

# GIGGIN' POLICY

ENGAGING YOUTH IN POLICY MAKING

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

**02** LABORATORIOS DE CODISEÑO  
Irlanda


**03** LABORATORIOS DE CODISEÑO  
Lituania


**04** LABORATORIOS DE CODISEÑO  
Países Bajos

**05** LABORATORIOS DE CODISEÑO  
España




### IRLANDA / IRLANDA


 comhairle chontae na mí  
meath county council  
Meath County Council  
Email: [joe.english@meathcoco.ie](mailto:joe.english@meathcoco.ie)

 DUNDALK  
DUNDALE COLLEGE OF TECHNOLOGY  
DHÚN DEALGÁN  
Dundalk Institute Of Technology  
Email: [Aidan.browne@dkit.ie](mailto:Aidan.browne@dkit.ie)


 NEWRY & MOURNE  
CO-OPERATIVE &  
ENTERPRISE AGENCY  
Newry & Mourne Co-op &  
Enterprise Agency  
Email: [cpatterson@nmea.net](mailto:cpatterson@nmea.net)


### ESPAÑA

 Cambra de Comerç  
de Barcelona  
Barcelona Chamber Of Commerce  
Email: [lhehn@cambrabcn.cat](mailto:lhehn@cambrabcn.cat)


 EDUCEM  
Email: [mercecomas@educem.com](mailto:mercecomas@educem.com)

### PAÍSES BAJOS

 friesland  
college  
Friesland College  
Email: [p.bijvoets@fcroc.nl](mailto:p.bijvoets@fcroc.nl)

 Learning  
Hub  
Friesland  
Learning Hub Friesland  
Email: [erna@learninghubfriesland.nl](mailto:erna@learninghubfriesland.nl)

 ROC FRIESE POORT  
Friese Poort  
Email: [mniemeijer@rocfrieseport.nl](mailto:mniemeijer@rocfrieseport.nl)

 Gemeente Leeuwarden  
Municipality Of Leeuwarden  
Email: [corrie.ponne@leeuwarden.nl](mailto:corrie.ponne@leeuwarden.nl)

### LITUANIA

 KAUNAS EDUCATION  
CENTER OF TECHNOLOGIES  
KSPMC  
Email: [tomas.vilcinskas71@gmail.com](mailto:tomas.vilcinskas71@gmail.com)



Co-funded by  
the European Union

FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA. NO OBSTANTE, LOS PUNTOS DE VISTA Y OPINIONES EXPRESADOS SON EXCLUSIVAMENTE LOS DEL AUTOR O AUTORES Y NO REFLEJAN NECESARIAMENTE LOS DE LA UNIÓN EUROPEA NI LOS DE LA AGENCIA EJECUTIVA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO Y CULTURAL EUROPEO (EACEA). NI LA UNIÓN EUROPEA NI LA EACEA PUEDEN SER CONSIDERADAS RESPONSABLES DE LAS MISMAS.



# LABORATORIOS DE CODISEÑO

Las partes interesadas se reúnen para debatir el diseño de la futura política

La intención de los laboratorios de codiseño de innovación política es garantizar la participación de los jóvenes (y de todas las partes interesadas pertinentes) en el diseño de las futuras políticas que afectarán a la juventud. Las partes interesadas con poder para mejorar las perspectivas de los jóvenes, como las autoridades locales y regionales, los responsables políticos electos (partidos políticos locales), los centros educativos (universidades, enseñanza superior y formación profesional), las organizaciones juveniles, las cámaras de comercio, las organizaciones empresariales, los sindicatos, los trabajadores y los órganos representativos, se reúnen para debatir el diseño de la futura política.

Estos laboratorios de codiseño ayudan a que la sociedad comprenda mejor los retos a los que se enfrentan los jóvenes hoy en día. Dan prioridad a las opiniones de los jóvenes sobre cómo diseñar las políticas de juventud y del mercado laboral. Los laboratorios de codiseño de innovación política pretenden aumentar el uso de enfoques innovadores de última generación en la elaboración de políticas regionales y locales y en la prestación de servicios a los ciudadanos, así como aumentar la concienciación, la motivación y la competencia entre los líderes educativos, los responsables políticos y los responsables del mundo laboral, incrementando las posibilidades de que se comprometan con la adopción de enfoques educativos inclusivos y la promoción de valores comunes.

