

Bases de participació en la hackatò

EDhack

Què és l'EDhack?

Donar resposta als reptes educatius i culturals és una responsabilitat de tots i totes. Des de la col·laboració, l'intercanvi de sabers i experteses enfocades a l'acció. Per arribar a oferir noves solucions, cal transformar les idees en projectes que siguin beneficiosos per a la comunitat.

Amb aquest propòsit, sorgeix el projecte [EDhack](#) per fer de la ciutat un **laboratori creatiu**, que sigui un **motor generador de noves solucions que generin més i millors oportunitats socials i educatives**.

L'activitat principal del projecte és una gran trobada en format **hackatò**. Una hackatò és un esdeveniment únic, vibrant, creatiu i d'aprenentatge en què moltes persones de perfils diversos aborden problemes o reptes per equips i creen solucions originals i tangibles. Per tant, el procés està enfocat a la generació col·laborativa de solucions amb impacte.

Els **valors** que inspiren el projecte i que defineixen l'**actitud EDhacker** són:

- **EMPATIA** (*Construeix "amb", no "per"*): els EDhackers observem i escoltem quines són les motivacions, inquietuds i aspiracions de les persones reals que hi ha darrere de cada context social i repte cultural i/o educatiu abordat. Idealment, inclourem a l'equip d'EDhackers aquestes persones. Així, aquests protagonistes seran a la vegada creadors i destinataris de les nostres solucions. Si no les podem afegir a l'equip, les anirem a cercar, estarem així sempre connectats a la realitat de la comunitat.
- **PASSIÓ** (*Gaudim treballant*): la passió per la cultura, per l'educació, per la transformació social fa que mai ens faltin forces per connectar amb gent nova i posar tot l'esforç necessari per construir solucions que generin impacte real. Els EDhackers sovint no distingim entre feina i diversió, ja que gaudim resolent aquells reptes que ens importen, i que fan millor el nostre entorn.
- **EXPERIMENTACIÓ** (*Pensa amb les mans*): els EDhackers treballem sense por a equivocar-nos, assumim riscos i mirem de provar coses noves que ningú ha fet mai. Una hackatò està enfocada a l'acció, i per tant, no es tracta tant de tenir llargues converses i debats, sinó de fer consensos i enfocaments ràpids que permetin a l'equip construir, testar i aprendre de forma àgil. Les idees es transformen en prototips, i aquests en solucions que ens permeten experimentar i aprendre.
- **EQUIP** (*Col·laborem per sumar*): aprofitem les competències, coneixement i experiències de tots els EDhackers de l'equip. Tothom té coses per aportar al projecte, i de la barreja de tots els enfocaments segur que surten coses

interessants. No hi ha experts als equips, hi ha experteses que es posen al servei d'un projecte, uns companys d'equip i la comunitat sencera. Per tant, tothom té la responsabilitat i el privilegi de generar aprenentatges i solucions. Així, allò que surti de la hackatò, dependrà sempre de les aportacions de totes les persones implicades. Tot està a les nostres mans!

- **COMUNITAT** (*Compartim en obert*): totes les solucions construïdes pels EDhackers són per a la comunitat, i pertanyen a la comunitat. Això significa que tots els projectes resultants tindran el reconeixement i l'autoria de l'equip que l'ha desenvolupat. Però la implementació i les rèpliques dels projectes seran completament lliures i obertes, cercant sempre el màxim impacte possible. Al lloc web del projecte es publicaran totes les solucions, per cercar la creació de xarxa i la generació del màxim impacte possible del coneixement generat. Així, un EDhacker "connecta", "construeix", "comparteix" i impulsa les solucions, però no les posseeix.
- **APRENTATGE** (*Celebrem els errors*): tan important és el camí com el destí. Els EDhackers valorem el procés, les experiències viscudes i els possibles fracassos que s'hi donen, ja que sabem que és la manera d'avançar i créixer. Per tant, treballem alliberant la curiositat i la creativitat, enfocades a resoldre reptes educatius que són importants. Només si ens emocionem amb allò que fem, amb les nostres solucions, podrem aprendre.

Quins són els objectius de l'EDhack?

