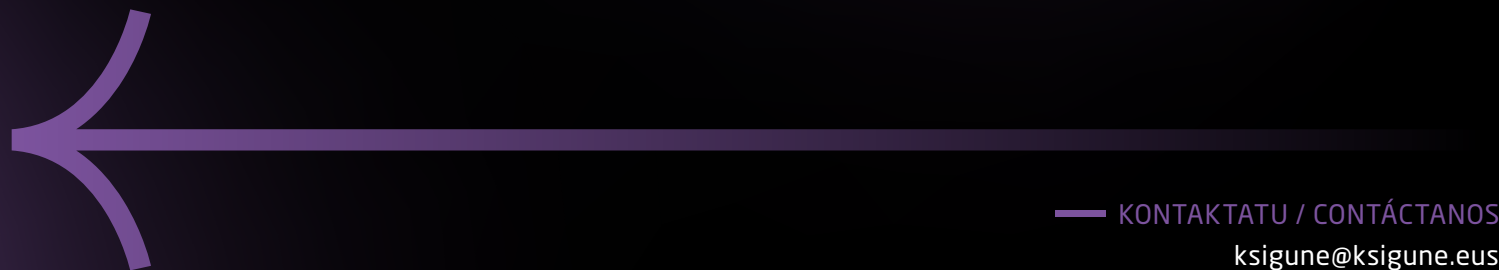


OINARRIAK / BASES

Konexioak

_Lab

FECHA LÍMITE: 23 DE MAYO
EPEMUGA: MAIATZAK 23



Kaixo!

KSIgune gara.

Ongi etorri Konexioak programara, ikasle irakasle zein ikertzaileak Euskadiko Arteetako, Kulturako eta Sormeneko profesionalekin eta enpresekin lankidetzan aritzeko gunea.

Lankidetzeta hori babesteko, Konexioak programak 3 deialdi ditu (**_PREST, _LAB eta _HAZI**), baita ekitaldi bat (**_TOPA**) eta zure proiektua garatzeko etengabeko laguntza zerbitzua ere.

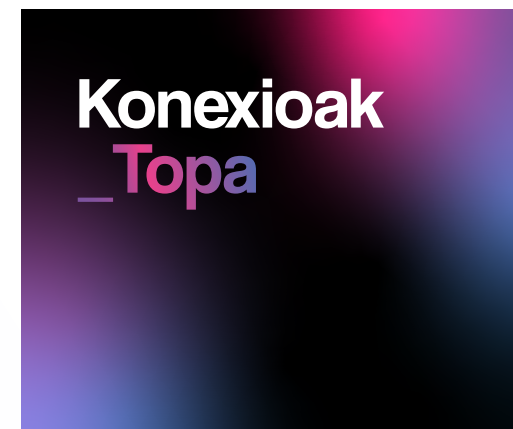
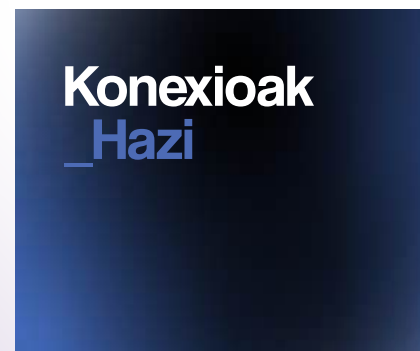
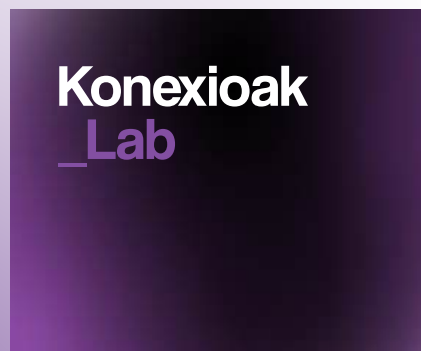
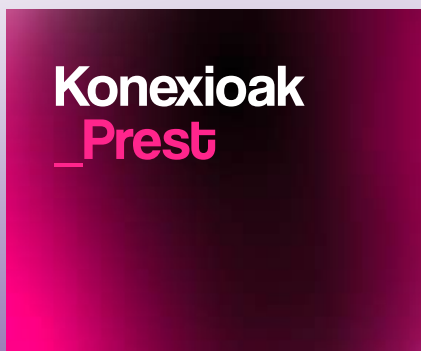
Somos KSIgune.

