



Gipuzkoako
Foru Aldundia
Gobernantza Departamentua



Open
Government
Partnership



OGP
LOCAL

Euskadi



innobasque

Berrikuntzaren Euskal Agentzia
Agencia Vasca de la Innovación

OGP 3

Foro irekia / Foro abierto

2022.11.18

MARAKA



Gipuzkoako
Foru Aldundia
Gobernaintza Departamentua



Zeintzuk osatzen dugu konpromisoaren lan taldea?

¿Quiénes conformamos el grupo de compromiso?

Elsa Fuente – Unicef Comité País Vasco
Marta Pastor – Fundación EDE
Amaia Zarrabeitia – Elhuyar
Kotelo – Gasteizko udala
Eva Salaberria – Donostiako udala
Beatriz Acha - Bilboko udala
Leyre Vitorica – Bizkaiko Foru Aldundia
Elixabete Arriaga – Bizkaiko Foru Aldundia
Maria Presa – Bizkaiko Foru Aldundia
Susana Sucunza – Asociación Derecho colaborativo
Maialen Olabe – Gaste kontseilua
Garikoitz Lekuona – Tolosako udala
Arantza Otaolea – Herritarren ordezkaria
Asier Amezaga – Komunikatik
Ana Molina – Mestiza
Ainhoa Elices – EMUN
Amaia Zarrabeitia – Elhuyar

Talde eragilea/grupo motor:

- **Mikel Pagola** – Gipuzkoako Foru Aldundia
- **Itziar Calvo** – Gipuzkoakoa Foru Aldundia
- **Garbiñe Aramendi** – Gipuzkoako Foru Aldundia
- **Goizeder Manotas** – Gipuzkoako Foru Aldundia
- **Haritz Ugarte** – Gipuzkoako Foru Aldundia
- **Goizalde Antxutegi** - Innobasque
- **Gotzon Bernaola** - Innobasque

Erreztatzaileak/Facilitadoras: Garazi eta Joane

MARAKA

KT0 – Lehenengo konpromisoaren lantaldearen bilera – online (2021eko abenduan)

KT0 – Primera reunión grupo compromiso - (diciembre 2021)



Foru Aldundiko Herritarren Partaidetzarako Zuzendaritzak Gipuzkoak bere gain hartzen du 3. konpromisoaren lidergoa, Open Eskolaren garapena.

Tresnak eskaintzeko erronkari erantzun nahi zaio, Open ESKOLAren esparruan herritarren prestakuntza errazten eta sustatzen duten mekanismoak eta ereduak.

Konpromisoa bi norabidetan /Compromiso en dos direcciones: :

1) **ARRAKALA DIGITALA**, hau da, horren ondoriozko arazoak identifikatzea eta horiek beharrezko tresna digitalen bidez nola gainditu identifikatzea; eta

2) Nola lortu **ETIKA PUBLIKOAREN** arloan kontzientziatutako herritarrak?

HELBURUAK / OBJETIVOS:

- OGPko 3.konpromisoaren lantaldearen osaera.
- Konpromiso-fitxan jasotako erronkak eta helburuak berrikustea eta osatzea

