



Comunidades de Aprendizaje Inclusiva

Cubierta Verdes

II Edición

Febrero 2024-Marzo 2024



PROYECTO PILOTO

COMUNIDADES DE APRENDIZAJE CIUDADANA

ORIENTADAS A LA PRÁCTICA (CAPs)

OBJETIVOS:

Promocionar la participación ciudadana en el CIEC a través de las Comunidades de Aprendizaje inclusivas orientadas a la práctica (CAPs).

1. Objetivo General:

Desarrollar líneas de formación colaborativa con las entidades del ecosistema y del vecindario orientadas a la obtención de soluciones necesarias para el desarrollo de los proyectos empresariales cuyos modelos de negocio se encuadren en la sostenibilidad y/o en soluciones basadas en la naturaleza.

2. Objetivo específico 1:

A través de las comunidades de aprendizajes ciudadanas se desarrollaran proyectos pilotos de innovación social para el diseño de proyectos verdes inclusivos y circulares.

3. Objetivo Específico 2:

Involucrar la participación de empresas promotoras en la financiación de proyectos de soluciones basadas en la naturaleza inclusivos que puedan ser escalables y generen empleo para personas en riesgo de exclusión social.

PÚBLICO A QUE VA DIRIGIDO:

- Actores claves del tejido social del Distrito
- Estudiantes universitarios de grado y/o postgrado de carreras afines a las SBN
- Grandes empresas inversoras.

DETALLES:

- Número de Participantes: 20 personas (perfil multidisciplinar)
- Número de horas presenciales: 20 horas (5 sesiones de 4 horas)
- Número de horas de trabajo extra-clase para el desarrollo del proyecto: 20 horas
- Número de horas de Asesoramiento técnico y formativo totales: 20 horas



- Número de horas de Taller de Fabricación Digital opcional (Fablab): 5 horas presenciales

DESCRIPCIÓN:

La CAP permite poner en marcha un **proyecto de innovación social** transformador con la **participación directa de la ciudadanía** para la elaboración de proyectos escalables de soluciones basadas en la naturales (SBN) en el municipio. El objetivo es **involucrar el tejido social, grandes empresas inversoras y estudiantes universitarios de grado y/o postgrado** de disciplinas afines tales como **arquitectura, forestales o agronomía** en la elaboración de **proyectos pilotos de diseño de cubiertas verdes**, con el fin de que puedan ser agentes activos en la transformación del distrito y de la ciudad. Con acciones como esta, además, se **pretende fomentar la innovación, la accesibilidad a nuevos conocimientos y el aprendizaje, así como oportunidades de empleo verde sostenible**.

Las personas participantes trabajarán en equipos sobre un objetivo compartido para lograr el desarrollo de proyectos que pueden generar **nuevos modelos de negocio y/ o empleo verde, especialmente para población en riesgo de exclusión**. Se trata de un proceso donde se comparte conocimiento para llegar a un fin común y que se establece internamente un plan de trabajo, un cronograma y un método de intercambio de información para lograr el objetivo inicialmente planteado. A través de esta acción llevada a cabo en el marco del CIEC se fomentará el desarrollo de un ecosistema de economía circular que sea inclusivo.

METODOLOGÍA:

El equipo del **SBNLab.inclusión**, formado por el equipo de Fundación Juan XXIII se encargará de la organización y realización de los talleres, así como las labores de coordinación que aseguren la colaboración con los actores estratégicos. Las acciones serán desarrolladas por la Fundación con la contribución del equipo de expertos de referencia que participarán en las sesiones como facilitadores y dinamizadores y realizarán el acompañamiento y asesoramiento técnico de apoyo a los participantes de las comunidades de aprendizaje.

Los talleres serán realizados por dinamizadores y adoptando metodologías de participación e innovación social y procesos Agile que utilicen herramientas como Design Thinking, SCRUM, entre otras.