- Teixir sinergies a la comunitat, oferint un espai de treball col·laboratiu i amb perfils heterogenis.
- Generar solucions que tinguin impacte i vocació transformadora per a les arts, per a l'educació i per a la cultura.
- Apoderar els agents educatius, socials i culturals del territori per generar i liderar noves propostes de treball.
- Estendre una nova forma de resoldre reptes educatius i culturals i de treballar de forma comunitària.

Per què una hackatò educativa

Aquesta és una metodologia de treball i un projecte innovador que pot servir per trobar solucions innovadores a determinats reptes, problemàtiques i oportunitats detectades en el marc de les relacions i vincles que s'estableixen entre el món social, cultura i l'àmbit educatiu.

Per tot això, i amb el treball fet per l'equip impulsor de la hackatò en col·laboració amb diferents agents i entitats del territori, s'ha donat forma a aquest projecte, que pretén ser un laboratori de creació entorn del vincle entre aquests dos àmbits.

Quin és el repte plantejat?

L'EDhack ha de servir per trobar solucions concretes al repte plantejat a partir del treball de l'equip assessor de l'EDhack i de la xarxa de contactes i treball al responsables de la ciutat que l'acull. Conjuntament amb professionals en el territori es un repte amb diferents oportunitats per treballar-lo. Els EDhackers treballarem a partir d'equips organitzats per motivacions i inquietuds sobre la base de totes les oportunitats que planteja el repte.

Com transformem l'espai públic en un entorn d'oci, cultural i d'aprenentatge atractiu pels joves de la ciutat

Subreptes

ALTERNATIVES

Com fem de l'oci a Reus un espai trencador, alternatiu al consum i les propostes comercials?

Com connectem els actors i els espais socials de la ciutat per crear més i millors oportunitats d'oci?

COOPERACIÓ I INCLUSIÓ:

Com dissenyem propostes d'oci obertes a la participació de tothom?

Com fer del temps d'oci una experiència educativa, d'inclusió de la diversitat?

DIGITALITZACIÓ

Com podem fomentar noves experiències d'oci a través de la tecnologia i l'entorn online?

ESPAIS

Com obrim, dinamitzem i fem un ús comunitari pels joves dels espais buits i perifèrics de la ciutat?

Quines propostes cal fer perquè espais públics i els equipaments esdevinguin espais de creació, educació coneixement i col·laboració?

I com és una hackató?

Un gran poder comporta una gran responsabilitat! Per tant, participar en la hackató suposa el compromís (i privilegi) de viure una experiència en la seva totalitat. Per entendre com funcionarà la hackató de l'EDhack destaquem alguns dels aspectes clau:

- Agenda i fases:

1. **COnnecta**: divendres tarda

OBJECTIUS:

- ★ Crear un equip altament complementari, compromès i motivat.
- ★ Definir un destinatari per a la solució generada (empatia).
- ★ Definir un subrepte (focus) que sigui pertinent, concret i original.

En aquesta primera fase, la missió serà conèixer els altres EDhackers i conformar un equip únic. Alguns detalls pel que fa als equips:

- Tenen entre 4 i 5 membres.
- Han de cercar la complementarietat. Per tant, no es tracta d'estar amb "els teus" o amb "els de sempre", sinó de trobar aquelles persones que tenen el coneixement i les habilitats que poden complementar-se amb les teves. Així les solucions resultants seran més completes i potents. I també t'ho passes millor!
- Els equips no es poden canviar un cop conformats. Si no és que hi ha una causa major que ho justifiqui plenament. El factor de compromís amb un equip i un projecte és clau. Per tant, tria bé de bon principi!
- Potser es desenvolupa la idea d'alguna persona en concret, però allò que surti de la hackató pertany a tot l'equip. I a tota la comunitat EDhacker! Tothom és important, i tothom té el seu lloc a l'equip. Cal repartir rols, de manera que tothom té alguna responsabilitat i tasques a fer en tot moment.

Un cop l'equip està creat, es treballarà l'empatia, i ens preguntarem qui hi ha darrere del repte triat. Es tracta de fixar-nos un destinatari per al qual estem hackejant. Els EDhackers mai treballem per a nosaltres mateixos, ho fem per millorar la vida dels altres!