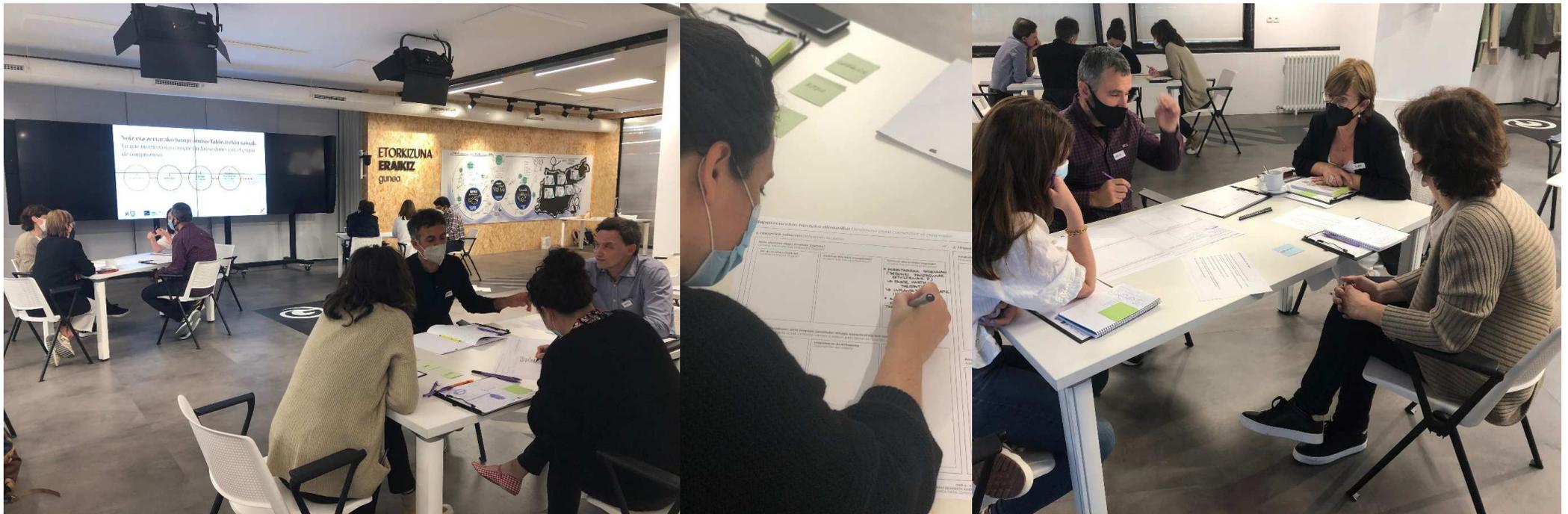
Zer egin dugu orain arte eta non kokatzen gara?

¿Qué hemos hecho hasta ahora y dónde nos encontramos?



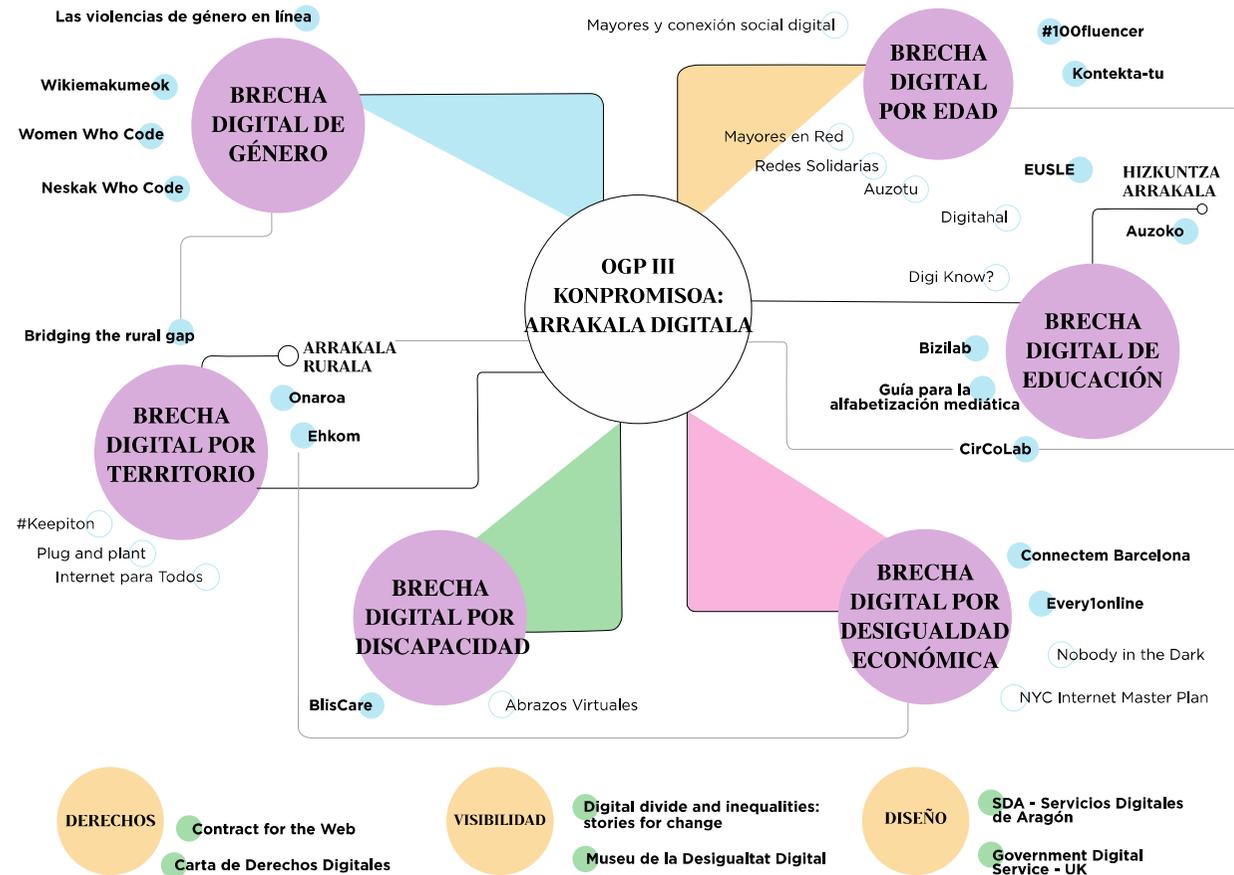
KT1 – Plangintzaren kontrastea eta mapatzearen hasiera

