

# Ficha de proyecto

Elaborador de la ficha Susana Barriga Corregidor Denominación del proyecto <b>Hateblockers</b>		
Breve descripción del proyecto:	<p>Proyecto promovido por el LAAAB para frenar la curva de odio en las rrss y luchar contra los bulos y los haters de Internet.</p> <p>Hateblockers surge de dos lugares distintos, pero en algún punto coincidentes: del hecho de que las redes sociales pueden ser un foco de odio y de la búsqueda del good vibes en las redes sociales. Nos preocupa que la juventud cargue con las malas acciones y los vicios de generaciones anteriores, de hecho, en vez de good vibes hubiéramos escrito "buen rollo".</p> <p>Imaginémonos por un momento que entrásemos en las redes sociales para recomendar un libro que nos ha gustado; una canción que nos pone a bailar instantáneamente; una serie que nos ha enganchado o una peli que hemos visto. ¿No sería ese espacio virtual un lugar mucho más alegre? ¿Por qué nos empeñamos en que sea un corredor del odio?</p> <p>Incluye un fact-checking para comprobar la veracidad de bulos y fake news, un kit de memes y materiales antiodio para su uso en redes sociales, un blog con artículos contra el odio, un juego educativo online para entidades juveniles y muchos materiales adicionales en <a href="http://www.hateblockers.es">www.hateblockers.es</a></p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sé un agente del cambio</li><li>- Make memes, not war</li><li>- Hay que cuidar el tono</li><li>- Cuenta hasta 10 antes de hablar</li><li>- Nunca digas lo que no dirías en persona</li><li>- Diferenciar entre una opinión y quien opina</li><li>- Te pueden llevar la contraria (y con razón)</li><li>- Ser un muro contra las fake news</li><li>- Hacer pedagogía con gente cercana</li><li>- Soy hateblocker y vengo a reclutarlos</li></ul>	
Palabras clave del proyecto:	Participación ciudadanía	
Organismos responsables del proyecto:	Gobierno de Aragón; Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales; Dirección General de Gobierno Abierto e Innovación Social	
Otras entidades participantes:	-	
Punto de contacto del proyecto: gobiernoabierto@aragon.es	Localidad del punto de contacto del proyecto: Zaragoza	Año de finalización del proyecto: -
Documentación de interés	-	
Enlaces de interés	<a href="https://hateblockers.es/">https://hateblockers.es/</a>	

# Ficha de proyecto

Observaciones

Xx

# Ficha de proyecto

## Temas clave

Identifique un mínimo de 3 y un máximo de 6 temas clave para los que el proyecto pueda considerarse como un ejemplo de su puesta en práctica

