

CULTURALITY

CULTURAL HERITAGE IN RURAL
REMOTE AREAS FOR CREATIVE
TOURISM AND SUSTAINABILITY

GUÍA METODOLÓGICA para el desarrollo de *Living Labs* en el proyecto *Culturality*



Funded by
the European Union

This project has received funding by the European Union's Horizon Europe research and innovation programme under Grant Agreement No. 101132628 – CULTURALITY



GUÍA METODOLÓGICA para el desarrollo de *Living Labs* en el proyecto *Culturality*

LA PONTE,
Centro de Investigación
y Ecomuseo

Carmen Pérez Maestro

Jesús Fernández Fernández

Eva Martínez Álvarez

TABLA DE CONTENIDOS

¿Qué es un *Living lab*?

¿Quién participa y cómo? Roles y funciones

Etapas del laboratorio

Actividades transversales de documentación

Lab Cube: prototipo, guía de uso y fabricación

¿QUÉ ES UN *LIVING LAB*?

Los *Living Labs* en el proyecto *Culturality* son espacios en los que personas diversas —en términos de edad, profesión, experiencia, procedencia, formación o género— se reúnen para colaborar, explorar y aprender colectivamente en torno a ideas o problemas complejos, que abordan mediante procesos de experimentación y prototipado. Las personas participantes se organizan en equipos interdisciplinares formados por una persona promotora y varias colaboradoras. La organización anfitriona del laboratorio proporciona a estos equipos coordinación, mediación, mentoría y guías para la documentación.



¿QUIÉN PARTICIPA Y CÓMO? ROLES Y FUNCIONES

Funciones de los equipos de coordinación, mediación y mentoría:

- **Coordinación:** la coordinadora debe trabajar durante todo el proceso y tener una idea global del mismo. Debe comprender el funcionamiento del mismo, así como anticipar necesidades, planificar recursos y organizar su equipo y las actividades a desarrollar.

- **Mediación:** la persona responsable debe ser capaz de gestionar las dinámicas internas durante el laboratorio para fomentar un ecosistema colaborativo que trascienda el propio proyecto, incluyendo la fase de prototipado. La mediación es como una herramienta clave para ayudar a “desapropiar” las ideas de las promotoras, transformándolas en algo colectivo. Debe explicar el propósito y los objetivos del proceso no solo al inicio, sino también reforzarlos en cada sesión; además de resolver conflictos, cuidar y acompañar a todas las personas implicadas en el proceso.
- **Mentoría:** persona encargada de aportar su experiencia y conocimiento especializado. Ofrecen orientación en cuestiones técnicas, teóricas, éticas o filosóficas, aunque también procedimentales, brindando apoyo a los equipos cuando enfrentan problemas específicos. Asimismo, ayudan a superar bloqueos creativos o situaciones de dispersión excesiva, ofreciendo una perspectiva externa que facilita la toma de decisiones sobre cuándo avanzar o retroceder en el proceso.
- **Documentalista:** la persona documentalista es responsable de coordinar y de velar por que la documentación se realice correctamente. Para ello se encarga de registrar de forma sencilla y continuada el proceso desde su inicio. Acompaña y verifica que los equipos, a su vez, documentan adecuadamente su trabajo. Aportar una mirada externa al proceso, actuando como observador u observador participante. Y se encarga de ordenar y sistematizar la información generada a lo largo del proyecto.

Roles de los equipos de participantes

Hay dos formas de participación:

1. Como promotor/a

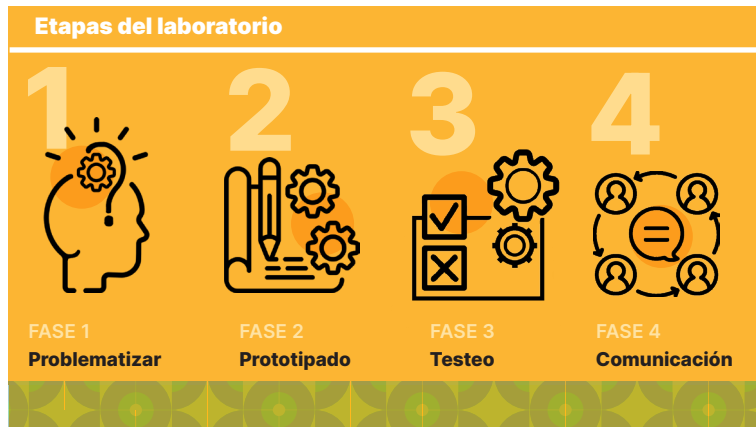
Es la persona que propone la idea a partir de la cual se iniciará el proceso de prototipado. Estará presente durante el laboratorio, desarrollando su idea junto con las personas colaboradoras y aceptando las nuevas propuestas o cambios que se acuerden de forma colectiva.

