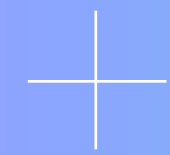


Ziurgabetasunean zehar nabigatzen miatzea
eta ikastea diseinuaren bitartez

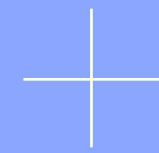
Ekaitz *(In)*Perfektua



“Ez geunden ozeanoak inguratutako
uharte baten zoru sendoan, alfonbra
hegalari baten gainean baizik”

Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*

©ESPF Éditeur, Paris, 1990



Proiektua

Ekaitz (*In**)Perfektua

Design For Value



Ekaitz
(In)Perfektua

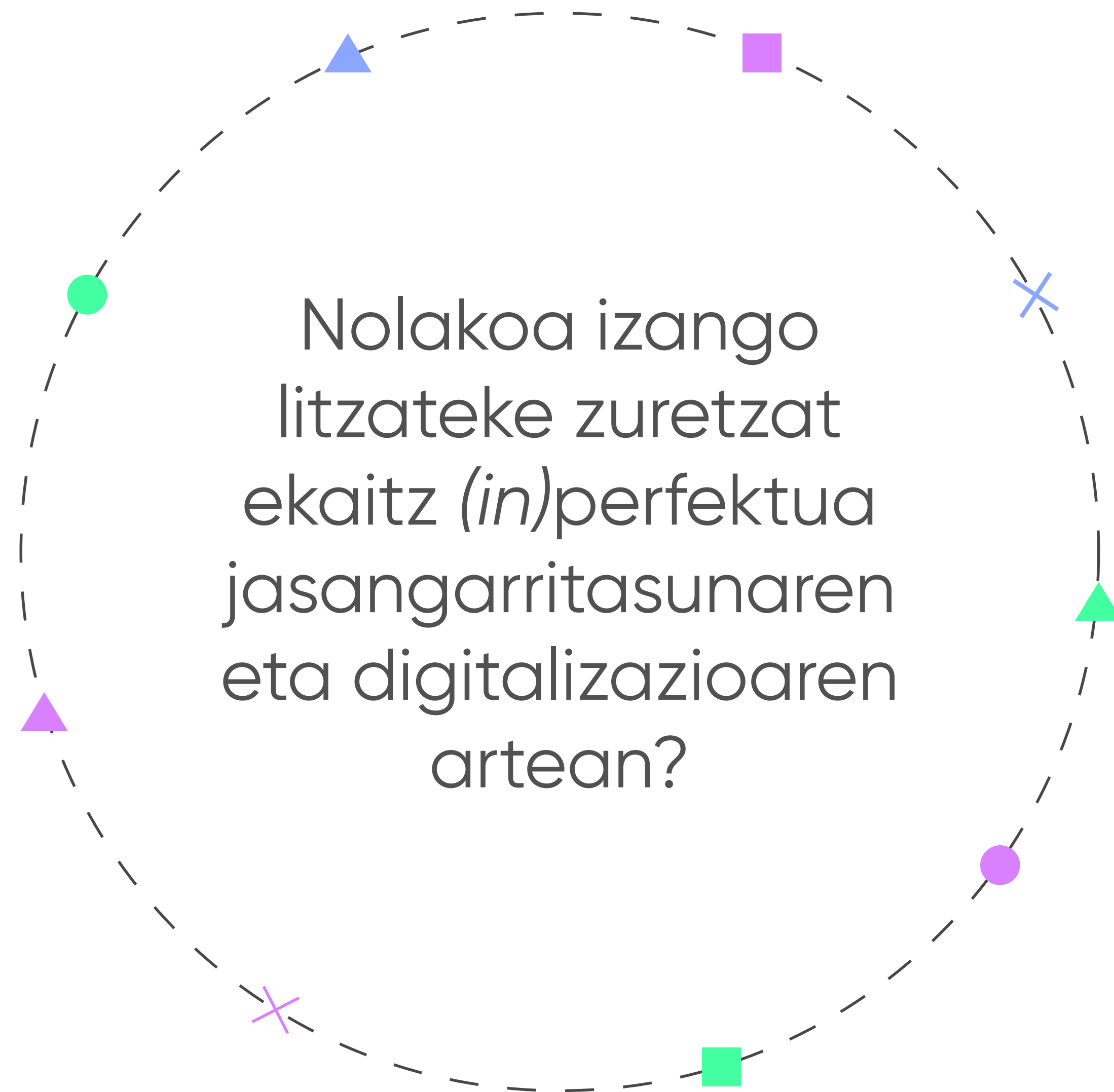


Digitalizazioa
+
Jasangarritasuna

Ongi etorri Ekaitz (In)Perfektura, elkarrizketaren eta esperimentazioaren bidez eraldatzeko espaziora.

Ikuspegi inspiratzailea, eragingarria eta mugiaraziko diguna lortzeko tokia, diseinuaren begiradaren bidez.

Lurralde berri batean murgiltzeko aukera, egungo merkatuaren bi indar nagusiak bat egitetik sortutako lurraldean: Jasangarritasuna eta Digitalizazioa.