Te damos la bienvenida a Konexioak, el programa para que estudiantes y personal docente e investigador colaboren con profesionales y empresas de las Artes, la Cultura y la Creatividad en Euskadi.

Para apoyar esa colaboración, Konexioak cuenta con 3 convocatorias (**_PREST, _LAB y _HAZI**), un evento (**_TOPA**) y un servicio de apoyo continuado para el desarrollo de tu proyecto.

DEIALDIAK / CONVOCATORIAS

TOPAKETA / ENCUENTRO



LAGUNTZA JARRAITUA / ACOMPAÑAMIENTO CONTINUADO

→ Zer da Konexioak_Lab?

Euskadiko sormen eta kultura sektoreak eraldatzeko erronketan parte hartzeko aukera emango dizun deialdi bat da.

Eskaintzen du:

Talde proiektuaren garapenerako bidelaguntza profesionala eta laguntza ekonomikoa.

Ahalbideratuko dizu:

- Gaitasun berriak lortu eta zure talentua garatzea.
- Proiektu-talde batean parte hartzea arte, teknologia, diseinu edo arkitekturako ikasleekin, besteak beste.
- Enpresa batekin kolaboratu eta sektorean inpaktu erreal bat sortzea.
- Zure formakuntza ibilbidean mugarri berri bat gehitu eta etorkizuneko aukera profesionaleri atek irekitzea.
- Esperientzia hau zure Grado edo Master Amaierako proiektuari lotzea, eta aurrerago Konexioak deialdietan beste finantzazioa eskuratu ahal izatea.

¿Qué es Konexioak_Lab?

Es una convocatoria que te ofrece la oportunidad de participar en retos para transformar el sector cultural y creativo de Euskadi.

Ofrece:

Acompañamiento profesional y apoyo económico para el desarrollo de un proyecto en equipo.

Te permitirá:

- Desarrollar tu talento y adquirir nuevas habilidades.
- Participar en un equipo de proyecto con estudiantes de arte, tecnología, diseño o arquitectura, entre otras.
- Colaborar con una empresa y generar impacto real en el sector.
- Sumar un nuevo hito a tu trayectoria formativa y abrir puertas a futuras oportunidades profesionales.
- Vincular esta experiencia posteriormente a tu proyecto de Fin de Grado o Máster y optar a financiación en otras convocatorias de Konexioak.

→ Nortzuk parte hartu dezakete?

Honako **ikasleak** bilatzen ditugu...

- Euskadiko unibertsitate edota goi-mailako arte eskola batean gradu, master edo doktoradutzaren bat ikasten ari direnak.
- Espiritu ekintzaile edo kreatiboa garatu nahi dutenak.
- Sormen eta kultura sektoreetan, edota deialdi honetako erronketan interesa dutenak.
- Proiektu-talde hauetan partehartze aktibo bat izateko konpromezua hartuko dutenak.

Kontuan izan...

- Hautagaitza indibiduala da, ikasleko egiten da, eta aukeraketa prozesuaren ostean batzorde antolatzaileak osatuko ditu proiektu-taldeak.
- Proiektu-talde bakarrean parte hartuko du ilkasle bakoitzak eta erronka espezifikoko batean izango du fokua.
- Deialdiko hizkuntza ofizialak gaztelera eta euskara dira, baina proiektu-talde bakoitzak erabakiko du zein erabili laneko komunikazioarako.

¿Quiénes pueden participar?

Buscamos **estudiantes** que...

- Estén cursando un grado, máster o doctorado en una Universidad o Escuela Artística Superior de Euskadi.
- Quieran desarrollar su espíritu creativo y emprendedor.
- Tengan interés en los sectores culturales y creativos y los retos propuestos en esta convocatoria.
- Puedan asegurar su compromiso a participar activamente en el proyecto grupal en el período requerido.

