



# Eines de participació ciutadana

Metodologies i tècniques per a l'acompanyament  
de processos participatius



## Sèrie Benestar i Ciutadania

Aquesta publicació té com a objectiu oferir recursos adreçats als ens locals que estiguin interessat a promoure la participació ciutadana. Es tracta d'un recull de 30 tècniques i metodologies de participació ciutadana per acompanyar els processos que s'impulsen des del món local. Les tècniques i metodologies estan estructurades en tres moments clau del cicle de participació: mapatge i diagnòstic col·laboratiu, deliberació i votació per a la presa de decisions i codisseny i implementació de polítiques. L'elecció de les tècniques s'ha realitzat segons el seu grau d'innovació i/o utilitat tenint en compte el context actual de participació ciutadana als municipis.



# **Eines de participació ciutadana**

Metodologies i tècniques per a l'acompanyament  
de processos participatius

**Autors**

Carola Castellà i María Garcia Brugada, Servei de Convivència, Diversitat i Participació Ciutadana de la Diputació de Barcelona  
Joan Frígols i Elisa Stinus, Momenntum Lab

**Coordinació tècnica**

Servei de Convivència, Diversitat i Participació Ciutadana. Gerència de Serveis d'Igualtat i Ciutadania. Àrea d'Atenció a les Persones

1a edició: juliol del 2018

© de l'edició: Diputació de Barcelona

© dels textos: els autors

Producció: Gabinet de Premsa i Comunicació de la Diputació de Barcelona

Composició: Jordi Rodríguez Ramos

# Índex

<b>Presentació</b>	5
<b>Introducció</b>	6
<b>Tècniques i metodologies de participació ciutadana en el món local</b>	
<b>1. Taula-resum de les tècniques i metodologies</b>	11
<b>2. Fitxes descriptives de les tècniques i metodologies</b>	14
<b>2.1. Mapatge i diagnòstic col·laboratiu</b>	14
2.1.1. Mapatge	14
2.1.2. Diagnòstic col·laboratiu	19
2.1.3. El clàssic recomanat	28
<b>2.2. Deliberació i votació per a la presa de decisions i el codisseny</b>	29
2.2.1. Exploració en comú	29
2.2.2. Construcció de solucions	45
2.2.3. El clàssic recomanat	53
<b>2.3. Implementació de polítiques</b>	55
2.3.1. Verificació	55
2.3.2. Coproducció	60
2.3.3. El clàssic recomanat	63

## Recursos de referència

<b>3.</b>	<b>Recull d'enllaços als recursos destacats a la guia</b>	<b>67</b>
<b>3.1.</b>	<b>Mapatge i diagnòstic col·laboratiu</b>	<b>67</b>
3.1.1.	Mapatge	67
3.1.2.	Diagnòstic col·laboratiu	67
3.1.3.	El clàssic recomanat	68
<b>3.2.</b>	<b>Deliberació i votació per a la presa de decisions i el codisseny</b>	<b>68</b>
3.2.1.	Exploració en comú	68
3.2.2.	Construcció de solucions	69
3.2.3.	El clàssic recomanat	70
<b>3.3.</b>	<b>Implementació de polítiques</b>	<b>70</b>
3.3.1.	Verificació	70
3.3.2.	Coproducció	70
3.3.3.	El clàssic recomanat	71
<b>4.</b>	<b>Relació de tècniques recollides a la publicació de la Diputació de Barcelona (2002) «Eines per a la participació ciutadana: Bases, mètodes i tècniques»</b>	<b>72</b>
<b>4.1.</b>	<b>Tècniques per al treball amb els grups</b>	<b>72</b>
<b>4.2.</b>	<b>Tallers participatius</b>	<b>72</b>

## Presentació

Em plau presentar-vos la guia EINES DE PARTICIPACIÓ CIUTADANA, que recull un conjunt de tècniques i metodologies per al foment de la participació des de l'àmbit local.

Els darrers anys la participació ciutadana a la demarcació de Barcelona ha canviat significativament. El paper de la ciutadania en les polítiques locals, cada cop més significatiu, ha passat de les tradicionals formes de govern purament representatives a unes formes noves de governança en què la participació pren un paper vertebrador.

La Diputació Barcelona treballa, doncs, en la promoció de la participació ciutadana, entesa com el dret de la població d'intervenir, individualment o col·lectiva, en la definició i l'aplicació de les polítiques públiques de l'ajuntament a través de processos de consulta, deliberació, decisió, implantació i avaluació sobre qualsevol qüestió de competència municipal.

El nostre objectiu és potenciar que els governs municipals fomentin la màxima participació de la ciutadania en l'acció pública, un repte que necessita estar al dia i seguir la innovació de noves metodologies i dinàmiques participatives que permetin mantenir el rol actiu i rellevant de la societat civil i la ciutadania en la participació sobre qüestions de caràcter públic.

Amb aquesta voluntat, el Servei de Convivència, Diversitat i Participació Ciutadana ha impulsat l'elaboració d'aquesta guia que, ben segur, afavorirà la construcció de coneixement en noves dinàmiques que fomentin la participació ciutadana per a una millor governança.

Espero, doncs, que aquesta publicació esdevingui l'eina d'una bona pràctica i un instrument capaç de donar resposta a l'aplicació de polítiques de participació arreu del territori.

ANTONI GARCIA I ACERO  
Diputat d'Igualtat i Ciutadania

## Introducció

L'any 2014, el Servei de Convivència, Diversitat i Participació Ciutadana va impulsar el projecte «Repensant la participació de la ciutadania en el món local» amb l'objectiu de revisar el concepte de participació ciutadana en les administracions locals per tal de cercar noves formes de relació entre l'administració i la societat que s'adaptessin als temps actuals, tot identificant els reptes que podien contribuir, de manera significativa, a fer de la participació un element central en la recerca de respostes per a les necessitats dels ciutadans.

Fruit del treball elaborat, es van identificar cinc grans reptes i necessitats que podrien contribuir a fer de la participació ciutadana un element central en la cerca de respostes als nous problemes de la societat actual. Aquests reptes van ser: 1) La necessitat de redefinir el concepte de «participació ciutadana»; 2) El repte d'adoptar pràctiques de coproducció de polítiques públiques; 3) El repte d'incorporar les tecnologies de la informació i la comunicació; 4) La necessitat de reformular les actuals arquitectures institucionals de participació, i 5) La necessitat i el repte de reorganitzar internament l'administració local.

Durant aquests darrers anys, el mateix Servei ha anat impulsant projectes i grups de treball que han permès explorar algun d'aquests reptes. A més a més, s'ha treballat transversalment en diferents àmbits d'actuació, des de l'àmbit de l'urbanisme, la cultura i les biblioteques a l'àmbit de la salut pública, generant discurs i aportant propostes metodològiques per incorporar-hi la participació de la ciutadania.

En aquesta línia, la Diputació de Barcelona, per exemple, ha publicat recentment un «Reglament tipus de participació ciutadana» (2017), que ha significat una proposta d'actualització del marc normatiu local en relació amb la participació ciutadana. Aquest Reglament tipus ha tingut per objectiu repensar els mecanismes i els espais de participació que impulsen les institucions públiques, i fer propostes d'actuació que s'adaptin al nou context en el qual s'emmarca la participació de la ciutadania en el món local.

Amb l'objectiu de continuar oferint recursos adreçats als ens locals interessats a promoure la participació ciutadana, ara presentem la guia EINES DE PARTICIPACIÓ CIUTADANA, un recull de 30 tècniques i metodologies de participació ciutadana que serveixen per acompanyar tant el Reglament tipus com altres processos de participació que s'impulsen en el món local.

Aquesta publicació vol ser també una actualització de dues d'anteriors de la Diputació de Barcelona, que ja van tenir com a objecte d'interès les tècniques de dinamització grupal: «Bases, mètodes i tècniques» (2002) i «Tècniques participatives per al debat grupal» (2006).



## Els moments de la participació ciutadana

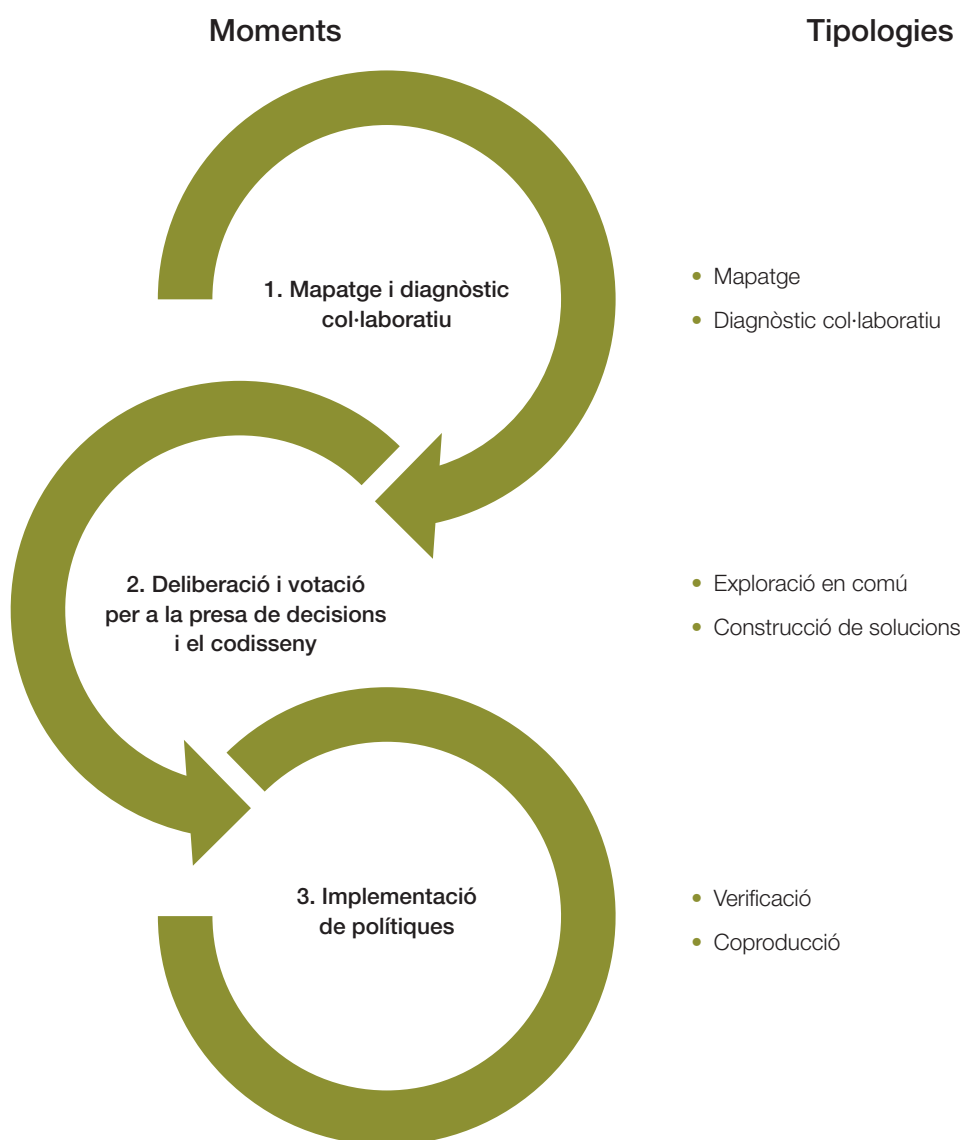
La Guia agrupa un total de 30 tècniques i metodologies de participació ciutadana estructurades en tres moments clau del cicle de participació: mapatge i diagnòstic col·laboratiu, deliberació i votació per a la presa de decisions i codisseny i implantació de polítiques.

**Taula 1. Descripció dels moments de la participació ciutadana**

Moments	Descripció i tipologies de tècniques i metodologies
1. Mapatge i diagnòstic col·laboratiu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aquest primer moment fa referència a l'obertura de la reflexió participativa, és a dir, a la identificació, descripció i interpretació col·lectiva de les problemàtiques i reptes a abordar.</li> <li>• S'hi agrupen eines de mapatge, tant sobre el terreny com cartogràfic, així com de diagnòstic col·laboratiu.</li> <li>• Són eines especialment recomanades en el cas de temes d'una complexitat elevada i en relació amb els quals poden existir diferents percepcions sobre la realitat.</li> </ul>
2. Deliberació i votació per a la presa de decisions i el codisseny	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vegada es disposa d'una definició compartida del problema o repte a abordar, es pot avançar cap a un segon moment basat en la deliberació (i si s'escau votació) per definir, decidir i dissenyar les solucions a aplicar.</li> <li>• Un dels grans reptes és, sens dubte, promoure les visions col·lectives i que cerquin el consens.</li> <li>• Per aquest motiu, les tècniques i metodologies presentades posen èmfasi en la interacció entre participants mitjançant l'exploració en comú i la construcció conjunta de solucions.</li> </ul>
3. Implantació de polítiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El tercer moment de la participació fa referència a la implantació de polítiques públiques. Passem, per tant, de la diagnòstic, deliberació i decisió al voltant del «què», al treball conjunt i en comú al voltant del «com».</li> <li>• Les eines i metodologies recollides tracten, en primer lloc, la comprovació de solucions i projectes amb usuaris potencials abans de posar-les en marxa.</li> <li>• Així mateix, es plasmen eines específiques de coproducció de coneixement, serveis i polítiques.</li> </ul>

Nota: per a cada moment temporal es presenten un seguit de tècniques que es considera que poden ser especialment interessants pel seu grau d'innovació i utilitat tenint en compte el context actual de participació ciutadana als municipis. Així mateix, es presenta una eina «clàssica» recomanada. L'annex recull una relació més extensa d'eines clàssiques ja recollides a la publicació *Eines per a la participació ciutadana: bases, mètodes i tècniques* –DIBA (2002).