2. Como colaborador/a

Se incorporará a uno de los equipos de trabajo que desarrollan los prototipos. Participará durante todos los días del laboratorio y, gracias a su experiencia, formación o habilidades, enriquecerá el proceso aportando ideas y diferentes perspectivas.

Para la participación de ideas y colaboradores se realizan dos convocatorias:

- Una convocatoria inicial dirigida a quienes deseen proponer ideas. Las personas participantes presentan problemáticas que les gustaría abordar. El equipo del laboratorio selecciona aquellas que resultan más relevantes y factibles, atendiendo a criterios como su escalabilidad, apertura y capacidad de transformación.
- Una vez publicada la lista de ideas seleccionadas, se lanza una segunda convocatoria para colaboradores/as, en la que pueden inscribirse tanto quienes consideren que sus habilidades o experiencias pueden contribuir al desarrollo de las propuestas,



como quien simplemente tiene interés en acompañar el proceso, porque la idea le parece sugerente, apasionante o un reto.

La idea es crear equipos de “extraños. Que los perfiles encajen *a priori* no siempre es prioritario, de hecho, una homogeneidad muy grande entre ellos puede dar lugar a un proceso excesivamente encorsetado y poco disruptivo: la diversidad es muchas veces una mayor garantía de innovación que una excesiva superespecialización.

Mentoras técnicas o expertas externas

El papel de la persona mentora especializada es independiente del equipo de coordinación. Una vez seleccionadas las ideas, puede elaborarse una lista de personal externo con potencial para anticiparse y atender posibles necesidades técnicas específicas, en caso de que surjan. Su participación se limita a unas pocas horas, colaborando con los equipos para resolver problemas concretos.

Ejemplo:

Si una idea requiere el desarrollo de una aplicación móvil y en el grupo de trabajo no hay perfiles con conocimientos informáticos, se debería contar con una persona profesional que pueda contribuir puntualmente al desarrollo del prototipo (preferiblemente con un presupuesto por horas establecido previamente).

ETAPAS DEL LABORATORIO. FASES DEL LIVING LAB

Una vez conformados los equipos a través de las convocatorias de ideas y colaboradores/as, el flujo de trabajo en el laboratorio debe organizarse en cuatro fases, que se indican y describen a continuación:

Problematizar

Se somete una idea a tensión para explorar su potencial y, mediante un proceso de investigación colaborativa e inmersiva, se analizan los posibles desarrollos. Ante un problema concreto, se buscan soluciones específicas. Una persona (o un grupo) plantea una idea que responde a una necesidad. Esta idea se comparte con otras personas con distintos conocimientos, trayectorias e intereses. Se cuestiona, se descompone, se reconstruye y puede transformarse en un enfoque diferente, aunque derivado del original. Es el grupo de trabajo, en el espacio específico del laboratorio, el que pone a prueba las múltiples posibilidades de solución al problema planteado.

Prototipado

Se materializan las ideas en un prototipo: una prueba rápida, de bajo coste y a escala. A través de la experimentación (ensayo y error) se definen las características de un producto, servicio, dispositivo, organización, metodología o práctica, desarrollado en un entorno fluido de conocimiento compartido. El prototipado tiene como objetivo crear una representación parcial, en forma de objeto o procedimiento, lo suficientemente desarrollada y concreta como para poder ser probada, evaluada y mejorada.

¿Y qué se puede prototipar? Prácticamente cualquier cosa: objetos, infraestructuras, dispositivos, servicios, organizaciones, prácticas, procesos o metodologías. La única condición es que sean desarrollables como procesos u objetos escalables dentro de un tiempo y un espacio limitados (el laboratorio).

Testeo

Se validan los prototipos. Es necesario comprobar si pueden llevarse a la práctica, si tienen sentido, si son viables, operativos y escalables, y si responden a la necesidad para la que fueron concebidos. Deben validarse con el grupo, la comunidad, el espacio, etc., a los que van dirigidos.

