

BiblioLab

Relatoria Comissió 2: Metodologies per a la creació d'ecosistemes i treball amb la comunitat



RELATORIA BIBLIOLAB. SESSIÓ II: COMISSIÓ PER A LA **CREACIÓ D'ECOSISTEMES** I TREBALL AMB LA COMUNITAT. **METODOLOGIES** PER AL DISSENY DE **PROJECTES**.



Biblioteca Camp
de l'Arpa-Caterina
Albert.

«“PARA INVESTIGAR LA VERDAD ES
PRECISO DUDAR, EN CUANTO SEA
POSIBLE, DE TODOS LOS MÉTODOS”».»
RENÉ DESCARTES (1596 - 1650)

La segona sessió amb les Comissions de treball BiblioLab, dinamitzada sota la tutela de Trànsit Projectes, té lloc el dia 21 d'abril de 2018 a les instal·lacions de la **Biblioteca Camp de l'Arpa-Caterina Albert**. Té per objectiu apropar-se a diferents estratègies metodològiques per a la **Creació d'ecosistemes i treball amb la comunitat**. El contingut abordat se centra en repassar models de projectes i possibles escenaris tipus per al disseny i implementació de projectes. Tot això enfocat, sobretot, a **produir un apropament a las diferents metodologies d'innovació en el desenvolupament de projectes susceptibles de**

ser programats dins de les biblioteques de la Xarxa sota les premisses de BiblioLab.

Per a aconseguir-ho s'ha optat per una sessió adreçada cap al treball amb diferents exemples. En un primer moment s'han mostrat **3 projectes pilot**, en fase de desenvolupament, que s'implementaran en diferents biblioteques de la xarxa com a activitats prova dins del programa **BiblioLab**. En segon terme s'ha treballat amb una sèrie d'**escenaris hipotètics**, tot i que basats en casos reals, per a **organitzar un possible marc d'accions i procediments per desenvolupar projectes**. De manera que en finalitzar la jornada s'han obtingut tres models metodològics de projectes que, units als tres projectes pilot presentats, ofereixen un mostrari de **6 models metodològics per implementar a biblioteques**. Tots ells, intenten parer especial atenció a les



formes en què es treballa (crea i dinamitza) una comunitat. Al final d'aquest document es podran trobar, a més, altres models metodològics complementaris que suggereixen un catàleg complet de metodologies per crear ecosistemes i treballar -dinamitzar- una comunitat al voltant d'un projecte.

Com a la sessió anterior, la comissió de treball ha estat integrada per professionals procedents de l'àmbit universitari, centres d'investigació, fundacions, associacions i empreses relacionades amb les temàtiques del programa **BiblioLab**. Així com diferents treballadors de la Xarxa de Biblioteques, tant directors i personal del servei, com bibliotecaris. En aquest cas en particular s'han inclòs a més perfils relacionats amb la creació, disseny i gestió de projectes en l'àmbit de la cultura, la ciència ciutadana, la lectoescriptura i la innovació social, blocs temàtics sobre els quals s'ha concretat el treball que es detalla en aquest document.

El llistat complet dels assistents es detalla a continuació: **Jordi Plana Arrasa**, Gerent dels serveis d'educació. Diputació de Barcelona; **Anna Bröll**, Directora tècnica de coordinació i serveis. Consorci de biblioteques de Barcelona; **Ricard Benítez**, Secretaria de telecomunicacions, ciberseguretat i societat digital. Servei d'inclusió i capacitació digital; **Ricard Faura**, Secretaria de telecomunicacions, ciberseguretat i societat digital. Cap del servei d'inclusió i capacitació digital, Generalitat de Catalunya; **Josep Vives Garcia**, Cap de servei de biblioteques del departament de cultura. Generalitat de Catalunya; **Josep Ignasi Bonet**, Sotsdirector d'innovació. Ajuntament de Sant Cugat del Vallès; **Joan Bassolas**, Fundació Viladecans; **Maite Comalat Navarra**,

LA JORNADA ÉS DIRIGIDA PER **TRÀNSIT PROJECTES**. ES CONVOQUEN UN TOTAL DE **21 ASSISTENTS** ENTRE ELS QUALS ES COMPTA AMB MEMBRES DE LA XARXA MUNICIPAL DE BIBLIOTEQUES, ESPECIALISTES DEL SECTOR DEL LLIBRE, DE L'ÀMBIT DE LA TECNOLOGIA I LA INNOVACIÓ CULTURAL, L'EDUCACIÓ I LA PARTICIPACIÓ CIUTADANA.