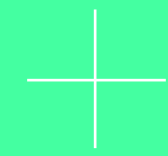




Digitalizazioa



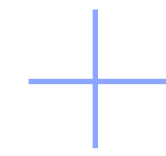
Jasangarritasuna



Prozesua

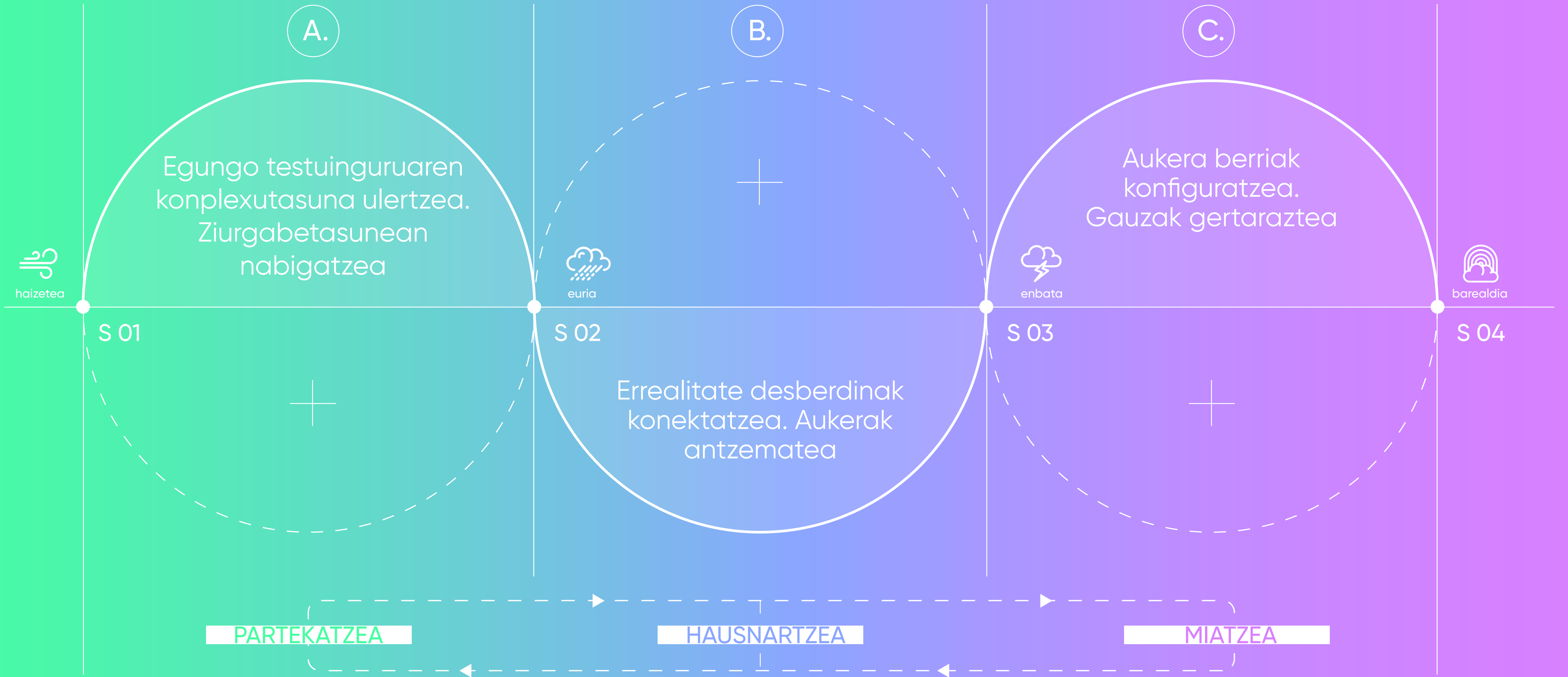
Lankidetzeta-mahaiak

Prozesua



Mahai lankidetzakoak, baterako
sorkuntzakoak, inspiratzaileak eta
esperimentalak, puzzle partekatu gisa
diseinatuak, gu eraldatzeko solasean
aritzekoak

Esparru esperimentala Eraldatzeko solasean aritzea



Konplexutasuna ulertzea

Inspirazioa

Gogoetara gonbidatzen duten estimuluak

Erronka

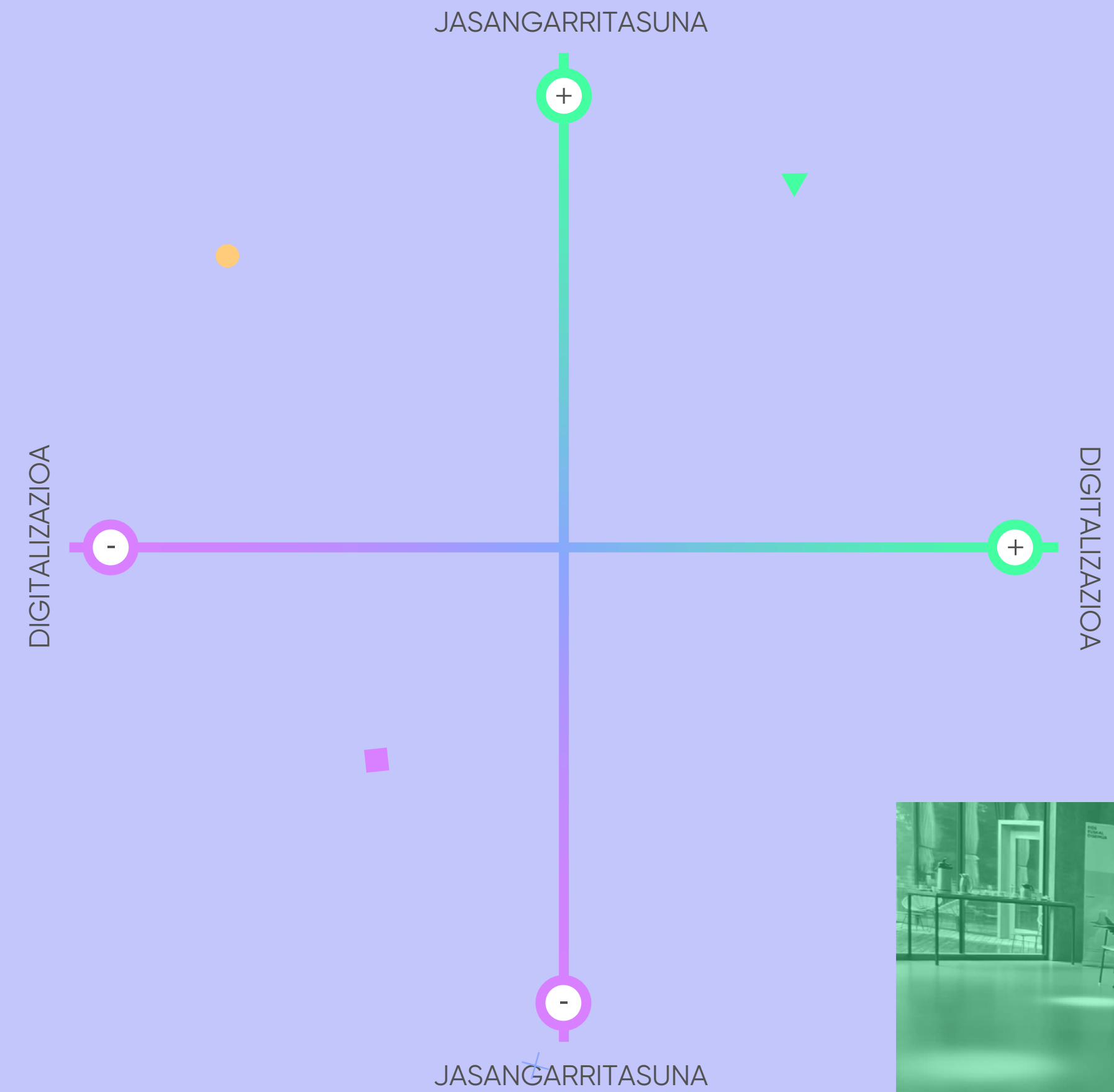
Motibaziotik aurre egiteko erronkak

Idea

Ekaitzetik sortzen diren aukerak

Galdera

Zalantzak, gogoetak, proposamenak...