Esto permite escuchar a las personas usuarias potenciales, detectar problemas o fallos y resolverlos rápidamente, incorporando las inquietudes y respuestas de quienes se ven afectados por el reto planteado. Todo ello ayuda a evitar esfuerzos y costes innecesarios.

Los prototipos se realizan a escala precisamente para anticipar posibles impactos en caso de que surjan dificultades. Por eso, un prototipo siempre resulta beneficioso: si funciona, ganamos porque puede replicarse; y si no funciona, también ganamos, ya que habremos ahorrado tiempo, dinero y complicaciones.

Este flujo de trabajo está diseñado para poder retroceder en cualquier momento, volver a la fase de problematización y prototipar de nuevo.

Comunicación

Por último, si hablamos de producción colaborativa de conocimiento, este debe ser necesariamente accesible, abierto y comprensible para distintos tipos de públicos. De este modo, cualquier persona podrá reproducir y replicar este proceso.

En el caso de aquellas ideas que, por consenso de cada equipo, vayan a patentarse o convertirse en productos de mercado, también es fundamental saber comunicarlas y posicionarlas adecuadamente.

El reto, por tanto, consiste en ser capaces de comunicar los resultados del prototipo, tanto los positivos como los negativos, a diferentes públicos y potenciales usuarias. Esto es importante porque no se trata solo de mostrar el éxito ni de ofrecer una visión sesgada de lo que significa innovar: la innovación también implica equivocarse muchas veces hasta que, a partir de esos aprendizajes, surgen el diseño de vanguardia, el producto revolucionario, el avance tecnológico o la idea disruptiva.

Nota importante: el laboratorio debe contar con un espacio físico destinado al cuidado, denominado “**espacio de cuidados**”. En un contexto en el que un número considerable de personas, que no se conocen entre sí, deben colaborar y convivir de forma intensiva durante varias horas en un entorno más o menos limitado, es inevitable que surjan situaciones de estrés.

Por ello, es fundamental prestar atención al cuidado emocional a lo largo de todo el proceso, teniendo en cuenta la diversidad de formas de ser, ritmos y modos de interacción y comunicación de cada persona. El “espacio de cuidados” desempeña un papel clave para aliviar las tensiones que puedan aparecer. Se trata de un área tranquila, separada del resto de actividades y dedicada exclusivamente a este fin, donde las personas participantes puedan sentarse un rato y tomar un café o un té; en definitiva, desconectar. Cualquier participante puede utilizar este espacio durante las sesiones del laboratorio y, si lo desea, recibir acompañamiento por parte del equipo de coordinación.

El taller de prototipado debe concluir con un evento abierto al público, que ofrezca la oportunidad de compartir los resultados alcanzados. El evento puede finalizar con una celebración colectiva, para lo cual se recomienda reservar una parte del presupuesto general.

ACTIVIDADES TRANSVERSALES DE DOCUMENTACIÓN

La documentación es una **actividad transversal y continua**, que debe realizarse **durante todo el proceso del proyecto**, y no

únicamente al final. Su objetivo es registrar de forma sencilla y sistemática cómo se desarrolla el laboratorio, qué decisiones se toman, quién participa, bajo qué criterios y qué aprendizajes emergen a lo largo del proceso. La documentación es clave tanto para la evaluación interna como para la mejora futura y la posible replicabilidad del modelo.

La documentación se entiende como **parte del propio proceso de experimentación**, no como una tarea posterior. Se da valor tanto a los resultados como a las interacciones, decisiones y tensiones que emergen durante el desarrollo del laboratorio.

El uso de herramientas como el *Lab Cube* fomenta la **reflexión de los propios equipos**, mientras que la mirada de la persona documentalista aporta una capa externa de análisis. La combinación de registros internos y observaciones externas permite una lectura situada, coherente con contextos reales y con la lógica de aprendizaje colectivo propia de los *Living Labs*.

Herramientas básicas de documentación

- **Cuaderno de trabajo (analógico o digital)**
Herramienta de uso directo de la persona documentalista. Sirve para registrar observaciones de campo, dinámicas de grupo, incidencias, decisiones informales y reflexiones a lo largo de todo el proceso.
- **Registro de acuerdos al finalizar cada sesión (acta simple)**
Documento breve que recoge, al cierre de cada jornada, los acuerdos alcanzados, las decisiones tomadas y los próximos

pasos. Puede elaborarse de manera colaborativa, pero su correcta cumplimentación debe ser supervisada por la persona documentalista.

