

BASES DE PARTICIPACIÓ A LA HACKATÓ

**EDHACK
RAVAL**



edhack.cat

1. QUÈ ÉS L'EDHACK RAVAL?

Donar resposta als reptes educatius 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 educativa.

Amb aquest propòsit, sorgeix el projecte EDhack Raval per a fer del barri del Raval un laboratori d'innovació educativa, que sigui un motor generador de noves solucions que generin més i millors oportunitats educatives.

L'activitat principal del projecte és una gran trobada en format hackatò els dies 23 i 24 de febrer, al Museu Marítim de Barcelona. Una hackatò és un esdeveniment únic, vibrant, creatiu i d'aprenentatge on moltes persones de perfils diversos aborden problemes o reptes per equips, generant 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, inquietuts i aspiracions de les persones reals que hi ha darrera de cada context social i repte educatiu abordat. Idealment, inclourem a l'equip d'EDhackers a 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, estant així sempre connectats a la realitat de la comunitat.
- **PASSIÓ (Gaudim treballant):** la passió 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 generar llargues converses i debats, sinó de fer consensos i enfocaments ràpids que permetin a l'equip construir, testejar 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 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 rèpliques dels projectes seran completament lliures i obertes, cercant sempre el màxim impacte possible. A la [web del projecte](#) es publicaran totes les solucions, cercant 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.

2. QUINS SÓN ELS OBJECTIUS DE L'EDHACK RAVAL?

- 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 l'educació.
- Apoderar els agents educatius del barri per generar i liderar noves propostes de treball.
- Estendre una nova forma de resoldre reptes educatius i de treballar de forma comunitària.

3.

PER QUÈ UNA HACKATÓ EDUCATIVA AL RAVAL?

El Raval és un dels barris més emblemàtics de Barcelona. És el rovell de l'ou de la ciutat. Una zona petita però intensa, punt de trobada de persones d'arreu del Món, un node cultural i símbol històric de transformacions i reivindicacions. Compta amb la presència d'un fort teixit comunitari i associatiu, que dona resposta als múltiples reptes socials del barri.

L'EDHack Raval és un projecte que ha de servir per trobar solucions concretes als reptes educatius identificats a partir del Diagnòstic de l'Educació al Raval, desenvolupat en un procés participatiu al barri durant el curs 2016-2017. Es van detectar necessitats entorn a l'abandonament escolar prematur i la participació de les famílies en l'educació. Al barri es fa molt bona feina, des de fa molts anys, però encara trobem factors i xifres que ens demanen seguir donant el millor de tots i cada un dels agents que conformem la comunitat, en un sentit ample i obert.

A partir d'aquesta anàlisi, el Grup d'Educació Comunitària de la Fundació Tot Raval i la Fundació Jaume Bofill s'han aliat per abordar aquest context i convertir el Raval en un laboratori d'oportunitats educatives.

Els valors inherents a una hackatò educativa són compartits amb la feina feta al barri del Raval: talent divers, compromís social, diversitat radical, xarxa col·laborativa i sentiment de pertinença a la comunitat. Aquest encaix i motivació compartida fa emergir la creació de l'EDhack Raval.

En tot cas, el resultat de la hackatò, amb totes les solucions sorgides, ens marca només l'inici del que ha de ser una nova forma de relacionar-se, de crear i d'endegar noves iniciatives que facin front als reptes de sempre, i els que estan per arribar.

4.

QUINS SÓN ELS REPTES PLANTEJATS?

L'EDHack Raval, doncs, ha de servir per trobar solucions concretes als reptes educatius identificats a partir del Diagnòstic de l'Educació al Raval realitzat durant el curs 2016-2017. Conjuntament amb les entitats de l'equip impulsor, s'han definit 4 reptes. Els EDhackers, triarem un dels quatre reptes abans de la hackatò [al formulari de confirmació]. Aquesta tria serà lliure, i dependrà de la motivació, experiència, passió o curiositat de cada un/a.

- **REpte 1:** Com personalitzem els aprenentatges per evitar l'abandonament escolar? [#jopersonalitzo]
- **REpte 2:** Com acompanyem les transicions educatives per garantir l'èxit escolar? [#joacompanyo]
- **REpte 3:** Com enfortim les famílies perquè siguin motors de millora educativa? [#joenforteixo]
- **REpte 4:** Com connectem els actors educatius del barri per crear més i millors oportunitats? [#joconnecto]

5. I COM SERÀ LA HACKATÓ?

Un gran poder, comporta una gran responsabilitat! Per tant, participar a la hackatò suposa el compromís [i privilegi] de viure una experiència en la seva totalitat.

Per entendre com funcionarà la hackatò de l'EDhack Raval destaquem alguns dels aspectes clau:

AGENDA I FASES

1. COnnecta: 23 DE FEBRER DE 17:15H A 21:00H

OBJECTIUS:

- > Crear un equip altament complementari, compromès i motivat.
- > Definir un destinatari per a les 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", com de trobar aquelles persones que tenen el coneixement i habilitats que poden complementar-se amb les teves. Així les solucions resultants poden seran més completes i potents. I també t'ho passes millor!
- Els equips no es poden canviar un cop conformats. A no ser que hi hagi 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 hackatò 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, preguntant-se qui hi ha darrera del repte triat. Es tracta de fixar-nos un destinatari pel 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: 24 DE FEBRER DE 08:45H A 18:30H (APROX.)