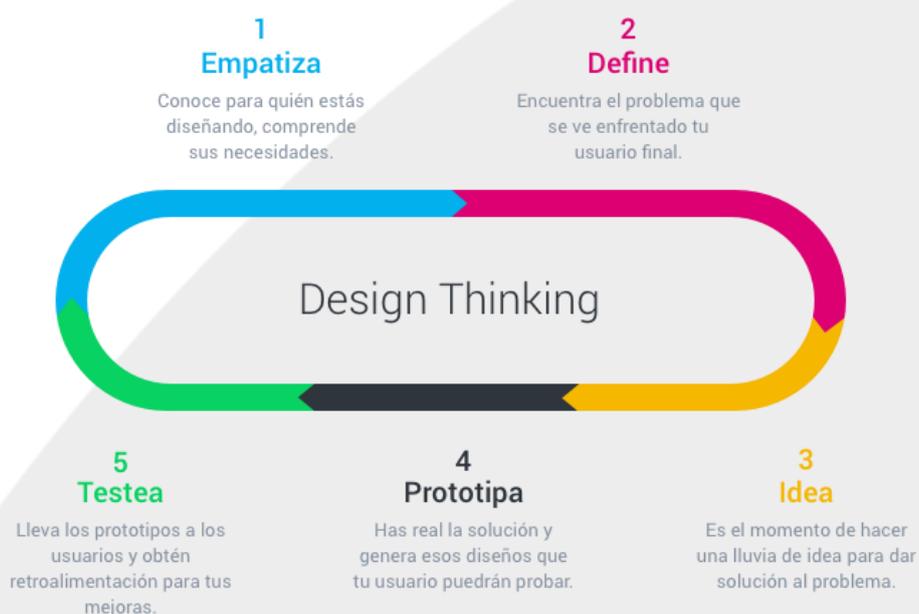
Proponemos que cada CAP participe un grupo de 20 personas, formado por actores claves con perfiles multidisciplinares, citados anteriormente. Se contempla el desarrollo de 5 talleres disruptivos de 4 horas de duración cada uno y 20 horas de asesoramiento técnico y formativo a los equipos participantes.

La formación se complementa con la participación opcional en un **taller de fabricación digital** (5 horas) realizado por el **Fablab del CIEC** con el fin de que se aplique este conocimiento en la fabricación de las maquetas y prototipos de los proyectos desarrollados (entregables).



PROGRAMA:

La CAP se desarrollará en cinco sesiones de 4 horas cada una donde los participantes trabajarán en equipo con el fin de diseñar un proyecto de cubierta verde, teniendo como punto de partida un caso real de un espacio que tiene que ser transformado. Las sesiones tendrán un intervalo de 1 semana entre ellas y se utilizará metodologías ágiles para la dinamización de la comunidad de aprendizaje. Los equipos contarán también con el asesoramiento técnico por parte de un equipo de expertos que podrán consultar puntualmente.



1. SESIÓN 1: Design Thinking: contacto con el proyecto (empatía)

Esta primera sesión se presentará la metodología del curso y se concretará los grupos de trabajo, así como se dará inicio al proceso de **Design Thinking** para el desarrollo participativo de un proyecto de cubierta verde (**entendimiento y exploración**). El objetivo de esta primera sesión es completar los tres primeros procesos creativos de esta metodología: Primeramente se centrará en conocer las necesidades de los beneficiarios del proyecto (**empatizar**), concretar los grupos de trabajo y el marco de actuación con los datos necesarios para el desarrollo del proyecto (**definir**), a través de la entrega de un dossier sobre cada proyecto, y se realizará dinámicas disruptivas para el desarrollo de ideas (**idear**). En la siguiente sesión se seguirán desarrollando las demás acciones para el desarrollo de un proyecto de cubierta verde.

- Introducción: 30
- Bienvenida: rueda de presentación con dinámica onírica: 40 minutos
- Formación de grupos, entrega del dossier sobre cada cubierta: 10 minutos.
- Descanso: 15 minutos
- Trabajo en Grupos: leer y entender los objetivos del proyecto y las necesidades del cliente con dinámica de empatía e inclusión: 1 hora 30 minutos



- Contar el proyecto: cada grupo hará una breve exposición para contar a los demás el proyecto en lo cual trabajarán: 30 minutos (aproximadamente 5 minutos por grupo)
- Cierre de la sesión: 20 minutos
- Material previo para trabajar en la sesión: Dossier con datos y planos detallados de la cubierta, perfil de las personas usuarias, aspectos inclusivos y el objetivo que se quiera alcanzar con el proyecto de cubierta verde (simular los datos de visita a la obra y las necesidades y expectativas del cliente)
- PMV (producto mínimo viable) para grupos de trabajo: presentación del proyecto a los demás grupos

2. SESIÓN 2: Design Thinking: codiseño I – Conceptualización y zonificación

El objetivo de esta segunda sesión es partir de un **proceso divergente** de desarrollo de ideas con el fin de generar ideas disruptivas e soluciones innovadoras para el diseño del proyecto. Para que a continuación se pueda avanzar en la **concreción de las ideas (proceso convergente)** para tener un primer borrador tangible del proyecto de cubiertas verdes, en ese caso, de la zonificación y usos de la cubierta. Para ello, seguiremos explorando y profundizando en los aspectos definitorios del proyecto:

- Introducción: 30 minutos
- Desarrollo de ideas (proceso divergente): 1 hora
- Descanso: 15 minutos
- Desarrollo de zonificación y detalles (proceso convergente): Feedback sobre las ideas presentadas, guía de pautas e inicio del desarrollo de proyecto técnico: 2 horas
- Cierre de la sesión: 15 minutos
- Material previo para trabajar en la sesión: planos e información de apoyo con guía de pautas con directrices básicas para el trabajo en grupo
- PMV para grupos de trabajo: proyecto con zonificación y usos con elementos definidos.