Digitalizazioa  Jasangarritasuna

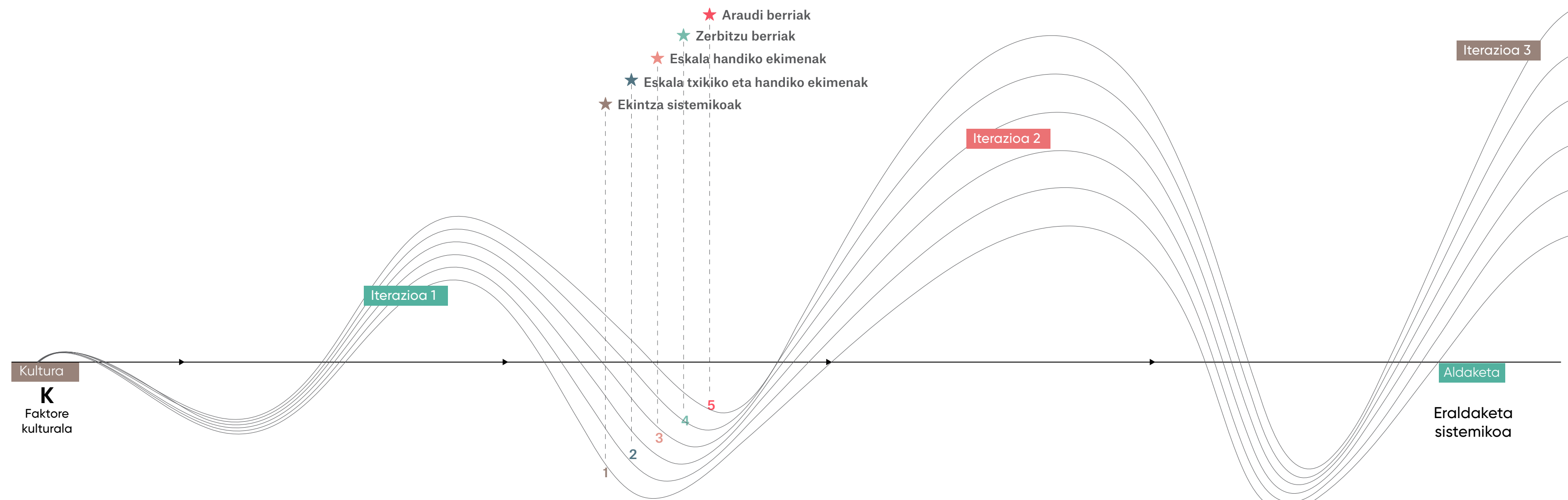
Marraztu tximista bat koadrantean eta adierazi zure ustez gaur egun zure erakundea zein posiziotan dagoen

Design For Value

Konplexutasuna ulertzea



Aldaketaren teoria. Transformazio-olatuak ALC^K Agirre Lehendakaria Center



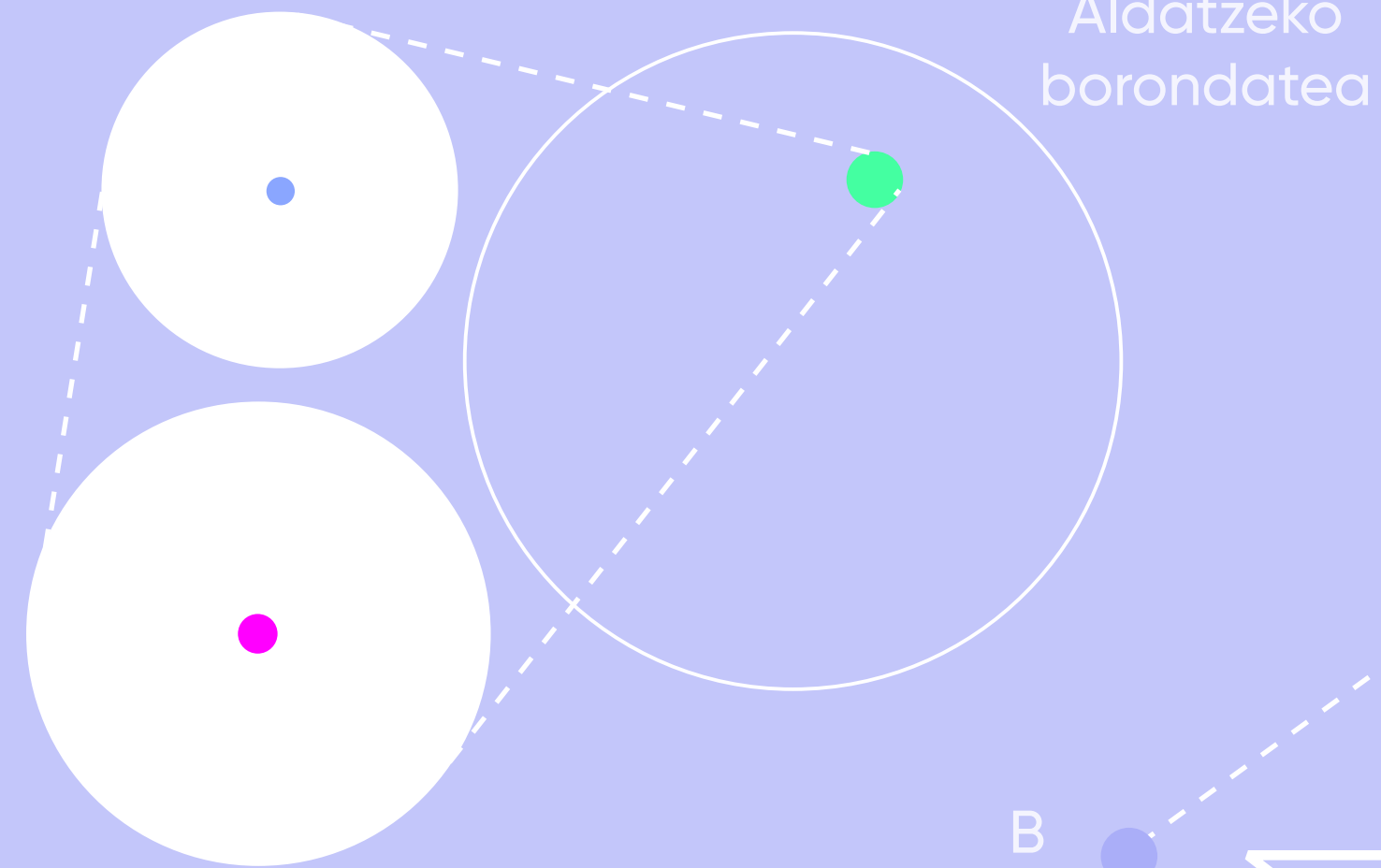
Narratiba partekatuek (K) bultzatzen dituzte olatuak norabide berean.

Geruza anitzeko portfolioa: (1) 5 mailatan lan egitea, aldaketa sistemikoa lortzeko; (2) konplexutasun-maila desberdinei K faktoretik heltzea; (3) ekintza horiek guztiak elkarren artean konektatzea.



