

HACKATÓ PER A PROMOUR ELS PRODUCTES GURMET ENTRE ELS JOVES

H A C K A T Ó

T 'A GRADEN
ELS PRODUCTES
GURMET?



BASES DE PARTICIPACIÓ A LA HACKATÓ ECOSISTEMA D'INNOVACIÓ "PENEDÈS SOSTENIBLE I SALUDABLE"



1. Què és l'ecosistema d'innovació "Penedès sostenible i saludable"?

Donar resposta als reptes sobre salut i sostenibilitat 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 tots (empreses, administracions, centres educatius, de recerca, entitats i societat civil).

Amb aquest propòsit, sorgeix el projecte de **l'ecosistema d'innovació del Penedès** per a fer de les nostres comarques un laboratori d'innovació oberta que sigui un motor generador de noves solucions que generin més i millors oportunitats empresarials vinculades al sector de la sostenibilitat.

Una de les activitats que es duran a terme en el projecte és aquesta hackató per promoure el consum de productes gourmet entre els i les joves. Aquesta activitat serà el dijous, 7 de març de 15 a 20h. a la biblioteca de la UPC de Vilanova i la Geltrú (Rambla de l'Exposició, 37).

Què és una hackató?

Una hackató 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 enfocad a la generació col·laborativa de solucions amb impacte.

És un taller conduït per experts en innovació oberta on a través de diferents dinàmiques col·laboratives, els participants identifiquen diverses solucions als reptes plantejats.

Els **valors** que inspiren el projecte i que defineixen l'actitud d'aquesta primera hackató són:

— EMPATIA (Construeix "amb", no "per"):

Observarem i escoltem quines són les motivacions, inquietuds i aspiracions dels professionals que hi ha darrera del repte que es planteja i les inclourem a l'equip de treball de manera que seran a la vegada creadors i destinataris de les nostres solucions.

— PASSIÓ (Gaudim treballant):

Volem connectar amb gent nova i posar tot l'esforç necessari per construir solucions que generin impacte real. Gaudirem resolent aquells reptes que ens importen, i que fan millor el nostre entorn.

HACKATÓ PER A PROMOUR ELS PRODUCTES GURMET ENTRE ELS JOVES

— EXPERIMENTACIÓ (Pensa amb les mans):

Treballem sense por a equivocar-nos, assumim riscos i mirem de provar coses noves que ningú ha fet mai. Una hackató 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):

Aprofitarem les competències, coneixement i experiències de tots. Tothom té coses per aportar al projecte, i de la barreja de tots els enfocaments segur que surten coses interessants. Tothom té la responsabilitat i privilegi de generar aprenentatges i solucions. Així, allò que surti de la hackató, dependrà sempre de les aportacions de totes les persones implicades. Tot està a les nostres mans!

— COMUNITAT (Compartim en obert):

Les solucions que construïm 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.

Les persones que participen a la hackató "connecten", "construeixen", "comparteixen" i impulsen les solucions, però no les posseeixen.

— APRENTATGE (Celebrem els errors):

Tan important és el camí com el destí; 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 sobre la sostenibilitat que són importants. Només si ens emocionem amb allò que fem, amb les nostres solucions, podem aprendre.

Busquem persones que vulguin aprendre molt i de forma intensa, que estigui buscant experiència en com convertir idees en projectes i amb ganes de col·laborar amb persones i professionals d'altres àmbits.

Es tracta d'aportar allò que millor sàpigues fer, no cal ser un expert! l'objectiu és fomentar la col·laboració i l'aprenentatge dels participants de manera col·laborativa i compartir coneixement.

2. Quins són els objectius?

Una hackatò és una tècnica d'innovació oberta que té per objectiu obtenir idees, solucions i fins i tot un prototip que contribueixi a promoure l'activitat econòmica del sector que llança el repte. A més permet:

- Teixir sinergies a la comunitat, oferint un espai de treball col·laboratiu i amb perfils heterogenis.
- Generar solucions que tinguin impacte i vocació transformadora.
- Estendre una nova forma de resoldre reptes entorn la sostenibilitat i de treballar de forma col·laborativa.
- Trobar solucions que responguin a les necessitats que ens trobem per fer front al canvi climàtic com ara ser més eficients en l'ús de l'energia.

