

HACKCAMP “Patrimonio cultural, turismo de interior y sostenibilidad”

El [Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico](#) y el colectivo [ZEMOS98](#) S.C.A. organizamos una actividad de dinamización incluida en el proyecto *Patrimonio Cultural y Natural en Andalucía: gestión sostenible del turismo, recuperación patrimonial y transferencia socioeconómica* dirigido por el [Campus de Excelencia Internacional en Patrimonio PATRIMONIUM10](#), aprobado dentro de la iniciativa de [proyectos RIS3](#).

La actividad consiste en la celebración de un Hackcamp los días **22 y 23 de noviembre de 2021** en la [Universidad Internacional de Andalucía \(UNIA\) sede Antonio Machado de Baeza \(Jaén\)](#).

Los Hackcamp son encuentros para la creación colectiva y el prototipado de soluciones, en nuestro caso tratará sobre **Patrimonio cultural, turismo de interior y sostenibilidad**.¹

Las temáticas que se abordarán en el Hackcamp pondrán en relación el patrimonio cultural, el turismo de interior² y la sostenibilidad. El Patrimonio cultural será el punto de partida desde su relación con el turismo, entendiendo este último como una herramienta sostenible y beneficiosa para todos. El tema general sobre el que queremos trabajar es la sostenibilidad del binomio patrimonio cultural y turismo en el interior de Andalucía. Tanto desde el patrimonio como desde el turismo compartimos la importancia de la autenticidad, la innovación y la colaboración de la comunidad local. Por tanto nuestras reflexiones y retos deben ir enfocados a que la población local esté orgullosa de su patrimonio porque lo conoce, lo valora y lo cuida, como la mayor garantía de autenticidad y sostenibilidad demandada por el turismo de interior³.

En esta línea planteamos cuatro grandes grupos de temáticas sobre las que podrían concretarse los posibles RETOS:

- Retos encaminados a incrementar el **aprecio** de la población local por su patrimonio cultural, por sus valores intrínsecos como son la identidad, el orgullo por su historia y la cohesión social, como paso imprescindible para que lo **preserve**, en primer lugar por sí y para sí misma y por extensión para los visitantes. Un patrimonio apreciado y preservado por la población local es garantía de **sostenibilidad y autenticidad**.
- Retos destinados a promover la **creatividad** y la **innovación** a la hora de identificar nuevos patrimonios o tratamientos novedosos a los patrimonios ya reconocidos que puedan ponerse en valor tanto de cara a la población local como para los visitantes.
- Retos relacionados con la imagen que la población local tiene sobre su patrimonio, su identidad, sus valores, y el uso de **tecnologías de la información y la comunicación (TIC)** para hacer más atractivos los contenidos del patrimonio cultural y despertar también el interés de los visitantes.
- Retos que tengan que ver con la **accesibilidad** física e intelectual al patrimonio cultural material e inmaterial, a todo tipo de público, residente o visitante.

Una vez definidos los retos es posible avanzar los posibles PROTOTIPOS a desarrollar en el Hackcamp. Por prototipo entendemos un resultado concreto, que ayude a dar respuesta al reto planteado, de forma total o parcial. El prototipo es una forma también de empezar a abordar el reto desde una perspectiva práctica,

¹ Sobre la metodología del Hackcamp puedes leer el documento anexo.

² Siguiendo al Observatorio Turístico del Interior de Andalucía, por turismo de interior se entenderá todas aquellas tipologías turísticas que se desarrollan en los espacios no litorales de Andalucía, excluyendo de dicho territorio a las capitales de provincia por tener otra dinámica turística en su desarrollo. https://multimedia.andalucia.org/saeta/interior_2018.pdf

³ Ver conclusiones del I Congreso Internacional de Turismo de Interior de Andalucía, celebrado en Úbeda en febrero de 2020, en: <https://www.andalucia.org/es/congreso-internacional-de-turismo-de-interior>.



haciendo y pensando al mismo tiempo. Es una creación colectiva de las personas participantes en cada mesa, manipulable, replicable que permita conceptualizar, visualizar y probar una idea de solución para entender cómo parece o funciona, y poder testear y conversar sobre ello con las personas usuarias.