Figura 1. Moments i tipologies contemplats a la guia



Cadascuna de les tècniques i metodologies presentades a la Guia, a part de situar-se en un moment temporal determinat, inclou una sèrie de descriptors que s'exposen a continuació:

Taula 2. Explicació dels descriptors

Criteris tècnics	Descripció
 <p><b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica el lloc on es realitza la dinàmica participativa. Interior (I) fa referència fonamentalment a espais tancats. En canvi, amb exterior (E) es vol fer esment de dinàmiques que es fan a l'aire lliure.</li> </ul> <p>Nota: també s'inclouen dins de la categoria exterior (E) aquelles eines virtuals que, per la seva naturalesa, no requereixen un espai tancat.</p>
 <p><b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Considera el grau d'ús de suports telemàtics, distingint les tècniques i metodologies entre presencials (P), híbrides (H) i virtuals (V).</li> </ul>
 <p><b>Inclou jugabilitat</b> Sí - No</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aporta informació relativa a si la tècnica o metodologia preveu l'ús de dinàmiques basades en el joc. Aquestes dinàmiques són habituals entre infància i joventut, encara que també es van estenent a d'altres col·lectius.</li> </ul>
 <p><b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El criteri de la interacció grupal està molt relacionat amb el grau de deliberació o col·laboració grupal que pot permetre la tècnica o metodologia en qüestió. Aquesta interacció s'ha dividit en dos nivells: elevada (E) i mitjana (M).</li> </ul>
 <p><b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Distingeix dues possibles persones destinatàries de cada tècnica i metodologia. Si és obert (O) es vol remarcar que el públic objectiu podria ser tot el municipi. Per contra, també es destaca si la tècnica o metodologia és més efectiva si el grau d'obertura és acotat a un col·lectiu o més d'un (A).</li> </ul>

Icon made by Freepik from www.flaticon.com

# **Tècniques i metodologies de participació ciutadana en el món local**

# 1. Taula-resum de les tècniques i metodologies

Moments tipologies	Eines	Ubicació Interior (I) Exterior (E)	Presencial/virtual Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	Inclou jugabilitat Sí/No	Interacció grupal Elevada (E) Mitjana (M)	Grau d'obertura Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)	
1. Mapatge i diagnòstic col·laboratiu	Mapatge	1. Itineraris participatius a peu de carrer	E	P	No	E	O
		2. Mapatge cartogràfic	I	P	No	E	O
		3. Reconeixement urbà amb perspectiva de gènere	I/E	P	No	E	A
	Diagnòstic col·laboratiu	4. Diàleg apreciatiu	I	P	No	E	A
		5. Mapatge de diàlegs	I	H	No	E	O
		6. Diagrama d'empatia	I	P	Sí	E	A
		7. Identificació virtual de tendències amb experts	E	V	No	M	A
		8. Metodologia <i>wikisprint</i>	E	V	Sí	M	O
	El clàssic recomanat	9. DAFO	I	P	No	E	O

Moments tipologies	Eines	Ubicació Interior (I) Exterior (E)	Presen- cial/virtual Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	Inclou juga- bilitat Sí/No	Interacció grupals Elevada (E) Mitjana (M)	Grau d'obertura Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)	
2. Deliberació i votació per a la presa de decisions i codisseny	Exploració en comú	10. Debat virtual	E	V	No	M	O
	11. Sociogrames col·laboratius	I/E	H	No	E	A	
	12. Conferència oberta	I	P	No	E	O	
	13. Escriptura compartida	I	P	Sí	M	O	
	14. Jocs de rol per a l'exploració de problemes	I/E	P	Sí	E	A	
	15. Basket, convivència i transformació social	I/E	P	Sí	E	A	
	16. Barrets per pensar	I	P	Sí	E	O	
	17. Rondes presencials de prioritització	I	H	No	M	O	
	18. Laboratoris d'innovació/ col·laboració social: Pro Action Cafe	I	P	No	E	A	
	Construcció de solucions	19. Maratons per cercar solucions	I	H	Sí	M	A
	20. Cercle mental dins / fora	I	P	No	E	A	
	21. Prototipatge de solucions de millora de serveis / equipaments	I	P	Sí	E	A	
	22. Viatges ciutadans	I	P	No	E	A	
	23. Cocreació d'espais amb infància i joventut	I/E	P	Sí	E	A	
	El clàssic recomanat	24. EASW escenaris de futur	I	P	No	E	O

Moments tipologies	Eines	Ubicació Interior (I) Exterior (E)	Presencial/virtual Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	Inclou jugabilitat Sí/No	Interacció grupal Elevada (E) Mitjana (M)	Grau d'obertura Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)	
3. Implementació de polítiques	Verificació	25. Matrius de contrast	I	P	No	M	A
		26. Circuits participatius amb usuaris	I	P	No	M	A
		27. Desencadenants per a la millora	I	P	No	E	A
	Coproducció	28. Pactes de gestió col·laborativa d'espais i equips	I/E	P	No	M	A
		29. Eines de coneixement col·laboratiu	E	V	No	M	O
	El clàssic recomanat	30. Jurat ciutadà	I	P	No	E	O

## 2. Fitxes descriptives de les tècniques i metodologies

### 2.1. Mapatge i diagnòstic col·laboratiu

#### 2.1.1. Mapatge

##### 1. Itineraris participatius a peu de carrer

###### Què són?

Passejades a peu de carrer per identificar i debatre propostes de potencialitats i aspectes de millora d'indrets clau de l'espai públic, tant des del punt de vista urbanístic com de la dinamització del seu ús.

###### Què permeten?

- Identificar sobre el terreny àmbits de millora de l'espai públic.
- Vincular els aspectes tècnics relacionats amb l'espai públic amb l'experiència viuençial de les persones que l'utilitzen.
- Obtenir un mapa de punts clau del territori en els quals realitzar intervencions de millora.





###### Recomanacions d'ús

- Tot i ser una dinàmica oberta, és especialment útil a l'hora d'implicar persones vinculades amb l'espai públic en el qual es vol intervenir (veïns i veïnes, persones que hi treballen o que en fan ús, ...).
- Aprofitar els itineraris per tractar els usos de l'espai públic des de diferents prismes (disseny, usos, convivència, mobilitat, seguretat, ...).

###### Referències / recursos

Hi ha nombroses variants metodològiques per al disseny dels itineraris, com és el cas del *manual d'Iconoclastas* (<https://bit.ly/2FC9prV>) elaborat sota llicència Creative Commons.

###### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
E	P	No	E	O



## Breu resum metodològic

### *Abans*

- Cal identificar els punts d'aturada de l'itinerari (punts de mostratge): aquests punts els pot definir l'ajuntament mateix, o es pot dur a terme una dinàmica participativa per fer-ho.

### *Durant*

- **Pas 1: Instruccions inicials**
  - El punt de trobada és el primer punt de mostratge de l'itinerari.
  - Es dona la benvinguda, s'explica breument el procés participatiu i la metodologia, s'exposa el recorregut que es farà i s'inicia l'itinerari.
- **Pas 2: Treball en els punts de mostratge**
  - A cada punt de mostratge, la persona facilitadora farà una petita explicació fent referència als motius pels quals s'ha incorporat aquest punt.
  - Es reparteixen targetes participatives als participants per tal d'omplir-les amb les seves aportacions i s'obre un torn breu de paraules sobre el punt en qüestió. Les targetes participatives es poden dividir entre potencialitats i aspectes de millora. Si cal, el facilitador, pren notes.
  - Al cap de 10-15 minuts, el grup ha de prosseguir l'itinerari.
- **Pas 3: Posada en comú**
  - En el darrer punt el coordinador o coordinadora recull les targetes, fa un breu resum de les aportacions rebudes i obre un debat per aprofundir en les qüestions que han suscitat més interès (eventualment la posada en comú es podria fer en un equipament municipal).

### *Després*

- La persona facilitadora fa un resum transcrit de l'itinerari, que enviarà als participants donant-los l'oportunitat de fer-hi esmenes durant un període breu de temps.

### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 3 hores (2 hores per a l'itinerari i 1 hora per a la posada en comú i el debat).
- **Distància màxima:** 3,5 km aprox.
- **Nombre de participants:** màxim de 25 (si el grup és nombrós, les targetes es poden omplir per grups de dos o tres participants).
- **Nombre de punts de mostratge:** màxim 6-8.
- **Cal una persona facilitadora de l'itinerari.**

## 2. Mapatge cartogràfic

### Què és?

És un procés de creació, mitjançant un suport gràfic i visual, que pretén replantejar els relats dominants sobre el territori, a partir dels coneixements i l'experiència quotidiana dels participants.

**Què permet?**

- Fer visibles els problemes del territori, identificant-ne les persones responsables, reflexionant sobre les connexions amb altres aspectes i assenyalant-ne les conseqüències.
- Posar en marxa un procés d'organització i articulació col·lectiva, facilitant el diagnòstic i la preparació de projectes participatius que es projectin en el temps.

**Recomanacions d'ús**

- L'ús d'icones, símbols, codis de colors i imatges per senyalitzar en el mapa dinamitza i potencia la intervenció cartogràfica i proporciona un marc des del qual començar a conversar en el taller.
- Cal deixar espai en blanc en els marges dels mapes per incloure-hi textos, comentaris o organitzar les icones, aportant relat als mapes.

**Referències / recursos**

Manual de mapatge col·lectiu (recursos cartogràfics crítics per a processos territorials de creació col·laborativa) (<https://bit.ly/2FC9prV>) elaborat per Iconoclasistas (inclou iconografia per al mapatge que es pot imprimir).

**Fitxa tècnica de síntesi**

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	O

**Breu resum metodològic****Abans**

- Establir un intercanvi entre organitzadors (entitats, espais culturals, moviments socials, institucions, etc.) per conversar sobre els objectius del taller, les temàtiques a abordar i els territoris. Els mapes es poden obtenir a través d'Open Street Map (<https://www.openstreetmap.org>).

**Durant**

- **Pas 1: Presentació del taller**
  - Els participants es presenten i comenten les seves expectatives, i els organitzadors expliquen els objectius.
  - Cal remarcar la potencialitat crítica i reflexiva del treball amb mapes i dispositius gràfics, i explicar com intervenir-hi de manera lliure i creativa a partir d'eines predissenyades i de les aportacions dels participants.
- **Pas 2: Treball en grups per fer el mapatge**
  - Els participants es divideixen en grups de 8-10 (es pot fer a través d'alguna dinàmica lúdica) i se situen al voltant de taules de treball amb mapes, recursos, marcadors i tisores. Els organitzadors van passant de taula en taula,

responent a dubtes, incentivant la participació i ajudant a fer ús dels recursos gràfics i visuals.

- Si es disposa de més d'un dia, es pot combinar aquest taller de mapatge amb altres recursos: identificació de recorreguts habituals amb icones associades al benestar o situacions crítiques, taules amb mapes en l'espai públic perquè els vianants hi reflexionin i participin, en un recorregut urbà en grups fent entrevistes o fotografies, construcció de paisatges a través del collage fotogràfic, etc.
- **Pas 3: Posada en comú**
  - En finalitzar l'exercici, cada grup mostra als altres els resultats obtinguts (els mapes es poden col·locar a terra o penjar-los a la paret). La posada en comú permet veure ràpidament les diferències i els punts de consens.
  - Mentre es van compartint les idees, els organitzadors van fent preguntes o comentaris per generar debat. També en poden prendre nota per sistematitzar la informació en forma de DAFO (Debilitats, Amenaces, Fortaleses i Oportunitats).

#### *Després*

- Els facilitadors poden fer arribar les fotografies dels mapes treballats als participants juntament amb un resum DAFO, que serveixi de base per dissenyar futurs plans d'acció.

#### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** jornada de 4 a 6 hores.
- **Nombre de participants:** 30-40 persones.
- **Cal més d'una persona facilitadora pel taller.**

### **3. Reconeixement urbà amb perspectiva de gènere**

#### **Què és?**

Procés participatiu en l'àmbit urbanístic on les dones són agents actius de l'anàlisi i la millora i transformació de l'entorn.

#### **Què permet?**

- Fomentar la participació de les dones en la transformació urbana i en la millora física i social del seu entorn.
- Prendre consciència de l'entorn i incrementar el coneixement que tenim dels nostres municipis des de la perspectiva de gènere, posant en valor els coneixements personals i col·lectius i l'experiència quotidiana.
- Transmetre no sols les necessitats de les dones, sinó també les de la infància, adolescència i gent gran (tenint en compte que les dones continuen essent les responsables principals del treball de la llar i la cura de persones).





#### **Recomanacions d'ús**

- Els col·lectius i / o grups de dones s'autoorganitzen per dissenyar el procés participatiu a desenvolupar i decidir les activitats que volen fer.

## Referències / recursos

El Col·lectiu Punt 6 ha elaborat diverses guies pròpies (<https://bit.ly/2luIC6V>) com «Dones treballant. Guia de reconeixement urbà amb perspectiva de gènere» (<https://bit.ly/2lPlscz>).

## Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I/E	P	No	E	A

## Breu resum metodològic

### Abans

- Detectar un grup de dones (d'associacions, a títol individual, etc.) amb interessos o punts de trobada comuns, intentant obrir-se a dones de característiques diverses.

### Durant

Es plantegen tres etapes amb diverses activitats, i es recomana fer el màxim d'activitats. Tot seguit se'n descriuen algunes.

- **Pas 1: Informar-se**
  - Grup de lectura i / o de recursos audiovisuals: Es tracta de parlar del que és l'urbanisme i el gènere per comprendre'n els conceptes bàsics (hi ha diverses publicacions i vídeos disponibles a Internet).
- **Pas 2: Descriure i analitzar l'entorn quotidià**
  - Recorregut de reconeixement. Es recorre l'espai públic a partir d'un itinerari acordat i es fan valoracions sobre si l'entorn facilita o dificulta la vida quotidiana; es prenen notes del debat.
  - Cadena d'itineraris quotidians. Es reconeixen i descriuen totes les tasques diàries i es detecten les que creen relacions de dependència; s'explica com són els desplaçaments i els trets dels espais. Es mapen i prioritzen els aspectes favorables i desfavorables i es fa una pluja d'idees amb propostes de solució.
  - Xarxa quotidiana. S'analitza l'entorn en relació amb els següents sis temes clau: equipaments i serveis, espais de relació, mobilitat, seguretat, participació i habitatge.
  - Caminada fotogràfica. Es registren, mitjançant fotografies, elements i situacions que es consideren importants per descriure l'entorn quotidià. El material serveix per explicar la imatge que les dones tenen del barri on viuen.
  - Mapes perceptius. Es tracta de situar en un mapa els espais considerats prohibits perquè generen por o presenten dificultats per ser utilitzats, així com els que resulten agradables i bonics.

- **Pas 3: Compartir l'experiència**
  - Exposició. Donar a conèixer a altres persones els resultats (mapes, fotografies, vídeos) de les activitats realitzades. L'exposició s'ha de fer en un espai visible i concorregut.

#### *Després*

- Documentar tot el procés participatiu i avaluar en grup el treball realitzat, decidint com es vol continuar la feina iniciada.

#### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** entre 2 hores i 2 hores 30 minuts per activitat.
- **Nombre de participants:** 15-25 persones.
- **El grup es pot autoorganitzar per distribuir-se les tasques a fer.**

## **2.1.2. Diagnòstic col·laboratiu**

### **4. Diàleg apreciatiu**

#### **Què és?**

Es basa en les experiències personals positives en relació amb un servei / equipament / política pública, per tal de construir, mitjançant el diàleg, una visió de futur engrescadora que no es focalitzi en les mancances, dificultats o problemes.

#### **Què permet?**

- Aproximar-nos a una realitat en la qual volem aprofundir de manera subjectiva, a partir de les converses / diàlegs de les persones implicades.
- Construir visions positives del futur, basades en les fortaleces i en allò que recordem que ha funcionat (si formulem preguntes positives, ens portaran a canvis positius).

#### **Recomanacions d'ús**

- Com a participants, incorporar persones que tinguin experiència personal prèvia en la qüestió en què volem indagar i investigar de forma col·laborativa.
- Tot i que el diàleg apreciatiu es basa en un cicle de quatre etapes (Descoberta, *Dream*, Disseny, Destinació), per a la fase de mapatge i diagnòstic col·laboratiu ens centrarem en la primera etapa (Descoberta) o en la primera i la segona (Descoberta, *Dream*).

#### **Referències / recursos**

En aquest recurs web (<https://bit.ly/2zA3PU6>) es pot aprendre més sobre l'enfocament de l'Appreciative Inquiry.

## Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	A

## Breu resum metodològic

*Abans*

- Cal definir quin és el tema en què volem indagar i investigar col·lectivament (ex. Involucrar els joves perquè participin activament en l'equipament juvenil. Com creem aquesta cultura?).

*Durant*• **Pas 1: El cicle del diàleg apreciatiu**

Un cop definit el tema en el qual es vol aprofundir, la persona facilitadora explica quin és el cicle de les 4-D a seguir al llarg del diàleg:

- **Descoberta («el que és»):** diàleg sobre allò que funciona. Es tracta de recordar i redescobrir allò que funciona o que havia funcionat en el passat, a partir de les experiències individuals de les persones participants (ex. Com a joves, quan ens vam sentir involucrats? Què va passar? Com ens vam sentir en aquell moment?).
- **Dream-Somni («el que podria ser»):** posem en valor allò que recordem que funciona o que va funcionar per imaginar el que ens agradaria que passés en el futur, projectant aquesta visió col·lectiva a sis mesos vista o a tres anys vista (el que considerem).
- **Disseny («el que hauria de ser»):** dissenyem les fases per passar a l'acció i aconseguir els somnis que volem, basant-nos en accions / iniciatives / projectes pilot.
- **Destinació («el que serà»):** determinem com s'implanta allò que hem somniat i dissenyat, segons uns projectes concrets i indicadors.
- **Pas 2: Diàleg a partir de l'experiència individual**
  - Els participants treballen en parelles o grups petits per tal d'intercanviar les seves experiències i idees en relació amb cadascuna de les fases del cicle de les 4-D (Descoberta, *Dream*, Disseny, Destinació).
- **Pas 3: Posada en comú**
  - Els participants posen en comú les seves experiències i idees i la persona moderadora en va prenent nota en un panell.

