

Marco de competencias del Village Host



Project ID 2021-1-IT01-KA220-VET-000034855



Socio principal:



Colaboradores:



Índice

Marco de competencias	1
Índice	2
1. Introducción	3
1.1 Objetivo del marco de competencias	3
1.2 La identificación de un nuevo rol profesional	3
1.3 Una reflexión contextual sobre las competencias necesarias para un anfitrión de aldea	4
1.4 Conocimientos, habilidades y cualidades de un anfitrión de aldea	4
2. Competencias propuestas para el anfitrión de la aldea en línea con el proceso de diseño	5
2.1 Proceso de selección de 5 macrocompetencias y resultados de aprendizaje asociados	5
2.2 Competencias propuestas para los anfitriones de aldea	6
3. Metodología	9
3.1 Fase 1 Estado del arte: Normativa internacional e investigación documental	9
3.2 Fase 2 Mapeo de competencias profesionales y teóricas específicas del país (cultura)	9
3.3 Fase 3 Seleccionar y desarrollar un proyecto de marco de competencias para los anfitriones de aldea	9
3.4 Fase 4 Grupos de discusión para validar el proyecto de marco de competencias desarrollado	9
3.5 Fase 5 Selección de las competencias básicas según el diseño	10
3.6 Fase 6 Revisión por pares	10

1. Introducción

1.1 Objetivo del marco de competencias

Este marco de competencias ha sido desarrollado en el marco del programa Erasmus+ por 7 organizaciones de la UE y tiene como objetivo identificar las competencias clave de los anfitriones de aldeas que son capaces de apoyar a las pequeñas aldeas y zonas rurales en la mejora de los niveles de calidad de vida. El proyecto “Open School for Village Hosts” propone crear un nuevo núcleo de competencias, actualmente ausente en el contexto europeo, que beneficie a los pueblos de toda Europa. El objetivo del proyecto es crear un programa de formación, una plataforma compartible y un proyecto piloto.

Al ser la primera vez que se crea y formaliza un perfil de este tipo, la asociación de la Escuela Abierta para Anfitriones de Aldeas ha combinado competencias profesionales tomadas de diferentes campos (como el desarrollo rural, la construcción de comunidades, la innovación social, el turismo transformador, la artesanía y el diseño) y ha identificado 5 áreas de macrocompetencia y sus resultados de aprendizaje asociados desde la perspectiva de la disciplina del diseño.

Los destinatarios de este Marco de Competencia son los Anfitriones de Aldeas: personas que potencian la vida social, económica y ecológica de las pequeñas aldeas y su economía local mediante la prestación y creación de servicios para el sustento: *turismo de impacto positivo, reconexión con la naturaleza, deportes de aventura, granjas compartidas, experiencias de aprendizaje, retiros de bienestar, vacaciones de trabajo, rutas patrimoniales, productos y servicios producidos localmente*, etc. Los Village Hosts conectan activos que pueden existir ya en una comunidad, pero que son desconocidos o están aislados: personas, lugares, infraestructuras, empresas y habilidades. Los Village Hosts permiten que diversos socios y partes interesadas trabajen juntos y colaboren.

El marco de competencias es el Resultado del Proyecto 1 y es un documento que presenta las competencias que se destacan como las más necesarias desde la perspectiva del público objetivo en línea con el proceso de diseño de *Definir, Diseñar, Entregar*, conocido como *proceso de Triple Diseño*. Esto permite el compromiso en cada fase: se mantiene activo y se examina *por qué* se necesita una intervención.

Los niveles de progresión desde el nivel básico hasta el experto se desarrollarán en forma de metodología y tareas dentro del Programa de Formación, que es el resultado del proyecto 2. El marco está alineado con los marcos de competencias europeos como *EntreComp, DigComp, LifeComp* y *GreenComp*, y es la base para la futura validación de competencias que se realizará después de las actividades de formación.

1.2 La identificación de un nuevo rol profesional

Para poner en práctica la mejora de la vida de los pequeños pueblos y zonas rurales, los Village Hosts buscan nuevas conexiones y desarrollan servicios sustentados en

nuevas tendencias y modelos de negocio: trabajo a distancia, covivienda, cooperativas de plataforma y otros. Los Village Hosts permiten que diversos socios y partes interesadas trabajen juntos, a menudo por primera vez.