A tener en cuenta...

- La candidatura es individual, por estudiante, y tras el proceso de selección, el comité organizador formará los equipos de trabajo.
- Cada estudiante tendrá un único equipo de proyecto y se enfocará en un reto específico.
- Los idiomas oficiales de la convocatoria son el castellano y el euskera, pero cada equipo de proyecto decidirá con cuál comunicarse para trabajar.

→ Zein baliabide jarriko ditugu eskuragarri?

Proiektu-talde bakoitzak honakoa izango du eskuragarri:

- Metodologia berritzaileetarako formakuntza espezializatua eta aholkularitza pertsonalizatua proiektuaren kontzeptualizazio eta diseinu fasean, **Bootcamp** baten bitartez.
- Erronka planteatzen duen enpresaz gain, beste entitate pribatu, profesional edo elkarte batzuk ere proiektu-taldeekin elkarlanean arituko dira, prozesua aberastu eta ezarritako helburuei ekarpenak eginez.
- **Gehienez 4.000 euroko finantzaketa** talde-proiektua garatzeko eta planteatutako erronkari irtenbidea emango dion prototipoa inplementatzeko. Finantzaketa hori erronka bakoitza planteatzen duen enpresarekin adostuko da, proiektu bakoitzaren beharretara egokituz.

¿Qué recursos ponemos a tu disposición?

Cada equipo de proyecto contará con:

- Una formación especializada en metodologías innovadoras y un asesoramiento personalizado durante el proceso de conceptualización y diseño del proyecto, a través del **Bootcamp**.
- Además de la empresa que plantea el reto, otras entidades privadas, profesionales o asociaciones colaborarán con los equipos de proyecto, enriqueciendo el proceso y contribuyendo a los objetivos marcados.
- Una financiación de **un máximo de 4.000 euros** para el desarrollo del proyecto grupal y la implementación del prototipo que aportará la solución al reto planteado. Esta financiación se acordará con la empresa que plantea cada reto en función de las necesidades de cada proyecto..

→ Bootcamp-a astez aste

- 1** Zure proiektu-taldea eta erronka planteatzen duen enpresa ezagutuko dituzu. Erronkaren eta haren testuinguruaren inguruko informazioa bilduko duzue, eta hasierako helburuak definituko dituzue ikerketa-prozesuari ekiteko.
- 2** Erronkei heltzeko eta soluzioak diseinatzeko tresnen inguruan ikasiko duzue, erronkari erantzuteko lehen ideia berritzaileak garatzen hasteko.
- 3** Lehen ideiak aurkeztuko dizkiozue enpresari eta feedback-a jasoko duzue. Horrela, proposamenak doitu eta hobetu ahal izango dituzue soluzioaren garapenarekin jarraitzeko.
- 4** Behin proposamena egokituta, prototipo zehatza garatzen hasiko zarete, eta haren inplementaziorako behar diren alderdi sortzaileak, teknikoak, logistikoak eta finantzarioak kontuan hartuko dituzue.
- 5** Prototipoan lanean jarraituko duzue, haren inplementaziorako beharrezkoak diren xehetasun guztiak zehaztuz eta prozesuan sortzen diren zalantzak argituz.
- 6** Prototipoa probatuko duzue benetako edo simulatutako ingurune batean, irtenbidea hobetzeko eta bideragarria dela ziurtatzeko feedback-a jasoz.
- 7** Prototipoaren emaitzak aztertuko dituzue eta irtenbidea finduko duzue, kultura- eta sormen-sektorean aplikatu ahal izateko optimizatuz. Proiektuaren portfolioa sortuko duzue.
- 8** Azken saioan aurkeztuko duzue erronkari emandako irtenbidea eta garatutako prototipoa, enpresak zein kultura- eta sormen-arloetako beste eragile batzuk parte hartuko dute saio honetan.