**Després**

- La persona facilitadora fa un resum de les idees sorgides i el fa arribar als participants perquè hi puguin introduir matisos o les aportacions que considerin necessàries.

**A tenir en compte**

- **Durada màxima de la fase «Descoberta»:** 1 hora (30 minuts per al diàleg i 30 minuts per a la posada en comú).
- **Durada màxima de la fase «Dream»:** 1 hora i 30 minuts (1 hora per al diàleg i 30 minuts per a la posada en comú).
- **Nombre de participants:** 15-20 persones.
- **Nombre de temàtiques:** un tema en el qual volem indagar.
- **Cal una persona facilitadora per moderar el diàleg.**

**5. Mapatge de diàlegs****Què és?**

Procés de facilitació inclusiu que crea un diagrama o mapa virtual tot capturant i connectant les idees de les persones participants a mesura que la conversa / debat avança.

**Què permet?**

- Debatre de manera efectiva sobre problemàtiques complexes amb implicacions socials i tècniques, i amb dificultats per plantejar propostes de millora.
- Avançar en situacions que han quedat estancades, clarificant el camí per a la presa de decisions a través d'un debat no lineal, afavorint el coneixement i l'aprenentatge compartit entre participants.






**Recomanacions d'ús**

- Incorporar, com a participants, persones implicades amb la temàtica / problemàtica a treballar, per poder aprofundir i compartir coneixement.
- Tenir el software adient per fer els mapes virtuals, assegurar-ne el funcionament a nivell tècnic (cal ordinador, projector i pantalla) i haver-ho practicat amb antelació.

**Referències / recursos**

L'eina CogNexus (<https://bit.ly/2z4Kq0J>) ens aporta un software específic per treballar el Dialogue Mapping. El llibre de Jeffrey Conklin (<https://bit.ly/2MEey5c>) ens parla sobre aquesta metodologia.

**Fitxa tècnica de síntesi**

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	H	No	E	O

## Breu resum metodològic

### *Abans*

- Cal disposar d'una sala amb una taula per al facilitador (amb l'ordinador i el software adient) i de cadires tot al voltant perquè els participants puguin veure bé la pantalla on s'anirà projectant el mapa d'idees.

### *Durant*

- **Pas 1: Plantejar la pregunta inicial**
  - El facilitador o la facilitadora planteja una pregunta en relació amb una problemàtica ciutadana que es vulgui resoldre o en la qual es vulgui aprofundir, i els participants van responent, deixant que les idees flueixin amb naturalitat.
- **Pas 2: Mapar el debat**
  - A mesura que els participants parlen, el facilitador va capturant i connectant les reflexions, que es poden visualitzar en un mapa d'idees en la pantalla.
  - Les icones que pot utilitzar el facilitador representen els elements següents: preguntes, idees, pros i contres. Els mapes de diàleg poden ser breus o molt extensos, si és necessari.
  - El mapa d'idees, que els participants poden veure en tot moment a la pantalla, serveix de «memòria grupal» i elimina la necessitat de repetir idees ja expressades.
  - No és necessari que la conversa segueixi una seqüència concreta, ja que els participants poden tornar a idees inicials, matisar-les i desenvolupar-les, i després tornar a un altre punt de la conversa.
- **Pas 3: Resumir els aspectes clau**
  - El facilitador fa un breu resum de les idees que han sorgit durant la conversa, així com també dels arguments a favor i en contra o de les preguntes que s'han anat plantejant.

### *Després*

- El facilitador trasllada automàticament el mapa virtual de diàleg a un document i el fa arribar als participants. Així mateix pot fer un resum dels aspectes clau per resoldre la problemàtica o per compartir el coneixement que se'n té.

### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 2 hores (1 hora i 45 minuts el debat i 15 minuts el resum final; la durada pot ser superior amb pauses entremig).
- **Nombre de participants:** 10-15 persones.
- **Nombre de problemàtiques:** un tema a aprofundir.
- **Cal un facilitador per fer el mapatge.**



## 6. Diagrama d'empatia

### Què és?

Dinàmica que permet visualitzar els aspectes emocionals i racionals dels usuaris d'un servei o destinataris d'una política pública, en plasmar els seus actes i sentiments.

### Què permet?

- Empatitzar en profunditat amb els usuaris d'un possible servei o política pública.
- Comprendre les necessitats dels diversos perfils ciutadans que fan o faran ús d'un servei per tal de tenir-los en compte en el disseny corresponent o en l'elaboració de propostes de millora.




### Recomanacions d'ús

- Incorporar com a participants persones que, per la seva experiència en relació amb un determinat servei o política, poden tenir certs coneixements sobre el perfil de les persones usuàries.
- Cal seleccionar els perfils dels possibles usuaris d'un servei a partir de l'experiència dels participants i partint des de l'empatia, intentant que aquests perfils s'assemblin al màxim a persones reals.

### Referències / recursos

La Designpedia ens aporta l'exemple de l'eina Mapa d'empatia (<https://bit.ly/2z21XXr>) com a dinàmica adequada a la fase de mapatge i diagnòstic col·laboratiu.

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	A

### Breu resum metodològic

#### *Abans*

- Cal definir el servei o política pública respecte al qual volem identificar els usuaris i aprofundir en els seus actes i sentiments.

#### *Durant*

- **Pas 1: Selecció dels perfils**
  - Amb l'ajuda d'un facilitador que explica el funcionament de la dinàmica, inicialment cal seleccionar les tipologies dels usuaris d'un possible servei o política pública per tal de posar-nos en la seva pell.
  - Els participants defineixen breument el perfil dels usuaris seleccionats (sexe, edat, professió, necessitats, motivacions, etc.).

- **Pas 2: Diagrames d'empatia**

En plenari o grups petits, i amb l'ajuda d'un panell i targetes, els participants responen a les següents qüestions respecte a cadascun dels usuaris:

- Què en diu i què en pensa? Opinions i fets que comunica i pensaments que li passen pel cap.
- Què fa i què sent? Accions i comportaments que realitza i emocions i sentiments interns.
- Què veu i què sent? Fets que observa directament i fets que li expliquen altres persones.

- **Pas 3: Posada en comú**

- Es posen en comú les idees sorgides i s'obre un debat en el qual el facilitador s'encarrega de la moderació i de prendre notes, si és necessari.

*Després*

- El facilitador fa una fotografia dels diagrames d'empatia elaborats i un breu resum dels trets més característics de cada persona afectada, per tal de facilitar posteriors debats en relació amb el disseny del servei o la política pública que s'està treballant.

*A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 2 hores (15 minuts per a la detecció de perfils; 1 hora i 15 minuts per als diagrames d'empatia, i 30 minuts per a la posada en comú i debat).
- **Nombre de participants:** 10-15 persones (es poden fer grups de 4-5 persones).
- **Nombre de perfils d'usuaris:** entre dos i quatre perfils.
- **Cal un facilitador del debat.**

## 7. Identificació virtual de tendències amb experts

**Què és?**

Eina de prospecció i visualització de tendències, posada en pràctica de forma virtual, per entendre quins canvis tenen lloc en determinades qüestions / polítiques públiques, així com la repercussió que poden tenir.

**Què permet?**

- Determinar com afecten les tendències un determinat tema o servei, ajudant a visualitzar cap on ens estem dirigint i preveient situacions futures.
- Identificar col·laborativament els aspectes clau d'un problema / política pública, i descriure l'estat actual (diagnòstic) de cadascun d'aquests aspectes.
- Comptar amb persones expertes que viuen en diferents països i participen virtualment.

**Recomanacions d'ús**

- Incorporar com a participants persones expertes, ja sigui pel seu grau de coneixement teòric o pràctic en relació amb el cas a treballar.
- Cal posar en pràctica la plataforma virtual triada abans d'aplicar-la i elaborar unes senzilles instruccions per als participants.

## Referències / recursos

Les plataformes següents són útils per a les pluges d'idees virtuals: IdeaFlip (<https://ideaflip.com>) i Mindmeister (<https://www.mindmeister.com>).

## Fitxa tècnica de síntesi

 Ubicació Interior (I) Exterior (E)	 Presencial/virtual Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	 Inclou jugabilitat Sí/No	 Interacció grupal Elevada (E) Mitjana (M)	 Grau d'obertura Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
E	V	No	M	A

## Breu resum metodològic

### Abans

- Cal detectar aquells temes o polítiques públiques respecte als quals es vol que les persones expertes realitzin un breu diagnòstic i en detectin les tendències de futur.

### Durant

#### • Pas 1: Explicació dels temes

Per a cada tema / política pública respecte al qual volem visualitzar els escenaris de futur, es crearan tres clústers d'idees:

- En el primer, es deixa espai per enunciar els aspectes clau del tema.
- En el segon, es deixa espai per identificar l'estat actual de cadascun dels aspectes clau.
- En el tercer, es deixa espai per apuntar les tendències de futur de cada aspecte clau.

El facilitador elabora unes simples instruccions per als participants, on també explica les qüestions a treballar.

#### • Pas 2: Detecció de tendències

- Es demana als participants que individualment desglossin els temes a treballar en aspectes clau. Tot seguit, els experts reflexionen sobre la situació actual i futura dels diferents aspectes clau.
- Els participants poden fer-hi les seves aportacions quan els vagi millor (dins d'un marge de temps) i construir sobre les idees de les altres persones.

#### • Pas 3: Posada en comú

- Els experts aporten la seva visió de futur i el facilitador va agrupant les idees en la plataforma virtual triada, tot connectant les idees comunes. S'obre un debat final per comentar tendències que manquen o respecte a les quals es volen aportar matisos o diferències d'opinió.

**Després**

- El facilitador exporta el document PDF amb els aspectes clau de cada tema, la situació actual i les tendències de futur, tot destacant les idees majoritàries. Es fa un retorn / enviament del document als experts.

**A tenir en compte**

- **Durada màxima:** una setmana (tres dies per detectar tendències i dos dies per posar-les en comú i debatre-les).
- **Nombre de participants:** 10-15 persones.
- **Cal una persona facilitadora del debat.**

**8. Metodologia wikisprint****Què és?**

Dinàmica en la qual es demana en un període curt de temps informació i / o idees en relació amb un tema a través de les xarxes socials (per exemple, amb una etiqueta #- a Twitter).

**Què permet?**

- Fer aflorar ràpidament el coneixement, tant si és informació de diagnòstic com idees de millora, en relació amb un tema d'interès per al municipi.
- Fer arribar la participació ciutadana al col·lectiu dels activistes digitals.

**Recomanacions d'ús**

- És especialment indicada per als temes que poden generar interès entre els activistes digitals (ja sigui per perfil sociològic –per exemple, qüestions d'interès entre els joves–, o perquè ja hi ha grups que s'han organitzat digitalment al voltant d'alguna temàtica).
- És útil vincular els resultats de la dinàmica participativa a algun tipus de reconeixement a les persones que hi hagin participat.

**Referències / recursos**

És una metodologia incipient nascuda en el marc dels programadors de software lliure i que s'ha estès a altres àmbits. Un dels casos que es poden consultar és el mapatge d'experiències fet per la P2P Foundation (<https://bit.ly/2z3vfVT>).

**Fitxa tècnica de síntesi**

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
E	V	Sí	M	O

## Breu resum metodològic

### *Abans*

- Cal detectar aquell tema respecte al qual es vol demanar informació o idees de millora via xarxes socials. Es poden tractar des de temes que afecten el conjunt de la ciutat o un col·lectiu molt concret i mobilitzat.

### *Durant*

- **Pas 1: Organització de la campanya *wikisprint***
  - Preparar un breu dossier informatiu amb els criteris de la campanya (tema que es tractarà, perfil institucional que dinamitzarà el procés, l'etiqueta -#-, el dia i hora d'inici, la durada i, opcionalment, el reconeixement que es farà als participants).
  - S'ha de difondre el dossier informatiu uns dies abans de l'inici de la campanya a través del web municipal, les xarxes socials i fent-lo arribar als col·lectius susceptibles de participar-hi.
- **Pas 2: Posada en marxa de la campanya *wikisprint***
  - El dia i hora que s'hagin definit per iniciar la campanya, s'ha de fer una piulada des del perfil institucional obrint la dinàmica participativa i facilitant de nou l'accés al dossier informatiu.
  - Des del perfil institucional cal fer seguiment de les aportacions i interactuar amb els participants. És útil fer mencions a perfils que puguin tenir interès a participar-hi per tal que coneguin la campanya.
- **Pas 3: Tancament de la campanya *wikisprint***
  - El dia i hora que s'hagin definit per tancar la campanya, s'ha de fer una piulada per finalitzar la dinàmica participativa. Una vegada tancada la campanya, es pot fer un reconeixement als participants amb mencions específiques.

### *Després*

- El dinamitzador de la dinàmica participativa ha de fer un recull final de les aportacions aplegades per grups d'afinitat. Aquest recull s'ha de difondre públicament i dins l'ajuntament.

### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** és recomanable que la durada sigui curta –pot oscil·lar entre unes hores (marató) o uns dies.
- **Nombre de participants:** hi poden participar totes les persones i organitzacions amb un perfil propi a les xarxes socials.
- **Reconeixement als participants:** es pot incloure una dinàmica de reconeixement als participants (per exemple, amb mencions especials al perfil que hi ha fet més aportacions, al que hi ha fet la primera i la darrera aportació, etc.).
- **Cal un dinamitzador de l'activitat a la xarxa.**

### 2.1.3. El clàssic recomanat

#### 9. DAFO

##### Què és?

Una eina provinent de la planificació estratègica per elaborar un diagnòstic i identificar estratègies amb vista al futur.

##### Què permet?

- Identificar els punts dèbils (debilitats a corregir i amenaces a afrontar) i els punts forts (fortaleses a mantenir i oportunitats a explotar).
- Plasmar en un quadre els factors interns i presents (autodiagnòstic de la situació o comunitat) i els factors externs de l'entorn (condicionants i situacions que pressionen i poden afectar en el futur).




##### Recomanacions d'ús

- L'eina permet diagnosticar i dibuixar estratègies de futur, encara que també pot utilitzar-se per al seguiment i l'avaluació de programes.
- El DAFO es pot construir també com a resultat final i sintètic de múltiples tallers on s'hagin utilitzat altres tècniques de diagnòstic.

##### Referències / recursos

El document «Eines per a la participació ciutadana. Bases, mètodes i tècniques» (<https://bit.ly/2Kqo1Az>) elaborat per la Diputació de Barcelona, aprofundeix en la dinàmica del DAFO.

##### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	O

##### Breu resum metodològic

###### Abans

- Cal triar una o diferents temàtiques a tractar amb el grup, per a cadascuna de les quals s'elaborarà el DAFO de forma participativa. Es pot preparar material que ajudi a contextualitzar les temàtiques.

###### Durant

###### Pas 1: Explicació inicial

Es planteja al grup el tema a debatre i s'explica la tècnica. Es tracta que els participants omplin un quadre basat en els elements següents:

- Punts dèbils: debilitats a corregir i amenaces a afrontar.
- Punts forts: fortaleses a mantenir i oportunitats a explotar.

Les debilitats i fortaleces constitueixen els factors interns del present, mentre que les amenaces i oportunitats representem els factors externs del futur.