KT1 – Contraste de la planificación y comienzo del mapeo.



Esperientzia inspiragarrien mapatzea

Mapeo de experiencias inspiradoras



Esperientzia inspiragarrien mapatzea

Mapeo de experiencias inspiradoras

#100FLUENCER

ADINAK
SORTUTAKO
ARRAKALA
DIGITALA

Deskribapena

Proiektu hau adinekoak berriro sare sozialean lotzeko oinarriak ikertu, sensibilizatu eta ezartzeko sortu da.

Proiektuak HIRU bloke nagusi ditu, eta bertan jarduera desberdinak egiten dira:

1. Zahartzeari buruzko estereotipoen azterketa sare sozialean.
2. Zahartzeari buruz sensibilizatzea.
3. Adinekoak ICTak emanez eta gaituz konektatzea.

Ekarpen berritzaileak

- Zahartzeari lotutako etiketak eta estereotipoak eta horiek sare sozialean, komunikabide digitalen eta literatura zientifikoan duten bilakera aztertzen dituen azterketa.
- Belaunaldien arteko elkarriketen ikus-entzunezko bilduma, martxan dauden bizien aniztasuna ikusarazteko zahartzeak zer esan nahi duen azaltzen duena.
- Adinak sortutako arakala digitala murrizten salatu.



Eragile parte-hartzaileak

Matia Zaleak egindako ekimena, Guuk-en kolaborazioarekin.

2.1

#100fluencers #ikerketa #SareSozialak
#Estereotipoak #Bakardadea
#AdinakSortutakoArrakalaDigitala

Women Who Code

GENERO
ARRAKALA
DIGITALA

Deskribapena

Women Who Code elkarte bat da, emakumeek euren karrera profesionalak teknologiaran arloan garatzeko inspiratzeko sortua.

Helburu nagusia teknologiaran sektorean emakumeen presentzia handiagoa izatea da eta, horretarako, ikastaroak eta ekitaldiak sortzen dituzte, emakumeek arlo teknologikoan ikasi eta hazi ahal izateko eremu seguruak sortzeko.

Ekarpen berritzaileak

- Emakumeek sektorean euren gaitasunak garatzeko gune seguruak sortzea.
- Emakumeek emakumeentzako sortutako elkarteak.
- Presentzia mundu osoan zehar.
- Teknologian lan egiten duten emakumeen arteko loturak eta kolaborazioak lortzeko espazioa.

Lurraldean presentzia

"Neskak Who Code" dago Euskadin.

1.1

#WomenWhoCode #NeskakWhoCode #EspazioSeguruak
#GeneroArrakalaDigitala



SDA - Servicios Digitales de Aragón

DISEINUA

Deskribapena

Aragoiko Gobernuaren zerbitzu publikoen diseinuaren erdigunean herritarren beharrak jartzeko lan egiten duen erakundea.