## LABORATORIOS DE CODISEÑO EN IRLANDA (DKIT) LABORATORIO DE CODISEÑO #1

El primer laboratorio de codiseño del proyecto Giggin Policy en Irlanda tuvo lugar el 4 de octubre en el Centro de Desarrollo Regional del Instituto Tecnológico de Dundalk (DkIT). Asistieron 29 personas, en su mayoría estudiantes del DkIT, y 8 representantes de las partes interesadas.

Trabajando en pequeños grupos, el laboratorio comenzó explorando las oportunidades y amenazas que presenta la Gig Economy. La economía colaborativa se describió como errática, generadora de ingresos irregulares, con horarios de trabajo flexibles que pueden llegar a ser antisociales, al margen del sistema de bienestar social y en la que cada colaborador tiene que gestionar sus propios asuntos fiscales y legales.

Para algunos participantes, ésta era la primera oportunidad de debatir y escuchar sus puntos de vista. Uno de ellos comentó: "Nuestros padres no consideran el trabajo gig como un trabajo o una carrera de verdad. Nos dicen que nos busquemos un trabajo de verdad".



## (NMEA) LABORATORIO DE CODISEÑO #2

Newry and Mourne Co-operative and Enterprise Agency (NMEA) organizó el segundo Giggin' Policy Lab en Irlanda el 3 de noviembre de 2022.

Durante una sesión fascinante, otro grupo de jóvenes giggers tuvo la oportunidad de compartir sus experiencias y preocupaciones con los responsables políticos, entre los que se encontraban concejales locales, un miembro del parlamento del Reino Unido, miembros de la Asamblea de Irlanda del Norte, pedagogos y funcionarios del Consejo del Distrito de Newry y Mourne y del Consejo del Condado de Meath.

Haga clic en el botón de reproducción para ver el video del laboratorio de codiseño organizado por Newry and Mourne Co-operative and Enterprise Agency.



## (MCC) LABORATORIO DE CODISEÑO #3

El Consejo del Condado de Meath (MCC) acogió el 22 de noviembre de 2022 el último laboratorio de codiseño en Irlanda.

Los participantes también exploraron las diferencias entre el empleo tradicional y el trabajo GIG.

Un ejercicio que suscitó mucho interés fue el análisis DAFO de la economía GIG. Los participantes identificaron los puntos fuertes, los puntos débiles, las oportunidades y las amenazas de este nuevo mercado laboral, destacando como puntos fuertes la flexibilidad y la autonomía del trabajo GIG, pero reconociendo también como puntos débiles la falta de seguridad laboral y de prestaciones.

El taller también profundizó en los aspectos financieros del trabajo GIG, incluyendo cómo gestionar el cobro por diferentes tipos de trabajo. Los participantes recibieron ejemplos del mundo real y participaron en debates de grupo para identificar las mejores prácticas.

Al final del taller, los jóvenes participantes presentaron las conclusiones de sus ejercicios y dirigieron una sesión de preguntas y respuestas con personas influyentes en la política para abordar cualquier duda o preocupación que pudiera quedar.



# LABORATORIOS DE CODISEÑO

## LABORATORIOS DE CODISEÑO EN LITUANIA

### (KSPMC) LABORATORIO DE CODISEÑO #1

El primer laboratorio de codiseño del proyecto Giggin Policy, organizado por los socios lituanos del programa, tuvo lugar el 3 de junio de 2022 en el Centro Educativo de Tecnologías de Kaunas (KSPMC). Asistieron 29 participantes, entre estudiantes, profesores y administradores. El debate incluyó los diferentes tipos de Giggers en Lituania y los retos a los que se enfrentan, incluida la inestabilidad de los ingresos, la falta de prestaciones de la seguridad social y el acceso limitado a las oportunidades de empleo tradicionales.

