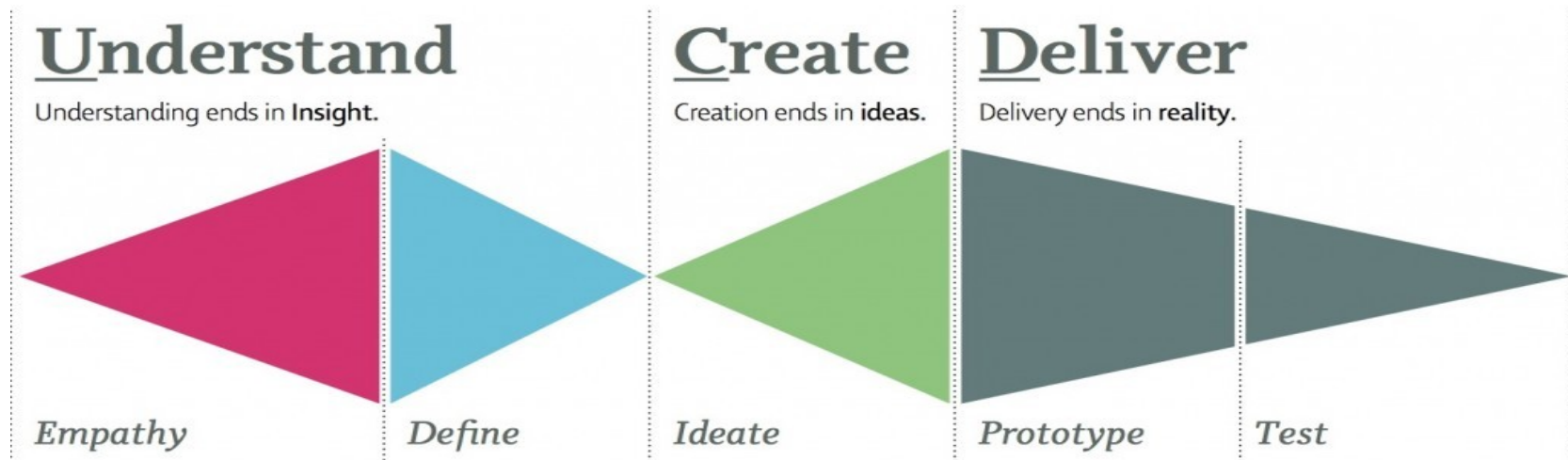
DESIGN THINKING// prototipatu

Honelakoa da/honela funtzionatzen du



DESIGN THINKING// frogatu

Prototipoa kontextuan frogatuko dugu, erabiltzaileen iritzi gehiago jasoko ditugu hauen gainean ...



PROZESUA // dinamika 3

Asmatu eta prototipatu

Taldeka eraikinaren diseinuari dagokion ideaigintza eta prototipatze saio/mekanismo parte-hartzaileak asmatu.

NORK/NOLA/NOIZ parte hartuko duen fitxak.

PROZESUA // dinamika 4

ERREALITATE DOSI BAT

Zeintzuk izan daitezke praktikan agertu daitezkeen mugak eta oztopoak?

Hausnarketa indibiduala eta eztabaida.

HIRI DISEINU PARTE HARTZAILERAKO TAILERRA



ESKERRIK ASKO

nukeplataforma@gmail.com