Gaur egun martxan dagoen erakundea da, baina bere sorrera erroren planteamendutik sortu zen: *nola berdirseina genitzake Aragoiko Gobernuaren zerbitzu eta tresna digitalak, erabiltzaileak ardatz dituzten diseinu-tekniken bidez?* Erroka horri erantzuteko, diziplina anitzeko talde bat sortu zen, zerbitzuaren diseinuko eta beste diziplina batzuetako profesionalak barne hartzen zituen, baina baita erakunde profesionalak ere. Gainera, prozesuan zehar hainbat workshop egin ziren herritarrekin eta administrazioarekin.

Ekarpen berritzaileak

- Ikuspegi sistemikoa eta holistikoa.
- Zerbitzu Diseinuko metodologiak aplikatzea.
- Herritarrek eta haien beharrak zerbitzu publikoen diseinuan txertatzea.
- Kanal aniztasuna.
- Bidelaguntza.
- Kapa digitala eta analogikoa paraleloan lantzea.

Eragile parte-hartzaileak

Gobernu de Aragón, Fractal, etc.

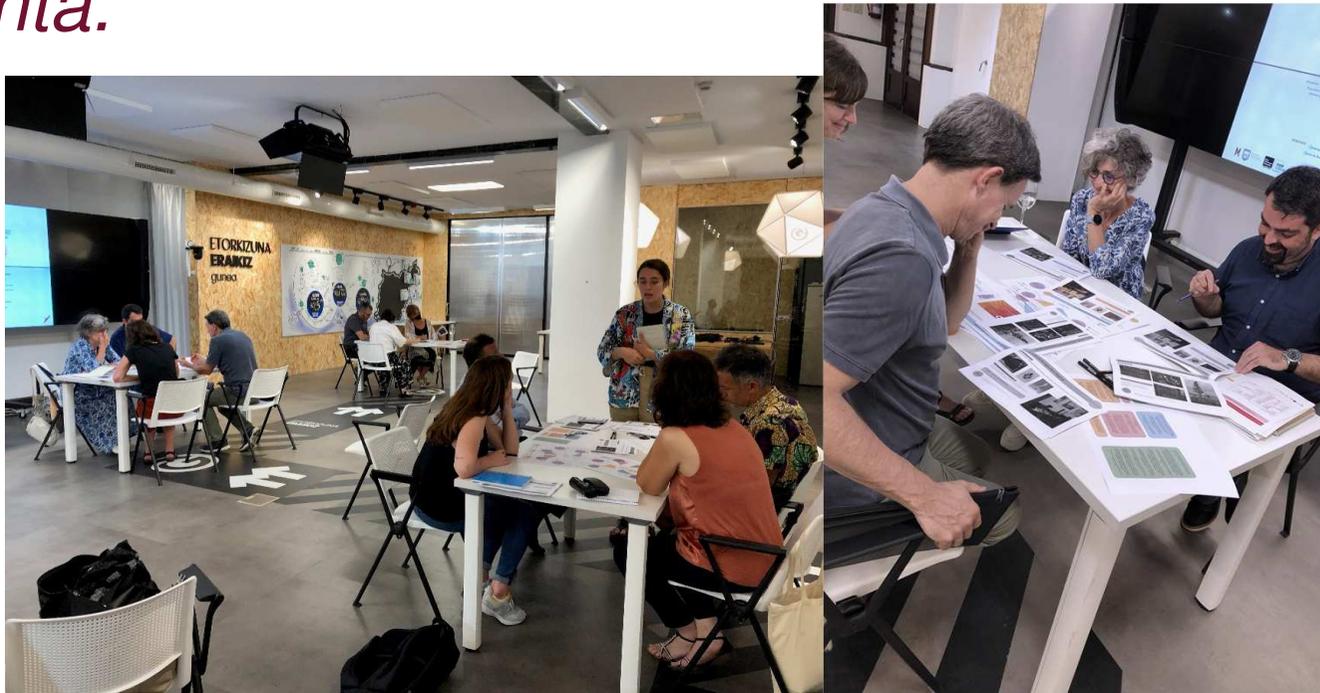
9.1

#ServiciosDigitalesDeAragon #ZerbitzuDiseinua
#HerritarrenBeharrak #IkuspegiSistemikoa



KT2 – Mapatzearen kontrastea eta tresnaren oinarria finkatzea.