- **Pas 2: Ompliment de la graella DAFO**
  - Mitjançant una pluja d'idees, que pot recolzar en l'ús de targetes per a cada participant, el grup va omplint la graella DAFO amb l'ajuda del facilitador, que agruparà les idees en cada quadrant segons afinitat.
- **Pas 3: Tancament i reflexions finals**
  - El facilitador fa un resum de les idees sorgides i es pot obrir un debat final de reflexions un cop visualitzat el diagnòstic i les estratègies per impulsar en el futur.

#### *Després*

- El facilitador elabora una acta amb les idees i conclusions i la fa arribar als participants.

#### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 1 hora i 30 minuts.
- **Nombre de participants:** 10-15 participants (es poden fer subgrups si és necessari).
- **Nombre de temes a debatre:** una temàtica per DAFO.
- **Cal un facilitador per al debat.**

## 2.2. Deliberació i votació per a la presa de decisions i el codisseny

### 2.2.1. Exploració en comú

#### 10. Debat virtual

##### Què és?

Dinàmica virtual pensada per debatre i prendre decisions col·lectivament al voltant d'un tema que es posa a discussió.

##### Què permet?

- Prendre decisions conjuntes, participant-hi des de qualsevol lloc i en qualsevol moment.
- Estalviar temps, obtenir resultats clars i compartits entre participants.
- Participar a través de diferents dispositius i plataformes, de forma accessible, segura i fàcil de fer servir (a través d'un software de codi obert).

##### Recomanacions d'ús

- Incloure totes les persones involucrades en la temàtica que es vol debatre, facilitant que hi participin persones que no podrien assistir a una sessió presencial.
- Elaborar un breu manual d'ús de l'eina virtual a fer arribar als participants. També es pot fer una breu formació si es tracta d'un grup estable amb el qual es debatran



diversos temes (ex. consell de participació on es vol combinar el debat presencial amb el virtual).

### Referències / recursos

A través dels enllaços següents es pot accedir a l'eina Loomio (<https://www.loomio.org>) o a l'eina TruthMapping (<https://www.truthmapping.com>).

Plataformes participatives com Decidim Barcelona (<https://www.decidim.barcelona>), basada en software lliure, es van estenent als municipis per generar propostes i prioritzar-les en l'àmbit municipal, combinant el debat presencial i el virtual.

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
E	V	No	M	O

### Breu resum metodològic

#### *Abans*

- Cal acotar el tema que es vol posar a debat i aportar totes les informacions de context que ajudin els participants a tenir un punt de partida comú.

#### *Durant*

- **Pas 1: Iniciar un tema de debat**
  - El facilitador obre un tema que vol posar a debat i convida els participants a formar part de l'eina virtual. Explica també el funcionament de l'eina virtual.
- **Pas 2: Aportar idees i comentaris**
  - Els participants aporten els seus comentaris a la discussió i poden obrir diferents fils de debat. Es tracta d'aportar informació rellevant (ex. comentaris de context, documents) i construir coneixement compartit.
- **Pas 3: Prendre decisions**
  - Qualsevol persona pot proposar una solució i tothom pot votar (dient si hi està d'acord, en desacord o s'absté) i argumentar la seva posició o punt de vista.
  - A partir dels comentaris, es pot fer una altra proposta més afinada, que també pot ser votada.
  - El facilitador pot anar recollint les aportacions i matisos a les diferents propostes per tal d'elaborar una solució que reculli els elements de consens per arribar a un acord col·lectiu.

#### *Després*

- El facilitador pot elaborar un resum amb les decisions preses i alguns aspectes a remarcar de les idees expressades durant el debat, i fer-lo arribar als participants.



**A tenir en compte**

- **Durada màxima:** una setmana (tres dies per aportar idees i comentaris i dos dies per a la presa de decisions).
- **Nombre de participants:** no hi ha límit de participants.
- **Nombre de temes a debatre:** un tema, respecte al qual es poden obrir diferents fils de debat.
- **Cal un facilitador per al debat.**

**11. Sociogrames col·laboratius****Què són?**

Els sociogrames són una dinàmica que permet visualitzar en un mapa els diferents actors que tenen contacte directe o indirecte amb una política pública o servei –situat al centre del mapa– o que hi poden influir.

**Què permeten?**

- Visualitzar ràpidament i globalment la complexitat que afecta una política pública o servei, tot representant els diferents actors implicats o que hi poden tenir influència.
- Comprendre quins són els diferents agents implicats per no deixar-ne cap fora quan iniciem o redefinim un projecte o servei.






**Recomanacions d'ús**

- Fer-hi participar ciutadans amb certa expertesa en política pública o servei, així com personal de l'ajuntament que estarà implicat en la seva implantació.
- Es pot treballar una sola política o servei o bé fer grups i ampliar el temps per treballar-ne més d'una.

**Referències / recursos**

- DIY aporta l'eina People and connections map (<https://bit.ly/2tYRu9s>) per aprofundir en els sociogrames.
- Amb ONODO (<https://onodo.org>) es pot construir un mapa col·laboratiu virtual.

**Fitxa tècnica de síntesi**

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I/E	H	No	E	A

**Breu resum metodològic****Abans**

- Cal definir breument la política pública o servei respecte al qual es vol treballar, explicant quins en són els aspectes o elements de context més rellevants i posant especial èmfasi en els principals actors implicats.

***Durant***

- **Pas 1: Explicació de la política / servei**
  - Es dibuixa un primer cercle petit en l'àrea central d'un full gran (que es pot penjar en un panell o paret). Al voltant d'aquest cercle es dibuixen dos o tres cercles més, partint del mateix centre i cadascun més gros que l'anterior.
  - El facilitador explica la política pública o servei a partir dels quals es treballa (descrits al centre del primer cercle) i la metodologia de la dinàmica, i reparteix targetes als participants.
- **Pas 2: Omplim el sociograma amb actors**
  - Els participants fan un *brainstorming* de tots aquells actors relacionats directament o indirectament amb la política o el servei. Cal escriure un actor per targeta.
  - A partir d'un breu debat, es va situant els actors en els diferents cercles, en funció del seu grau de proximitat amb la política o servei.
  - Es poden fer targetes de colors diferents en funció de la tipologia dels actors (ex. institucions, usuaris, entitats, etc.).
- **Pas 3: Sociograma consensuat**
  - Al final de la dinàmica es disposa d'un sociograma visual i consensuat de tots els actors relacionats amb una política pública o servei.
  - El facilitador fa un petit resum del resultat i s'obre un breu debat final.

***Després***

- El facilitador fa una fotografia del sociograma col·laboratiu i transcriu la llista d'actors en funció del grau de proximitat i la tipologia. Es fa un retorn als participants.

***A tenir en compte***

- **Durada màxima:** 1 hora 30 minuts (1 hora i 15 minuts per a l'aportació d'idees i debat i 15 minuts per al resum final).
- **Nombre de participants:** 8-15 persones.
- **Nombre de polítiques / serveis a treballar:** una política o servei (es pot tractar més d'una política si es fan grups o s'amplia el temps).
- **Cal un facilitador per al debat.**

**12. Conferència oberta****Què és?**

Metodologia de caràcter autoorganitzat que invita els participants a construir i organitzar el seu propi ordre del dia (temes a debatre), per tal de generar canvis al voltant d'un tema / pregunta central.

**Què permet?**

- Involucrar grans grups de persones en sessions, facilitant el canvi i la participació de manera eficaç, ràpida i innovadora.

- Obtenir solucions i respostes davant de qüestions complexes que impliquen un grup de persones divers i multidisciplinari.

#### Recomanacions d'ús

- Involucrar totes les persones interessades en el tema o qüestió central de la sessió (com més diversitat de persones, millor).
- Generar un ambient que simuli una gran plaça d'un mercat, oberta i transparent, on lliurement es negocien els subtemes a debatre i es conformen diferents grups autogestionats.

#### Referències / recursos

En aquest enllaç es pot aprofundir en la metodologia Open Space (<https://bit.ly/2tWRL6s>).

#### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	O

#### Breu resum metodològic

##### Abans

- Cal una sala central amb capacitat per als participants, on es publica l'horari (pissarra o panell gran on enganxar els temes proposats). Els participants s'asseuran formant un semicercle.
- També es requereixen espais de reunió (tants com temes simultanis que es vulguin tractar). Es poden aprofitar les cantonades de la sala central (ex. quatre temes i reunions simultanis).

##### Durant

- **Pas 1: Introducció i proposta de temes**
  - A la sala central, el facilitador explica els grans temes de la sessió. Cada participant comenta breument amb els seus veïns i veïnes els temes que li agradaria debatre. Per cada tema, s'escriu en una targeta el nom del o la participant i el problema a resoldre.
  - Els participants se situen en fila en l'espai obert del semicercle. Cadascú diu el seu nom i el tema que proposa debatre, i enganxa la targeta en una de les hores disponibles de l'horari (l'horari s'haurà dissenyat en forma de graella, indicant les hores disponibles en l'eix horitzontal i els espais de reunió en el vertical).
  - Quan s'han anunciat tots els temes, tothom es reuneix davant l'horari per acabar d'organitzar-lo (es poden fusionar temes).

- **Pas 2: Reunions**
  - Els participants van als espais de reunió que els semblin més interessants. La persona que ha proposat el tema fa de facilitador i es debaten els aspectes i problemes concrets a tractar, escrits en targetes, que s'enganxen en un panell.
  - Cada participant té cinc vots a repartir entre els problemes que li agradaria debatre, i es trien els tres problemes amb més vots. Finalment, es debat sobre cada problema.
- **Pas 3: Conclusions de les reunions**
  - Un cop fetes totes les reunions temàtiques previstes, els participants tornen a la sala central i cada grup exposa les conclusions per resoldre el problema tractat.

*Després*

- El facilitador fa un resum de la sessió i l'envia.

*A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 9 hores (1 hora per a la introducció i proposta de temes, 1 hora i 30 minuts per cada reunió –ex. se'n poden fer quatre de simultànies, dues rondes abans de dinar i dues després–, 1 hora per dinar i 1 hora per a les conclusions).
- **Nombre de participants:** 60-80 persones.
- **Nombre de temes a treballar:** 16 com a màxim.
- **Cal un facilitador de la sessió.**

**13. Escriptura compartida****Què és?**

Dinàmica per generar idees i solucions de forma simultània davant de diversos problemes o qüestions plantejades, facilitant que els participants facin aportacions (individualment) sobre les solucions suggerides per altres participants.

**Què permet?**

- Donar una resposta relativament ràpida, dins d'un temps limitat, a diversos problemes que requereixen solucions.
- Facilitar el debat mitjançant l'escriptura, evitant que les persones que no se senten còmodes deixin d'expressar-se aportant idees de forma verbal.
- Evitar els possibles conflictes entre persones, vist que el mètode es focalitza en una qüestió concreta i no pas en una persona.





**Recomanacions d'ús**

- El perfil de persones a involucrar pot ser ampli i divers, tot i que el nombre de participants ha de ser limitat, perquè les persones han d'aportar solucions a cadascuna de les qüestions plantejades.
- La qualitat de les respostes dependrà de com s'haurà formulat el problema o qüestió; per tant cal una escriptura clara i una redacció fàcil de comprendre (ja que el problema no s'exposarà oralment).

## Referències / recursos

En aquest recurs web es pot aprofundir en la dinàmica del Brain Writing (<https://bit.ly/2KstqXw>).

## Fitxa tècnica de síntesi

 Ubicació Interior (I) Exterior (E)	 Presencial/virtual Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	 Inclou jugabilitat Sí/No	 Interacció grupal Elevada (E) Mitjana (M)	 Grau d'obertura Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	Sí	M	O

## Breu resum metodològic

### Abans

- Per tal que els participants puguin proposar problemes o qüestions respecte als quals trobar respostes, cal decidir si aquests problemes han d'estar emmarcats en un àmbit més ampli o més restringit (ex. reptes de ciutat, promoció econòmica, medi ambient, gent gran, millora d'un servei o d'un espai públic).

### Durant

- **Pas 1: Plantejament del problema**
  - El facilitador reparteix un full en blanc a cada persona i explica la metodologia a seguir.
  - Els participants, asseguts fent rotllana, pensen en un problema o qüestió respecte al qual cal trobar respostes i solucions, i ho escriuen de forma clara en la part superior del full.
- **Pas 2: Escripció de solucions**
  - Seguidament, passen el full amb el problema al participant de la seva esquerra, perquè pugui escriure el suggeriment o resposta sota la pregunta.
  - Un cop el participant ha escrit la solució, passa el full a la persona de la seva esquerra. Aquesta pot escriure una resposta completament nova o bé millorar-la i afegir matisos al primer suggeriment. Després passa el full a la persona de la seva esquerra i així successivament.
- **Pas 3: Selecció i posada en comú**
  - Cada participant acaba recuperant el seu full inicial havent obtingut tantes respostes com persones hi ha en el grup. El participant llegeix les respostes i selecciona les que considera més oportunes.
  - El facilitador obre un debat en el qual els participants poden compartir el problema plantejat i les solucions / idees que li han agradat més.

### Després

- El facilitador fa un resum de cada problemàtica proposada i de les solucions / idees preferides, i l'envia als participants per si volen introduir-hi matisos o altres aportacions.

**A tenir en compte**

- **Durada màxima:** 2 hores (15 minuts per plantejar el problema, 1 hora i 15 minuts per redactar solucions, i 30 minuts per posar-ho tot en comú).
- **Nombre de participants:** 6-8 persones.
- **Nombre de problemes a treballar:** 6-8 qüestions.
- **Cal un facilitador per al debat.**

**14. Jocs de rol per a l'exploració de problemes****Què són?**

El joc de rol és una dinàmica que permet treballar l'empatia i la comprensió dels altres mitjançant la representació d'un problema / conflicte per mitjà del diàleg i la interpretació improvisada.

**Què permeten?**

- Treballar les relacions interpersonals i les motivacions racionals o emocionals que entren en joc en la presa de decisions, tot fent una anàlisi / debat grupal.
- Millorar la capacitat de resolució de conflictes i la d'assumir les conseqüències que deriven de la presa de decisions.

**Recomanacions d'ús**

- El problema que es planteja ha de ser obert i donar lloc a una varietat de possibles interpretacions i solucions.
- Aquesta dinàmica s'utilitza en l'àmbit educatiu, per treballar amb els alumnes en una aula, però també pot resultar idònia per comprendre els diferents punts de vista dels implicats en un tema / conflicte en l'àmbit de les polítiques públiques (ex. diferents col·lectius implicats en la reforma d'una plaça).

**Referències / recursos**

A través d'aquest enllaç (<https://bit.ly/2IM01C6>) es pot accedir a més informació sobre la dinàmica del Role-playing.

**Fitxa tècnica de síntesi**

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I/E	P	Sí	E	A

**Breu resum metodològic****Abans**

- El facilitador pot preparar un breu escrit en què expliqui el problema i els trets de personalitat de cada personatge.

*Durant*

- **Pas 1: Motivació**
  - El facilitador crea un clima de confiança i participació. Intenta que tots els participants reconeguin el problema i l'acceptin com un tema d'interès.
- **Pas 2: Preparació de la dramatització**
  - El facilitador aporta les dades necessàries per dur a terme la representació, indicant quin és el conflicte, quins personatges hi intervenen i quina situació concreta es dramatitza.
  - Es demanen voluntaris per representar els personatges (els participants assumeixen rols que els facin buscar arguments diferents dels propis per tal de posar-se en el lloc de l'altre).
  - Els «actors» surten de la sala i tenen uns minuts per interioritzar el rol. Mentrestant, el facilitador informa la resta de participants sobre com han de fer la seva funció d'observació.
- **Pas 3: Dramatització**
  - Els actors assumeixen el seu rol esforçant-se per trobar arguments convinents. Això dona lloc a la improvisació pel fet d'haver d'interactuar amb els altres actors. Els participants observen situats en semicercle. Sense allargar-ho gaire i un cop hagin sortit els arguments suficients, el facilitador posa fi a la interpretació.
- **Pas 4: Debat**
  - S'analitzen i es valoren els diferents elements: quin era el problema, quins sentiments / actituds han entrat en joc, quines solucions s'han proposat, quines han estat més o menys adequades, etc.
  - Es pot començar el debat amb la percepció dels mateixos actors, després dels participants i finalment tot el grup. El facilitador contribueix a la cerca de solucions i alternatives al conflicte, sempre ajudant el grup a arribar a conclusions comunes.