- **Dispositivo de documentación del laboratorio**

***Lab Cube* (ver anexo)**

Herramienta utilizada por los equipos participantes para documentar su propio proceso de trabajo por fases.

La persona documentalista **no documenta en nombre de los equipos**, pero sí tiene la responsabilidad de: explicar el funcionamiento del dispositivo, resolver dudas, comprobar que todos los equipos lo utilizan, y verificar que todas las fases del proceso están correctamente registradas.

La documentación final del proyecto resulta de la combinación del material producido por los equipos en el *Lab Cube* y de los registros y observaciones realizados por la persona documentalista.

¿QUÉ ES EL LAB CUBE?

Es un dispositivo de documentación y reflexión que acompaña todo el proceso del laboratorio.

No es un resultado final ni un instrumento de evaluación, sino una herramienta de trabajo viva:

- se escribe, se dibuja, se tacha y se vuelve atrás,
- se trabaja por fases,
- admite contradicciones, cambios de rumbo y reformulaciones.

Documentar forma parte del propio proceso experimental: no es algo que se hace al final.

Indicaciones generales de uso:

- No es necesario “rellenar” todas las caras al 100 %.
- Las respuestas son provisionales y pueden cambiar.
- Se puede volver a caras anteriores cuando haga falta.
- No hay respuestas correctas o incorrectas.



Cara 1 · Equipo

Sirve para situar el punto de partida: la idea tal y como es ahora y el equipo que la sostiene. Esta cara permite poner rostro a las personas, analizar perfiles —especialmente fortalezas y debilidades en relación con la idea— e identificar qué necesidades técnicas, metodológicas o de acompañamiento puede tener el equipo: qué tiene y qué le falta.

Cara 2 · Problematicación

Esta cara funciona como una brújula estratégica del equipo.

Su objetivo no es solo analizar la idea, sino orientar posibles direcciones de trabajo a partir de la posición real desde la que se parte.

Permite situarse en un punto central —el aquí y ahora del equipo y la idea— y observar qué elementos vienen del pasado y condicionan la idea, qué escenarios se abren hacia el futuro y suponen desafíos y oportunidades para la idea, y respecto a qué factores existe mayor o menor capacidad de influencia.

El conjunto debe leerse como una herramienta de orientación, no como un listado cerrado. Se deben trazar en ella líneas, a modo de itinerarios, de caminos posibles que se podrían seguir.

Esta cara ayuda a visualizar en qué direcciones tiene sentido avanzar, cuáles conviene reforzar y cuáles requieren precaución.

Para su elaboración se recomienda el uso de códigos de color, de forma que el resultado sea legible y no se convierta en un esquema confuso. Bien trabajada, esta cara actúa como una auténtica brújula del proceso.

Cara 3 · Reframe

Sirve para reformular la idea a partir de lo aprendido en la problematización.

Cara 4 · Prototipado

Esta cara sirve para pasar de la reflexión a la acción. El prototipo debe ser viable, escalable y susceptible de ser probado (testado) durante el laboratorio. Si no es así, entonces no es un prototipo.

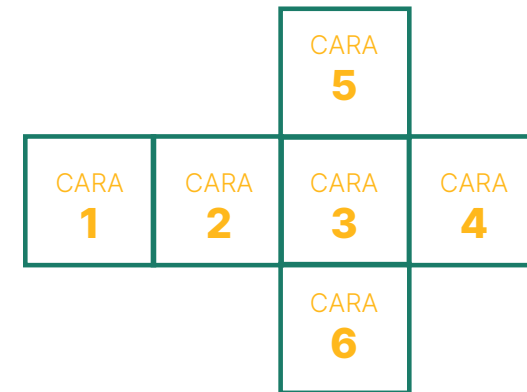
Cara 5 · Test

Sirve para poner el prototipo en contacto con la realidad. Permite verificar su validez y valorar si la idea es realizable, escalable o sostenible.

Cara 6 · Comunicación

Esta cara sirve para traducir el proceso y la propuesta a otros públicos.

Fabricación del cubo



Lab Cube.