KT2 – Contraste del mapeo y definición de las bases de la herramienta.



Zer ikasi dugu esperientzia desberdinen azterketatik? *¿Qué hemos aprendido del análisis de diferentes experiencias?*

- **Aurrera eramaten diren proiektu gehienek arazo zehatz bati ematen diote erantzuna, arrakala digitalari sistemikoki erantzun behar zaio.**
- **Ardura herritarrengan** jartzen da eta diseinutik eragin dezaketengan jarri beharko litzateke.
- Sistemikoki erantzuna ematen dioten adibideek zerbitzuen **diseinutik** egiten dute.
- **Proiektuak normalean perfil konkretuentzako pentsatuta daude, ez gizarte osoarentzako.**
- Arrakala digital mota bakoitzak beste bati ere eragiten dio, interkonektatuta daude.
- Eskubidea multikanalitatea da, ez digitalizazioa.
- Zerbitzuen diseinuan herritarrek parte hartu behar dute, perfilen aniztasuna kontuan izanda eta, batez ere, arrakala motek zuzenean eragiten dietenak integratuz.

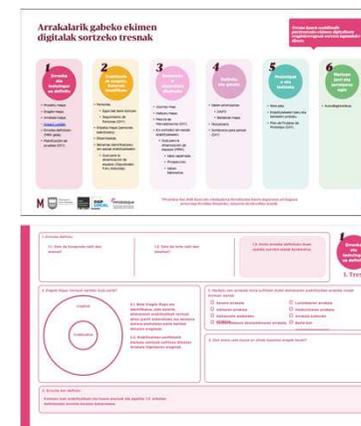
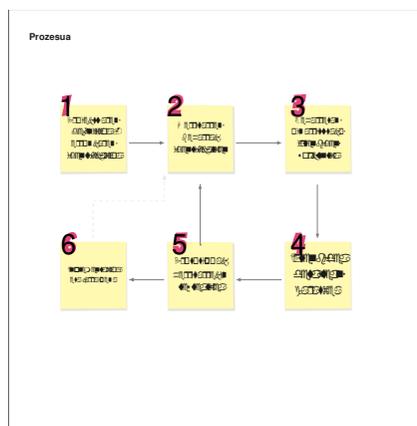
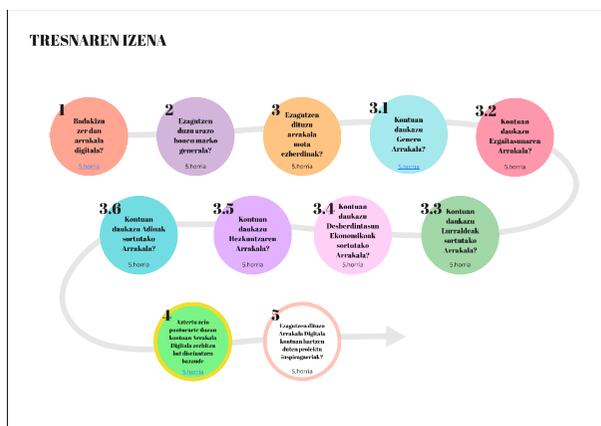
KT3 – Tresnaren kontraste eta ko-sorkuntza.

KT3 – Contraste y co-creación de la herramienta.



Tresnaren prototipoaren garapena ko-sorkuntzatik

Evolución de los prototipos de la herramienta desde la co-creación



P1

- Arrakala bakoitza gainditzeko tresnak lehenengo.
- Diseinutik nola eragin amaieran.

P2

- Prozesu baten planteamendua, diseinutik eragiteko
- Printzipioak
- Tresna sorta.

P3

- Arrakala bakoitzeko teoria
- Diseinutik eragiteko prozesua.
- Fase bakoitzeko tresna ezagunak.
- Amaieran arrakala bakoitzeko galderak.