Vicedegana de la facultat de biblioteconomia i documentació. UB; **Iván Martínez**. Vicegerent de recerca i projectes estratègics. UAB; **Artur Serra Hurtado**. Director adjunt. Fundació I2cat; **Dimos Karatzas**. Centre visió per computador. UAB; **Josep Perelló**. Professor agregat al departament de física fonamental. UB; **Montse Álvarez**. Gerència de serveis de biblioteques. Responsable de cooperació bibliotecària. Diputació de Barcelona; **Ferran Burguillos**. Director biblioteques de Sabadell; **Mario Aguilera**. Director biblioteques de Cornellà; **Mariona Chavarria**. Directora biblioteca del Fondo de Santa Coloma de Gramenet; **Antoni Pérez**. Cap del servei de suport municipal d'educació. Diputació de Barcelona; **Magalí Homs**. Directora de Tantàgora; **Víctor Jiménez Sánchez**. Associació Bit Lab Cultural; **Marc Aguilar Santiago**. Associació Bit Lab Cultural; **Núria Pi**. Cap de la secció de tecnologies de la informació de la Gerència de la xarxa de biblioteques. Diputació de Barcelona.



Marta Cano, Gerent de Serveis de Biblioteques.

1- RELATORIA

La jornada s'inicia amb una breu intervenció a càrrec de **Marta Cano, Gerent de Serveis de Biblioteques**, en la que es detallen els objectius generals del programa BiblioLab. Aquesta vegada l'apropament es fa partint de les idees recollides a la Sessió 1 amb la Comissió de treball Validar el relat, resumides al document anterior. Marta Cano i el seu equip recullen i complementen els plantejaments de la comissió i els utilitzen per explicar (re-explicar) el programa **BiblioLab** als assistents de la nova Comissió. Val la pena destacar que el material de sala facilitat als assistents (fulls de mà, cartellera repartida per l'espai, postals utilitzades per delimitar la distribució de les taules de treball i la gràfica utilitzada a les projeccions) parteix també d'aquesta idea i recull diferents frases i sentències sorgides de les conclusions de la Sessió 1.

Es recullen les següents premisses:

/BiblioLab: més que un espai o un conjunt d'activitats és **una visió de l'evolució de la biblioteca**.

/El ciutadà està al centre de la concepció i el desenvolupament dels serveis o activitats.

/BiblioLab és un programa que **busca l'adaptació de les biblioteques de la Xarxa a un nou context** segons la realitat i les necessitats locals.

/El programa **s'orienta a l'acció ciutadana**, mitjançant l'impuls de dues premisses fonamentals: **curiositat i coneixement**.

/Es tracta d'articular **accions socials basades en experiències** (de forma col·lectiva). Cal aconseguir que els **projectes ens portin a la transmissió de coneixement**.

/Es important pensar la biblioteca com un **espai transgeneracional**. L'apropament a les premisses de **treball col·lectiu, noves formes d'aprenentatge** i coneixement, i experimentació dinàmica, impliquen que la comunitat s'involucris des de tots els seus membres...

/La biblioteca ha de ser un **punt de trobada**.

Els ciutadans són el centre del procés.

/Aprentatge **fer do it yourself**. La biblioteca com a espai de creació i coneixement dels no experts.

/La biblioteca com a **espai d'inquietuds compartides** capaç de generar impacte social.

/Bibliolab busca apropar-se i produir **noves formes d'aprenentatge i noves formes de relacionar-nos amb els ciutadans**: coneixement obert.