Kontuan hartzeko:

- Astean behin egingo da saioa, 8 astez.
- Aurrez aurreko 3 orduko saioak (arratsalde) eta plataforma digital baten bidezko online lana uztartuko dira.
- Bilbon izango da.

→ Bootcamp-a semana a semana

- 1** Conocerás a tu equipo de proyecto y a la empresa que plantea el reto. Os informaréis sobre el desafío y su contexto, y definiréis los objetivos iniciales para comenzar el proceso de investigación.
- 2** Aprenderéis sobre herramientas de enfoque de retos y diseño de soluciones, para comenzar a desarrollar las primeras ideas innovadoras para responder al reto.
- 3** Presentaréis las primeras ideas a la empresa y recibiréis feedback. Esto os permitirá ajustar y mejorar las propuestas, para continuar con el desarrollo de la solución.
- 4** Con la propuesta ya adaptada, empezareis a desarrollar un prototipo detallado y a considerar los aspectos creativos, técnicos, logísticos y financieros necesarios para su implementación.
- 5** Continuaréis trabajando en el prototipo, definiendo todos los detalles necesarios para su implementación, y resolviendo dudas en el proceso.
- 6** Testearéis el prototipo en un entorno real o simulado, recogiendo feedback para mejorar la solución y asegurar que es viable.
- 7** Analizaréis los resultados del prototipo y refinaréis la solución, optimizándola para su aplicación en el sector cultural y creativo. Crearéis un portfolio del proyecto.
- 8** Presentaréis la solución al reto y el prototipo desarrollado en la sesión final, en la que participarán la empresa y otros agentes del ámbito cultural y creativo.

A tener en cuenta:

- Será una sesión semanal, durante 8 semanas.
- Se combinarán las sesiones presenciales de 3 horas en horario de tarde, con trabajo online a través de una plataforma digital.
- Tendrá lugar en Bilbao.

→ Erronka garaikideei erantzuteko irtenbideak bilatzen ditugu.

Jarraian, Konexioak LAB deialdiko **3 erronkak** aurkezten dizkizugu.

Erronka horiek Basque District of Culture and Creativity (BDCC) -rekin eta erronka bakoitza aurkezten duten erakundeekin lankidetzan diseinatu dira.

Taldean landuko duzuen proiektuaren bidez, enpresarekin lankidetzan arituko zara bere prozesuen, produktuen edo zerbitzuen berrikuntzan, Euskadin eragina sortzeko helburuarekin.

Buscamos soluciones para los retos contemporaneos.

A continuación te presentamos **los 3 retos** de la convocatoria Konexioak LAB.

Estos retos han sido diseñados en colaboración con el Basque District of Culture and Creativity (BDCC) y las entidades que presentan cada reto.

A través del proyecto que trabajaréis como equipo, colaborarás con la empresa para impulsar la innovación en sus procesos, productos o servicios, con el objetivo de generar impacto en Euskadi.



→ Erronka 1 : ELEKTRART

**Artea, natura eta teknologia
uztartzea ospitale-inguruneetan
ongizatea hobetzeko.**

Deskribapena: elektrArt enpresak erronka hau planteatzen du: Euskadiko pazienteen eta osasun-langileen esperientzian eragin positiboa izango duten irtenbide sortzaileak eta teknikoki bideragarriak pentsatzea. Erronka honek artearen, naturaren eta teknologiaren arteko elkarguneak duen ahalmen eraldatzailean jartzen du arreta.

Testuingurua: Hainbat ikerketek frogatu dute artearekin eta ingurune naturalekin kontaktuan egoteak onura dakarrela osasun mentalerako, pazienteen suspertzea azkartzen duela eta osasun-langileen lan-giroa hobetzen duela, ospitaleetako espazioen humanizazioan lagunduz. Diziplina arteko irtenbideek arte- eta sormen-diziplinak gizartearen ongizatearen erdigunean kokatzen lagun dezakete.

Eragina: Soziala.