3. SESIÓN 3: Design Thinking: codiseño II – Desarrollo del anteproyecto y elementos singulares

Este tercer encuentro será dedicado a la **materialización de las ideas arquitectónicas del proyecto** (elementos artificiales: detalles de mobiliario, sombra, puntos de agua y etc...). Los equipos se centrarán en el desarrollo técnico del proyecto de cubierta teniendo en cuenta todas las necesidades técnicas requeridas para implementar las soluciones verdes y arquitectónicas elegidas, así como una primera aproximación respecto a los limitantes presupuestarios, los desafíos de la obra y las soluciones viables.

- Introducción: 30 minutos



- Desarrollo de ideas (proyecto técnico): 1 hora
- Descanso: 15 minutos
- Desarrollo de ideas (proyecto técnico artificial): 1 hora y 30 minutos.
- Cierre de la sesión: 30 minutos
- Material previo para trabajar en la sesión: planos e información de apoyo con guía de pautas con directrices básicas para el trabajo en grupo y ratios presupuestarios por partida
- PMV para grupos de trabajo: borrador del anteproyecto arquitectónico artificial definido

4. **SESIÓN 4: Design Thinking: codiseño III : Definición técnica, económica y ambiental**

Esta es la última sesión creativa del proceso y se centra en la definición final del proyecto de cubiertas verdes. Se trabajará sobre el aspecto natural de la cubierta (aspectos vegetativos) y el afinado para el pre-proyecto definitivo. Al final de esta sesión los equipos tendrán que tener desarrollado detalladamente un **proyecto integral de cubiertas verdes circulares**. A posterior, cada equipo elaborará un prototipo real, que exprese sus ideas de manera tangible para ser presentado en la última sesión. Para ello, podrán realizar una formación de 5 horas impartida por el Fablab del CIEC, con el fin de conocer las técnicas de fabricación digital y desarrollar sus prototipos utilizando tecnologías circulares.

- Introducción: 30 minutos
- Desarrollo de ideas (proyecto natural-vegetativo): 1 hora
- Descanso: 15 minutos
- Desarrollo de ideas (borrador pre proyecto integral): 2 horas
- Cierre de la sesión: 15 minutos
- PMV: proyecto detallado de las soluciones vegetadas y borrador del pre-proyecto integral que será presentado en la sesión siguiente (prototipos).

5. **SESIÓN 5: Presentación de los Proyectos: Prototipo y Testeo**

Finalizaremos esta comunidad de aprendizaje con un evento abierto de presentación por parte de cada equipo de los prototipos de cubiertas verdes desarrollados. Para la valoración de los mismos, invitaremos a expertos y beneficiarios de las cubiertas con el fin de testear y promocionar un feedback real de los pre-proyectos presentados por cada grupo. La finalidad es conocer todos los aspectos de excelencia y de mejora de cada proyecto con el fin de dar más valor a la experiencia y tener en cuenta las directrices imprescindibles que hacen posible su futura implementación.

- Presentación de los trabajos de los equipos: 2 horas (aproximadamente media hora por equipo)



- Descanso y Valoración de las propuestas por expertos y beneficiarios: 30 minutos
- Feedback sobre los proyectos finalizados: 1 hora.
- Cierre de la sesión y valoración del proceso: 30 minutos

CRONOGRAMA:

Las sesiones se realizarán presencialmente en el CIEC, en horario de las 15:00 a las 19:00 horas. El taller de fabricación digital es opcional y tendrá un horario más extendido desde las 14:30 a las 19:30 horas.

SESIONES PRESENCIALES	FECHAS
SESIÓN 1: Design Thinking: contacto con el proyecto (empatía)	Miércoles, 21 de febrero
SESIÓN 2: Design Thinking: codiseño I - Conceptualización y zonificación	Miércoles, 28 de febrero
SESIÓN 3: Design Thinking: codiseño II: Desarrollo del proyecto y elementos singulares	Miércoles, 6 de marzo
SESIÓN 4: Design Thinking: codiseño III: Definición técnica, económica y ambiental	Miércoles, 13 de marzo
SESIÓN EXTRA opcional: Fabricación Digital prototipos circulares (Fablab)	Jueves, 14 de marzo
SESIÓN 5: Presentación de Pre-Proyectos: Prototipo y Testeo	Miércoles, 20 de marzo

Traduciendo la diversidad
en inclusión
TODOS SOMOS JUAN

#YoSoyJuan

 fundación
JuanXXIII