



W4TEX: Fortalecimiento de la representación de las mujeres en puestos de alto nivel en el sector textil

NÚMERO DE PROYECTO: 2023-1-SE01-KA220-ADU-000154918

Duración del proyecto: 01-11-2023 - 30-04-2026

WP4 - Ideathones nacionales y transnacionales Plantillas de Ideathons

Autor:

Colaboradores:

Fecha: 18.11.2025

Versión 1.0

ÍNDICE

Bingo 1	2
Busca a alguien que.....	2
Bingo 2	3
Busca a alguien que.....	3
Plantillas de implementación de ideathon	4
Recogida de datos.....	4
Lluvia de ideas	5
Evaluación de alternativas.....	6
Desarrollo creativo.....	8
Hoja de desafíos	9
Escenario #. Título del escenario (por ejemplo, circularidad)	9
Contexto	9
Desafío	9
Retos	9
Marcador	11
Escala de puntuación	13



Bingo 1

Busca a alguien que...

Ya ha trabajado en el sector textil _____	Nunca ha comprado en Primark _____	Suele coser su propia ropa _____	Ha vendido ropa en Wallapop _____	No tiene cuenta en Instagram _____
Lee y entiende todas las etiquetas de sus prendas _____	Lava sus jerséis de lana a mano _____	Ha probado a teñir ropa con tintes naturales _____	Ha convertido a un viejo vaquero en un accesorio de moda _____	Vende sus creaciones online _____
Pertenece a una o más asociaciones _____	No tiene máquina de coser en casa _____	Sabe tejer _____	Ya ha hablado delante de 100 personas o más _____	Ha venido aquí en bici _____
Ha participado a manifestaciones para el clima _____	Hace los bajos de los pantalones de sus familiares _____	Compra más ropa online que en una tienda física _____	Ha renunciado a comprar una prenda por su procedencia _____	Ha comprado ropa de segunda mano o la ha intercambiado _____
Lleva hoy una prenda hecha con material reciclado _____	Tiene en mente montar su propio negocio _____	Sabe lo que es una esponja tawashi _____	Ha tomado una decisión creativa radical _____	Puede nombrar al menos 2 certificaciones textiles _____

Bingo 2

Busca a alguien que...

Ya ha trabajado en el sector textil _____	Nunca ha comprado en Primark _____	Suele coser su propia ropa _____	Ha vendido ropa en Wallapop _____	No tiene cuenta en Instagram _____
Lee y entiende todas las etiquetas de sus prendas _____	Lava sus jerséis de lana a mano _____	Ha probado a teñir ropa con tintes naturales _____	Ha convertido a un viejo vaquero en un accesorio de moda _____	Vende sus creaciones online _____
Pertenece a una o más asociaciones _____	No tiene máquina de coser en casa _____	Sabe tejer _____	Ya ha hablado delante de 100 personas o más _____	Ha venido aquí en bici _____
Ha participado a manifestaciones para el clima _____	Hace los bajos de los pantalones de sus familiares _____	Compra más ropa online que en una tienda física _____	Ha renunciado a comprar una prenda por su procedencia _____	Ha comprado ropa de segunda mano o la ha intercambiado _____
Lleva hoy una prenda hecha con material reciclado _____	Tiene en mente montar su propio negocio _____	Sabe lo que es una esponja tawashi _____	Ha tomado una decisión creativa radical _____	Puede nombrar al menos 2 certificaciones textiles _____

Plantillas de implementación de ideathon

Recogida de datos

Elemento	Datos
Nombre del equipo	
Desafío seleccionado	
Breve descripción del problema	
Principales causas identificadas	
Impacto social	
Impacto ambiental	
Actores implicados	
Fuentes	
Conclusión sobre la situación actual	

Lluvia de ideas

Idea nº	Título	¿Qué?	¿Cómo?	¿Quién?	¿Dónde?	¿Cuándo?
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Evaluación de alternativas

Idea nº	Ventajas	Inconvenientes	Impacto ambiental / social positivo	Innovación / creatividad	Innovación	Viabilidad económica
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
Solución seleccionada:						

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente de los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser responsables de ellos



Justificación:	
Impacto esperado:	



Desarrollo creativo

Nombre del proyecto:	
Slogan o lema:	
Breve descripción:	
¿Qué hace que sea único o innovador?	
¿Qué necesidad específica resuelve?	
Público objetivo, aliados o partes interesadas	
Modelo de sostenibilidad (económico, social, medioambiental)	
Esbozo o esquema visual	

Hoja de desafíos

Escenario #. Título del escenario (por ejemplo, Circularidad)

Contexto

Proporciona el contexto del escenario.