Aunque la descripción de "anfitrión de aldea" es nueva, ya se está realizando un trabajo similar a nivel local por parte de pioneros locales, innovadores sociales y funcionarios locales emprendedores. Aún así, se necesitan muchas más personas de este tipo. Sólo en Italia, 5.500 pueblos pequeños (de 5.000 o menos habitantes) han ido disminuyendo; en España, 3.500; en Serbia, 4.700, por nombrar sólo tres de los países representados en este proyecto.

Cada aldea es única. Por lo tanto, la Escuela Abierta para Anfitriones de Aldeas no se basará en un plan de estudios estándar, sino en la gama de competencias necesarias que se desarrollarán a través de microcursos correspondientes a las necesidades y preferencias individuales de cada Anfitrión de Aldea.

1.3 Una reflexión contextual sobre las competencias necesarias para un anfitrión de aldea

El rol se enmarca en los parámetros de varios sectores: muchas actividades de los anfitriones de los pueblos podrían estar impulsadas por valores culturales, o por otras expresiones artísticas creativas que se encuentran dentro del Sector Creativo y Cultural. Del mismo modo, el turismo suele proporcionar oportunidades económicas a los pueblos pequeños. Con las actividades ancladas en el ámbito local, también se fomenta la cohesión socioeconómica al promover valores como la solidaridad, la participación y la cooperación, que entran dentro del ecosistema de la Economía Social y de Proximidad.

La singularidad de la Escuela Abierta para Anfitriones de Aldea y el marco de competencias definido reside en la combinación del proceso de diseño y la metodología. El papel del anfitrión de aldea como activista local requiere un nuevo marco de competencias, que combine la investigación intersectorial existente y la experiencia de las partes interesadas.

1.4 Conocimientos, habilidades y cualidades de un anfitrión de aldea

Se necesita una combinación inusual de competencias para ser un anfitrión eficaz de la aldea, como la alfabetización digital, la planificación y el mantenimiento de empresas, así como habilidades intrapersonales, de cocreación y de colaboración para acoger, convocar, facilitar, animar y coordinar.

2. Competencias propuestas para el anfitrión de la aldea en línea con el proceso de diseño

Los anfitriones de las aldeas potencian la vida social, económica y ecológica de las pequeñas aldeas y su economía local, proporcionando y creando servicios sostenidos para la subsistencia y conectando activos que pueden existir ya en una comunidad, pero que son desconocidos o están aislados. Permiten que diversos socios y partes interesadas trabajen juntos y colaboren. Competencias como el ingenio, la autodisciplina, la búsqueda de recursos internos, la iniciativa, el entusiasmo, la resiliencia, la apertura, la tolerancia, la empatía y la capacidad de aprender de forma independiente se consideran rasgos personales de los anfitriones de aldeas.

2.1 Proceso de selección de 5 macrocompetencias y resultados de aprendizaje asociados

La selección de competencias definidas está en consonancia con un estudio transcultural realizado en Italia, España, Hungría, Serbia, Polonia y Letonia, así como con el análisis de la cartografía del marco de competencias internacional y de la UE.

Las competencias definidas se ajustan a los marcos de competencias transversales (*LifeComp*), empresariales (*EntreComp*), digitales (*DigComp*) y ecológicas (*GreenComp*) definidos por la UE. Las competencias se especifican como resultados de aprendizaje que los anfitriones de las aldeas podrán aplicar en sus actividades después de seguir itinerarios de aprendizaje individuales (niveles de progresión del aprendizaje).

La selección de las competencias se realizó siguiendo una “waterfall methodology”, partiendo de un estudio general de las competencias definidas internacionalmente en demanda hasta 2030 (capítulo 2) y de estudios específicos de cada país en los 6 países socios del proyecto (capítulo 3). El primer borrador de las competencias seleccionadas se puso a prueba en focus groups con las partes interesadas de 6 países socios (Anexo 2). Los comentarios recibidos se combinaron y se implementaron en una propuesta de marco de competencias común en línea con el proceso de diseño y las áreas de competencia según el estudio de competencias de la UE e internacional.