El grupo también exploró cómo les gustaría a los Giggers influir en la política local y regional de juventud y en la política del mercado laboral para apoyar mejor sus necesidades.

A través de animados debates y ejercicios interactivos, los participantes pudieron comprender mejor la economía de los Giggers en Lituania e identificaron áreas clave de mejora.

Destacaron la importancia de proporcionar más apoyo a los Giggers, como un mejor acceso a los recursos financieros y a la protección social, así como de crear más oportunidades para que los Giggers participen en los procesos de elaboración de políticas.



### (KSPMC) LABORATORIO DE CODISEÑO #3

El Centro Educativo de Tecnologías de Kaunas acogió el último Giggin' Policy Lab lituano el 26 de enero de 2023.

Los participantes debatieron los retos a los que se enfrentan los responsables políticos a la hora de desarrollar políticas eficaces de apoyo a los Giggers, así como las perspectivas y necesidades de los propios Giggers.

Identificaron varias áreas clave de mejora, incluida una mayor colaboración y comunicación entre los responsables políticos y los Giggers, así como la necesidad de políticas e incentivos más completos para apoyar la economía GIG.

A través de ejercicios interactivos y animados debates, los participantes identificaron varias estrategias para ayudar a los responsables políticos y a los Giggers a trabajar juntos de manera más eficaz. Entre ellas figuran el desarrollo de canales de comunicación claros, el fomento de la confianza y el entendimiento mutuo, y una participación más directa de los Giggers en el proceso de elaboración de políticas.



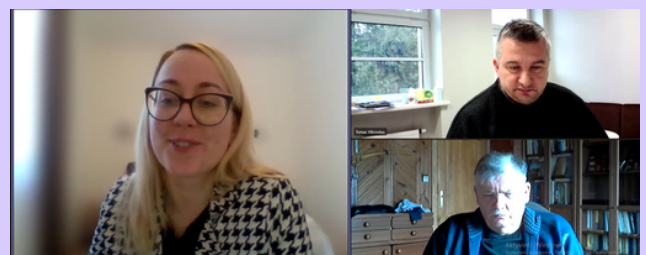
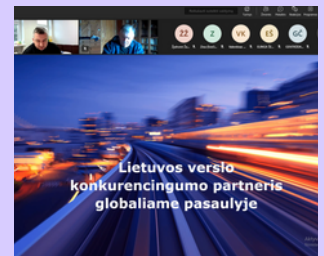
### (KSPMC) LABORATORIO DE CODISEÑO #2

El Centro Educativo de Tecnologías de Kaunas también acogió el 3 de octubre de 2022 el 2º Giggin' Policy Lab lituano.

Los participantes debatieron sobre las ventajas y los retos de que los Giggers trabajen con las PYME tradicionales y exploraron formas de promover la colaboración y el entendimiento mutuo entre estos dos mundos. Identificaron varias oportunidades clave para que las PYME se beneficien de trabajar con Giggers, incluida una mayor flexibilidad y el acceso a una reserva más amplia de talento.

Además, los Giggers podrían beneficiarse de la colaboración con las PYME ya establecidas, al exponerse a nuevos mercados y acceder a valiosos recursos y redes.

A través de ejercicios interactivos y animados debates, los participantes identificaron varias estrategias para fomentar una mayor colaboración entre los Giggers y las PYME tradicionales. Entre ellas, la creación de confianza y entendimiento mutuo, la creación de canales de comunicación claros y el desarrollo de políticas e incentivos para promover la colaboración.