Ejemplo:

La industria textil está experimentando una transformación fundamental, pasando de un *modelo lineal* ("tomar-hacer-deshacerse") a uno *circular*, donde los materiales están diseñados para mantenerse en uso el mayor tiempo posible. La circularidad significa diseñar ropa que sea duradera, reparable y reciclable, cerrando el ciclo entre producción, uso y reutilización. Esta transición está impulsada por la creciente conciencia sobre la huella medioambiental de la moda, la legislación de la UE que promueve modelos de negocio circulares y la demanda de sostenibilidad de los consumidores.

Desafío

Descripción general del desafío.

Ejemplo:

Se invita a los participantes a replantearse cómo las pymes y diseñadores textiles pueden implementar **prácticas circulares de diseño y producción** manteniendo la competencia. Explorarán barreras como la infraestructura limitada de reciclaje, los altos costes de los materiales sostenibles y la resistencia de los consumidores a devolver prendas usadas. El objetivo es proponer **soluciones innovadoras y prácticas** que hagan la circularidad atractiva y factible para empresas y clientes, por ejemplo, mediante modelos de producto como servicio, incentivos para la reparación o sistemas de trazabilidad digital.

Retos



Título de desafío

Descripción del desafío.



Mi propio reto:

Ejemplo:

Hacia una mayor circularidad

Selecciona un producto o servicio textil y rediseñarlo para que la circularidad sea práctica y deseable, asegurando que los materiales se usen más tiempo, se recuperen fácilmente y generen beneficios económicos y sociales.

Cerrando el círculo

Creas un sistema circular económicamente viable para reintroducir textiles usados en la venta al por menor (reventa) o en la producción.

Colaboración para circularidad

Creas una propuesta de colaboración entre empresas para escalar la circularidad sin pérdidas financieras ni perder su ventaja competitiva, conectarse y cruzar fronteras para lograr un sistema circular.

Consumo ético

Creas un modelo o campaña de moda circular que cambie el comportamiento del consumidor hacia el alquiler, reparación, reutilización o intercambio de ropa, haciendo que la moda sostenible sea tan atractiva como la moda rápida.

Mi propio reto:

Marcador

(de 1 a 10 en cada criterio)

Criterio	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5	Equipo 6	Equipo 7
<p>Creatividad (Innovación y originalidad)</p> <p>¿La solución propone algo nuevo, único o imaginativo?</p> <p>¿Se presenta la idea de una manera que se destaque de los enfoques convencionales?</p> <p>¿Inspira nuevas ideas dentro del sector textil?</p>							
<p>Viabilidad (aplicación práctica)</p> <p>¿Se puede implementar la solución de manera realista con los recursos disponibles?</p> <p>¿Son claros y procesables los pasos propuestos?</p> <p>¿El equipo demuestra conciencia de los posibles obstáculos y formas de superarlos?</p>							



<p>Sostenibilidad (impacto ambiental y social)</p> <p>¿La solución reduce los residuos, promueve la circularidad o fomenta prácticas más ecológicas?</p> <p>¿Se consideran los aspectos sociales (condiciones de trabajo justas, inclusión, sensibilización)?</p> <p>¿Existe potencial a largo plazo para resultados ambientales o sociales positivos?</p>							
<p>Impacto en el negocio (relevancia en el mercado y creación de valor)</p> <p>¿La solución agrega valor para las pymes textiles, los consumidores o la industria en general?</p> <p>¿Existe potencial de rentabilidad, competitividad o diferenciación en el mercado?</p> <p>¿Se alinea con las tendencias de la industria y las necesidades de los clientes?</p>							
<p>Calidad de presentación (claridad y compromiso)</p>							



¿El discurso fue claro, estructurado y atractivo?							
¿El equipo comunicó su idea de manera efectiva y segura?							
¿La narración fue persuasiva y alineada con los objetivos del desafío?							
Total (máximo 50)							

Escala de puntuación

(por Criterion)

- 1-2 = Pobre** – no demostrado o irrelevante
- 3-4 = Razonable:** evidencia mínima o poco clara
- 5-6 = Bueno:** cumple adecuadamente con las expectativas
- 7-8 = Muy bien:** demostración fuerte y bien desarrollada
- 9-10 = Excelente:** excepcional, completo e impactante

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente de los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser responsables de ellos



**Co-funded by
the European Union**