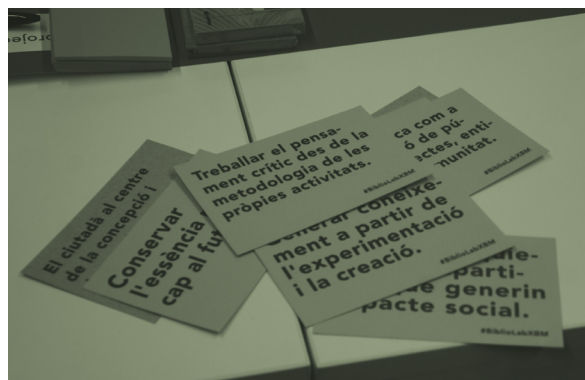
/Cal insistir no obstant que **les biblioteques han de seguir sent el que són**. La nostra feina és transmetre coneixements. Volem ser centre d'informació/coneixement actiu: **fer de l'experiència el motor de l'aprenentatge**.

/Alguns punts/objectius clau a treballar i rellançar:

especialització divulgativa; foment del pensament crític; transversalitat; treball con l'ecosistema local; (noves formes de) fidelització - nous públics - creació de comunitat; generar valor social; produir canvis a l'estructura de la biblioteca sense perdre l'essència.

/Algunes preguntes:

Com treballem la nostra matèria primera, el coneixement? i com treballem amb/junt als ciutadans?; Com podem introduir a la biblioteca pública processos d'innovació ciutadana que ens ajuden a treballar amb la nostra matèria primera?; Com treballem la innovació ciutadana des de la biblioteca?



Postals utilitzades per delimitar la distribució de les taules de treball i cartellera repartida per l'espai.

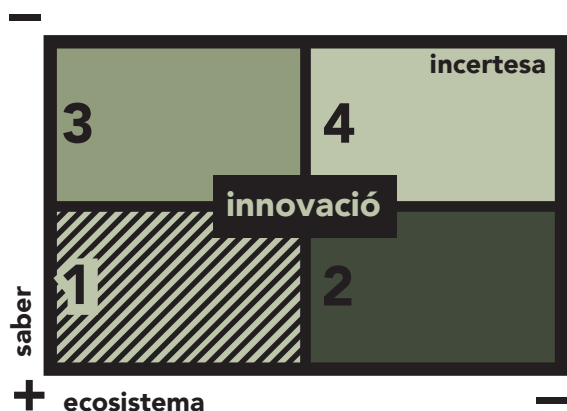


Quadre d'innovació

Una vegada re-esbossat el marc general del programa BiblioLab, Trànsit Projectes suggereix una transició cap a les activitats a realitzar durant la sessió repassant un model d'anàlisi cap a la idea d'innovació ciutadana: el quadre d'innovació.

Aquesta premissa planteja que la innovació se centra, bàsicament, en dos eixos: l'eix del territori (de més a menys coneixement de l'entorn) i l'eix del saber, (de major a menor coneixement), així, com es veu en el quadre a continuació, les biblioteques s'han mogut, durant prop de 150 anys, en un entorn conegut i amb un coneixement molt assolit, una circumstància que permet "assolir l'excel·lència" tal com han anat fent en aquest període en què "han tingut el monopoli temporal" de la facilitació de l'accés al coneixement. Progressivament, han anat adaptant-se als canvis que es van "preveient", portant el seu saber de sempre a nous espais (bibliopiscines, biblioplatges...); ara, es perfila un canvi que porta a nous entorns però també comporta un nou saber, una nova manera de fer i d'entendre la seva missió, això vol dir que cal formar-se, establir aliances, prototipar, copiar, repensar... és en aquest espai del gràfic en el que se situa i pren tot el sentit el projecte "Bibliolab".

BiblioLab
Comissió 2:
Metodologies...



Gràfic del quadre d'innovació



Participants de la Comissió 2: Metodologies...

2-PROJECTES PILOT

Com s'ha explicat abans, el primer apropament al camp de les metodologies de disseny de projectes i treball/dinamització de la comunitat es fa partint de l'experiència de tres projectes pilot que estan en fase d'implementació dins de la Xarxa de Biblioteques. Cada projecte és presentat en dos blocs. El primer se centra en **oferir una descripció general de l'entitat que desenvolupa el projecte**, dels seus objectius i finalitats, i **de la metodologia que acostumen a emprar** per a posar en marxa les seves accions. El segon bloc se centra a **esbossar de forma somera el projecte que es vol implementar** dins de la Xarxa de Biblioteques.