Reto 1 : ELEKTRART

**Combinar el arte, la naturaleza y la
tecnología para mejorar el bienestar
en los entornos hospitalarios.**

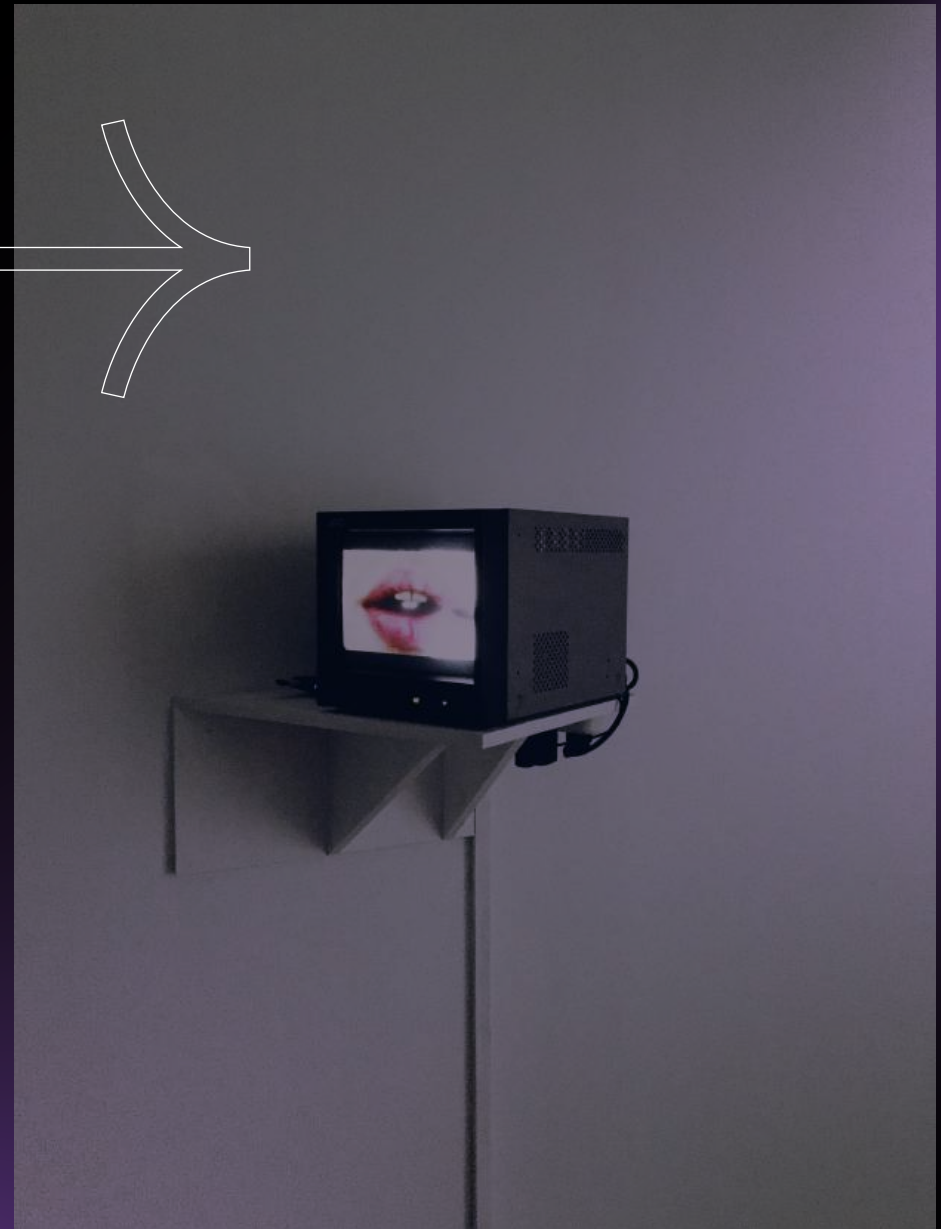
Descripción: La empresa elektrArt plantea el desafío de conceptualizar soluciones creativas, técnicamente viables y con impacto positivo en la experiencia de pacientes y profesionales de la salud en Euskadi. Este reto pone el foco en el potencial transformador de la intersección entre arte, naturaleza y tecnología.