*Després*

- El facilitador pot fer un resum de les conclusions trobades i fer-lo arribar als participants.

*A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 1 hora 15 minuts (15 minuts per a la motivació, 30 minuts per a la preparació i dramatització, i 30 minuts per al debat).
- **Nombre de participants:** 15-20 persones.
- **Nombre de problemes a tractar:** un problema.
- **Cal un facilitador per a la dinàmica.**

## 15. Basket, convivència i transformació social

### Què és?

Aquesta metodologia utilitza la pilota de bàsquet, amb la qual es poden fer ritmes, melodies i treballar una cançó en grup (on tothom s'ha de sentir part important), accedint a experiències artístiques i entrenant habilitats a través d'una mirada crítica de transformació social.

### Què permet?

- Facilitar la integració social, donant oportunitats i acompanyant persones, especialment a aquelles que estan en situació de risc.
- Utilitzar la música, a través de la pilota de bàsquet i d'una metodologia específica, per fer treball comunitari i un procés d'educació i acció social.
- Desenvolupar habilitats com: conèixer-se més entre companys i companyes, aprendre a treballar en grup, relacionar-se amb persones diverses (de diferents cultures, amb diferent personalitat), expressar la pròpia opinió, etc.

### Recomanacions d'ús

- Aquesta metodologia es pot posar en pràctica en indrets diversos com és ara escoles, instituts, presons, places, residències, universitats o entitats del tercer sector. Es treballa amb col·lectius en situació de risc.

### Referències / recursos

Metodologia Basket Beat (<https://bit.ly/2tXdthe>) basada en el llibre *Les arts comunitàries des de l'acció social. L'experiència Basket Beat* (<https://bit.ly/2yZRTyh>) de Josep M. Aragay, amb experiències com la de l'Hospitalet de Llobregat (<https://youtu.be/9ChZH8j3nlY>).

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I/E	P	Sí	E	A

### Breu resum metodològic

#### Abans

- Adaptar cada procés d'educació i acció social al grup amb el qual es treballa.

#### Durant

##### • Pas 1: Preparació inicial

El facilitador crea un clima de confiança i participació, intentant que tots els participants es familiaritzin amb la metodologia, que es basa en tres pilars:

- Pilota (l'instrument). Cada participant té una pilota entre les mans; tothom és igual i les diferències individuals es fan petites. Els rols canvien i el grup s'homogeneïtza. Té lloc una espècie de «reset» grupal on els participants te-



nen l'oportunitat de ser d'altres maneres, un bon punt de partida per acompanyar el grup.

- **Pols (l'estructura).** Creació musical que atorga la idea d'un objectiu comú. Tothom vol que surti precís, divertit i musical. La consecució d'una meta requereix tanta concentració i energia que s'alliberen les resistències cognitives, emocionals, físiques i psicològiques. Aleshores qui lidera el taller té via lliure per intervenir en elements tan diversos com la comunicació, la presa de decisions, l'aprenentatge, l'ús de l'espai o l'empatia.
- **Grup (l'essència).** Les limitacions de la pilota com a instrument de música, així com la tensió que provoca la rigidesa de la pulsació, requereixen la col·laboració de les altres persones per produir una experiència musical rica, complexa, compartida i divertida. Necessitem trobar l'altre i en aquell instant apareix, inevitablement, el conflicte que qui lidera el taller utilitza per ensenyar, aprendre i créixer.
- **Pas 2: Exercicis amb la pilota**
  - Es creen i s'utilitzen dinàmiques específiques amb la pilota per aproximar-se a la música i treballar habilitats en grup.
- **Pas 3: Concert final amb música**
  - Es duu a terme el concert final amb les cançons treballades en grup, amb el suport de músics i l'assistència dels espectadors.

#### *Després*

- Es pot fer un vídeo del procés seguit, amb el concert final com a tancament, per visualitzar *on-line* i en obert la feina realitzada.

#### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** diverses setmanes de preparació fins al concert.
- **Nombre de participants:** 15 persones.
- **Cal un dinamitzador coneixedor de la metodologia** (educador social en l'àmbit de les pràctiques artístiques).

## **16. Barrets per pensar**

### **Què és?**

La dinàmica dels sis barrets utilitza la metàfora de posar-se i treure's barrets de diferents colors: blanc, vermell, negre, groc, verd i blau. Cada color representa una actitud que hem de defensar quan ens posem el barret al cap.

### **Què permet?**

- Fomentar la creativitat i, al mateix temps, aprofundir en un tema mitjançant una anàlisi minuciosa.
- Simplificar el pensament, ja que el grup va adoptant una perspectiva darrere l'altra (lògica, creativa, crítica, etc.).
- Adoptar diferents punts de vista i rols de pensament per part de cada participant (cada cop que es treu un barret i se'n posa un altre).



### Recomanacions d'ús

- Un cop realitzat un diagnòstic, es poden plantejar diverses solucions o propostes al voltant d'un tema. Davant d'aquestes solucions, la dinàmica dels barrets per pensar ens pot ajudar a mirar-nos-les des de diferents punts de vista per tal d'anar detectant arguments que justifiquin unes propostes o unes altres.

### Referències / recursos

En aquest enllaç es pot aprofundir en la dinàmica dels sis barrets per pensar (<https://bit.ly/2NjQzJQ>).

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	Sí	E	O

### Breu resum metodològic

#### Abans

- Abans de la sessió s'ha de preparar la seqüència i decidir com s'aniran fent servir els diferents barrets de pensar.

#### Durant

- **Pas 1: Explicació inicial**
  - El facilitador explica la dinàmica a seguir i els temes a tractar. Cal tenir en compte que totes les persones poden posar-se a la vegada el mateix barret o canviar, tot alternant-se els barrets.
- **Pas 2: Posar-se i treure's barrets**
  - Barret blanc: es comporta com un ordinador, focalitzant-se en fets i xifres i actuant de forma neutra i objectiva, sense interpretar ni opinar. Les dades s'exposen sense argumentació ni explicació.
  - Barret vermell: ens centrem en les emocions, els sentiments i els aspectes no racionals del pensament. Permet expressar totes les intuïcions sense necessitat de justificar ni explicar el que se sent. Aquest barret permet expressar opinions en forma de sensació.
  - Barret negre: representa el pensament lògic i crític, però no necessàriament just. L'objectiu és assenyalar els errors de forma objectiva, i identificar riscos, perills, diferències i problemes potencials que puguin sorgir en el futur.
  - Barret groc: representa el costat positiu i optimista. És el pensament positiu que sempre veu els beneficis. El barret permet expressar aquest optimisme, però s'ha de fer aportant arguments i explicant-ne les raons. Facilita que les coses siguin operatives i tinguin lloc.

- Barret verd: es basa en el pensament creatiu i lateral. Posa èmfasi en el canvi: les noves idees, els nous conceptes i les noves percepcions. Ofereix l'oportunitat d'indagar nous camins, buscar una alternativa davant de les velles idees.
- Barret blau: organitza i sintetitza el pensament i tota la informació del grup. El blau suggereix distància, calma i autodomini, i també és el color del cel que està per sobre de tot. Facilita a la resta de barrets / persones organitzar els aspectes del pensament mateix.
- **Pas 3: Síntesi final**
  - El facilitador s'encarrega d'elaborar la síntesi final i la preparació de l'acta de la sessió.

**Després**

- S'envia l'acta de la sessió als participants.

**A tenir en compte**

- **Durada màxima:** 1 hora.
- **Nombre de participants:** 8-15 persones.
- **Cal un facilitador.**

**17. Rondes presencials de prioritització****Què són?**

Procés de votació d'idees / propostes per fer-ne una selecció i prioritització, basant-se en diferents criteris (innovació, viabilitat, desig).

**Què permeten?**

- Seleccionar propostes després d'haver fet una pluja col·lectiva d'idees.
- Filtrar les propostes combinant diferents criteris per seleccionar les idees amb més potencial de desenvolupament.

**Recomanacions d'ús**

- Implicar les persones que han participat prèviament (en fases anteriors) en la generació d'idees o propostes de forma col·lectiva.
- Concretar quines són les propostes que poden votar els participants, clarificant quin és l'objectiu de la votació (priorització d'idees no vol dir que necessàriament aquestes es desenvoluparan).
- Aportar informació de context, útil perquè les persones puguin valorar el grau d'innovació / viabilitat / desig de les propostes.

**Referències / recursos**

Es poden utilitzar les següents eines per fer prioritzacions *on-line*: Liquidfeedback (<https://liquidfeedback.org>) i Agora voting (<https://bit.ly/2KIc9sG>).

## Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	H	No	M	O

## Breu resum metodològic

*Abans*

- Després d'haver generat col·lectivament idees i propostes, s'han de formular / resumir de manera que els participants puguin identificar clarament les propostes que poden votar.

*Durant*• **Pas 1: Criteris de priorització**

El facilitador comenta l'objectiu de la dinàmica i explica que es donarà preferència a les propostes amb més potencial de desenvolupament segons els tres criteris següents:

- La proposta més innovadora: és innovadora en relació amb el que s'ha estat fent fins al moment present en el nostre municipi o en altres municipis de l'entorn.
- La proposta més viable: és viable en relació amb el pressupost, els recursos materials i tècnics, el temps disponible, etc.
- La proposta més desitjable: és la idea més atractiva per a la persona que vota, posant-se en la pell dels destinataris.
- **Pas 2: Votació de propostes**
  - Es reparteix almenys un vot (ex. gomet) per criteri (és a dir, tres vots) a cada persona participant, i es fa la votació. Les propostes estaran penjades en un panell o full gran en la paret.
- **Pas 3: Debat sobre el resultat**
  - El resultat de la votació ens mostra les idees / propostes que s'haurien de desenvolupar prioritàriament. A partir d'aquí es pot obrir un debat per acabar de consensuar el resultat amb els participants, avaluant els pros i els contres de la selecció.

*Després*

- El facilitador elaborarà un document-resum amb el nombre de vots per proposta, en funció dels tres criteris, indicant quines han estat les propostes prioritzades a partir de la votació i debat posterior. Aquest document s'enviarà als participants a manera de retorn.

**A tenir en compte**

- **Durada màxima:** 1 hora (15 minuts per a la votació i 45 minuts per al debat).
- **Nombre de participants:** 10-15 persones (es poden fer grups si es vol ampliar el nombre de persones).
- **Nombre de propostes a votar:** entre 5 i 15.
- **Cal un facilitador per al debat.**

**18. Laboratoris de col·laboració social: 'Pro Action Cafe'****Què són?**

Espai per a la conversa orientada a l'acció i la creativitat, on es convida els participants a presentar les propostes / projectes que volen dur a la pràctica i respecte als quals necessiten ajuda en forma d'idees / assessorament.

**Què permeten?**

- Posar en pràctica una metodologia innovadora per afavorir l'emergència de propostes i projectes entre persones o col·lectius del municipi (associacions, empreses, etc.) que requereixen un impuls / *feed-back* per passar a l'acció.
- Afavorir la intel·ligència col·lectiva, generant converses inspiradores i creatives que condueixin a accions més efectives i informades.


**Recomanacions d'ús**

- Convidar a participar aquelles persones o col·lectius del municipi que tenen idees i projectes a impulsar, i als quals cal una empena per passar a l'acció.
- Després de la sessió, l'ajuntament podria decidir si dona suport (ex. a nivell econòmic, de cessió d'espais o d'assessorament tècnic) a la posada en marxa d'alguns d'aquests projectes emergents de la societat.

**Referències / recursos**

A través d'aquest enllaç (<https://bit.ly/2LhyfiL>) es pot aprofundir en l'eina Pro Action Cafe.

**Fitxa tècnica de síntesi**

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	A

**Breu resum metodològic****Abans**

- En una sala gran, es crea un cercle en una part on s'asseuran els participants a l'inici i al final de la sessió, i en l'altra part es disposen taules de cafè amb 4-5 cadires cadascuna (tantes taules com temes a tractar). Cada taula de cafè s'ha d'equipar amb paperògraf.

*Durant*

- **Pas 1: Presentació de propostes**
  - Comencem en forma de cercle perquè el facilitador expliqui l'objectiu de la sessió. S'invita els participants que ho vulguin a presentar la seva proposta o projecte, què els agradaria portar a l'acció. Tot seguit, escriuen la proposta en l'ordre del dia (que correspondrà a una de les taules de cafè numerades).
  - Cada taula pot tenir entre 4-5 participants. Els participants que no presentin propostes podran abonar tres projectes diferents.
- **Pas 2: Rondes a les taules de cafè**
  - Un cop omplert l'ordre del dia es convida les persones a seure en les taules numerades. Els qui hauran presentat les propostes es quedaran fixos a la taula corresponent. Es mantindran tres rondes de conversa «estil cafè» de 20-30 minuts cadascuna.
  - En la primera ronda, es tracta d'explorar i comprendre la necessitat que hi ha darrere de la proposta o projecte presentat.
  - En la segona ronda, les persones canvien de taula i es profunditza sobre els aspectes que falten i que ajudarien a fer el projecte més complet i viable. La persona que ha presentat la proposta haurà de resumir la conversa mantinguda en la primera ronda.
  - En la tercera ronda, les persones que han presentat les propostes fan una reflexió individual i resumeixen el que han descobert. Mentrestant, els altres participants poden aprofitar aquesta estona per fer una pausa. Tot seguit, s'inicia la darrera ronda, en què els participants tornen a canviar de taula i escolten el que la persona que ha presentat la proposta ha descobert.
- **Pas 3: Tancament**
  - Finalment, tots els participants s'ajunten de nou en una rotllana i cada persona que ha presentat una proposta fa els seus agraïments al grup i explica quines seran les pròximes passes a fer.

*Després*

- El facilitador fa un resum de les conclusions de la sessió.

*A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 3 hores (1 hora per a la presentació de propostes, 1 hora 30 per a les rondes a les taules i 30 minuts per al tancament).
- **Nombre de participants:** 40 persones, com a màxim.
- **Nombre de propostes / projectes a tractar:** 10, com a màxim (es divideix el nombre de participants entre 4-5).
- **Cal un facilitador de la sessió.**

## 2.2.2. Construcció de solucions

### 19. Maratons per a la cerca de solucions

#### Què són?

Trobades d'experts en un àmbit per tal d'idear, presentar i votar projectes concrets que donin resposta a una demanda o problemàtica determinada. Són especialment útils per a l'aplicació de TICS a les polítiques públiques.

#### Què permeten?

- Obtenir propostes de projectes concrets a desenvolupar.
- Posar en col·laboració la comunitat de desenvolupadors d'apps i usuaris dels serveis a millorar.

#### Recomanacions d'ús

- És més adient utilitzar aquesta dinàmica quan es tracta de temes que ja han rebut un diagnòstic de necessitats clar i que es poden abordar des de la dimensió tecnològica.
- Aquesta dinàmica és especialment recomanada en el supòsit que l'ajuntament estigui en disposició de donar suport al desenvolupament real dels projectes guanyadors de la maratón.

#### Referències / recursos

A Smart City Hack (<http://smartcityappphack.com>) es poden trobar nombrosos exemples d'apps urbanes plantejades seguint aquesta metodologia.

#### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	H	Sí	M	A

#### Breu resum metodològic

##### Abans

- Cal haver identificat un problema concret i aprofundit en el seu diagnòstic. Aquest problema ha de poder ser abordat des de l'àmbit TIC (per exemple, creació d'apps que facilitin l'accessibilitat al municipi o la millora de l'accés als serveis i comunicacions amb l'ajuntament, ...).