En primer lloc es presenta l'associació **BitLab (Víctor Jiménez i Marc Aguilar)**, que desenvoluparà el projecte **Ateneu de Dades: laboratoris ciutadans de dades a les biblioteques**. En segon lloc es presenta l'espai **Tantàgora (Magalí Homs)**, que desenvolupa un projecte de promoció de la lectura adreçat als joves. En tercer lloc es presenta **Open Systems (Josep Perelló)** que presenta el projecte pilot **Oficina de Ciència Ciutadana en Barcelona**.

2.1 BitLab / Ateneu de Dades

Què es?

BitLab és una associació, definida pels seus membres com a una **entitat promotora, que busca apropar la cultura als teixits socials de base articulants processos d'innovació**. Ho aconsegueixen implementant **projectes culturals interdisciplinars centrats en la participació ciutadana, que busquen fomentar la col·laboració entre entitats socials, culturals, públic-privades, universitats i col·lectius artístics**. Entre els seus principals actius està la seva capacitat per a aprofitar la tecnologia digital i internet en general, per establir nous processos, crear nous canals de comunicació i donar a conèixer la cultura local.

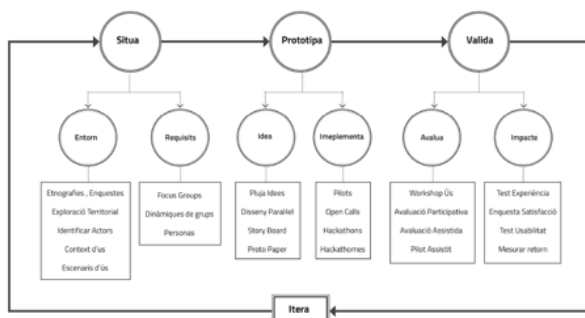
Metodologia:

BitLab treballa aquests aspectes implementant processos i activitats d'innovació oberta. **Una forma de treballar que parteix d'un coneixement previ de l'entorn, més proper a l'apropament etnogràfic, que li permet conèixer necessitats, identificar actors implicats i definir perfils**. Només després d'haver situat l'escenari, BitLab passa a l'espectre de les idees: dissenyar escenaris, esbossar conceptes, explorar recursos, definir requisits, plantejar motivacions. El pas següent a les idees i el disseny és el prototipat,

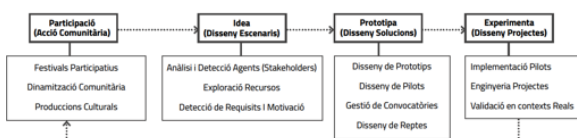
que implica el disseny de les solucions, però també dels reptes. Una vegada cobert aquest trajecte, BitLab passa a les accions: experimentar, implementar el pilot, posar en marxa l'enginyeria de projectes i encaminar-se cap a la validació en el context real.

A les diapositives següents es pot veure un esquema d'aquesta metodologia:

Processos d'Innovació Oberta



Activitats d'Innovació Oberta



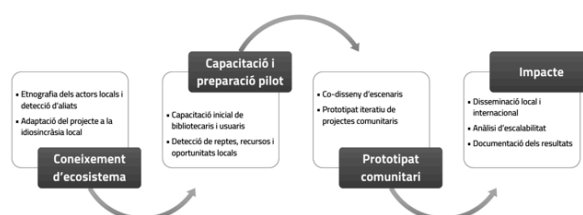
Projecte pilot:

Ateneu de Dades: Laboratoris ciutadans de dades a les biblioteques

Objectius:

1. Codisseny d'un model d'Ateneu de Dades, espai de capacitació del ciutadà amb un entorn que l'apodera per fer un us efectiu dels actius digitals oberts.
2. Implementació de quatre proves pilot a quatre municipis de la xarxa de biblioteques de la Diputació.
3. Connexió de la xarxa d'Ateneus de Dades amb oportunitats a nivell nacional, estatal i internacional.