A continuació, cal decidir quin és el subrepte (focus), aquell problema concret que tot l'equip decideix resoldre. Això es fa concretant el repte en quelcom més acotat i assequible, donades les condicions de temps, habilitats i experiència dels membres. En aquest moment, ja sabrem què haurem de resoldre amb les nostres solucions.

2. **COnstrueix**: dissabte matí.

OBJECTIUS:

- ★ Arriscar-se a generar moltes idees originals i triar la més prometedora.

- ★ Construir un prototip únic, tangible i que resolgui d'alguna manera el subrepte definit.

En aquesta segona fase, la més creativa, cada equip generarà moltes idees que resolguin d'una manera única el problema. De totes les idees, se n'haurà de triar només una, o bé un concepte que sigui resultant de la barreja de diferents idees. Serà el mateix equip qui a través de vots, o bé consens, faci la tria d'aquesta idea. A partir d'aquesta idea, s'iniciarà el procés de prototipatge, en què s'utilitzaran diferents eines i recursos per convertir la idea en quelcom real. Alguns detalls pel que fa al prototipatge:

- Un prototip és una expressió tangible d'una idea. Hi ha eines per construir prototips físics i eines per construir prototips digitals. En tots dos casos, l'objectiu és poder aprendre i evolucionar.
- Un prototip mai és un producte finalista, al contrari! Cal que sigui de cost baix, de construcció àgil i que ens proporcioni un alt aprenentatge.
- Hi ha infinites eines per prototipar. L'organització posarà les eines bàsiques a la vostra disposició. Ara bé, a la hackatò recomanem que els EDhackers portin allò que necessiten per treballar en el seu dia a dia. I això depèn de cadascú i de la seva feina o experiència. Us convidem a portar portàtils, tauletes, *smartphones*, pintures, eines, plaques Arduino, capses de cartró o peces de LEGO; qualsevol cosa que cregueu que us pot servir per donar cos a les vostres idees. Els EDhackers som generosos, per tant, segur que si us falta alguna cosa algú us la podrà deixar. I, al contrari, si podeu cedir alguna cosa a qui ho necessiti, serà genial!
- Farem prototips senzills al principi, i un cop la idea evolucioni, l'objectiu és que cada equip tingui un prototip evolucionat, i que permeti transmetre bé el missatge i pla de treball que hi ha darrere de la vostra solució al repte triat.

Aquesta fase finalitzarà un cop els prototips estiguin finalitzats i les altres tasques vinculades a la construcció de la solució també estiguin completades.

3. **COmparteix:** dissabte tarda

OBJECTIUS:

- ★ Descriure la solució creada per poder compartir-la en obert.
- ★ Presentar a la resta d'EDhackers la solució creada d'una manera oberta i inspiradora.

En aquesta tercera i darrera fase, els equips compartiran les solucions i aprenentatges amb la resta d'equips. És un moment per començar a pensar en obert i enriquir-nos els uns als altres.

Entre tots els equips, es farà una tria d'aquells prototips que siguin més prometedors. És a dir, aquells en els quals veiem més potencial a l'hora de resoldre el repte. La resta de solucions es publicaran en obert a la web del projecte igualment, de manera que es podran seguir treballant, millorant i compartint.

A continuació, es faran les presentacions en una sessió plenària. Alguns detalls sobre les presentacions:

- Es tracta de mostrar la feina feta, explicar en quin sentit es resol o millora el repte i quin potencial té per créixer i avançar. La presentació, orientativament, pot incloure:
 - Complementarietat i potencial de l'equip.
 - Subrepte triat i destinatari.
 - Solució creada.
 - Impacte esperat.
 - Properes passes.
- La durada serà breu. Sense poder encara concretar, en cap cas seran de més de 5 minuts.
- Hi haurà uns requeriments bàsics a l'hora de fer la presentació, que a la mateixa hackatò es detallaran amb l'objectiu de tenir unes regles del joc justes per a tothom.

Qui ens acompanyarà?