3. Quin repte es proposa?

“Quines eines podem desenvolupar per a que el consumidor més jove descobreixi els productes gourmet de qualitat del territori?”

La crida la fa el CLÚSTER GURMET format per les següents empreses del territori: **Jean Leon, els 7 Magnífics, La Granja, Mi & Cu, Juve & Camps i Cudié**



4. Introducció al repte

Els productes coneguts al mercat com gourmet són de molta qualitat i estan fent molta innovació en sabors, textures, embalatge per incorporar nous ingredients més saludables, però el consumidor més jove no ho percep.

En el marc de l'ecosistema d'innovació per un “Penedès Sostenible i Saludable” volem generar idees innovadores i buscar solucions per promocionar aquests productes en tant que considerem que també han de ser sostenibles, saludables i de proximitat.

5. Qui ens acompanyarà?

- **Facilitadors/es:** persones que acompanyaran en tot moment als equips. El 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 la matèria, que aportaran consell, orientació i contactes als equips.

6. Com es valoraran les solucions?

Els equips que passin a les presentacions finals seran valorades per un jurat que tindrà en compte els següents **critèris** a l'hora de triar l'equip guanyador:

1. — Rellevància [generació de més i millors oportunitats].
2. — Viabilitat i transferència [replicabilitat de la solució].
3. — Originalitat [enfocament del repte creatiu i original].
4. — Impacte social [anàlisi dels possibles resultats a curt, mig i llarg termini].
5. — Desenvolupament [nivell de finalització de la solució i qualitat del prototip].
6. — Comunicació [passió i inspiració a l'hora d'explicar la solució a la resta d'equips].

7. Qui pot participar-hi?

Tothom major de 16 anys. Són benvingudes totes les persones apassionades que tingui interès i motivació per aportar i desenvolupar idees.



Allò més important per participar en una hackatò és:

- Ser participants, no visitants. Serem co-creadors i per tant, correponsables de les solucions.
- Ser oberts: compartim coneixement, experiències, recursos, idees i fins i tot eines. Es tracta d'aprendre, fer xarxa i cercar l'impacte social i ambiental. Totes les solucions i feina desenvolupada es compartiran en obert, sense excepció.
- Ser agosarats: fem una hackatò 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.

8. A què es compromet l'organització de la hackatò?

Acompanyament

Tots els equips tindrem l'acompanyament constant dels facilitadors.

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.

Premis

El premi per trobar la millor solució a aquest repte són **600 euros en productes gourmet a l'equip guanyador**.

Connectivitat i difusió

- Difusió de les solucions en obert des de la pàgina web de l'ajuntament
- Difusió de les solucions a través de les xarxes socials corresponents.

9. A què ens comprometen els participants a la hackató?

- Participar a tota la hackató sencera el dijous 7 de març de 15 a 20h.
- Compartir i difondre tot el coneixement, idees i solucions que es generin de manera oberta a través de la web les xarxes socials.

10. Informació i inscripcions

Es faran equips de 4 persones. Indiqueu-nos si teniu un equip ja configurat o bé si veniu sols per saber quants equips haurem de configurar allà mateix.

Inscripcions a: www.promocioeconomicavilafranca.cat/agenda

Més informació:

Servei de Promoció Econòmica i Ocupació
c/ Amàlia Soler, 29 - 08720 Vilafranca del Penedès (Barcelona)
Tel. 93 817 11 69 promocioeconomica@vilafranca.cat

11. Altres informacions

Avís legal

Els participants accepten l'avís legal.

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 (promocioeconomica@vilafranca.cat).

Acceptant aquest avís legal també doneu consentiment a l'organització a realitzar



HACKATÓ PER A PROMOUR ELS PRODUCTES GURMET ENTRE ELS JOVES

enregistraments i fer ús del material generat.