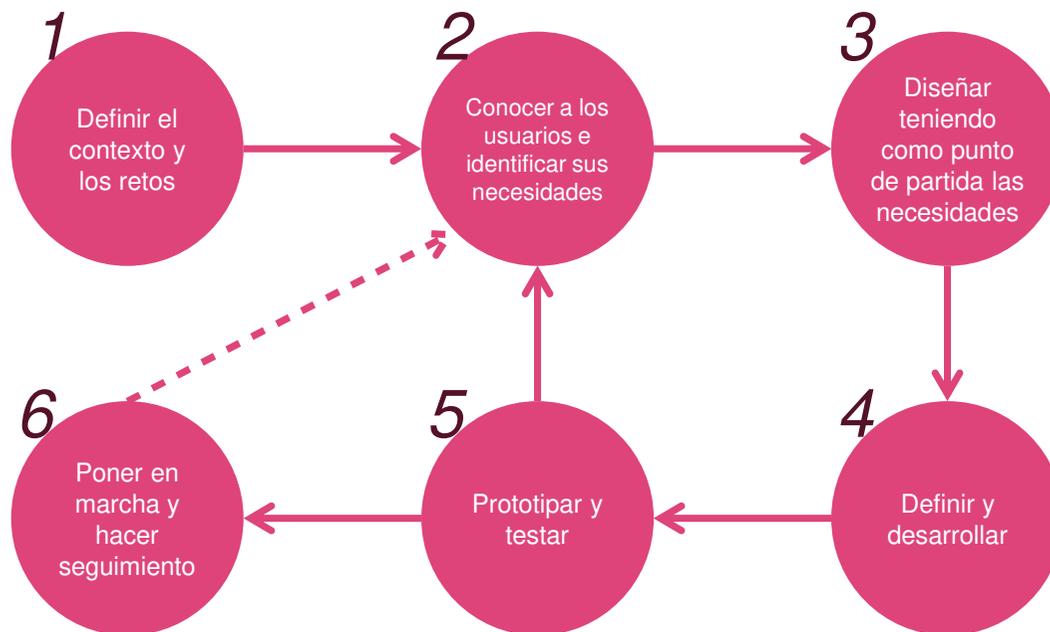
P4

- Diseinutik eragiteko prozesua.
- Fase bakoitzeko tresna ezagunak.
- Fase bakoitzean gidatutako txantiloak errazak, aplikagarriak.
- Amaieran autodiagnostiko galdera sorta, prozesuaren ingurukoa..

Gaur egungo bertsioa
Versión actual

Proceso para la creación de iniciativas digitales sin brechas

En las páginas siguientes se presentan los aspectos a tener en cuenta en las diferentes fases de creación de una iniciativa y las herramientas que pueden resultar útiles.



**Estaríamos hablando del mismo proceso en caso de que el proyecto empiece desde 0 o si estamos en una evaluación/ rediseño, aunque la base sería distinta.*



Proceso para la creación de iniciativas digitales sin brechas

Estas herramientas te ayudarán a crear iniciativas digitalizadas más eficaces para todos los usuarios.

1

Definir el reto y el contexto

- Mapa de proyectos.
- Mapa de agentes.
- Mapa de brechas.
- [Impact Ladder](#).
- Definiendo retos (MRK guía).
- Planificación de pruebas (DIY)

2

Conocer usuarios, Identificar necesidades

- Personas.
 - Un día en su vida.
 - Seguimiento de Personas (DIY)
- Mapa de empatía (por cada persona).
- Entrevistas:
 - Sesiones de trabajo de identificación de necesidades con usuarios
 - Guía para la dinamización de equipos (Gipuzkoako Foru Aldundia).

3

Diseñar en base a las necesidades

- Journey map.
- Mapa de objetivos.
- Mezcla de Mercadotecnia (DIY)
- Sesiones de cocreación con los usuarios.
 - Guía para la dinamización de equipos (MRK).
 - Lluvia de ideas.
 - Prospección.
 - Valoración de ideas.