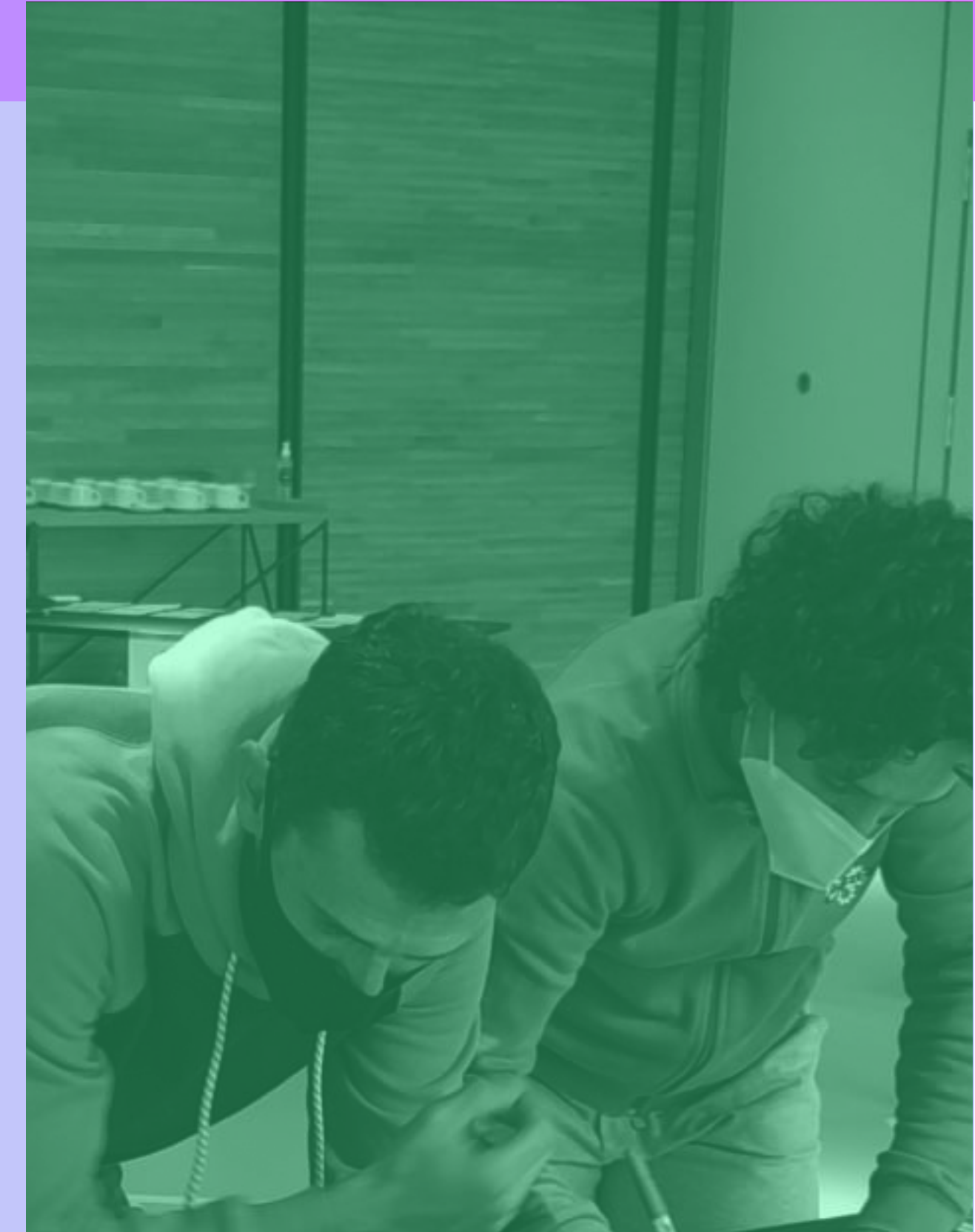
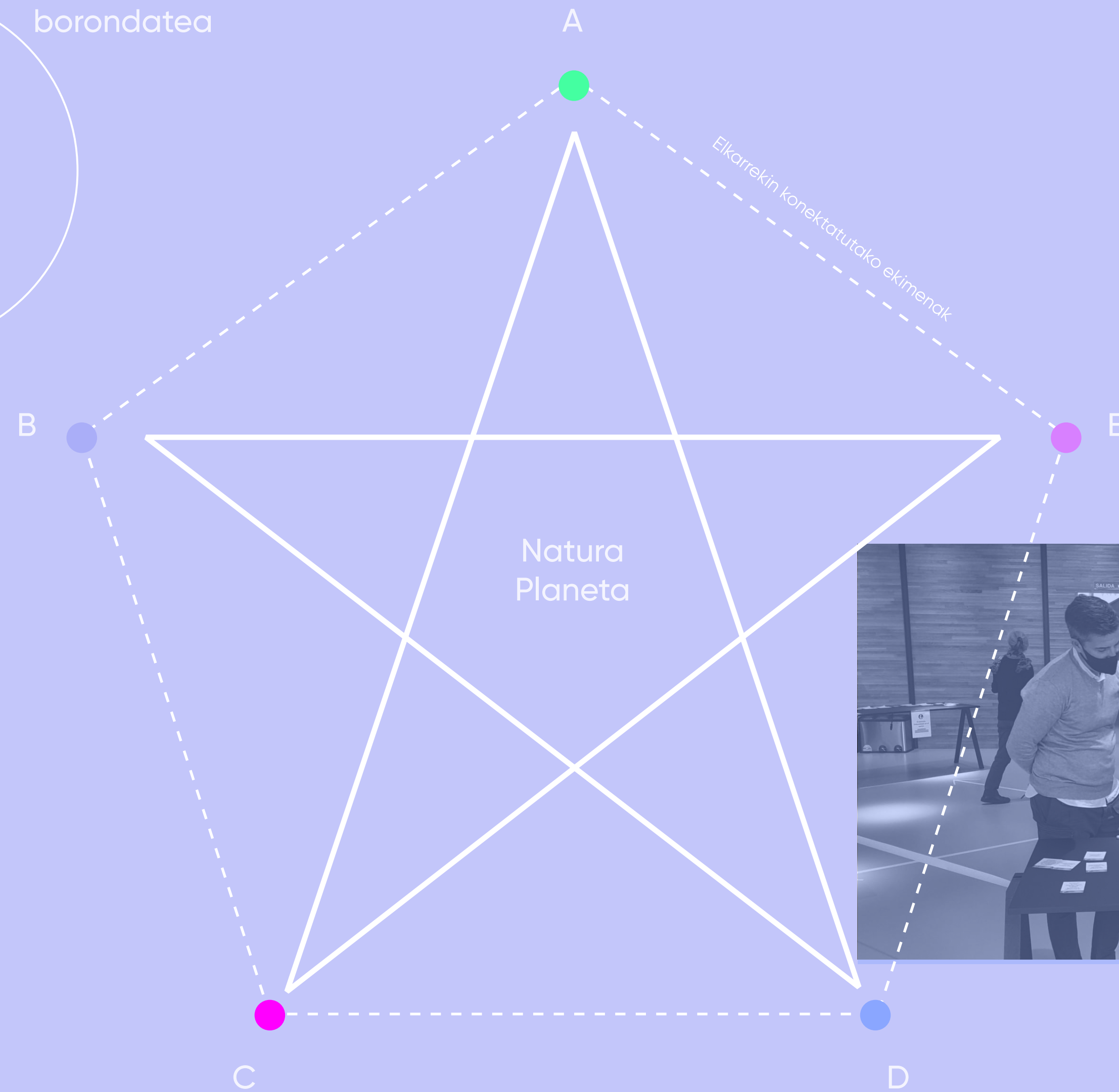
Gauzak gertaraztea