Contexto: Diversas investigaciones evidencian que la exposición al arte y a entornos naturales favorece la salud mental, acelera la recuperación de pacientes y mejora el clima laboral del personal sanitario, contribuyendo a la humanización de los espacios hospitalarios. El uso de soluciones interdisciplinares, puede contribuir a posicionar a las disciplinas artísticas y creativas en el centro del bienestar de las sociedades.

Impacto: Social.



<https://elektrart.com/>



→ Erronka 2 : A FILM TO KILL FOR

AAk ikus-entzunezko prozesuak hobetzeko ematen dituen aukerak identifikatzea.

Deskribapena: Rose of Dolls enpresak irtenbideak bilatzen ditu ikus-entzunezko arloan eraginkortasun operatiboa hobetzeko, edukiak ekoizteko prozesuak optimizatzeko eta hedapena modu estrategikoago eta pertsonalatuagoan indartzeko.

Testuingurua: Ikus-entzunezko sektoreak datu-kopuru handia kudeatzen du, baina kasu askotan ez dira modu egituratuan edo estrategikoan erabiltzen. AA tresnen aplikazioak informazio hori hobeto interpretatzea, eredu erabilgarriak detektatzea eta sormen- eta negozio-aukerak zabaltzea ahalbidetzen du. Baliabide horiek aprobetxatzeak funtsezko aldea eragin dezake kultura- eta sormen-enpresen jasagarritasunean eta lehiakortasunean.

Eragina: Ekonomikoa.

Reto 2 : A FILM TO KILL FOR

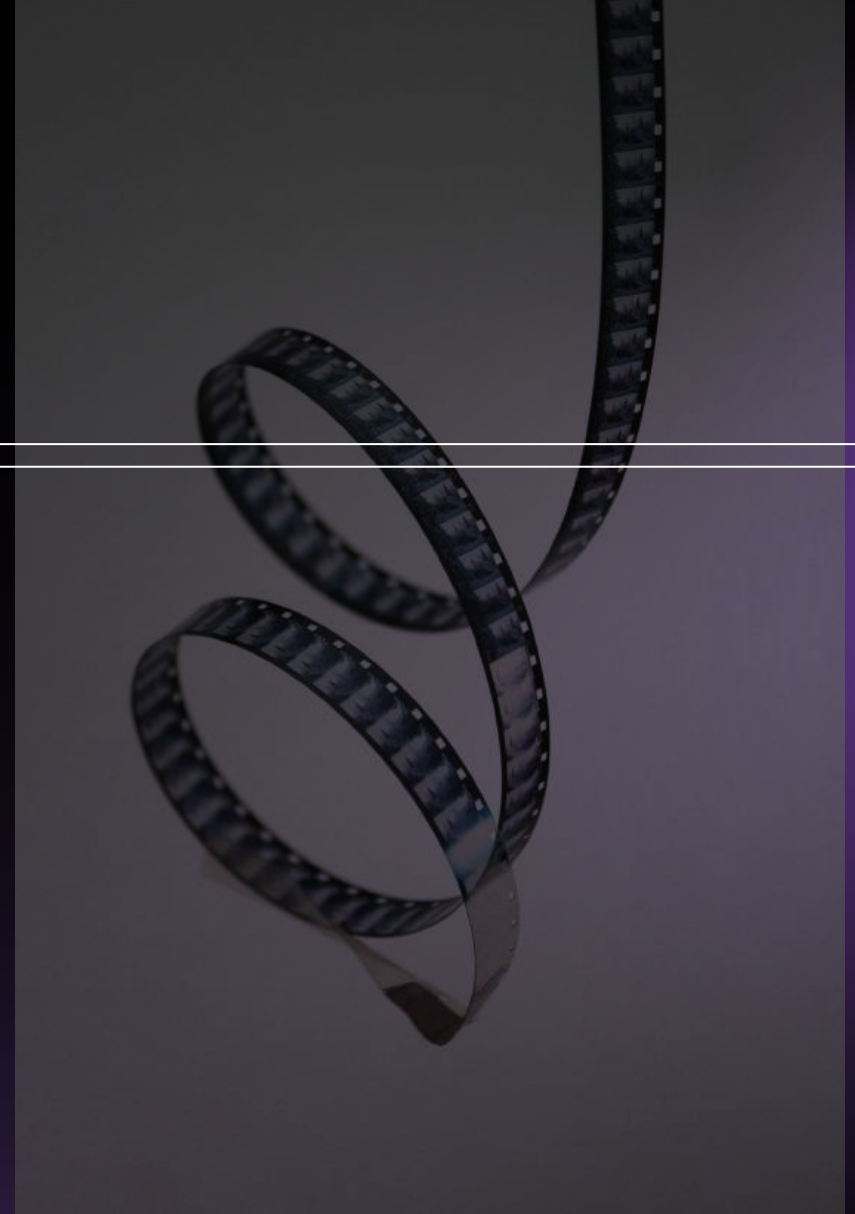
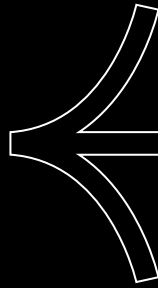
Identificar las oportunidades que aporta la IA para mejorar procesos audiovisuales.