##### Durant

Tot i que les metodologies són múltiples, un procediment estàndard consistiria en tres passos:

- **Pas 1: Organitzar l'esdeveniment i identificar la comunitat**
  - Concretar la maratón definint quina mena de resultats s'esperen, el calendari, el procediment d'inscripció i els premis a atorgar.

- A més a més, cal identificar la comunitat i comunicar-li que podrà participar-hi distingint dos perfils: per una banda, una mostra de possibles futurs usuaris o experts que puguin fer el rol de mentor i, per l'altra, possibles desenvolupadors de les solucions tecnològiques.
- **Pas 2: Trobada inicial de generació d'idees i acompanyament posterior**
  - La dinàmica s'inicia amb una trobada de generació d'idees amb lògica de marató en la qual es posen en contacte els futurs usuaris i experts i els desenvolupadors que s'hi hagin inscrit. Aquesta jornada acostuma a durar un dia.
  - Després de la trobada es deixen uns dies o setmanes perquè els desenvolupadors, que poden estar en contacte amb els usuaris i experts, madurin i concretin les seves idees en projectes.
- **Pas 3: Presentació de les idees i votació dels projectes guanyadors**
  - Una vegada els desenvolupadors han pogut treballar en els seus projectes, s'organitza una trobada de mig dia de durada en la qual presenten les seves idees. Aquestes idees seran votades, normalment per un jurat integrat per usuaris i experts.

#### *Després*

- Cal determinar un mecanisme de reconeixement, normalment a través de la cerca de patrocinis que permetin el desenvolupament real dels projectes guanyadors.

#### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** el conjunt de la marató pot durar unes quantes setmanes (es recomana un màxim de vuit, per no perdre l'impuls).
- **Nombre de participants:** no n'hi ha un nombre màxim; anirà en funció del nombre de desenvolupadors inscrits.
- **Cal un facilitador de la marató, tant de les sessions com dels períodes de treball entre sessions.**

## **20. Cercle mental dins / fora**

### **Què és?**

Dinàmica que permet comprendre, consensuar i visualitzar, de forma col·laborativa, quins són els límits d'un projecte o d'una política pública.

### **Què permet?**

- Generar una dinàmica d'alineament entre els objectius i el marc mental dins del grup de participants mitjançant una visualització ràpida dels trets d'un projecte / política pública.
- Definir uns límits clars i consensuats sobre els quals construir el projecte o la política pública.





### Recomanacions d'ús

- Incorporar com a participants un grup de ciutadans amb certa expertesa en el projecte / política pública, com també altres persones internes de l'ajuntament que estaran implicades en la seva implantació.
- Es pot treballar un sol projecte / política pública o fer grups / ampliar el temps per treballar-ne més d'un.

### Referències / recursos

La Designpedia ens aporta l'exemple de l'eina IN/OUT (<https://bit.ly/2IKmrDT>) com a dinàmica adient per a la fase de deliberació i codisseny.

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	A

### Breu resum metodològic

#### *Abans*

- Cal definir breument el projecte / política pública respecte al qual es vol treballar, explicant-ne els aspectes o elements de context que han sorgit en debats anteriors.

#### *Durant*

- **Pas 1: Explicació del projecte / política**
  - Es dibuixa un cercle en l'àrea central d'un full gran (que es pot penjar en un panell o paret). Aquest cercle conté el «dins», on definir i col·locar tot allò que queda dins el projecte o la política pública. L'extensió del paper externa al cercle determina l'àrea on col·locar tot allò que en queda «fora».
  - El facilitador explica el projecte / política pública a treballar i la metodologia de la dinàmica, i reparteix targetes perquè els participants puguin fer les seves aportacions.
- **Pas 2: Omplim el cercle «dins» i «fora»**
  - Es demana als participants que, en grup, facin les seves aportacions, col·locant les targetes «dins» o «fora» del cercle.
  - Cada cop que una persona aporta una idea, té lloc una conversa breu per validar, matisar o recol·locar la targeta.
- **Pas 3: Mapa consensuat**
  - Al final de la dinàmica es disposa d'un mapa visual i consensuat on poder veure de què tracta el projecte / política pública i quins aspectes en queden fora.
  - El facilitador fa un breu resum del resultat i s'obre un petit debat final.

**Després**

- El facilitador transcriu les idees clau que defineixen el projecte i aquells altres aspectes que en queden fora. Es fa un retorn als participants a fi que tinguin la possibilitat de matisar les seves aportacions.

**A tenir en compte**

- **Durada màxima:** 1 hora 30 minuts (1 hora i 15 minuts per a l'aportació d'idees i debat i 15 minuts per al resum final).
- **Nombre de participants:** 8-15 persones.
- **Nombre de projectes a treballar:** un projecte (es pot tractar més d'un projecte si es fan grups o s'amplia el temps).
- **Cal un facilitador per al debat.**

**21. Prototipatge de solucions de millora de serveis i equipaments****Què és?**

És un conjunt d'elements de visualització ràpids (dibuix, esquema o maqueta) que ens permeten fer tangible una idea per a una millor comprensió del servei o equipament que volem crear o redefinir.

**Què permet?**

- Pensar amb les mans a través d'una ràpida materialització de les primeres idees (fent-les tangibles) en relació amb un servei o equipament.
- Tenir un primer contacte amb possibles usuaris o persones expertes en el tema per recollir feed-back.

**Recomanacions d'ús**

- Incorporar-hi com a participants persones amb una certa expertesa en l'àmbit del servei / equipament, així com personal intern de l'ajuntament que estarà implicat en el procés d'implantació.
- Dotar-se de materials variats (retoladors, fulls, trossos de cartró, peces de Lego, taps de suro o plàstic, etc.) per facilitar la creativitat en la creació de prototips.

**Referències / recursos**

- El Service Design Tools aporta l'exemple del Rough prototyping (<https://bit.ly/2tKRV0M>) com a dinàmica adient amb el prototipatge.
- La metodologia Lego Serious Play (<https://bit.ly/2KBOMkG>) també ens pot resultar útil per fer prototips.

**Fitxa tècnica de síntesi**

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	Sí	E	A

## Breu resum metodològic

### *Abans*

- Cal definir breument el servei o equipament respecte al qual es vol treballar, explicant els aspectes o elements de context que han sorgit en debats anteriors i que facilitaran la inspiració.

### *Durant*

- **Pas 1: Explicació del servei / equipament**
  - El facilitador explica el servei / equipament del qual es vol definir el prototip i convida els participants a fer ús de la imaginació i del material divers que se'ls posa a disposició, per fer tangibles les idees i construir un prototip en forma de dibuix, esquema o maqueta (ex. esquema de la pantalla principal d'un portal de transparència).
- **Pas 2: Elaborem els prototips**
  - Els participants es divideixen en grups petits i comencen a debatre sobre la manera de materialitzar les idees en relació amb un servei o equipament que es vol crear o millorar.
  - Ràpidament comencen a «pensar amb les mans» de forma col·laborativa i, dins del temps de què disposen, elaboren diversos esbossos del prototip fins a obtenir el prototip que mostraran. Es tracta d'un prototip ràpid que ajuda a generar debat.
  - Els grups poden fer el prototip del mateix servei / equipament per obtenir-ne diferents visions (tangibles) o bé es poden treballar diferents serveis / equipaments.
- **Pas 3: Recollim feed-back**
  - Els diferents grups presenten breument els seus prototips i s'inicia un debat, moderat pel facilitador. Les preguntes de la resta de grups susciten propostes de millora en el disseny del servei o equipament.

### *Després*

- El facilitador fa una fotografia dels diferents prototips i transcriu les idees més rellevants que els caracteritzen, així com els comentaris del *feed-back* obtingut pels grups, i en fa un retorn als participants.

### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 2 hores (1 hora i 15 minuts per elaborar el prototip i 45 minuts per a la posada en comú i debat).
- **Nombre de participants:** 10-15 persones (fent grups de 4-5 persones).
- **Nombre de prototips:** entre dos i quatre prototips (un prototip per grup).
- **Cal un facilitador per a la dinàmica.**

## 22. Els viatges ciutadans

### Què són?

Aquests viatges són la descripció del viatge d'una persona mitjançant la representació dels diferents punts de contacte que caracteritzen la seva interacció amb un determinat servei.

### Què permeten?

- Detectar possibles punts febles o millores que es podrien fer a l'hora de proporcionar un servei.
- Comprendre el funcionament d'un servei de forma holística, tenint en compte el punt de vista dels usuaris
- Reflexionar sobre si el servei compleix satisfactòriament les expectatives de la ciutadania.

### Recomanacions d'ús

- Incorporar-hi com a participants les persones que són usuàries actuals o potencials del servei en què es vol aprofundir (o fer algunes entrevistes prèvies per conèixer els seus punts de vista).
- Treballar en grups petits; això afavoreix que cada grup representi una tipologia d'usuari (ex. persona gran, dona emprenedora, etc.).

### Referències / recursos

El Service Design Tools ens aporta l'exemple del Customer Journey Map (<https://bit.ly/1x0zclx>) com a dinàmica adient per a la fase de construcció de solucions en relació amb un servei.

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	A

### Breu resum metodològic

#### Abans

- Cal definir amb concreció el servei respecte al qual es vol treballar i identificar elements clau de les diferents etapes (abans, durant i després) per tal d'ajudar els participants a posar-se en situació a l'hora de fer la seva pròpia reflexió.

#### Durant

- **Pas 1: Explicació de la metodologia**

Respecte a un determinat servei, es dibuixen en un full gran (que es pot penjar en un panell o paret) tres columnes titulades «abans», «durant» i «després». A cada columna cal identificar:

- Accions que fa l'usuari.

- Punts de contacte amb el servei (presencials o virtuals).
- Què passa o què sent l'usuari (es poden afegir cares de satisfacció o disgust en funció del tipus d'experiència, ajudant a identificar com evoluciona el grau de satisfacció).

El facilitador explica l'objectiu i la metodologia de la dinàmica, i reparteix targetes perquè els participants puguin aportar la seva experiència en grup.

- **Pas 2: Aportació de l'experiència**
  - Treballant en grups petits, es demana a cadascun que es posi en la pell d'una tipologia d'usuari i la defineixi breument. A partir d'aquí, els grups fan les seves aportacions en relació amb el servei, centrant-se en les diferents etapes.
- **Pas 3: Detecció de punts de millora**
  - Un relator de cada grup explica l'experiència en relació amb el servei i el facilitador fa un breu resum dels diferents «viatges» i en destaca els punts de millora on el grau de satisfacció de l'usuari és més baix. S'obre un debat per acabar de comentar els aspectes que es podrien millorar.

#### *Després*

- El facilitador fa una fotografia dels diferents viatges ciutadans al voltant d'un servei i en transcriu les idees més rellevants, destacant els punts en què l'experiència dels usuaris és menys satisfactòria i que, per tant, són punts on plantejar millores.

#### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 2 hores (1 hora i 15 minuts per aportar l'experiència i 45 minuts per a la posada en comú i debat).
- **Nombre de participants:** 10-15 persones (fent grups de 4-5 persones).
- **Nombre de viatges:** entre dos i quatre viatges ciutadans.
- **Cal un facilitador per al debat.**

## 23. Cocrear espais amb infància i joventut

### Què és?

La cocreació d'aquests espais és una dinàmica participativa amb la infància per transformar espais lúdics (àrees de joc dins de parcs o zones de vianants), habitualment dissenyats per projectistes i que rarament han incorporat l'opinió i perspectives pròpies de la infància.

### Què permet?

- Demanar als nens i nenes que facin l'observació de l'espai tenint en compte quin tipus de joc hi poden fer i què voldrien poder-hi fer en un futur.
- Recollir les propostes de la infància en un informe que es traslladarà als projectistes que han de dissenyar els nous espais per tal que les puguin tenir en compte.

### Recomanacions d'ús

- Implicar nens i nenes d'entre 10 i 13 anys usuaris i coneixedors dels parcs (ex. escoles o esplais propers), amb una edat que ja els permet posar-se en el lloc d'altres nens més petits, més grans o amb característiques diverses.
- Seleccionar àrees de joc dins de parcs amb potencial d'esdevenir espais lúdics amplis i en tot el parc, o bé àrees de joc que han de ser remodelades.

### Referències / recursos

Guia (<https://bit.ly/2NixuHR>) de l'Institut Infància i Adolescència de Barcelona sobre cocreació d'espais lúdics amb infants (<https://bit.ly/2KF7qEZ>), i guia (<https://bit.ly/2Knukop>) dels set criteris per al disseny d'àrees de joc.

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I/E	P	Sí	E	A

### Breu resum metodològic

#### Abans

- Preparar el material per a les sessions i coordinar-se amb els projectistes (àrea d'urbanisme de l'ajuntament) que hauran d'elaborar l'avantprojecte que es presentarà en la sessió de retorn amb els nens i nenes.

#### Durant

- **Pas 1: Reflexió**
  - En aquesta primera sessió els nens han de triar entre múltiples propostes d'activitats lúdiques i de lleure, pensant què els agrada fer-hi, què agrada a nens i nenes més petits i què agrada a nens i nenes més grans. Un cop feta la selecció, pensen què necessiten per poder-les dur a terme.
  - Aquesta activitat es complementa també amb un procés inspirador per mitjà d'una àmplia selecció de fotografies de parcs i espais de joc d'arreu del món.
- **Pas 2: Observació i anàlisi**
  - En aquesta segona sessió els nens i nenes fan una sortida al parc per explorar l'entorn en petits grups a partir d'una guia d'observació i per identificar i recollir diferents aspectes del seu disseny.
  - S'avaluen diferents aspectes del parc com ara: si ofereixen múltiples propostes de jocs creatius i amb reptes, si és un espai divers, estimulant i amb accessibilitat, si té jocs inclusius per a tothom, si hi ha natura i verdor, si hi ha jocs per compartir petits i grans, si és un espai confortable i segur.

- **Pas 3: Propostes**

- En aquesta tercera sessió es presenten els resultats de les sessions 1 i 2, i, a partir d'aquí, s'elabora un gran mural amb el recull de les diferents propostes. A manera de collage, els nens enganxen imatges, idees i dibuixos per tal de recollir els seus interessos, però també pensant en tota la comunitat.

*Després*

- Es fa una sessió de retorn amb la presentació de l'avantprojecte als nens i nenes, tot donant a conèixer com s'han tingut en compte les seves propostes. En el marc d'aquesta sessió es fomenta que els petits es facin còmplices tant del bon manteniment de l'espai lúdic com de fer-lo esdevenir un espai ric i viu de vida comunitària.

*A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 2 hores per sessió (en horari lectiu o horari de migdia a l'escola, o en caps de setmana en el cas de l'esplai).
- **Nombre de participants:** 70-80 nens i nenes de tres escoles i / o esplais propers al parc (tres centres per territori).
- **Calen diversos facilitadors del procés participatiu.**

### 2.2.3. El clàssic recomanat

#### 24. EASW escenaris de futur

**Què és?**

El model EASW (European Awareness Scenario Workshops) o tallers d'escenaris de futur, tracta d'explorar possibles accions per a la promoció d'un entorn social favorable a la innovació.

**Què permet?**

- Consensuar propostes de futur entre els diferents actors d'un territori.
- Reflectir totes les idees i visions de futur proposades pels assistents i aconseguir arribar a un ràpid consens sobre les matèries que es consideren prioritàries.

**Recomanacions d'ús**

- L'elecció dels participants ha de ser una mostra de la diversitat de grups estructurals que componen la ciutadania (personal polític, personal tècnic i professional que treballa i coneix el municipi, agents econòmics, associacions, ciutadania a títol individual).