- **Facilitadors:** persones que acompanyaran en tot moment els equips. Els facilitadors tenen la responsabilitat d'acompanyar i donar suport als equips per seguir el procés, resoldre dubtes i desencallar quan sigui necessari.
- **Mentors/ores:** persones expertes en diverses matèries, que aportaran consell, orientació i contactes als equips. Durant la hackatò hi haurà uns espais a l'agenda on els equips podran trobar-se amb els [mentors](#). Aquests es publicaran a la web a mesura que es confirmi la seva participació.
- **Voluntaris:** persones de la comunitat que assumiran algunes tasques imprescindibles per al bon desenvolupament de l'esdeveniment.

Què cal portar a la hackatò?

El més important és venir amb les piles carregades i l'[#actitudEDhacker](#). A part d'això, alguns elements a tenir en compte:

- És important portar dispositius per poder treballar. Idealment, un portàtil, ja que ens permet treballar de forma àgil, creativa i productiva. Si no és

possible, recomanem portar tauleta o *smartphone*. En cas de no disposar-ne, no deixis de participar-hi.

- Tots els àpats són gratuïts per als EDhackers i estan inclosos en la participació. Per tant, no cal portar menjar!
- A la hackatò podem venir amb un projecte al cap que volem desenvolupar, amb algunes idees o bé oberts a participar-hi sense cap idea prèvia. Les tres opcions són correctes, però recomanem que t'imaginis prèviament a quin tipus d'equip vols estar i quin tipus de projecte t'agradaria desenvolupar.

Com es valoraran les solucions?

Hi haurà una primera tria dels prototips més prometedors. Aquells equips triats accedirán a la presentació final de la hackatò. Aproximadament un de cada tres equips accedirà a les presentacions finals.

Les propostes dels equips que passin a les presentacions finals seran valorades per un jurat, divers, que tindrà en compte els criteris següents a l'hora de triar els equips guanyadors:

1. **Rellevància**[generació de més i millors oportunitats educatives i/o culturals].
2. **Viabilitat**[experiència prèvia de l'equip i coneixement de l'àmbit en el qual s'emmarca].
3. **Originalitat**[enfocament del repte creatiu i original].
4. **Xarxa**[implicació d'altres professionals i entitats del territori].
5. **Transferència**[replicabilitat de la solució a altres contextos socials].
6. **Desenvolupament**[nivell de finalització de la solució i qualitat del prototip].
7. **Comunicació**[passió i inspiració a l'hora d'explicar la solució a la resta d'equips].

Qui pot participar en la hackatò?

Tothom que sigui major de 16 anys. A partir d'aquí, són benvingudes totes les persones apassionades per transformar i enfortir la connexió entre educació i la societat per generar més i millors oportunitats a la ciutat.

Allò més important per ser EDhacker és:

- **Ser makers, no visitants:** es tracta de comprometre's amb un equip i amb la resolució d'un repte. La participació serà en tot cas (pro-)activa, continuada durant tota la hackatò i enfocada a l'acció i al canvi.
- **Ser oberts:** compartim coneixement, experiències, recursos, idees i fins i tot eines. No es tracta de guanyar, es tracta d'aprendre, fer xarxa i cercar l'impacte social i educatiu. Totes les solucions i la feina desenvolupada es compartiran en obert, sense excepció.
- **Ser horitzontals:** no entenem en jerarquies, entenem en rols i tasques. Ningú està per sobre de ningú i tothom ha de tenir un paper important a l'equip.
- **Ser agosarats:** fem una hackatò per generar noves solucions, no per replicar les que ja existeixen (tant si funcionen com si no). És un procés creatiu, d'exploració, de risc i valentia. Però també de sentit comú, coherència i compromís amb la comunitat.

Ens diem #EDhackers, i hem vingut per transformar el vincle entre educació i cultura!

Com seleccionarem els participants?

Hi ha un màxim de 75 places. Es farà un procés de preinscripció, el qual ens permetrà valorar els perfils i candidatures amb tres objectius importants:

- Celebrar una hackatò amb diversitat de perfils i experteses.
- Celebrar una hackatò que sigui, en la mesura del possible, representativa de la diversitat juvenil, social i cultural.
- Celebrar una hackatò amb les persones que mostren el compromís de participar-hi durant tota la trobada.