# LABORATORIOS DE CODISEÑO

## LABORATORIOS DE CODISEÑO EN LOS PAÍSES BAJOS

### ROC FRIESE POORT LABORATORIO DE CODISEÑO #1

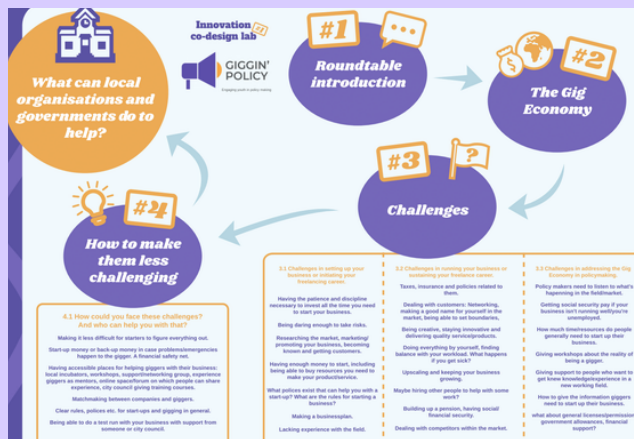
ROC Friese Poort acogió el 13 de junio de 2022 el primer Dutch Giggin' Policy Lab.

El primer laboratorio reunió a jóvenes estudiantes, trabajadores autónomos experimentados y responsables políticos para abordar los retos de la gigeconomía.

Los ponentes invitados Cyrilo Helms y Martijn Jorritsma compartieron sus historias personales sobre los retos del trabajo autónomo y cómo los superaron. La ponente Marianne Poelman pidió iniciativas para salvar la distancia entre los responsables políticos y las partes interesadas.

Los participantes debatieron la definición y la relevancia de la economía colaborativa e identificaron los retos a los que se enfrentan los estudiantes y los trabajadores autónomos a la hora de crear y gestionar sus propias empresas, así como los retos a los que se enfrentan los responsables políticos a la hora de regular el sector. Los debates de la mesa redonda generaron ideas sobre estrategias de mitigación e innovaciones para apoyar a los jóvenes en la economía colaborativa.

El acto se inscribió en la iniciativa del Año Europeo de la Juventud y recibió el apoyo de Floris Muller, codirector de la delegación neerlandesa. El evento también ofreció sugerencias para mejorar el impacto del proyecto Giggin' Policy.



### HOLANDES LABORATORIO DE CODISEÑO #2

El 31 de octubre de 2022, todos los socios holandeses del programa organizaron el segundo Giggin' Policy Lab.

Esta reunión se centró en los fundamentos del proyecto Giggin' Policy y en cómo maximizar su impacto.

El acto se celebró en el Media and Innovation Campus (MICA) de Leeuwarden, donde residen jóvenes empresas innovadoras que trabajan en la digitalización.

La tarde comenzó con un almuerzo ofrecido por Lukas Groenewold, de la empresa de base ecológica Cicero, que también compartió su experiencia en la ampliación de su negocio de alimentos y bebidas veganos y de base biológica.

Rinze Bos, un joven consultor empresarial, también compartió sus retos y animó a los estudiantes y a los nuevos "gig workers" a reclamar su futuro en el cambiante panorama laboral.

A continuación, los participantes se dividieron en grupos más pequeños para debatir los retos del trabajo autónomo, identificar soluciones y hacer aclaraciones. A continuación, los grupos volvieron a reunirse para compartir sus opiniones.

En general, el ambiente fue acogedor, los debates interesantes y se logró el objetivo de la organización de mejorar y concienciar a todas las partes interesadas.



### HOLANDES LABORATORIO DE CODISEÑO #3

El acto fue una combinación del tercer Co-Design Lab y la primera reunión del Policy Pact, y se celebró en el Kanselarij de Leeuwarden (NL) el 7 de febrero de 2023.

El acto fue muy esperado. Reunió a responsables políticos, posibles futuros "giggers", grandes empresarios y consumidores para debatir el potencial de la economía "gig" y su impacto en la mano de obra.

La primera parte del acto corrió a cargo de Erna van der Werff, que presentó la gigeconomía en general, y Paula Bijvoets, que presentó el Giggin' Policy Project. Estas sesiones informativas sirvieron de base para el resto del acto.

La ponente invitada, Aukje van der Veen, de "Claim Your Future", compartió en línea su experiencia como gigger de éxito y dio consejos sobre cómo otros pueden convertirse en giggers de éxito. Sus puntos de vista fueron muy valiosos para los jóvenes "giggers" y los responsables políticos que asistieron al acto, y ofrecieron una visión de lo que se necesita para tener éxito en la economía "gig".