**Referències / recursos**

El document «Eines per a la participació ciutadana. Bases, mètodes i tècniques» (<https://bit.ly/2Kqo1Az>) elaborat per la Diputació de Barcelona, aprofundeix en la dinàmica EASW.

## Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	O

## Breu resum metodològic

*Abans*

- Abans del taller EASW, per tal de contextualitzar la temàtica a debatre (ex. pla estratègic d'un municipi) es pot dur a terme una taula rodona amb persones expertes externes i l'equip tècnic del municipi on exposar escenaris ideals que podrien tenir lloc en el futur.

*Durant*

- **Pas 1: Visions de futur per grups homogenis**
  - El facilitador presenta el funcionament del taller.
  - Els participants es divideixen en grups amb perfils homogenis (ex. cinc grups), on s'elaboren visions de futur positives i negatives, amb dos objectius principals: l'elaboració d'un autodiagnòstic i la generació d'un discurs que faciliti la reflexió per elaborar propostes de futur.
  - Els grups s'ajunten en plenari i una persona relatora de cada grup exposa les dues hipotètiques situacions, positiva i negativa (ex. situació del municipi al 2025).
- **Pas 2: Propostes de futur per grups temàtics**
  - Els participants es divideixen en grups temàtics (amb una composició heterogènia) i s'elaboren, mitjançant una sistemàtica basada en targetes, propostes de futur per aconseguir millorar la situació en cadascun dels àmbits tractats. Els temes han estat prèviament escollits per l'equip tècnic del municipi a partir d'un informe inicial de diagnòstic.
  - Del conjunt de propostes, cada grup pot prioritzar-ne les cinc que considera més importants per presentar en plenari a la resta de grups.
- **Pas 3: Priorització de propostes en plenari**
  - En plenari, es realitza una jerarquització de totes les propostes realitzades mitjançant una votació individual (ex. cinc gomets per persona per reparar entre qualsevol de les propostes, excepte les aportades pel propi grup).

*Després*

- El facilitador fa arribar un qüestionari d'avaluació, i envia una acta amb les conclusions del taller als participants.



**A tenir en compte**

- **Durada màxima:** 6-8 hores (3 hores per a les visions de futur, una pausa i 3 hores per a les propostes de futur i la prioritització).
- **Nombre de participants:** 30-40 persones.
- **Cal un facilitador per al debat.**

**2.3. Implementació de polítiques****2.3.1. Verificació****25. Matrius de contrast****Què són?**

Les matrius de contrast són una representació visual, en forma de matriu, de les primeres impressions dels participants que intervenen en el procés de validació / comprovació de propostes prèviament identificades i definides.

**Què permeten?**

- Detectar els punts forts de les propostes de polítiques o projectes que es volen implementar.
- Esbrinar aspectes que ajudarien a millorar les nostres propostes i aportar-hi valor afegit.
- Identificar aspectes que caldrà resoldre o tenir en compte en el procés d'implementació.
- Conèixer noves idees que es podrien implementar en el futur, en una segona fase.


**Recomanacions d'ús**

- Incorporar-hi com a participants els destinataris de les propostes o polítiques, que faran ús del servei o de l'equipament.
- Comptar també, si és possible, amb persones de l'ajuntament implicades en el procés d'implementació de les propostes, per comprovar-ne la viabilitat o altres aspectes a tenir en compte.

**Referències / recursos**

La Designpedia ens aporta l'exemple de la Matriu de feedback (<https://bit.ly/2IvIVtY>) com a dinàmica adient per a la fase de comprovació de propostes.

**Fitxa tècnica de síntesi**

 <b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	 <b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	 <b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	 <b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	 <b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	M	A

## Breu resum metodològic

### *Abans*

- Cal identificar les propostes respecte a les quals es vol demanar informació, suggeriments, crítiques o noves idees als participants, i destacar-ne els trets més rellevants.

### *Durant*

- **Pas 1: Explicació de les propostes**

Per cada proposta, es dibuixa en un full gran una matriu de contrast (que es pot penjar en un panell o paret) sobre la base de quatre quadrants:

- Aspectes que agraden més i per què (punts forts).
- Crítiques constructives que aporten valor afegit al resultat final.
- Preguntes que sorgeixen o aspectes que caldrà tenir en compte.
- Noves idees que van més enllà (les guardem, per si de cas).

El facilitador explica les propostes i la metodologia de la dinàmica, i reparteix targetes perquè els participants hi puguin fer les seves aportacions.

- **Pas 2: Aportació d'idees**

- Es demana als participants que individualment (o en grups petits, si és necessari) aportin els seus suggeriments a les propostes, responent a cadascun dels quatre quadrants.

- **Pas 3: Posada en comú**

- Els participants expliquen les seves aportacions i el facilitador les resumeix breument destacant-ne els aspectes més esmentats. S' inicia un debat obert per comentar idees que manquen o respecte a les quals es volen aportar matisos o diferències d'opinió.

### *Després*

- El facilitador fa una transcripció de les idees sorgides en les matrius de contrast, tot destacant les aportacions més repetides que permeten prendre decisions sobre la implantació de les propostes. Tenint en compte que el *feed-back* individual és esbiaixat, cal desestimar les idees menys repetides i que no aporten informació valuosa.

### *A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 1 hora 30 minuts (45 minuts per a l'aportació d'idees i 45 minuts per posar-les en comú i debatre-les).
- **Nombre de participants:** 8-15 persones (es poden fer grups petits de 2-4 persones per agilitar les respostes).
- **Nombre de propostes:** entre dues i quatre propostes prèviament identificades i caracteritzades.
- **Cal un facilitador del debat.**

## 26. Circuits participatius amb usuaris

### Què són?

Dinàmica que es basa en l'observació i l'anàlisi sobre com un grup d'usuaris potencials fa ús d'un servei / equipament / pàgina web / etc.

### Què permeten?

- Conèixer si un servei / política que es vol desenvolupar cobreix les necessitats dels usuaris potencials.
- Millorar el servei / política per mitjà de l'observació i l'anàlisi de la informació proporcionada pels usuaris potencials.

### Recomanacions d'ús

- Cal seleccionar una mostra d'usuaris prou representativa del servei que volem verificar.
- Disposar d'un prototip de servei a avaluar en estat suficientment avançat (ex. prototip d'un nou portal de transparència).

### Referències / recursos

El Service Design Tools ens aporta l'exemple de l'Usability testing (<https://bit.ly/2KFaQaN>) com a dinàmica adient per a la fase de verificació.

### Fitxa tècnica de síntesi

 Ubicació Interior (I) Exterior (E)	 Presencial/virtual Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	 Inclou jugabilitat Sí/No	 Interacció grupal Elevada (E) Mitjana (M)	 Grau d'obertura Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	M	A

### Breu resum metodològic

#### Abans

- Disposar d'un prototip de servei a avaluar en estat prou avançat i explicar l'objectiu i funcionament del circuit als usuaris per tal que sàpiguen què han de fer.

#### Durant

- **Pas 1: Bateria de punts a verificar**
  - Definir una bateria de tasques (punts a verificar) per comprovar les possibles errades / aspectes a millorar del nostre servei (ex. prototip del nou portal de transparència o del nou punt d'informació: accedir al portal / punt d'informació, aconseguir una informació concreta, descarregar / obtenir un arxiu / formulari, etc.).
- **Pas 2: Circuit dels usuaris**
  - Els usuaris aniran fent el circuit un a un, si l'ús del servei és individual, o en grup, si l'ús és col·lectiu. La persona que condueix el circuit observarà el que fan els usuaris.

- També recollirem algunes dades clau dels usuaris (sexe, edat, professió, tipus de relació amb el servei que estudiem, etc.).
- **Pas 3: Debat participatiu**
  - Un cop fet el circuit, s'obre un debat participatiu en grup, en el qual, per cada tasca (punt a verificar), formularem una bateria de preguntes com ara: facilitat de realitzar la tasca, què ens n'ha agradat, què no ens n'ha agradat, com ens hem trobat durant el circuit, etc.
  - La persona que condueix el debat va prenent nota de la conversa entre els que han fet el circuit.

**Després**

- La persona que ha conduït el circuit i el debat grupal posterior elabora un resum de les conclusions principals per tal de millorar el servei / política que s'ha estudiat.

**A tenir en compte**

- **Durada màxima:** 1 hora 30 minuts.
- **Nombre de participants:** entre 8 i 10.
- **Bateria de tasques del circuit:** entre quatre i sis tasques.
- **Cal més d'una persona per conduir el circuit** (així el poden fer diverses persones a la vegada) i un **facilitador del debat**.

**27. Desencadenants per a la millora****Què és?**

Aquesta dinàmica proposa una bateria de preguntes que ajuden a mirar-se una temàtica o problemàtica pública d'una manera una mica diferent. Es tracta de verificar per millorar, tot copsant els aspectes que resulten més efectius.

**Què permet?**

- La dinàmica s'ha dissenyat per provocar noves maneres de pensar i treballar en àrees / temàtiques on són possibles diverses alternatives i solucions.
- Les preguntes estan estructurades de manera que els participants reflexionin sobre l'actual servei / política pública i plantegin millores potencials.





**Recomanacions d'ús**

- Incorporar com a participants els destinataris del servei o política pública.
- Comptar també amb persones de l'ajuntament implicades en el procés d'implementació.

**Referències / recursos**

A través del següent enllaç (<https://bit.ly/2KG4lrx>) es pot aprofundir en l'eina plantejada.

## Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	A

## Breu resum metodològic

*Abans*

Cal emmarcar la temàtica / servei a treballar i preparar la bateria de preguntes per a cadascuna de les set categories.

*Durant*

- **Pas 1: Explicació inicial**

El facilitador explica l'objectiu i la metodologia de la dinàmica en relació amb el tema que es treballa, i els participants se situen al voltant d'un panell o taula per aportar les seves idees.

- **Pas 2: Bateria de preguntes basades en categories clau**

Cadascuna de les set categories de preguntes ajuden a aportar una perspectiva diferent de la feina que s'està fent. A continuació es donen alguns exemples de preguntes que caldrà adaptar a cada circumstància, tot mantenint les set categories:

- Substituir. Quins aspectes del servei / política pública es podrien substituir per millorar-los? Quines regles o premisses es podrien canviar?
- Combinar. Què passaria si es combinessin alguns dels propòsits o objectius? Com es poden combinar els recursos disponibles per incorporar-hi una nova perspectiva?
- Adaptar. Com es podria adaptar la feina feta per donar-li un altre propòsit o ús? En quin altre context podria tenir lloc el servei o política pública?
- Modificar. Què s'hi podria afegir per modificar la feina feta? Què es podria emfatitzar per generar valor afegit?
- Donar un altre ús. Es podria realitzar la mateixa feina en un altre indret? Quines altres persones / col·lectius podrien beneficiar-se del servei?
- Eliminar. Com es podria simplificar la feina? Quins aspectes o premisses del servei / política pública es podrien eliminar?
- Invertir. Què passaria si els processos o les seqüències d'aquest cas es fessin d'una manera diferent? Com es podria reorganitzar la feina?

Els participants responen a les diferents preguntes (mitjançant targetes, si es considera oportú) i s'inicia un debat obert, que el facilitador anirà moderant i ordenant.

- **Pas 3: Resum i tancament**

El facilitador fa una síntesi de les aportacions que s'han fet.

*Després*

- El facilitador elabora l'acta de la sessió i l'envia.

*A tenir en compte*

- **Durada màxima:** 2 hores.
- **Nombre de participants:** 8-15 participants.
- **Cal un facilitador del debat.**

### 2.3.2. Coproducció

#### 28. Pactes de gestió col·laborativa d'espais i equipaments

##### Què són?

Pactes de col·laboració entre l'administració i la societat civil organitzada (entitats del tercer sector, plataformes cíviques, moviments socials, ...) que permeten a la ciutadania implicar-se en més o menys grau en la gestió d'espais i equipaments públics.

##### Què permeten?

- Oferir respostes flexibles a necessitats del territori.
- Fer un ús més eficient dels recursos per assolir objectius compartits.
- Reforçar la cohesió i el capital social del territori.
- Fomentar la corresponsabilitat, el compromís continuat i el sentiment de pertinença.
- Afavorir la participació, l'aprenentatge i la transformació social.






##### Recomanacions d'ús

- Els pactes poden tenir lloc en: equipaments públics urbans, espais oberts urbans, espais naturals, equipaments situats en un entorn natural.
- Més enllà de la forma que prengui l'acord, és important de saber distingir si la voluntat de l'administració és gestionar l'equipament amb la col·laboració de la societat civil (gestió col·laborativa amb una finalitat d'interès públic) o si simplement el que vol és externalitzar la gestió de l'espai o l'equipament.

##### Referències / recursos

Guia per a la gestió col·laborativa d'espais i equipaments públics (<https://bit.ly/2MEbWEq>) (Generalitat de Catalunya).

##### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I/E	P	No	M	A

## Breu resum metodològic

### *Abans*

- Hi ha d'haver un espai de titularitat pública amb oportunitats de gestió (risc de degradació, oportunitats per millorar l'espai i l'ús).
- Durant tot el procés, la comunicació i el respecte han de ser constants, i totes les perspectives sobre la realitat de la gestió han de ser compreses per totes les parts, amb l'objectiu d'assolir una visió comuna de la gestió que s'ha d'aplicar.

### *Durant*

- **Pas 1: Negociacions per assolir un pacte de gestió col·laborativa**
  - L'administració (amb voluntat d'obrir la gestió) i una o més entitats (amb motivació i capacitat de gestió) comencen a valorar la gestió col·laborativa per atendre uns determinats reptes o necessitats. Sorgeixen les primeres negociacions.
  - Hi ha dos models de gestió col·laborativa: la cogestió i la cessió de la gestió. En el primer, l'administració i l'entitat o entitats participen conjuntament en la gestió de l'espai o equipament. En el segon, una associació o col·lectiu assumeix la plena gestió de l'espai, d'acord amb unes condicions pactades amb l'administració.
- **Pas 2: Sessió participativa per assolir el pacte**
  - El pacte s'ha de fonamentar en un diagnòstic, uns objectius i un projecte compartit entre les parts. Aquests aspectes es poden treballar en una sessió participativa amb les parts implicades.
  - S'assoleix un pacte (si pot ser amb assessorament jurídic extern) per dur a terme un projecte de gestió en un espai o equipament públic, amb les responsabilitats i compromisos que hagin acordat les parts.
  - El pacte pot preveure una contrapartida econòmica (mitjançant la normativa de subvencions) o no (se signa un conveni de col·laboració sense despesa).
- **Pas 3: Implementació del pacte i seguiment**
  - S'inicia la gestió col·laborativa, que tindrà una durada determinada en el temps. A mesura que avança la implementació del pacte (basada en la transparència i una gestió adequada dels recursos humans), caldrà anar-ne fent un seguiment i avaluació.

### *Després*

- A mitjà o llarg termini (segons la durada del pacte) serà necessari revisar-lo i fer una nova negociació.

### *A tenir en compte*

- **Nombre de participants:** administració i una o més entitats.
- **Seguiment del pacte.** La creació d'una comissió mixta de seguiment pot permetre a totes les parts fer el seguiment del funcionament.

## 29. Eines de coneixement col·laboratiu

### Què són?

Plataformes incipients destinades a generar participació per tal de compartir coneixement sobre una temàtica concreta, especialment per ajudar a analitzar i millorar la informació municipal.

### Què permeten?

- A diferència de les dinàmiques habituals de participació que pretenen obtenir propostes de diagnòstic i / o actuació en un determinat àmbit, aquestes plataformes permeten posar coneixement en comú.
- Són eines que poden ajudar a generar treball col·laboratiu entre l'ajuntament i el teixit comunitari, compartint tasques a l'hora de generar, filtrar i millorar la informació disponible sobre qualsevol tema.
- Obtenir repositoris col·laboratius d'informació per tal de posar-los a disposició del conjunt del municipi.