Descripción: La empresa Rose of Dolls busca soluciones que mejoren la eficiencia operativa, optimicen la producción de contenidos, y potencien la difusión de forma más estratégica y personalizada en el ámbito audiovisual.

Contexto: El sector audiovisual maneja una gran cantidad de datos, pero en muchos casos no se utilizan de forma estructurada ni estratégica. La aplicación de herramientas de IA permite interpretar mejor esta información, detectar patrones útiles y ampliar las posibilidades creativas y de negocio. Aprovechar estos recursos puede marcar una diferencia clave en la sostenibilidad y competitividad de las empresas culturales y creativas.

Impacto: Económico.

→ <https://afilmtokillfor.eus>



→ Erronka 3 : BASQUE BIODESIGN CENTER

Kultura -eta sormen- produktu berriak garatzea, biodiseinuaren eta landa-hondakinen bidez.

Deskribapena: Basque Biodesign Center-ek hondakinetatik eratorritako material organikoak —hala nola latxa artilea edo bakterio-zelulosaz landutakoak— esploratzea proposatzen du, hauek ikuskizunen, kulturaren eta aisialdiaren industriarako irtenbide jasangarri eta sortzaile nola bihur daitezkeen ikusteko. Diseinu-irtenbideak bilatzea da helburua, zinema, antzerkia, dantza edo moda bezalako sektoreetan biodiseinua, tokiko artisautza eta teknologia digitalak integratuko dituzten sorkuntza-modu berriak sustatzeko, landa-ingurunearekin eta ekonomia zirkularrekin lotuta.

Testuingurua: Eredu jasangarriagoetarako trantsizioak kultura-sektorea ere hartzen du barne, bereziki moda eszenikoan, atrezzoan edo instalazio iragankorretan. Biomaterial birsortzaileek eta landa-hondakinen berbalazioak ez dute soilik ingurumen-inpaktua murrizten; estetika-narrazio berriak irekitzen dituzte, berrikuntza bultzatzen dute eta lotura sendotzen dute landa-eremuaren, teknologiaren eta artearen artean.

Eragina: Ingurumena.

Reto 3 : BASQUE BIODESIGN CENTER

Desarrollar nuevos productos culturales y creativos a través del biodiseño y los residuos rurales.

Contexto: El Basque Biodesign Center plantea explorar cómo materiales orgánicos como la lana latxa o la celulosa bacteriana cultivada a partir de residuos, pueden convertirse en soluciones sostenibles y creativas para la industria del espectáculo, la cultura y el ocio. Se trata de buscar soluciones de diseño de para sectores como el cine, teatro, danza o moda que integren biodiseño, artesanía local y tecnologías digitales, promoviendo nuevas formas de creación vinculadas al entorno rural y la economía circular.