2.2 Competencias propuestas para los anfitriones de aldea

Como resultado, las siguientes 5 áreas de competencia identificadas en este Marco de Competencias contribuirán al diseño y estructuración de los módulos del Programa de Formación de la Escuela Abierta para Anfitriones de Aldeas (PR2):

- Visión y mapeo de oportunidades (área de competencia (AC) 1)
- Mapear actores y recursos (área de competencia (AC) 2)
- Narración del lugar (área de competencia (AC) 3)
- Realizar prototipos de servicios y organizar actividades y resultados (área de competencia (AC) 4)
- Crear plataformas de cooperación y nuevos modelos de negocio (área de competencia (CA) 5)

Dentro de las áreas de competencia mencionadas, las siguientes nueve competencias se consideran cruciales para los anfitriones de pueblos teniendo en cuenta el proceso de diseño y las metodologías:

- Pensamiento innovador y reflexivo
- Capacidad para actuar en entornos ambiguos
- Metodología de comparación y evaluación
- Comunicación y redes
- Codiseño y cocreación
- Presentación y comunicación digital
- Innovación del sistema de productos y servicios
- Servicio centrado en el planeta y en el ser humano
- Espíritu empresarial (es decir, ventas / marketing / recaudación de fondos)

Las siguientes competencias se redefinen como resultados de aprendizaje que los anfitriones de las aldeas podrán aplicar en sus actividades después de cursar el itinerario de aprendizaje individual (niveles de progresión del aprendizaje):

- Capacidad de tomar decisiones razonadas e informadas (CA1)
- Capacidad de aplicar la mentalidad de diseño analítico y el proceso de diseño (CA1)
- Comprensión de la diversidad inter y multicultural (CA1)
- Capacidad de mantener y sostener las relaciones con la comunidad local y los socios (CA2)
- Capacidad de relacionarse con personas y organizaciones (CA2)
- Habilidad para organizar la participación comunitaria y cívica (CA2)
- Capacidad de resolver conflictos (CA2)
- Capacidad de liderazgo y coordinación (CA2)
- Habilidad en la subcontratación y delegación de responsabilidades y tareas (CA2)
- Habilidad para comunicar a través de la narración y la creación de lugares (CA3)
- Capacidad de comprender la metodología de desarrollo de productos, experiencia y diseño de servicios (CA4)
- Capacidad de percibir la estética visual (CA4)

- Capacidad de aplicar los métodos de diseño adecuados para diseñar la experiencia del usuario (CA4)
- Capacidad de definir las oportunidades de financiación (CA5)
- Competencia para aplicar diversas estrategias de recaudación de fondos (CA5)
- Capacidad de aplicar el modelo de negocio adecuado (CA5)
- Conocimiento para desarrollar y aplicar estrategias de marketing adecuadas y desarrollo de la audiencia (CA5)

En la Tabla 1 se resumen las competencias seleccionadas para los anfitriones de las aldeas que se formarán como proceso y metodología de diseño en el programa de formación de la Escuela Abierta para los anfitriones de las aldeas.

Cuadro 1 Las principales competencias de los anfitriones de aldeas según el proceso de diseño, Freimane.A, 2022

Triple proceso de diseño	Área de competencia	Competencia	Área de competencia según el mapa de competencias de la UE e internacional	Resultado del aprendizaje
definir	Visión y mapeo de oportunidades	Pensamiento innovador y reflexivo, Capacidad para actuar en un entorno ambiguo	Competencia transversal - Pensamiento crítico e innovador / Resolución de problemas	Capacidad de tomar decisiones razonadas e informadas. Capacidad de aplicar la mentalidad de diseño analítico y el proceso de diseño.
		Metodología de comparación y evaluación	Competencia empresarial - Diseño y gestión de proyectos para el ciclo empresarial completo, incluida la planificación estratégica / Seguimiento y evaluación	Comprensión de la diversidad inter e intercultural.
	Mapa de actores y recursos	Comunicación y redes	Competencia transversal - Adaptabilidad / Resolución de problemas / Liderazgo / Trabajo en red / Comunicación / Inteligencia emocional / Habilidades interpersonales / Ciudadanía global	Capacidad de mantener y sostener las relaciones con la comunidad local y los socios Capacidad de relacionarse con personas y organizaciones. Habilidad en la organización de la participación comunitaria y cívica. Capacidad de resolver conflictos.