4

Definir y desarrollar

- Priorización de ideas:
 - DAFO
 - Mapa de recursos
- Storyboard.
- Sombreros para pensar (DIY)

5

Prototipar y testar

- Role play.
- Probar con los usuarios
- Plan de Pruebas de Prototipo (DIY).

6

Puesta en marcha y seguimiento

- Autodiagnóstico..

1. Definir el reto y el contexto

¿En qué consiste?:

A la hora de diseñar una iniciativa es muy importante imaginar el proceso cómo va a ser. Gracias a ello, tendremos una fotografía general del proceso de desarrollo de la iniciativa.

Para iniciar una iniciativa y garantizar que la brecha digital se tiene en cuenta desde el principio, es necesario prestar especial atención a la definición y diseño de la iniciativa. Así, desde el principio se deberán definir varios aspectos:

- El reto de la iniciativa, cuál es la base.
- La palabra agentes se refiere a las personas o entidades que participan en el contexto en el que se desarrollará el proyecto. Desde los destinatarios del proyecto hasta los agentes que van a participar en el mismo a diferentes niveles, hay que identificarlos todos.
- Objetivos.
- Planificación y seguimiento

A tener en cuenta:

- En la definición del reto se tendrá en cuenta el contexto.
- Los agentes del proyecto serán las personas usuarias del resultado final que se genere, pero también el personal que ofrezca este servicio o cualquier otro.
- La ciudadanía es plural, por lo que habrá que tener en cuenta esta diversidad a la hora de diseñar el proyecto.
- A la hora de diseñar el proyecto hay que tener en cuenta que habrá que plantear un espacio para entender los procesos y definir la interoperabilidad de otras organizaciones.
- Se deberán pensar mecanismos para el seguimiento del proyecto, tanto a nivel interno como por parte de las personas participantes.

Herramientas útiles:

- Definiendo el reto (Guía para la creación del proyecto desde la perspectiva del diseño. Diputación Foral de Gipuzkoa).
- Mapa de agentes.
- Mapa de brechas.
- Mapa de proyectos.
- Planificación de pruebas (DIY).

En este momento del proceso, antes de empezar a trabajar, es interesante realizar una reflexión interna! Ver el apartado "Pensemos" del documento digitAhal.

1

Definir retos y contexto

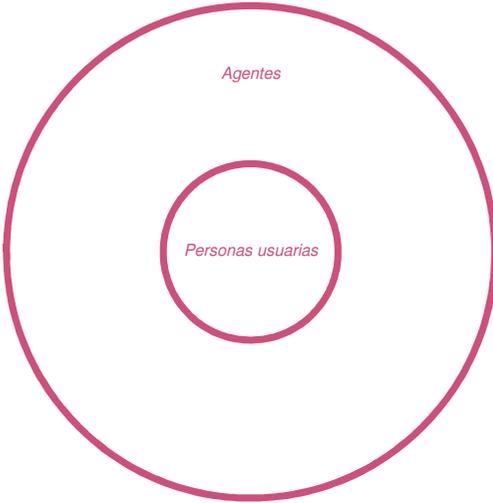
1. Definir el reto:

1.1. ¿Qué problema se quiere solucionar?

1.2. ¿Cuál es el resultado que se quiere lograr?

1.3. Crea la frase que defina el reto combinando los apartados anteriores

2. Mapa de Agentes: ¿Quiénes participan?



2.1. Cumplimentar el Mapa de Agentes e identificar, por un lado, quiénes son las personas usuarias de la iniciativa (perfiles diferentes) y los agentes que participan en su desarrollo.

2.2. Marcar desde los perfiles de las personas usuarias cuáles sufren los efectos de la Brecha Digital.

3. Marca qué tipo de brechas sufren los usuarios de la iniciativa:

- Brecha de género.
- Brecha por edad.
- Brecha por competencias.
- Brecha por desigualdad económicas.
- Brecha territorial.
- Brecha lingüística.
- Brecha cultural.
- Otra: _____

4. ¿Qué problemas creéis que pueden estar encontrar estos agentes?

5. Redefinir el reto:

Hurrengo pausoak:

Próximos pasos:





Gipuzkoako
Foru Aldundia
Gobernantza Departamentua



Eskerrik asko!

MARAKA