Metodologia:



2.2 Tantàgora / Què es?

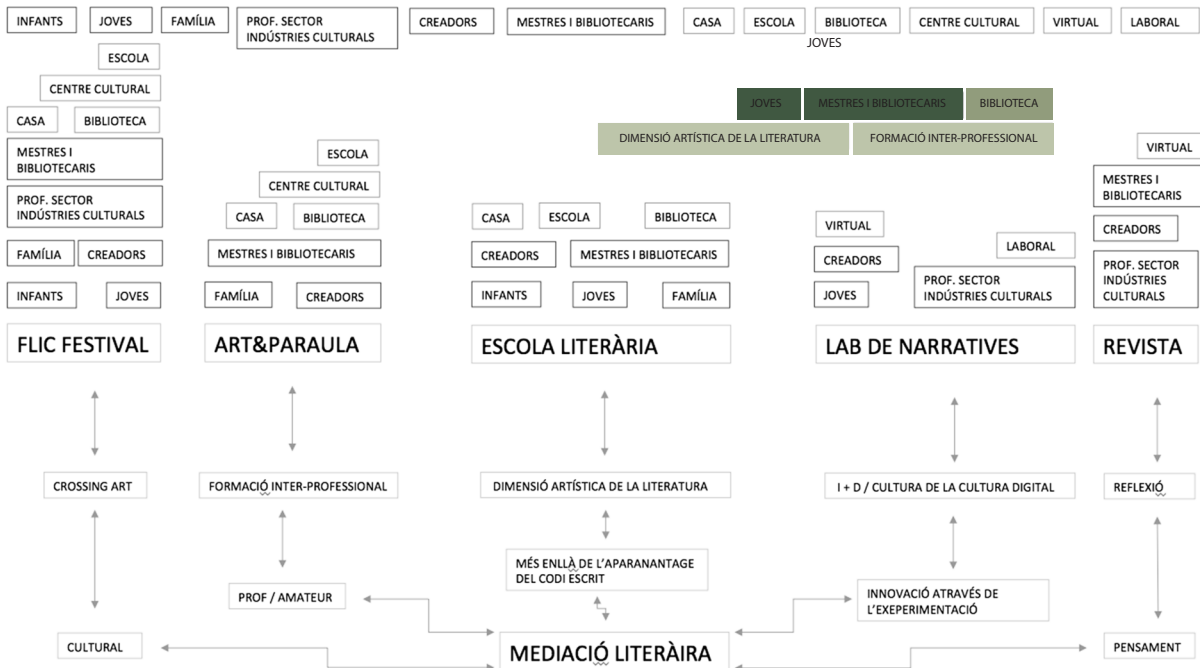
Tantàgora és un **espai de creació, producció, difusió i innovació de les formes de promoure la literatura en català, tant en el seu aspecte escrit com oral**. Els continguts aborden des d'allò popular fins a la literatura d'autor i estan adreçats a tot tipus de públics. Tantàgora desenvolupa **activitats transversals a través del treball amb altres disciplines artístiques; música, arts plàstiques, teatre, dansa, etc ...** Tantàgora ofereix serveis pedagògics, culturals i d'edició i és promotora del Flic, festival de literatures i arts infantil i juvenil.

Tantàgora té vocació de col·laboració, tant amb les administracions públiques como amb altres agents i entitats socials, culturals i artístiques. La seva tasca es basa en **l'experimentació i la innovació, obrint nous camins que permetin ampliar el camp de la narració en la seva vessant pedagògica artístic-literària i social**.

Metodologia:

Tantàgora treballa des de la mediació literària per apropar-se a tres tipologies de públic objectiu: infància, joves i famílies. Totes les seves activitats parteixen d'aquest context i és en funció d'aquesta segmentació que dissenyen i prototipen accions i projectes. La seva tasca, com ja s'ha mencionat, és la mediació, raó per la qual els seus objectius se centren en crear llaços entre aquests públics i una sèrie d'agents facilitadors: professionals del sector del llibre i les indústries culturals, creadors, mestres i bibliotecaris. Les condicions d'aquesta interacció defineixen doncs els espais físics o virtuals de treball, així com l'àrea d'especialització i, per tant, els continguts. Pel que fa al contingut, la mediació literària de Tantàgora es du a terme en els següents camps: cultural; professional / amateur; més enllà de l'aprenentatge del codi escrit; innovació a través de l'experimentació; pensament (crític); art. Cadascun d'aquests camps desemboca en una àrea / projecte d'especialització específic: Flic Festival; Art & paraula; Escola literària; Lab de narratives. Aquestes àrees funcionen com a paraigües que cobreixen, defineixen i orienten les accions a realitzar, sense que això suposi una minva per a la particularitat de cada projecte.