Tras la oradora invitada, se presentó a los asistentes un vídeo (realizado por y para el proyecto Giggin' Policy) en el que se explicaba la economía colaborativa. El vídeo fue informativo y atractivo y ofreció una gran visión general de la economía colaborativa y su potencial.

A continuación, el acto pasó a una fase interactiva con un juego de rol diseñado para que los participantes reflexionaran sobre los pros y los contras de la economía colaborativa desde diferentes perspectivas. A los participantes se les asignó uno de los cuatro papeles siguientes: (futuro) gigger, gran empleador, responsable político o consumidor. Las descripciones de los roles y las reglas de la actividad estaban disponibles en cada mesa, y se pidió a los participantes que hicieran un análisis DAFO basado en la perspectiva del rol que se les había asignado.

En las 7 mesas se distribuyeron 2 declaraciones. La mitad de las mesas tenían la afirmación "La economía colaborativa ofrece oportunidades que deberían aprovecharse" y la otra mitad tenía la afirmación "La economía colaborativa es una amenaza y debería regularse". Esta actividad se diseñó para fomentar el debate entre los participantes y ayudarles a comprender las distintas perspectivas sobre la economía colaborativa. Los moderadores, que conocían el concepto de gig economy y el objetivo del proyecto Giggin' Policy, guiaron el debate en cada mesa. Al final de esta actividad, el moderador de cada mesa presentó sus conclusiones basadas en los debates de su grupo.

En general, el acto fue un gran éxito y aportó valiosas ideas sobre la economía colaborativa y su posible impacto en la mano de obra. Las actividades interactivas ayudaron a implicar a los participantes y a fomentar el debate, lo que condujo a una comprensión más profunda del tema. El proyecto Giggin' Policy se beneficiará de la información recopilada en este evento y la utilizará para ayudar a dar forma a propuestas políticas de apoyo a la gigeconomía y sus trabajadores.



# LABORATORIOS DE CODISEÑO

## LABORATORIOS DE CODISEÑO EN ESPAÑA

### EDUCEM LABORATORIO DE CODISEÑO #1

El martes 31 de mayo, uno de los socios del proyecto Giggin' Policy en España, EDUCEM, convocó el primer "Laboratorio de Co-diseño de Políticas de Innovación" de Giggin' Policy en España.

5 estudiantes y 4 antiguos alumnos que asistieron al evento expresaron su interés en convertirse en giggers durante sus debates sobre el mercado laboral actual, sus perspectivas de futuro y su análisis DAFO de la gig economy.

Llegaron a la conclusión de que la gigeconomía ofrece más libertad, mayor poder de decisión, autonomía y la posibilidad de elegir en qué sector de actividad especializarse. Sin embargo, también identificaron amenazas como la fuerte competencia, la inseguridad laboral y la inestabilidad económica.

Los jóvenes participantes reconocieron sus puntos débiles, como la falta de experiencia laboral, no tener carné de conducir y no disponer de un horario fijo, pero también reconocieron oportunidades como disponer de una marca personal propia y unas condiciones económicas potencialmente mejores que las de los asalariados, así como las ventajas del trabajo en red.

El mensaje más importante del laboratorio fue que hay que animar a los jóvenes a tener voz y participar en debates sobre temas importantes. Esto incluye crear espacios de debate en las escuelas y en la sociedad en general, donde puedan expresar sus pensamientos y temores.

El acto demostró lo crucial que es que los responsables políticos, las escuelas y los sectores público y privado ofrezcan oportunidades y espacios que permitan a los jóvenes expresarse y sentir que lo que dicen realmente importa. Este enfoque puede fomentar una generación de futuros líderes más comprometida e informada.