Para determinar de forma mas concreta los posibles retos a abordar dentro del Hackcamp y los prototipos a generar, nos gustaría contar con tu colaboración a través de la siguiente encuesta: <https://forms.gle/A9Nfj6cKGoemFkXz7>



DOCUMENTO ANEXO

Hackcamp: encuentros para la creación colectiva y el prototipado de soluciones en patrimonio cultural y turismo sostenible

Las organizaciones, comunidades o instituciones se enfrentan habitualmente a inercias en sus formas de organización y de relación que dificultan o bloquean las transformaciones necesarias para alcanzar los objetivos constituyentes. En muchas ocasiones, es necesario diseñar un espacio de excepcionalidad para enfrentarse a esas inercias desde nuevas perspectivas. El Hackcamp es un formato de encuentro que da respuesta a la necesidad de afrontar los retos de las instituciones, organizaciones y comunidades de otra manera.

El Hackcamp aplica un marco metodológico con el objetivo de generar PROTOTIPOS que exploren soluciones a una serie de RETOS identificados en los meses previos a su celebración.

En el caso presente del presente Hackcamp, durante dos jornadas se aplicarán herramientas de aprendizaje compartido basadas en la experimentación y la innovación para potenciar la inteligencia colectiva de las comunidades y organizaciones. Su fuente de inspiración se puede rastrear en formatos como el *hackaton*, centrado en la producción intensiva de *software* libre; la idea de campamento, en su sentido tradicional y comunitario; y en encuentros organizados en el contexto de la cultura y la ciencia como los *Summerlabs*, los talleres de prototipado de Medialab-Prado o cualquier propuesta en la que se activan espacios para el juego y el desorden creativo, pero también para la acción colectiva.

El HACKCAMP *Patrimonio cultural, turismo de interior y sostenibilidad*, a celebrar días 22 y 23 de noviembre de 2021 en la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA) sede Antonio Machado de Baeza (Jaén), es una actividad de investigación y programación diseñada y facilitada por el equipo de ZEMOS98, siempre en diálogo y sintonía con el Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico (IAPH), que conforman el grupo motor, y dentro del proyecto general *Patrimonio Cultural y Natural en Andalucía: gestión sostenible del turismo, recuperación patrimonial y transferencia socioeconómica* dirigido por el Campus de Excelencia Internacional en Patrimonio PATRIMONIUM10.

¿Por qué un Hackcamp?

Las administraciones, organizaciones, comunidades y otros agentes tienen que hacer frente a desafíos de gran complejidad. La resolución no siempre se puede plantear desde las coordenadas de la propia entidad: en ocasiones no se cuenta con capacidad interna o información completa para tomar decisiones con seguridad. Hasta ahora estos problemas se han solucionado contando con agentes externos que proponían soluciones: es la lógica del experto.

El Hackcamp se aparta de esa lógica y centra sus esfuerzos en potenciar las capacidades individuales y colectivas de las organizaciones aludiendo a la suma de conocimientos, habilidades y formas de hacer que pueden dar una solución situada, adaptada a las necesidades, consensuada colectivamente. El experto se convierte en facilitador y guía en el camino del prototipado.

El Hackcamp es una oportunidad para detectar y desarrollar prácticas de cambio por las vías del hacer y del aprender todos de todos.

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

El Hackcamp ha demostrado ser una experiencia transformadora para los miembros de los equipos que se han comprometido profesional y creativamente en la solución de los temas propuestos. El marco metodológico se establece sobre los siguientes principios:



1. Confiamos en la inteligencia colectiva y en el intercambio de conocimiento entre pares.
2. Consideramos y valoramos todos los conocimientos. Es importante evitar distinguir entre personas expertas y no expertas.
3. Escuchamos las otras ideas y aceptamos la diversidad como la base intelectual que todos debemos abrazar.
4. Conectamos prácticas y experiencias que cuiden y pongan en valor el bien común.
5. Usamos lenguajes visuales y corporales, además de las herramientas orales y textuales.

Desde la educación expandida proponemos unas metodologías basadas en la creación y cuidado de espacios y tiempos para que las personas participantes se comprometan en profundidad y creativamente con los temas que deben afrontar.