Gogoeta



Irudimena

Emilio Muñoz Ruizen gogoetetan inspiratutako grafikoa



Design For Value

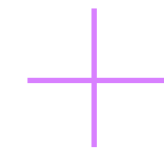


Pertsonak

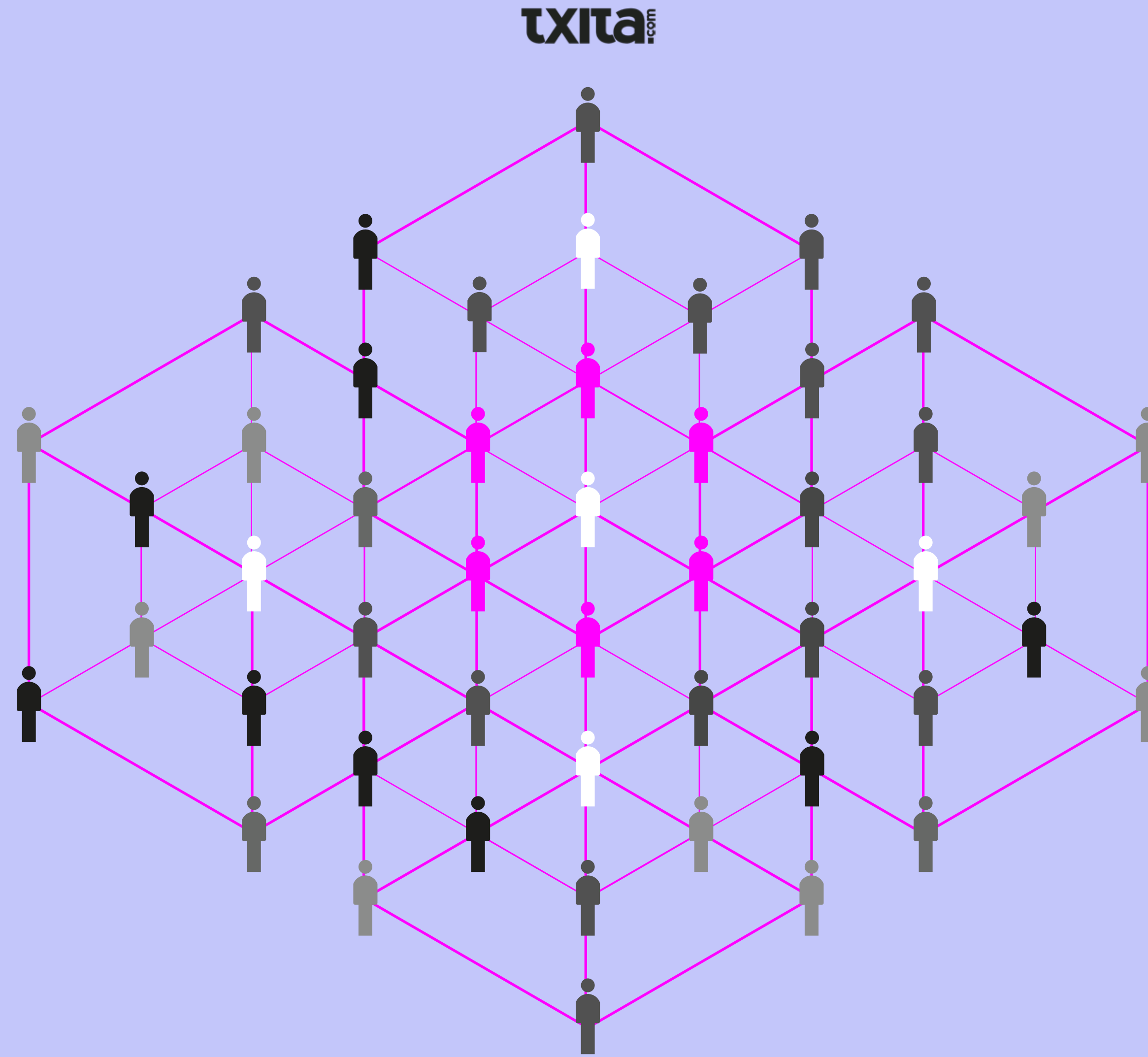
Hitz egin eraldatzeko

Design For Value

Pertsonak



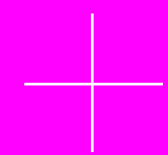
Beste pertsonak batzuekin hitz egitea
ikasteko, pasioz kutsatzeko, beste
begirada batzuk aurkitzeko...
huts egiten ausartzea!



