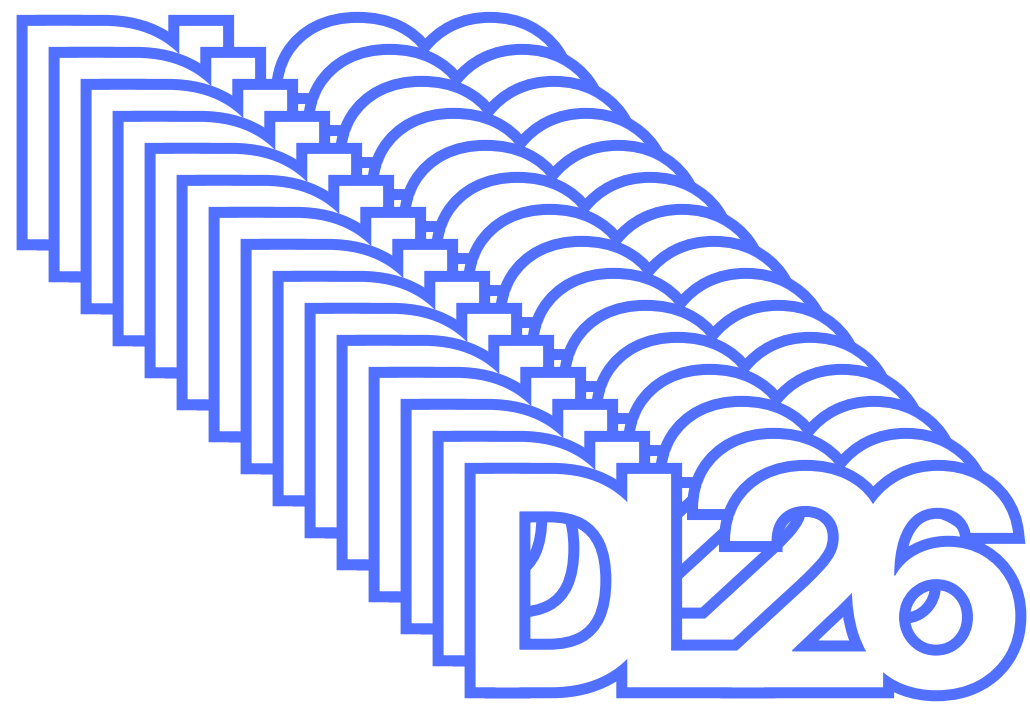




Disenulab 2026

HIRI-ERRONKETARAKO LANKIDETZA-LABORATEGIA – AZKUNA ZENTROA

DiseinuLab 2026

DiseinuLAB lankidetza-laborategia da, eta bi hilabetez (urria–azaroa) hainbat unibertsitate eta eskolatako ikasleak biltzen ditu, hiriko bizitzaren parte diren pertsonekin, espazioekin eta zerbitzuekin lotutako erronkak ikertzeko, ideiak sortzeko eta soluzioak garatzeko.

Edizio bakoitzean testuinguru bati heltzen zaio. 2026an, laborategia **Azkuna Zentroarekin lankidetzan** egingo da, erabilera-esperientziarekin, kultur programazioarekin eta espazioen aktibazioarekin lotutako erronketatik abiatuta.

DiseinuLABen parte hartzeak aukera ematen die ikasleei benetako erronketan lan egiteko, metodologia profesional baten bidez; diseinu aplikatuko gaitasunak garatzeko; hainbat profil dituzten pertsonekin elkarlanean aritzeko; eta hiriarekin lotutako berrikuntza irekiko esperientzia bat bizitzeko.

Ez da ideien lehiaketa bat, baizik eta ikaskuntza aplikatuko prozesu bat, talde-lana, ikerketa, ideiak sortzea, prototipatzea eta proposamenen aurkezpen publikoa uztartzen dituen.



Parte hartzen duten ikastetxeak

Laborategiak diseinuaren, artearen, ingeniartzaren, berrikuntza sozialaren eta beste diziplina sortzaile batzuen **arlotako ikasleak** biltzen ditu, honako hauek:

- EHU – Arte Ederren Fakultatea
- IDARTE. Arte eta Goi Mailako Diseinu Eskola
- IED-KUNSTHAL Bilbao
- Tecnun Ingeniaritza Eskola
- Deustuko Unibertsitatea – Industria Diseinu eta Produktu Garapeneko Ingeniaritza Gradua

AZ erronkak

Taldeek **Azkuna Zentroko erabiltzaileen esperientziarekin lotutako hainbat erronkari** helduko diete:

- Orientazioa eta seinaleztapena.
- Kultur programazioaren aurkikuntza.
- Itxaronaldien eta igaroaldiko denboren aktibazioa.
- Merkataritza-espazioen ikusgarritasuna eta esperientzia.

Erronka horiek diseinutik, erabiltzaile-esperientziatik, komunikaziotik eta berrikuntza sozialetik abiatutako soluzioak sortzea eskatzen dute.