A finals d'octubre es durà a terme un procés de confirmació que ens permetrà acotar la participació i altres elements logístics necessaris per fer que sigui una trobada única i especial per a tothom.

A què es compromet l'organització de l'EDhack?

Acompanyament

- Tots els equips tindrem l'acompanyament constant dels facilitadors. Per tant, segur que cap dels EDhackers perdrem el fil!
- També disposarem del suport i la inspiració dels mentors i mentores. Amb ells i elles podrem contrastar el nostre prototip, de manera que podrem seguir millorant, aprenent i enriquint la feina.

- Els projectes guanyadors obtindran l'accés a un acompanyament intensiu en forma de mentoria experta (l'acceleradora EDhacker). L'objectiu és, després de la hackatò, oferir el suport necessari en les primeres passes dels nous projectes dels EDhackers.
- Es preveu que després de l'acompanyament s'organitzi un acte obert per donar visibilitat i xarxa als projectes sortints de l'acceleradora. (data per determinar)

Guia metodològica

- Tota la hackatò segueix una guia amb eines i recursos que permetrà que tothom assoleixi l'objectiu d'obtenir una solució al repte. Aquesta guia estarà a disposició de totes les EDhackers. I per a tothom, ja que treballem en obert!

Premis

- Hi haurà un equip que rebrà una dotació econòmica encaminada a fer possible que el projecte es pugui desenvolupar:
 - o Dotació: a determinar
 - o El jurat tindrà la possibilitat de proposar una dotació econòmica a algun altre projecte si ho considera oportú.
- Es preveu una fase posterior a la jornada d'acompanyament a aquella/es propostes més ben valorades pel jurat.

Connectivitat i difusió

- Difusió de les solucions en obert des de la pàgina web del projecte.
- Difusió de les solucions a través de les xarxes socials corresponents.

A què ens comprometem els EDhackers?

- **Participar** en tota la hackatò sencera:
 - o Divendres tarda de 17 a 21 h
 - o Dissabte de 9 a 21 h
- **Compartir** i difondre tot el coneixement, idees i solucions que es generin de manera oberta a través de la web del projecte i les xarxes socials.
- **Relatar** durant la hackatò els detalls de la solució a través de les eines ofertes per l'organització, per tal de garantir la captura i difusió de coneixement.
- Tenir una **#actitudEDhacker** durant tota la hackatò!

Qui impulsa l'EDhack?

EDhack sorgeix de la col·laboració entre l'Ajuntament de Reus i la Fundació Jaume Bofill. Cal destacar la implicació de diversos agents i entitats del territori a l'hora de construir l'equip assessor i donar suport a les diferents fases del projecte.

Com ens podem comunicar? Teniu dubtes?

A la pàgina web trobareu més detalls del projecte: reus.edhack.cat

Ens trobem a les xarxes socials:

[Twitter](#) [Instagram](#) amb les etiquetes #edhackreus i #lareusvoluciourbana

I podeu posar-vos en contacte amb nosaltres en tot moment: pmares@fbofill.cat

t. 677 72 05 22

Altres informacions

- **Avís legal**

Els participants a l'EDhack accepten l'avís legal de la Fundació Jaume Bofill, que podeu consultar aquí: <http://www.fbofill.cat/avis-legal>

Com a part d'aquest avís us fem saber que el vostre nom i correu electrònic pot ser emprat per l'organització a l'hora de publicar les solucions en obert. En cas de disconformitat, es pot fer un correu a l'organització.

Acceptant aquest avís legal també doneu consentiment a l'organització a realitzar enregistraments i fer ús del material generat.

- **Responsabilitat**

L'organització no es farà càrrec de les pertinences dels participants, ja sigui per pèrdua, trencament o furt.

- **Preguntes freqüents**

Si encara teniu dubtes, podeu consultar el nostre apartat de preguntes freqüents de la web ([FAQ](#)) o contactar amb nosaltres per les vies descrites a l'apartat anterior.