- Enpresak
 - Adituak
 - Diseinugileak
-

Lankidetzeta-mahaietan parte hartzen duten pertsonak

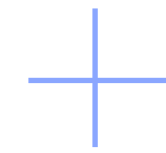




Helburua

Eraldaketarako gakoak

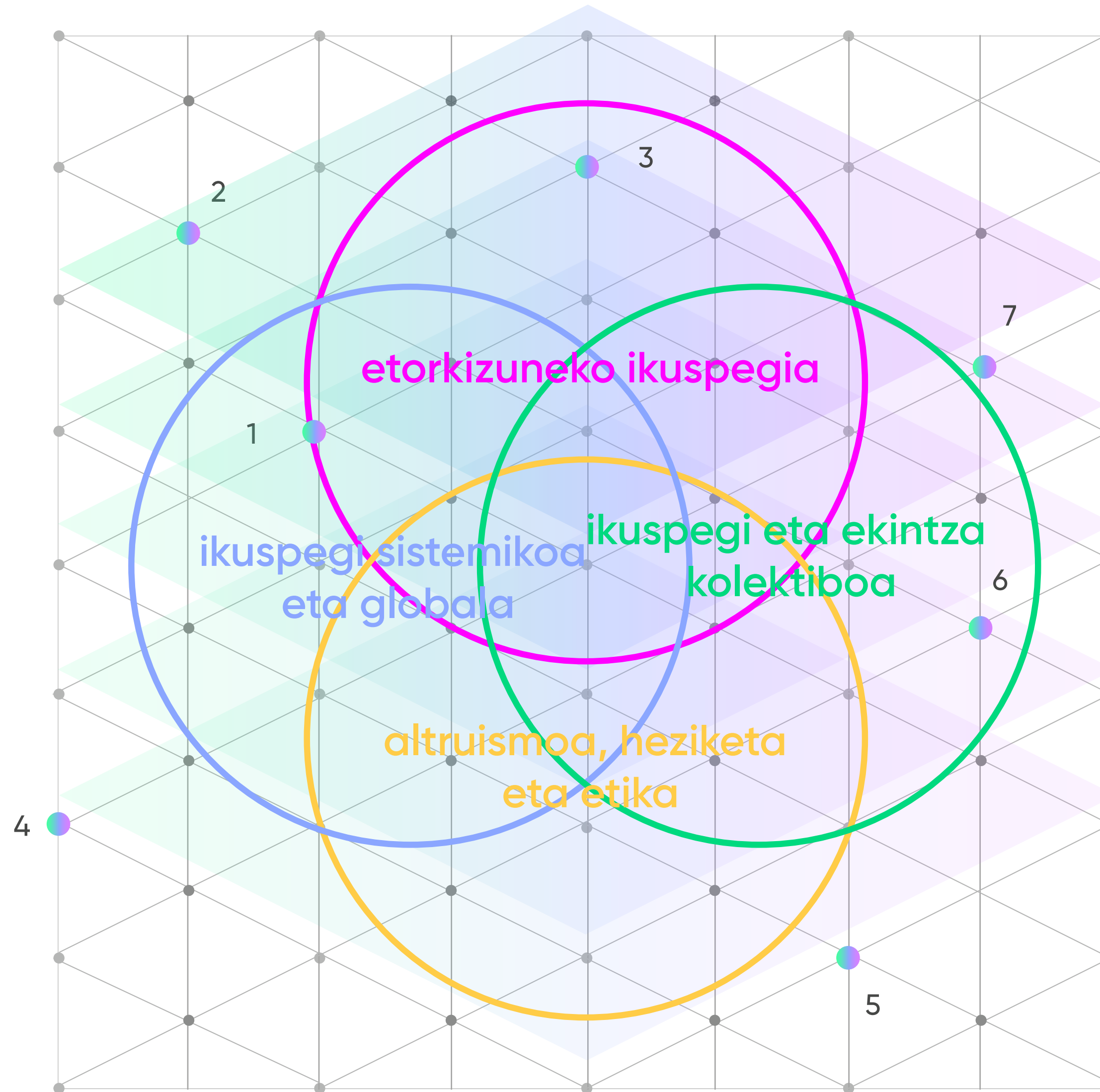
Helburua



“Asmo batek, egiazkoa izateko,
ondo oinarrituta egon behar du”

Kontzeptu-esparrua

Bilatu zure posizioa.
Aurkitu zure helburua



- 1. Ikuspegi eta ekintza kolektiboa
- 2. Planeta (natura) erdigunean
- 3. Etorkizuneko ikuspegia ziurgabetasun-garaian
- 4. Ikuspegi eta ekintza sistemikoa
- 5. Altruismoa, heziketa eta etika
- 6. Negozio jasangarria eta errentagarria
- 7. Digitalizazio helburuduna

- planeta erdigunean
- balantze hirukoitza
- glokalitatea
- heziketa inspirazioa
- digitalizazio helburuduna

01.

Ikuspegi eta ekintza kolektiboa

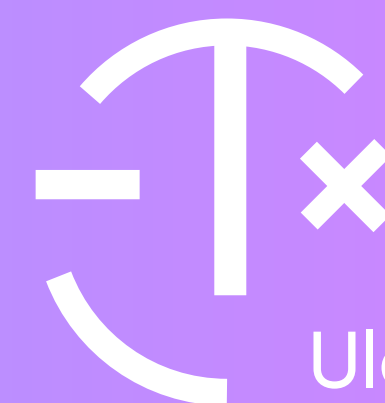
Kolektibotasunetik pentsatzea, helburu komun baten parte sentitzea



Mugiaraziko gaituzten
narratiba berriak



Begirada berri bat,
kolektiboki eraikia eta
etorkizunera bideratua



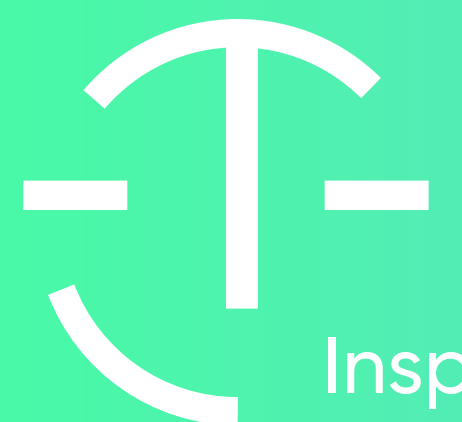
Ulertzea eta elkar ulertzea



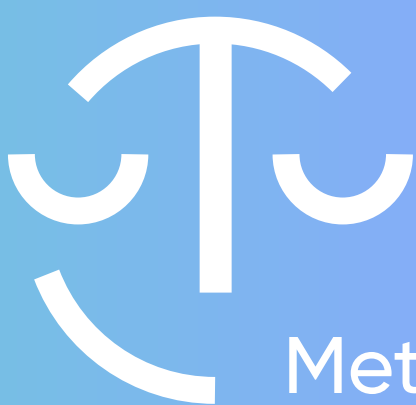
Beste batenaren gainean
eraikitzea, jabetzeko
boterea, eboluzionatzeko



Aurrerapen txikiak ospatzea...
Konpromisoa eta aktibismoa
sustatzeko motibazioa



Inspiratzea eta inplikatzeko,
kutsatze-efektua sortzea



Metodologiak, tresnak eta
eragileak, askotarikoak eta
inspiratzaileak



Ezagutza partekatzea,
aurrera egiteko

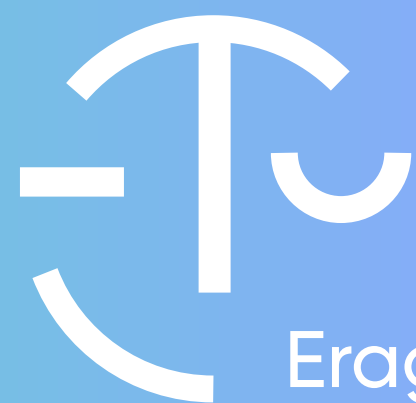
02.

Planeta (natura) erdigunean

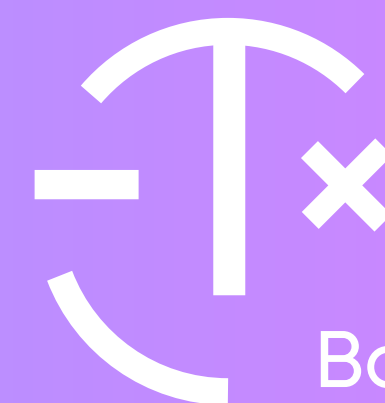
Jasangarritasuna, biziraupenerako premiatzat



Ez bakarrik egiten dugunaren inpaktua murriztea, baizik eta gauzak birplanteatzea eta beste modu batean egitea



Eragiten dugun inpaktuaren eta sortzen dugun onuraren arteko oreka bilatzea



Baliabideak urriak dira; han egiten du bat eraldaketa digitalak jasangarritasunarekin



Ohitura eta kutsadura kulturaletatik askatzea, (Berr)aztertze zirkularra



Produkzio mugagabearen paradigma zalantzan jartzea, erabilera-eredua berritzea



Digitalizazio "berde" baterantz: humanismo digitala eta algoritmo ekozentratuak



"Way to zero" jarrera



Ekonomia birsortzaile eta "glokal"erantz joatea

03.