Contexto: La transición hacia modelos más sostenibles también alcanza al sector cultural, especialmente en áreas como la moda escénica, el atrezzo o las instalaciones efímeras. Los biomateriales regenerativos y la revalorización de residuos rurales no solo reducen el impacto ambiental, sino que abren nuevas narrativas estéticas, impulsan la innovación y refuerzan el vínculo entre lo rural, lo tecnológico y lo artístico.

Impacto: Ambiental.



<https://www.basquedesigncenter.com/>



→ Nola hartu dezakezu parte?

- 1/ Eman izena gure plataforman <https://gunedigital.eus/>
- 2/ Sartu gehien interesatzen zaizun erronkan.
- 3/ Bete eskatzen den informazioa.

Plataformak aukera emango dizu:

- Txataren bidez laguntza eskatzeko.
- Deialdiaren emaitzen berri izateko jakinarazpenak jasotzeko.
- Konexioak Programako beste aukera batzuen inguruko informazioa ezagutzeko.

→ Zer baloratuko dugu zure hautagaintzan?

Deialdian parte hartzeko duzun motibazioa ezagutu nahi dugu, eta zure ustez, aukera honek ekar diezazukeena ikasketa eta lan ikuspegitik. Aldi berean, zuk zeuk zer ekarpen egin dezakezun ere konta diezagukezu.

Kontuan izan ezagutza-eremu eta gaitasun desberdinetako ikasleen proiektu-taldeak sortzea bilatuko dugula, deialdiaren erronkei irtenbidea emateko.

¿Cómo puedes participar?

- 1/ Regístrate en nuestra plataforma <https://gunedigital.eus/>
- 2/ Entra en el reto que más te interese.
- 3/ Rellena la información solicitada.

Esta plataforma te permite:

- Solicitar ayuda a través del chat.
- Recibir notificaciones sobre el resultado de la convocatoria.
- Conocer información sobre otras oportunidades del Konexioak Programa.

¿Qué valoraremos en tu candidatura?

Queremos conocer tu motivación para participar en la convocatoria, y lo que crees que esta oportunidad te puede aportar desde el punto de vista formativo y profesional. A su vez, podrás contarnos qué crees que puedes aportar tú.

Ten en cuenta que buscaremos crear equipos de proyecto de estudiantes de distintos ámbitos de conocimiento y competencias que puedan ser complementarias para desarrollar una solución a los retos de la convocatoria.

→ Data garrantzitsuak / Fechas importantes

APIRILA

15

ABRIL

Deialdia irekiko dugu eta zure hautagaitza aurkezteko aukera izango duzu.

Abrimos la convocatoria y puedes presentar tu candidatura.

MAIATZA

23

MAYO

Deialdian izena emateko azken eguna.

Último día para apuntarse a la convocatoria.

MAIATZA

30

MAYO

Konexioak TOPA topaketan ikusiko dugu elkar; bertan enpresa eta zure lan-taldea ezagutuko dituzu.

Nos veremos en el encuentro Konexioak TOPA donde conocerás a la empresa y tu equipo de trabajo.

IRAILA ETA AZAROA



SEPTIEMBRE Y NOVIEMBRE

Irailaren 29tik azaroaren 17ra bitartean, astelehenetan arratsaldetan egingo dira 8 saioko Bootcamp presentzialetan parte hartuko duzu. Aste horietan, talde-proiektuaren garapenean lan egingo duzu.

Participarás en las 8 sesiones presenciales del Bootcamp, que se celebrarán todos los lunes por la tarde, desde el 29 de septiembre hasta el 17 de noviembre. Además, durante este período, trabajarás en el desarrollo del proyecto grupal.

→ **Eta hau guztia irakurri ondoren, zalantzak badituzu...**

Hemen gaude laguntzeko. Idatziguzu: ksigune@ksigune.eus

Y si después de haber leído todo, aún tienes dudas...

Estamos aquí para ayudarte. Escríbenos a ksigune@ksigune.eus

by **ksigune**

Konexioak **_Lab**