DL26

DiseinuLab 2026 Ibilbidea

Ikerketatik proposamenera, **programaren ibilbidea honako etapa hauetan garatzen da:**

1. Hasierako topaketa eta lan-taldeen osaketa.
2. Ikerketa eta erronka ulertzea.
3. Ideiak sortzea eta kontzeptualizazioa.
4. Prototipatzea eta probak egitea.
5. Proposamenak Azkuna Zentroarekin kontrastatzea.
6. Emaizen aurkezpen publikoa.

Laborategi osoan zehar, **taldeek honako hauek izango dituzte:**

- Prozesuen diseinuan espezializatutako adituen tutoretza eta laguntza.
- Aurrez aurreko eta online lan-saioak.
- Bisitak eta testuinguruko behaketa.
- Azkuna Zentroko langileekin topaketak.
- Kontrasterako eta baliozkotzeko guneak.

Ikuspegi metodologikoa

Prozesuak berrikuntza irekia, pertsonetan oinarritutako diseinua, esperientzia bidezko ikaskuntza eta diziplinartekotasuna uztartzen ditu.

Metodologiaren helburua da ikasleek ideiak sortzeaz gain, ikertu, kontrastatu, berrikusi eta proposamenak gauzatzea.

DiseinuLABek taldeei laguntzen die erronka ulertzen hasten direnetik emaitzak jendaurrean aurkeztu arte, eta prozesu osoan zehar etengabeko jarraipena eta laguntza metodologikoa eskaintzen die.

Programa amaitu ondoren, **parte-hartzea egiaztatzen duen ziurtagiria** emango da.



DL26 egutegia

IRAILAREN 25ERA ARTE

Izena emateko epea.

URRIKO LEHEN
HAMABOSTALDIA
(Urriaren 16ra)

Aurrez aurreko hasiera-saioa. Erronken eta metodologiaren aurkezpena eta erronka bakoitzerako lan-taldeen osaketa. **(1 egun, goizez)**

Aurrez aurreko lan-saioa. Erronkaren azterketa, hari lotutako espazioetara bisita eta AZko langileekin eta mentoreekin topaketa. **(1 egun, goizez)**

URR. - AZA.

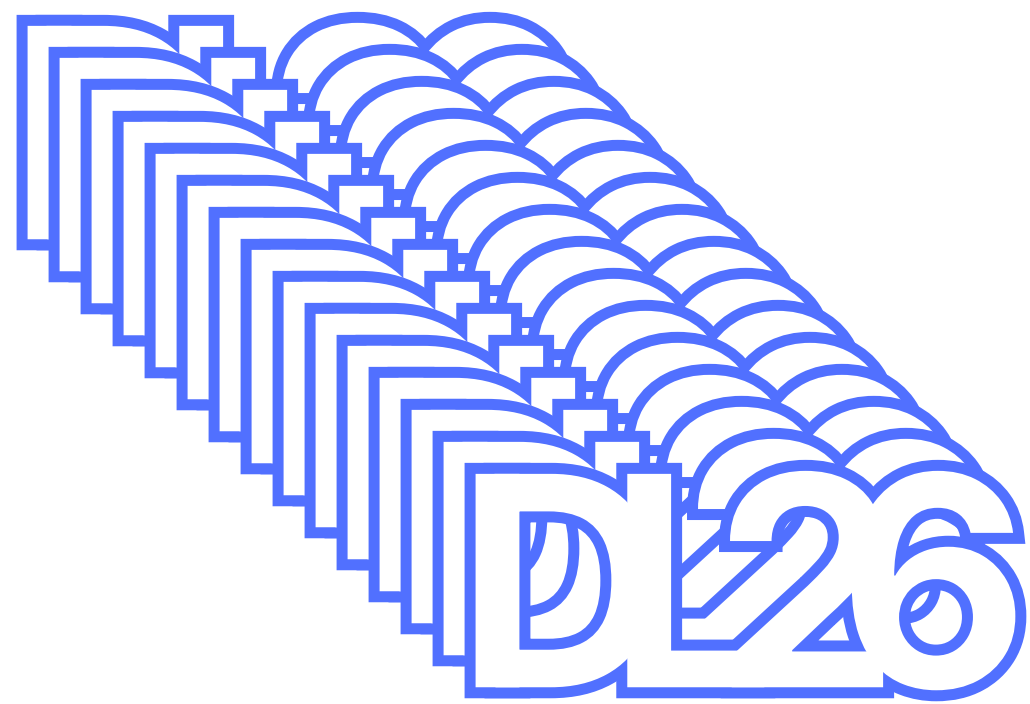
Mentoretza-saioak, online edo aurrez aurre ideiak sortzeko, kontzeptualizaziorako eta prototipatzeko.

AZAROKO AZKEN ASTEA

Erronkei emandako erantzunen aurkezpena Azkuna Zentroaren aurrean.

Emitzen aurkezpen publikoa.

DL26



Disenulab 2026

HIRI-ERRONKETARAKO LANKIDETZA-LABORATEGIA – AZKUNA ZENTROA