Etorkizuneko ikuspegia ziurgabetasun-garaian

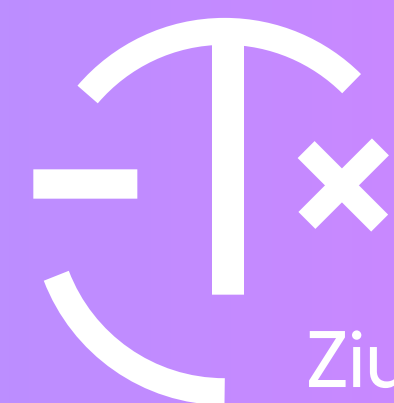
Helburu desiragarri baterantz, helburu argiarekin



Helbururik gabe, ez dago eraldaketarik egiterik



Mundu desiragarria, etorkizun desiragarria... bultzada gisa



Ziurgabetasunen, atzerazintasunen eta infoxikazioaren munduan jariatzen ikastea



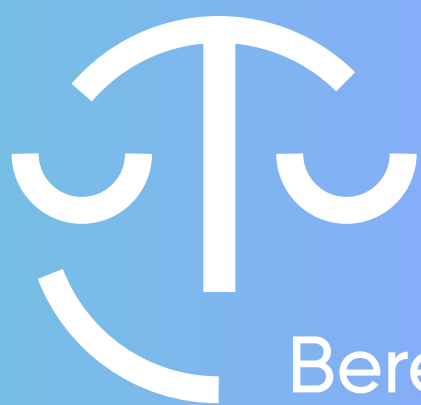
Sormena, etorkizun desiragarri hori irudikatzeke tresna



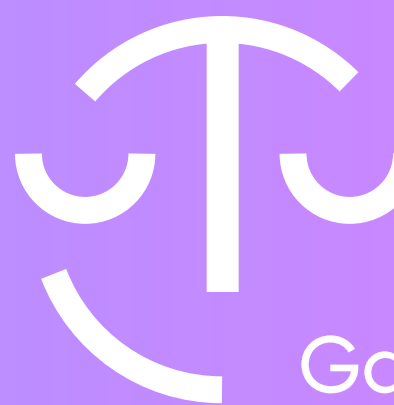
Beste eredu batzuk bilatzea: kolektiboa, indibidualaren aurrean; epe luzea, berehalakoaren aurrean; oparotasuna, hazkundearen aurrean...



Gure bizitzaren plano birtuala; errealitate berriak irudikatzea



Berehalakotasunaren eta presa subjektiboaren diktadura gainditzea



Gaur egiten dugunak eragina du etorkizunean

04.

Ikuspegi eta ekintza sistemikoa

Giza garapen jasangarriantz



Sisteman eragina duten
elementu guztiak
bistaratzea



Hainbat esparrutan
elkarrekin konektatutako
ekimen sorta bat
konbinatzea



Berrikuntza-/ekintza-mailen
arteko oreka bilatzea



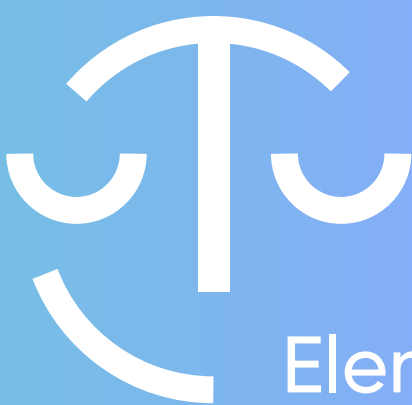
Diharduten dinamikak,
narratiba ezkutuak eta
metanarratibak ezagutzea



Prozesu iteratiboak sortzea
mugimendu-logika batekin,
kultura aldaketarako eragile gisa
hartuta



Informazio partekatua,
baliozkoa, adostua
-egiazkoa eta egiaztatua-,
aurrera egiteko oinarritzat
har dezagun



Elementu kulturala
aldaketa-prozesuetan
integratzea



Aldaketarako mugimendu
berriak eraikitzea

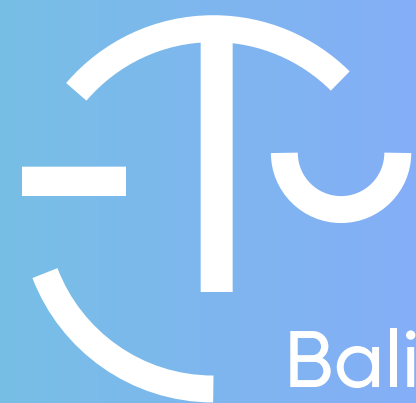
05.

Altruismoa, heziketa eta etika

Atseginenaren biziraupena*



Hausnartzeko espazioak diseinatzea, erratu ahal izateko



Balio pertsonalen eta erakunde-balioen arteko dikotomia gainditzea



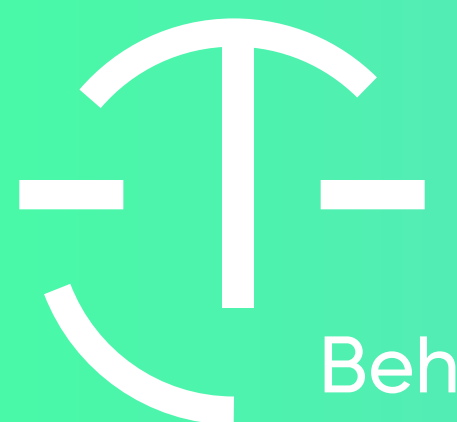
Guztiontzako helburu komunak bilatzen heztea



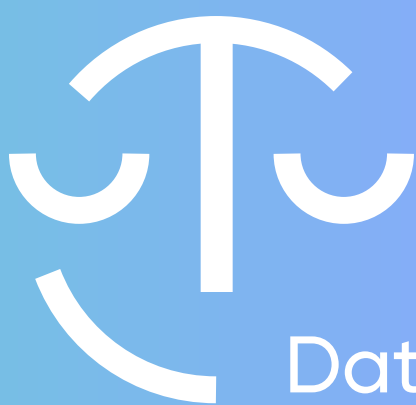
Kalteberatasunaren eta inperfekzioaren boterea aukera berriak antzemateko



Erantzukizunaren, enpatiaren eta justizia sozialaren balioetan inspiratutako etika



Beharrezkoa den horretan heztea... Kontsumo eta produkzio kontzientea



Datuak, aberastu eta hezteko erabiltzea

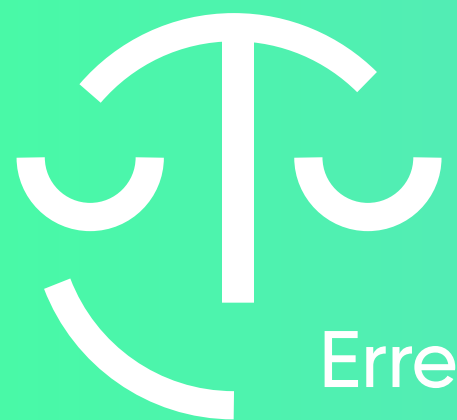


Ausardiaz eta apaltasunez jokatzeko

06.