Objetivos

Cada Hackcamp responderá a necesidades particulares que definir en la fase de coinvestigación. Sin embargo, su naturaleza atiende a los siguientes objetivos generales:

- Aprender y practicar nuevas técnicas que permitan la innovación abierta.
- Fomentar y experimentar la suma de capacidades internas de la organización.
- Abordar la formación desde un enfoque de “aprender haciendo” y de prácticas de resolución de problemas.
- Generar vías de comunicación entre personas con perfiles diversos y roles distintos.
- Diseñar herramientas de diagnóstico vivo de las necesidades cambiantes de las organizaciones.
- Desarrollar una serie de prototipos que resuelvan situaciones o problemas desde la acción colectiva y puedan tener continuidad en forma de herramientas útiles.

Experiencias previas

ZEMOS98 ha experimentado las metodologías que aquí se mencionan en algunos encuentros locales, regionales e internacionales. Las experiencias Hackcamp más destacadas son:

- [HackCampIAAP](#) , celebrado en junio de 2017 con el Instituto Andaluz de Administración Pública (IAAP) perteneciente a la Junta de Andalucía. Se identificaron seis retos para el trabajo de un grupo diverso de empleados y empleadas públicas que permitían abrir los procedimientos administrativos a la ciudadanía.
- [Hackcamp de Educación Expandida](#) celebrado en el Fi2 de Tenerife en Octubre de 2016 y que apostó por el trabajo entre docentes y personas interesadas en la educación formal e informal, cuestiones de género, fabricación digital, arte y creatividad aplicada a la educación y la alfabetización mediática crítica.
- [Hackcamp Reclaim the commons](#) celebrado en durante el Festival ZEMOS98, en abril de 2015, para el contexto específico de activistas, *makers*, pensadores y *hackers* de toda Europa. A través de la idea del cuidado de las ciudades y los bienes comunes se desarrollaron mesas de trabajo, campañas y uno de los prototipos con mayor éxito hasta la fecha, el juego *Commonspoly* para jugar y aprender sobre los bienes comunes y fomentar la cooperación.

DESARROLLO DEL HACKCAMP “PATRIMONIO CULTURAL, TURISMO DE INTERIOR Y SOSTENIBILIDAD”

Coinvestigación

Para adaptar el desarrollo del encuentro a las necesidades de cada organismo, el Hackcamp necesita un proceso de investigación previo que debe realizarse y sostenerse por parte de quien lo convoca para que los retos planteados aborden los nudos centrales de la organización. El IAPH diseñará, junto a ZEMOS98, cuatro retos que deben responder a diferentes niveles de urgencia, concreción, capacidad de implementación y



vinculación con problemas reales y resolubles tanto internos como externos. Para ello contará con el asesoramiento de personas externas relacionadas con las principales temáticas a abordar, es decir: patrimonio cultural, turismo de interior y sostenibilidad, así como la realización de encuestas entre los colectivos interesados.

Una vez realizado este proceso previo de co-investigación y determinado los retos y los posibles prototipos, se crearán cuatro mesas de trabajo, con unos diez participantes en cada una, que se reunirán presencialmente en Baeza durante dos jornadas para trabajar, aplicando herramientas de aprendizaje compartido basadas en la experimentación y la innovación que potencien la inteligencia colectiva, que propicien respuestas a los retos de manera colaborativa,

Producción colaborativa

El encuentro se compondrá de espacios comunes en los que se presentarán los objetivos y los resultados finales, así como de desarrollo metodológico en distintas mesas de trabajo. Cada mesa abordará un reto con la ayuda de una persona facilitadora que invitará a conversaciones y a actividades productivas orientadas a la acción colectiva en la definición de un prototipo. Esta persona facilitadora es a la vez conocedora de la materia del reto y guía al grupo con técnicas empáticas y no invasivas. En cada mesa se plantean escenarios, niveles y capas diferentes para abordar los retos y, aunque la metodología tiene base común, cada mesa irá aplicando técnicas apropiadas a su temática.

Evaluación

La documentación del proceso, con un equipo dedicado a eso, facilita que la evaluación continua de los avances de los equipos. Otro elemento de contraste y evaluación es la presentación a diferentes expertos de los prototipos, ellos podrán dar feedback de calidad.

El encuentro incluye una devolución pública de resultados a través de una puesta en escena de presentación de los prototipos. En la tarde del segundo día, se presentarán los resultados obtenidos, presencialmente y por teleconferencia, en una jornada de asistencia abierta, donde se aportarán las propuestas o prototipos que puedan tener continuidad como herramientas útiles y replicables.