- El proyecto tiene por objetivo aplicar soluciones innovadoras a los problemas públicos, por ejemplo:
  - El proyecto tiene por objetivo resolver problemas de los ciudadanos
  - El proyecto tiene por objetivo la mejora en los servicios e instituciones públicas
  - El proyecto tiene por objetivo la implantación de políticas públicas
  - El proyecto tiene por objetivo resolver situaciones de crisis o sobrevenidas
- El proyecto cuenta con el respaldo de promotores y recursos, por ejemplo:
  - El proyecto cuenta con el impulso de intraemprendedores o de promotores clave
  - El proyecto cuenta con el compromiso visible de las partes interesadas
  - El proyecto cuenta con recursos económicos dedicados a la innovación
  - El proyecto cuenta con una cobertura normativa aplicada con efectividad
- El proyecto responde a un enfoque sistemático de innovación, por ejemplo:
  - El proyecto plantea una estrategia y una visión específica sobre la innovación
  - El proyecto plantea horizontes a medio y largo plazo más allá del ciclo político
  - El proyecto plantea un enfoque de innovación abierta y de abajo a arriba
  - El proyecto plantea la innovación como parte de los procesos de gestión
- El proyecto fomenta capacidades y actitudes para la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto fomenta la formación en competencias para la innovación
  - El proyecto fomenta la creatividad, la proactividad y la apertura de mente
  - El proyecto fomenta la especialización de personal en técnicas de innovación
  - El proyecto fomenta los incentivos y la puesta en valor de las personas innovadoras
- El proyecto utiliza metodologías y herramientas para la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto utiliza marcos de trabajo o modelos específicos para la innovación
  - El proyecto utiliza metodologías y herramientas que facilitan la innovación
  - El proyecto utiliza soluciones tecnológicas para la innovación
  - El proyecto utiliza y gestiona conocimiento especializado en innovación
- El proyecto vence las barreras organizativas y culturales a la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto vence las estructuras jerarquizadas y estancas
  - El proyecto vence las rutinas burocráticas de las administraciones públicas
  - El proyecto vence la resistencia y la ansiedad asociada a los cambios
  - El proyecto vence las actitudes reactivas de algunas partes interesadas
- El proyecto incorpora a la ciudadanía en los procesos de innovación, por ejemplo:
  - El proyecto incorpora a la ciudadanía en sus procesos de diseño y de decisión
  - El proyecto incorpora a la ciudadanía en espacios compartidos para la innovación
  - El proyecto incorpora la transparencia y rendición de cuentas en la innovación
  - El proyecto incorpora la percepción de la ciudadanía en la innovación
- El proyecto conecta con aliados, y con ecosistemas y redes para la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto conecta y trabaja con otras organizaciones aliadas para la innovación
  - El proyecto conecta con ecosistemas de organizaciones innovadoras
  - El proyecto conecta con redes profesionales y académicas sobre innovación
  - El proyecto conecta con innovadores del sector privado y de la sociedad civil
- El proyecto construye espacios de participación y colaboración para la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto construye laboratorios de innovación para la colaboración
  - El proyecto construye centros de innovación especializados en temáticas específicas
  - El proyecto construye mecanismos de participación para la innovación
  - El proyecto construye espacios de diálogo y reflexión para la innovación
- El proyecto desarrolla sistemas de anticipación, de exploración y de pruebas para la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto desarrolla sistemas de innovación anticipativa frente a escenarios futuros
  - El proyecto desarrolla sistemas de exploración de nuevos ámbitos y soluciones
  - El proyecto desarrolla sistemas de pruebas seguras (por ejemplo, entornos "sandbox")
  - El proyecto desarrolla experimentos para comprender mejor problemas y soluciones
- El proyecto promueve un ambiente favorable a la asunción de riesgos para la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto promueve la aportación de sugerencias innovadoras
  - El proyecto promueve las iniciativas de lanzar e implantar soluciones innovadoras
  - El proyecto promueve la aceptación de fallos en las actuaciones innovadoras
  - El proyecto promueve el cuestionamiento del estatus quo con visiones innovadoras
- El proyecto utiliza procesos de aprendizaje y mejora continua de la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto utiliza mecanismos de aprendizaje mediante la retrospectiva
  - El proyecto utiliza repositorios de prácticas de referencia en innovación
  - El proyecto utiliza redes entre pares para el aprendizaje sobre la innovación
  - El proyecto cuenta con sistemas de mejora continua de los procesos de innovación
- El proyecto organiza y comparte el conocimiento derivado de la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto organiza repositorios de conocimiento para la innovación
  - El proyecto organiza comparativas cruzadas de prácticas entre innovadores
  - El proyecto organiza la investigación y la divulgación científica sobre la innovación
  - El proyecto organiza la difusión de resultados y lecciones aprendidas en la innovación
- El proyecto incorpora mecanismos de evaluación de la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto incorpora la evaluación ex-ante y ex-post en las actuaciones innovadoras
  - El proyecto incorpora la evaluación por agentes externos e independientes
  - El proyecto incorpora a la ciudadanía en la evaluación de actuaciones innovadoras
  - El proyecto incorpora la evaluación en la toma de decisiones sobre la innovación
- El proyecto hace visibles los resultados de la innovación, por ejemplo:
  - El proyecto hace visibles iniciativas innovadoras mediante premios o reconocimientos
  - El proyecto hace visible la innovación a la ciudadanía con acciones de comunicación
  - El proyecto busca casos de éxito de la innovación para su visibilización
  - El proyecto hace visible al sector público como referente en innovación