Negozio jasangarria eta errentagarria

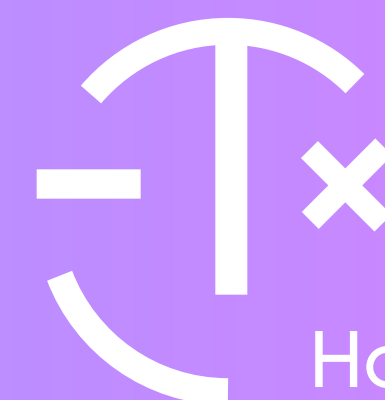
Ekonomia lineala gainditzea, ekonomia zirkularra lortzeko



Errentagarriak izatea gizarte- eta ingurumen-iraunkortasunaren paradigma berriaren barruan



Balantze hirukoitza: Soziala, Ekonomikoa, Ingurumenekoa



Hobeto neurtzeko, hobeto banatzeko, beharrezkoa dena bakarrik fabrikatzeko teknologia



Jasangarriak ez bagara, ez da eraldatzeko negoziaririk geratuko... Hazteko modu asko daude



Eraginkorrak eta errentagarriak izateaz ahaztea, ez horrela izateari uzteko, baizik eta beste modu batean izateko



Ekimen eta enpresa jasangarriekiko benetako konpromiso publiko eraginkorra



Jasangarritasuna/errentagarritasuna binomioa posible dela kontzientziatzea



Sektoreko eragile espezifikoaren sare aktiboa eta jardueraren sistema

07.

Digitalizazio helburuduna

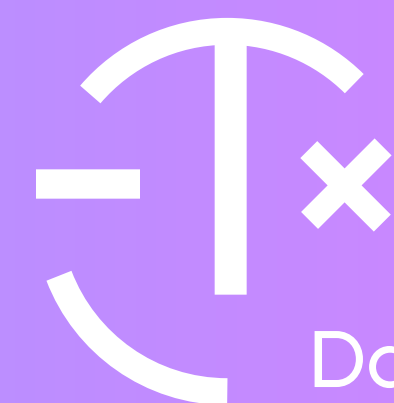
Digitalizazioa tresna gisa



Helburu argirik gabeko eraldaketa digitalak ez du zentzurik



Digitalizazioa giza garapen jasangarriaren alde



Datuaren jabetza, pribatutasuna, konfidentzialtasuna eta segurtasuna



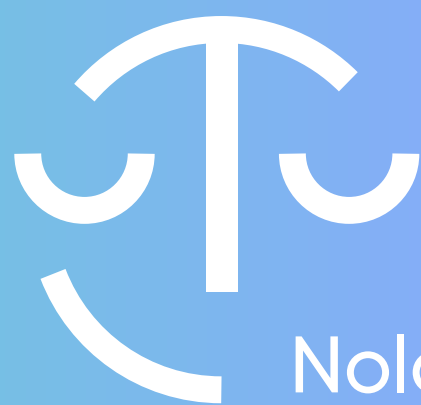
Adimen artifiziala, mapatzeko, sentsorizatzeko, marrazteko, aurreikusteko, agertokiak simulatzeko eta erabakiak hartzeko informazioa emateko



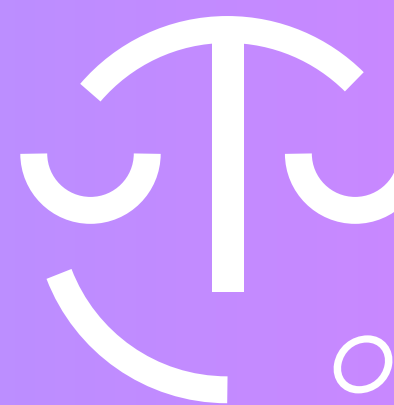
Tresna digitalek feedback askoz azkarragoa ez ezik, etorkizunerako proiektzioa ere eman diezagukete



Zer egin datuekin eta zein muga etikorekin



Nola izan oso digitala eta autonomia izaten jarraitu, aldi berean



Online/offline, hibridoa geratzeko iritsi da

Proiektua

"DESIGN FOR VALUE - Balio estrategikoa emanaz Diseinuaren ikuspegitik" EIDEk (Asociación del Diseño Vasco/Euskal Diseinuaren Elkartea) bultzatzen du eta Gipuzkoako Foru Aldundiaren (Ekonomia Sustapena, Turismoa eta Landa Inguruneko Saila) laguntza du

Taldea

Benicio Aguerrea Fuentes

EIDeko koordinatzailea, industria-diseinugilea eta diseinuaren kudeatzailea

www.linkedin.com/in/benicioaguerrea/

Angélica Barco Fernández

Zuzendari sortzailea, estrategietan eta marken diseinuan aditua

www.linkedin.com/in/angelicabarco/

Brigitte Sauvage

Diseinugile independentea, diseinu estrategikoan eta ko-sorkuntzan espezializatua

www.linkedin.com/in/bsauvage/

Adrián Larripa Artieda

Diseinuaren bidezko berrikuntza-prozesuetan aditua

www.linkedin.com/in/adrianlarripa/

Olaia Irulegi Garmendia

Diseinu-zuzendaria, proiektu berritzaileen eta talde sortzaileen kudeaketan espezializatua

www.linkedin.com/in/olaiairulegi/

Nora Inoriza Herrero

Diseinugilea, estrategian eta erabiltzaileen esperientzian aditua

www.linkedin.com/in/norainoriza/

José Ignacio Aranes Usandizaga

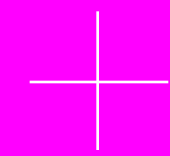
DOKUren zuzendaria: azterketa, dokumentazioa eta edukien sorkuntza

Programa
EKONOMIA SORTZAILEA 2020

**Gipuzkoako
Foru Aldundia**
Ekonomia Sustapeneko,
Turismoko eta Landa
Inguruneko Departamentua



**Diputación Foral
de Gipuzkoa**
Departamento de Promoción
Económica, Turismo
y Medio Rural



“Exploring the value that design
offers business and human growth”

Design For Value