### Recomanacions d'ús

- Per començar és recomanable utilitzar-les en projectes que emocionalment puguin implicar la ciutadania, com per exemple la recuperació de la memòria històrica a través de la millora de l'arxiu fotogràfic.

### Referències / recursos

Existeixen múltiples plataformes i, fins i tot, es poden desenvolupar aplicatius propis. Una de les més conegudes, basada en software lliure, és Crowdcrafting (<https://crowdcrafting.org/about>), que incentiva la ciència ciutadana, i que ha estat utilitzada en l'àmbit públic.

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
E	V	No	M	O

### Breu resum metodològic

#### Abans

- Per identificar la plataforma utilitzada, se'n pot emprar una de desenvolupament propi o una de ja existent, com l'esmentada a la pàgina anterior.

#### Durant

Aquestes eines acostumen a funcionar en el cas de «projectes», és a dir, àmbits temàtics concrets en els quals es proposa compartir i millorar el coneixement disponible en un termini de temps acotat.



- **Pas 1: Obrir i delimitar el projecte**
  - Obrir el projecte a treballar col·laborativament, per exemple, la millora de l'arxiu fotogràfic dels barris.
  - Traspasar la informació disponible i definir les tasques que es demanen als participants (millora de les etiquetes de les fotos, associar-les amb fotos complementàries, avaluar la qualitat de les fotos, ...).
- **Pas 2: El període de treball col·laboratiu**
  - Comunicar el projecte públicament i, en especial, contactar amb aquells col·lectius que poden estar interessats a participar-hi (en el cas de l'arxiu fotogràfic, les entitats veïnals o de recuperació de memòria històrica). És recomanable que l'aplicatiu inclogui un breu tutorial d'ús.
  - Iniciar el període de treball en el qual els voluntaris accediran a la plataforma per realitzar les tasques suggerides.
- **Pas 3: Anàlisi de resultats**
  - Més enllà de la visualització dels resultats que es pugui plasmar a la mateixa plataforma, és recomanable realitzar una memòria qualitativa explicant a la ciutadania els beneficis del projecte realitzat.

#### *Després*

- En el cas dels projectes que generin més interès, se'n pot ampliar la vigència temporal. Els resultats del projecte poden ser aprofitats per l'ajuntament, però també per la ciutadania en general, seguint la lògica de les dades obertes.

#### *A tenir en compte*

- **Participants.** Per tal que aquesta dinàmica sigui considerada participativa, les tasques fetes pels participants han de ser voluntàries. Per tant, cal assegurar que els projectes per compartir coneixement desperten interès. És especialment recomanable contactar amb les entitats organitzades del municipi per identificar temes del seu interès.
- **Cal un dinamitzador de la plataforma.**

### **2.3.3. El clàssic recomanat**

#### **30. Jurat ciutadà**

##### **Què és?**

Els participants constitueixen un jurat popular que ha d'emetre un veredict (dictamen) sobre una o més alternatives.

##### **Què permet?**

- Elaborar un dictamen valorant els pros i els contres d'una o més alternatives.
- Involucrar un grup de participants seleccionat per mostratge aleatori, afavorint que qualsevol persona de la població tingui exactament les mateixes possibilitats de participar-hi.






### Recomanacions d'ús

- És útil en problemes molt acotats i visibles. En temes més genèrics, en canvi, les conclusions poden ser excessivament disperses.
- Es pot fer en diverses sessions, de forma similar als jurats tradicionals.

### Referències / recursos

El document «Eines per a la participació ciutadana. Bases, mètodes i tècniques» (<https://bit.ly/2Kqo1Az>) elaborat per la Diputació de Barcelona, aprofundeix en la dinàmica del jurat.

### Fitxa tècnica de síntesi

				
<b>Ubicació</b> Interior (I) Exterior (E)	<b>Presencial/virtual</b> Presencial (P) Híbrid (H) Virtual (V)	<b>Inclou jugabilitat</b> Sí/No	<b>Interacció grupal</b> Elevada (E) Mitjana (M)	<b>Grau d'obertura</b> Obert (O) Acotat a un col·lectiu o més d'un (A)
I	P	No	E	O

### Breu resum metodològic

#### *Abans*

- Contextualitzar el tema a debatre (ex. definir els usos que ha de tenir un equipament, a partir d'un diagnòstic en el qual s'hagin detectat necessitats prèvies i alternatives possibles) i triar els ponents que defensaran els avantatges i limitacions de cada alternativa.

#### *Durant*

- **Pas 1: Exposició dels diferents posicionaments**
  - Es planteja al plenari el tema a debatre i sobre el qual s'haurà d'emetre un dictamen.
  - Al plenari assisteixen, a més dels participants i el facilitador, diversos ponents que defensen diferents alternatives, o bé advocats defensors i acusadors d'una sola alternativa sobre la qual calgui extreure'n un dictamen positiu o negatiu. Els ponents poden ser externs a la comunitat, o bé representants dels diferents grups implicats en cas que els posicionaments estiguin clarament definits.
  - Els ponents fan la seva exposició, defensant el seu posicionament respecte al tema a debatre.
- **Pas 2: Primer balanç i debat**
  - En subgrups de treball, els assistents fan un primer balanç i sistematitzen els dubtes / qüestions a debatre amb els ponents.
  - S'obre un debat en plenari amb els ponents, després del qual es pot tornar a iniciar el cicle (grups de treball i plenari).

- **Pas 3: Dictamen final**
  - En subgrups de treball, es fa un balanç de les alternatives, mitjançant una pluja d'idees, i s'emet un dictamen final.

*Després*

- El facilitador elabora el dictamen amb les conclusions del grup de participants.

*A tenir en compte*

- **Durada màxima:** es poden fer diverses sessions (ex. tres sessions) de dues o tres hores.
- **Nombre de participants:** 25 persones.
- **Cal un facilitador per al debat.**

## **Recursos de referència**

## 3. Recull d'enllaços als recursos destacats a la guia

### 3.1. Mapatge i diagnòstic col·laboratiu

#### 3.1.1. Mapatge

##### 1. Itineraris participatius a peu de carrer

- Existeixen nombroses variants metodològiques per al disseny dels itineraris, com és el cas del manual (<https://bit.ly/2FC9prV>) d'Iconoclasistas, elaborat sota llicència Creative Commons.

##### 2. Mapatge cartogràfic

- Manual de mapatge col·lectiu (<https://bit.ly/2FC9prV>) (recursos cartogràfics crítics per a processos territorials de creació col·laborativa) elaborat per Iconoclasistas (inclou iconografia per al mapatge que es pot imprimir).

##### 3. Reconeixement urbà amb perspectiva de gènere

- El col·lectiu Punt 6 ha elaborat diverses guies pròpies (<https://bit.ly/2luIC6V>) com «Dones treballant. Guia de reconeixement urbà amb perspectiva de gènere» (<https://bit.ly/2lPlscz>).

#### 3.1.2. Diagnòstic col·laboratiu

##### 4. Diàleg apreciatiu

- En aquest recurs web (<https://bit.ly/2zA3PU6>) es pot aprendre més sobre l'enfocament de l'Appreciative Inquiry.

##### 5. Mapatge de diàlegs

- L'eina CogNexus (<https://bit.ly/2z4Kq0J>) aporta un software específic per treballar el Dialogue Mapping. El llibre de Jeffrey Conklin (<https://bit.ly/2MEey5c>) parla sobre aquesta metodologia.

## 6. Diagrama d'empatia

- La Designpedia aporta l'exemple de l'eina Mapa d'empatia (<https://bit.ly/2z21XXr>) com a dinàmica adient per a la fase de mapatge i diagnòstic col·laboratiu.

## 7. Identificació virtual de tendències amb experts

- Les plataformes següents són útils per fer pluges d'idees virtualment: IdeaFlip (<https://ideaflip.com>) i Mindmeister (<https://www.mindmeister.com>).

## 8. Metodologia wikisprint

- És una metodologia incipient nascuda en el marc dels programadors de software lliure i que s'ha estès a altres àmbits. Un dels casos que es poden consultar és el mapatge d'experiències fet per la P2P Foundation (<https://bit.ly/2z3vfVT>).

### 3.1.3. El clàssic recomanat

## 9. DAFO

- El document «Eines per a la participació ciutadana. Bases, mètodes i tècniques» (<https://bit.ly/2Kqo1Az>) elaborat per la Diputació de Barcelona, aprofundeix en la dinàmica del DAFO.

## 3.2. Deliberació i votació per a la presa de decisions i el codisseny

### 3.2.1. Exploració en comú

## 10. Debat virtual

- A través dels següents enllaços es pot accedir a l'eina Loomio (<https://www.loomio.org>) o a l'eina TruthMapping (<https://www.truthmapping.com>).
- Plataformes participatives com Decidim Barcelona (<https://www.decidim.barcelona>), basada en software lliure, es van estenent als municipis per generar propostes i prioritzar-les a nivell de ciutat, combinant el debat presencial i el virtual.

## 11. Sociogrames col·laboratius

- DIY aporta l'eina People and connections map (<https://bit.ly/2tYRu9s>) per aprofundir en els sociogrames.
- Amb ONODO (<https://onodo.org>) es pot construir un mapa col·laboratiu virtual.

## 12. Conferència oberta

- Aquest enllaç permet aprofundir en la metodologia Open Space (<https://bit.ly/2tWRl6s>).

**13. Escriptura compartida**

- En aquest recurs web es pot aprofundir en la dinàmica del Brain Writing (<https://bit.ly/2KstqXw>).

**14. Jocs de rol per a l'exploració de problemes**

- A través d'aquest enllaç (<https://bit.ly/2IM01C6>) es pot accedir a més informació sobre la dinàmica del Role-playing.

**15. Basket, convivència i transformació social**

- Metodologia Basket Beat (<https://bit.ly/2tXdthe>) basada en el llibre *Les arts comunitàries des de l'acció social. L'experiència Basket Beat* (<https://bit.ly/2yZRTyh>) de Josep M. Aragay, amb experiències com la de l'Hospitalet de Llobregat (<https://youtu.be/9ChZH8j3nLY>).

**16. Barrets per pensar**

- Aquest enllaç permet aprofundir en la dinàmica dels sis barrets per pensar (<https://bit.ly/2NjQzJQ>).

**17. Rondes presencials de prioritització**

- Per fer prioritzacions *on-line* es poden utilitzar les eines següents: Liquidfeedback (<https://liquidfeedback.org>) i Agora voting (<https://bit.ly/2KIc9sG>).

**18. Laboratoris d'innovació/col·laboració social: Pro Action Cafe**

- A través d'aquest enllaç (<https://bit.ly/2LhyfiL>) es pot aprofundir en l'eina Pro Action Café.

**3.2.2. Construcció de solucions****19. Maratons per a la cerca de solucions**

- Smart City Hack (<http://smartcityapphack.com>) ofereix nombrosos exemples d'apps urbanes plantejades seguint aquesta metodologia.

**20. Cercle mental dins / fora**

- La Designpedia aporta l'exemple de l'eina IN/OUT (<https://bit.ly/2IKmrDT>) com a dinàmica adient per a la fase de deliberació i codisseny.

**21. Prototipatge de solucions de millora de serveis / equipaments**

- Service Design Tools presenta l'exemple del Rough prototyping (<https://bit.ly/2tKRVoM>) com a dinàmica adient amb el prototipatge.
- La metodologia Lego Serious Play (<https://bit.ly/2KBOMkG>) també ens pot resultar útil per fer prototips.

**22. Viatges ciutadans**

- Al Service Design Tools trobarem l'exemple del Customer Journey Map (<https://bit.ly/1x0zclx>) com a dinàmica adient per a la fase de construcció de solucions en relació amb un servei.

**23. Cocreació d'espais amb infància i joventut**

- Guia (<https://bit.ly/2NixuHR>) de l'Institut Infància i Adolescència de Barcelona sobre cocreació d'espais lúdics amb infants (<https://bit.ly/2KF7qEZ>), i guia (<https://bit.ly/2Knukop>) dels set criteris per al disseny d'àrees de joc.

**3.2.3. El clàssic recomanat****24. EASW escenaris de futur**

- El document «Eines per a la participació ciutadana. Bases, mètodes i tècniques» (<https://bit.ly/2Kqo1Az>) elaborat per la Diputació de Barcelona, aprofundeix en la dinàmica EASW.

**3.3. Implementació de polítiques****3.3.1. Verificació****25. Matrius de contrast**

- La Designpedia proposa l'exemple de la Matriu de feedback (<https://bit.ly/2IvlVtY>) com a dinàmica adient per a la fase de comprovació de propostes.

**26. Circuits participatius amb usuaris**

- El Service Design Tools ofereix l'exemple de l'Usability testing (<https://bit.ly/2KFaQaN>), dinàmica adient per a la fase de verificació.

**27. Desencadenants per a la millora**

- A través del següent enllaç (<https://bit.ly/2KG4lrx>) es pot aprofundir en l'eina plantejada.

**3.3.2. Coproducció****28. Pactes de gestió col·laborativa d'espais i equipaments**

- Guia per a la gestió col·laborativa d'espais i equipaments públics (<https://bit.ly/2MEbWEq>) (Generalitat de Catalunya).



## **29. Eines de coneixement col·laboratiu**

- Les plataformes existents són múltiples i, fins i tot, permeten desenvolupar aplicatius propis. Una de les més conegudes, basada en software lliure, és Crowdcrafting (<https://crowdcrafting.org/about>), que incentiva la ciència ciutadana, i que ha estat utilitzada en l'àmbit públic.

### **3.3.3. El clàssic recomanat**

## **30. Jurat ciutadà**

- El document «Eines per a la participació ciutadana. Bases, mètodes i tècniques» (<https://bit.ly/2Kqo1Az>) elaborat per la Diputació de Barcelona, aprofundeix en la dinàmica del jurat.

## **4. Relació de tècniques recollides a la publicació de la Diputació de Barcelona (2002) «Eines per a la participació ciutadana: Bases, mètodes i tècniques»**

### **4.1. Tècniques per al treball amb els grups**

- Visions de futur
- DAFO
- Camps de força
- Anàlisi causa-efecte
- Mapa de poder
- Impacte de futur
- Estudi de cas
- Grups nominals
- Jurat
- Decisió per votació directa
- Arbre de decisió
- Matriu de criteris
- Diagrama de flux i de matriu

### **4.2. Tallers participatius**

- EASW (European Awareness Scenario Workshops)
- Els consells ciutadans

## Altres publicacions de la sèrie Benestar i Ciutadania

---

### Eines

- 1 Recull de normativa sobre participació ciutadana en l'àmbit local: Darrera actualització: juliol del 2015
- 2 Guia pràctica per a la realització de polítiques transversals de gènere en l'àmbit municipal: Recull d'experiències positives en educació, joventut, cultura i esports; serveis a les persones i cohesió social; treball i promoció econòmica; sanitat i salut pública; urbanisme, habitatge i mobilitat
- 3 Pobresa energètica a la demarcació de Barcelona: Propostes d'actuació des de l'àmbit local
- 4 Pla local de prevenció de drogodependències: Orientacions per al diagnòstic
- 5 Guia per al desenvolupament de projectes d'horts socials ecològics
- 6 Guia per a l'avaluació de l'impacte dels programes d'horts socials
- 7 Guia per a l'elaboració de plans locals LGBTI
- 8 Reglament tipus de participació ciutadana
- 9 Adjudicació i règim intern de l'allotjament d'urgència
- 10 Els equipaments juvenils: Reflexions, certeses i reptes
- 11 Les mesures alternatives a la sanció econòmica: Guia orientativa per a la implementació
- 12 Guia metodològica per a l'avaluació de les xarxes impulsades per serveis socials
- 13 Situació dels serveis socials bàsics des de la perspectiva de l'educació social
- 14 Situació dels serveis socials bàsics des de la perspectiva del treball social