### CÁMARA DE COMERCIO DE BARCELONA LABORATORIO DE CODISEÑO #2

Esta actividad fue una parte importante de un evento de dos días en Barcelona que tuvo lugar el 9 de noviembre de 2022. El evento reunió a los socios del proyecto y a las partes interesadas de diferentes sectores para debatir sobre temas importantes relacionados con la economía colaborativa. Para garantizar que los debates fueran fructíferos y productivos, se utilizó una metodología innovadora basada en el codiseño para organizar a los participantes en cuatro grupos diferentes.

Se seleccionaron dos temas principales para el taller, y se encargó a cada grupo que abordara un reto específico relacionado con la economía colaborativa. Los grupos 1 y 3 se centraron en las medidas políticas necesarias en la economía colaborativa. El Grupo 2 y el Grupo 4 se centraron en cómo la economía colaborativa podría convertirse en una opción fiable para los trabajadores jóvenes.

Los grupos dispusieron de 15 minutos para realizar una lluvia de ideas e identificar dos retos y oportunidades principales relacionados con su tema.

Uno de los aspectos centrales de la sesión fue dar a los jóvenes un papel protagonista en los debates y los procesos de toma de decisiones. Se utilizó un enfoque ascendente para facilitar el debate y la elaboración de políticas, reuniendo a partes interesadas de distintos sectores y fomentando el intercambio de ideas y perspectivas.

También se aplicó el principio del aprendizaje entre iguales, permitiendo a los participantes aprender unos de otros y proporcionando poderosos modelos de conducta a través de la tutoría (inversa).

Una vez concluidas las sesiones de brainstorming, cada grupo presentó sus ideas al resto de los participantes. Esto permitió compartir ideas y que los participantes aprendieran unos de otros.

Uno de los principales retos destacados por los tres grupos se refería a la debilidad de las políticas y normativas dirigidas a la economía colaborativa, y cómo podrían mejorarse para apoyar mejor a los trabajadores. Otra cuestión clave fue la conciliación de la vida laboral y familiar, y cómo garantizar que los trabajadores de la economía colaborativa tengan acceso al apoyo que necesitan para gestionar su trabajo y su vida personal.

Curiosamente, los tres grupos identificaron la creación de una red de trabajadores gig como una solución potencial a muchos de los retos a los que se enfrentan los trabajadores en la economía gig.

Los grupos consideraron que la oportunidad de trabajar junto con otros emprendedores y de aprender de casos fallidos o exitosos era una forma eficaz de abordar algunos de los retos clave de la economía gig.

En general, el taller fue una valiosa oportunidad para que los participantes entablaran debates significativos y compartieran sus ideas y perspectivas sobre la economía colaborativa.



### CÁMARA DE COMERCIO DE BARCELONA LABORATORIO DE CODISEÑO #3

La Feria de Empleo de Sant Celoni del 10 de marzo de 2023 fue organizada por el Ayuntamiento de Sant Celoni y tuvo como objetivo acercar a los estudiantes a la realidad laboral y productiva del territorio del Baix Montseny.

La Feria contó con actividades, talleres y charlas que ofrecieron a los estudiantes diferentes perspectivas sobre el mundo laboral y les proporcionaron herramientas, recursos y estrategias para desarrollar sus habilidades y reconocer sus talentos. Durante la jornada se realizaron 30 presentaciones.

En la Feria se presentó el proyecto Giggin' Policy a 30 estudiantes de entre 14 y 16 años.

Los participantes realizaron un análisis DAFO de la Gig Economy. A continuación se celebraron sesiones plenarias en las que los estudiantes hablaron sobre si convertirse en Gigger les daría más oportunidades de trabajar en lo que les apasiona, si ser Gigger sería una opción laboral viable en tiempos de crisis, si ser Gigger permite elegir los proyectos preferidos, si trabajar como Gigger limitaría el potencial de ingresos, si la falta de seguridad laboral es un reto importante para los Giggers, y si alguno de los estudiantes consideraría convertirse en Gigger o Freelancer como opción profesional.

El taller fue calificado de inspirador por los estudiantes, ya que les proporcionó más conocimientos y concienciación sobre la posibilidad de convertirse en Gigger como opción laboral una vez finalizados sus estudios.