		Codiseño y cocreación	Competencia transversal -Liderazgo / Trabajo en red / Resolución de problemas / Habilidades interpersonales	Capacidad de asumir el liderazgo y la coordinación. Habilidad para subcontratar y delegar responsabilidades y tareas.
diseñar	Narración del lugar	Presentación y comunicación digital	Competencia digital - Conciencia tecnológica / Marketing digital / Comunicación digital	Habilidad en la comunicación a través de la narración y la creación de lugares.
		Realización de prototipos de servicios y curaduría de actividades y resultados	Innovación del sistema de productos y servicios	Competencia empresarial - Diseño y gestión de proyectos para el ciclo empresarial completo, incluida la planificación estratégica / Derecho de autor e inmaterial / Pensamiento crítico e innovador Competencia verde - Vivir, trabajar y actuar de forma sostenible
	Servicio centrado en el planeta y en el ser humano		Competencia transversal - Habilidades interpersonales / Comunicación / Inteligencia emocional	Capacidad de aplicar los métodos de diseño adecuados para diseñar la experiencia del usuario.
entregar	Creación de una plataforma de cooperación y nuevos modelos de negocio	Espíritu empresarial (es decir, ventas / marketing / recaudación de fondos)	Competencia empresarial - Gestión estratégica y financiera / Marketing	Capacidad de identificar oportunidades de financiación. Competencia para aplicar diversas estrategias de recaudación de fondos. Habilidad en la aplicación de modelos de negocio adecuados. Conocimiento para desarrollar y aplicar estrategias de marketing adecuadas y desarrollo de la audiencia.

3. Metodología

El grupo objetivo de todo el proyecto (PR1, PR2, PR3, PR4, PR5) son los profesionales; por lo tanto, el público objetivo participó a lo largo de las diferentes fases de desarrollo y validación del marco de competencias. Para construir el marco de competencias se realizó una investigación con métodos mixtos en seis fases.

3.1 Fase 1 | Estado del arte: Normativa internacional e investigación documental

La fase 1 combina la investigación documental y reglamentaria basada en estudios internacionales y de la UE y la previsión de la demanda de análisis de habilidades y competencias. La investigación normativa y documental internacional ha sido realizada por la Dra. Aija Freimane, investigadora de diseño, y el socio principal Matera Hub.

3.2 Fase 2 | Mapeo de competencias profesionales y teóricas específicas del país (cultura)

En la fase 2 se llevó a cabo una investigación documental en cada uno de los países socios del proyecto, combinando la normativa específica del país y la nacional.

3.3 Fase 3 | Seleccionar y desarrollar un proyecto de marco de competencias para los anfitriones de aldea

El mapa de competencias se elaboró a partir de un estudio específico de cada país (cultura específica) y de un estudio etnográfico (observación, entrevistas con las partes interesadas), teniendo en cuenta el proceso de diseño y los 15 años de experiencia en la enseñanza del diseño (Anexo 1) en el desarrollo de nuevos productos y servicios a través del diseño de la investigadora y educadora Dra. Aija Freimane, responsable del marco de competencias.

El marco de competencias se desarrolló como una metodología en cascada, partiendo de un estudio general de las competencias definidas internacionalmente que se demandarán hasta 2030 (capítulo 2) y de estudios específicos de cada país en los 6 países socios del proyecto (capítulo 3). El borrador del marco de competencias fue confirmado por los socios del proyecto, iterado y mejorado para estar listo para su validación con las partes interesadas en la Fase 4.

3.4 Fase 4 | Grupos de discusión para validar el proyecto de marco de competencias desarrollado

El objetivo del grupo focal era obtener una validación del análisis en profundidad de las necesidades y competencias identificadas durante la investigación documental, para permitir a la asociación desarrollar material de formación que tenga en cuenta los contextos específicos. La metodología de los grupos focales se describe en el Anexo 2.

Cada socio proporcionó el orden del día y los temas de debate que incluían las experiencias personales de los participantes, los obstáculos que encontraron, las necesidades y las áreas de oportunidad que deberían explorarse y las necesidades. Todos los socios utilizaron el mismo conjunto de actividades, preguntas y herramientas, que se tradujeron a las lenguas nacionales a partir de las plantillas facilitadas. Esto permitió realizar comparaciones entre países y culturas, lo que condujo a la elaboración de materiales completos de investigación y aprendizaje. Los resultados de los grupos focales se añaden en el Anexo 3.

3.5 Fase 5 | Selección de las competencias básicas según el diseño

La información recibida de la fase 4 se combinó y aplicó en una propuesta de marco de competencias común en línea con el proceso de diseño y las áreas de competencia según el estudio de competencias de la UE e internacional.

3.6 Fase 6 | Revisión por pares

La fase 6 validó el marco de competencias desarrollado como una revisión por pares con las partes interesadas. El papel del revisor era analizar el contenido, evaluando la calidad y la coherencia del marco de competencias y los resultados del PR1 para el proyecto Open School for Village Hosts de Erasmus+.