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 aquest segona fase, la més creativa, cada equip generarà moltes idees que resolguin d'una manera única el problema. De totes les idees, 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, s'iniciarà el procés de prototipatge, on 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 en posarà les 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 darrera 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: 24 DE FEBRER DE 18:30H A 21:00H (APROX.)

OBJECTIUS:

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

En aquest 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 que hi veiem més potencial a l'hora de resoldre el repte. En una primera fase, els equips del mateix repte (aproximadament 12) faran una breu exposició. En base a això, els mateixos equips votaran qui consideren que ha d'avançar a la fase següent, i per tant, presentar en plenària la seva solució. 1 de cada 3 equips, aproximadament, passarà de fase. 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 realitzaran les presentacions en 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 tothom.

6. QUI ENS ACOMPANYARÀ?

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

7. QUÈ CAL PORTAR A LA HACKATÓ?

EL més important és venir amb les piles carregades i l' #actitudEDhacker. A part d'això, algunes 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 de cap dispositiu, l'organització intentarà trobar una solució!
- Tots els àpats són gratuïts pels EDhackers i estan inclosos a 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 sense cap idea prèvia. Les 3 opcions són correctes, però recomanem que t'imaginis prèviament a quin tipus d'equip vols estar i quin tipus de projecte t'agradaria desenvolupar.

8. COM ES VALORARAN LES SOLUCIONS?

Hi haurà una primera tria dels prototips més prometedors. Els equips del mateix repte es votaran entre ells. Aquells equips triats pels mateixos EDhackers accediran a la presentació final de la hackató. Aproximadament 1 de cada 3 equips accediran a les presentacions finals.

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

- 1 — **Rellevància** [generació de més i millors oportunitats educatives].
- 2 — **Viabilitat** [experiència prèvia de l'equip i coneixement de l'àmbit en el que s'emmarca].
- 3 — **Originalitat** [enfocament del repte creatiu i original].
- 4 — **Xarxa** [implicació d'altres professionals i entitats de la comunitat].
- 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].

[Aquests criteris estan ordenats de més a menys important.]

9. QUI POT PARTICIPAR A LA HACKATÓ?

Tothom major de 16 anys. A partir d'aquí, són benvingudes totes les persones apassionades per transformar l'educació per generar més i millor oportunitats al barri del Raval!

Allò més important per a 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 hackató 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 feina desenvolupada es compartiran en obert, sense excepció.
- **Ser horitzontals:** no entenem de jerarquies, entenem de rols i tasques. Ningú està per sobre de ningú i tothom ha de tenir un paper important a l'equip.
- **Ser agosarats:** fem una hackató 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 l'educació!

10. COM SELECCIONAREM ELS PARTICIPANTS?

Hi ha un màxim de 200 places. Es farà un procés de pre-inscripció, el qual ens permetrà valorar els perfils i candidatures amb dos objectius importants:

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

A principis de febrer es realitzarà un procés de confirmació que ens permetrà acotar la participació, la distribució per reptes i altres elements logístics necessaris per fer que sigui una trobada única i especial per a tothom.



11. A QUÈ ES COMPROMET L'ORGANITZACIÓ DE L'EDHACK RAVAL?

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 inspiració del mentors i mentores. Amb ells/es 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 hackató, oferir el suport necessari a les primeres passes dels nous projectes dels EDhackers.
- Es contempla que després de l'acompanyament s'organitzi un acte obert per donar visibilitat i xarxa als projectes sortints de l'acceleradora. [data a determinar]

GUIA METODOLÒGICA

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

PREMIS

- Hi haurà 3 equips, que a part de l'accés a l'acceleradora EDhacker, rebran un premi econòmic encaminat a fer possible que els projectes es puguin desenvolupar:
 - > Primer premi: 2.500€
 - > Segon premi: 1.500€
 - > Tercer premi: 1.000€

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.
- Streaming [connexió en directe] dels projectes que realitzin la presentació ala hackató a través de la pàgina web del projecte [www.edhack.cat].

12. A QUÈ ENS COMPROMETEN ELS EDHACKERS?

- Participar a tota la hackató sencera:
 - > 23 de febrer de 17:45h a 21:00h
 - > 24 de febrer de 08:45h a 21:00h
- 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 hackató 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 hackató!



13. QUI IMPULSA L'EDHACK RAVAL?

L'EDhack Raval sorgeix de la col·laboració entre la Fundació Jaume Bofill i el Grup d'Educació Comunitària de la Fundació Tot Raval.

Cal destacar la implicació de les entitats membres del Grup Impulsor en la conceptualització i realització, així com la participació de les 28 entitats membres que conformen la plenària del Grup d'Educació Comunitària, a l'hora d'activar la comunitat i activar la participació del barri.

ENTITATS IMPULSORES:



PATROCINADORS



ENTITATS DEL GRUP MOTOR



Colectic

Tecnologia per la
transformació social



COL·LABORADORS



14. COM ENS PODEM COMUNICAR? TENIU DUBTES?

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

Ens trobem a les xarxes socials:

 — [Twitter](#)  — [Instagram](#)

I podeu posar-vos en contacte amb nosaltres en tot moment:

 — raval@edhack.cat  — 637 809 716

15. ALTRES INFORMACIONS

AVÍS LEGAL

Els participants a l'Edhack Raval accepten l'avís legal de la Fundació Jaume Bofill que podeu consultar aquí: [clicka](#)

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

Acceptant aquest avís legal també doneu consentiment a l'organització (Fundació Jaume Bofill i Fundació Tot Raval) 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 FREQUENTS

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



**ED
HACK
RAVAL**

edhack.cat

2018