A la diapositiva adjunta pot observar-se un esquema de la metodologia de Tantàgora:



2.3 Open Systems / Oficina de Ciència Ciutadana de Barcelona

Què és?

OpenSystems és un grup multidisciplinar de la Universitat de Barcelona que **se centra en les arts i la participació del públic com a elements fonamentals en la forma de fer ciència**. OpenSystems treballa amb molts actors implicats i construeix col·lectius d'investigació fets a mida per a abordar preocupacions i temes majoritàriament ubicats en entorns urbans.

OpenSystems està **compromès amb l'emergent ciència ciutadana que inclou amateurs i ciutadans motivats en processos d'investigació**. També incorpora artistes i dissenyadors a grups d'investigació d'una manera estable i fructífera, on contribueixen en el procés de generació de coneixement. OpenSystems té una llarga experiència de col·laboració amb Institucions culturals a través de l'organització de les activitats i el comissariat d'exposicions. En tots els casos, **l'objectiu és transformar la investigació en una experiència cultural completa** capaç de conduir canvis socials.

Metodologia:

La metodologia d'OpenSystems es basa en **processos comunitaris, compromesos amb una investigació horitzontal a través de la innovació i la implicació del públic**. La ciència de dades, la ciència de sistemes complexes i els sistemes socials o socioeconòmics són les seves principals àrees d'especialització.

OpenSystems codissenya experiments col·lectius en forma de pop-ups que recullen evidències per respondre a reptes socials. Discuteix públicament els resultats obtinguts d'una manera que sigui valuosa per a una àmplia gamma d'actors. Els seus dispositius experimentals es disposen en situacions reals amb experiments públics i participatius que involucren ciutadans a diferents nivells.

Projecte pilot:

Oficina de Ciència Ciutadana de Barcelona

Objectius:

El projecte busca **construir un laboratori obert de cultura, coneixement, creativitat i innovació amb els ciutadans de Barcelona**. L'objectiu és incentivar la innovació ciutadana mitjançant la col·laboració entre el món de les arts, la ciència i la tecnologia. L'Oficina de Ciència Ciutadana de Barcelona està coordinada per Josep Perelló i compta amb Elisabetta Broglio com a responsable de la secretaria tècnica.

Metodologia:

La ciència ciutadana és una nova manera de fer ciència. **La ciència ciutadana implica la ciutadania en les tasques pròpies d'una investigació científica i democratitza un coneixement típicament poc accessible**. Més enllà de fer arribar els continguts amb estratègies més pròpies de la comunicació científica, es tracta d'involucrar la ciutadania en la gestació de la investigació, l'elecció de línies d'investigació i la realització de tasques pròpies de l'investigador.

L'Oficina de Ciència Ciutadana agrupa més de 15 projectes actius a la ciutat de diverses procedències i disciplines. Construeix un espai comú i de confiança que facilita l'aprenentatge mutu i la col·laboració entre grups d'investigació, ciutadania i l'Ajuntament. Organitza activitats a la ciutat per promoure la ciència ciutadana tant per a la pròpia comunitat (Dia de la Ciència Ciutadana) com per a la ciutadania en general (Ciència Ciutadana als Barris i el Festival de Ciència). Busca finalment alinear les polítiques de ciutat amb els diversos projectes de ciència ciutadana.

3- DINÀMICA DE TREBALL

Es planteja una dinàmica a partir de casos basats en projectes o escenaris hipotètics per tal de no interferir en el procés de conceptualització dels projectes presentats. L'eina utilitzada per tal de realitzar aquesta feina és el **model canvas**. L'objectiu és identificar els elements clau que **tot projecte cultural ha de contemplar tant para ser dissenyat (prototipat), com per posar-se en funcionament**. L'esquema realitzat durant la dinàmica busca funcionar posteriorment com a plantilla-mapa guia per a treballar un possible projecte susceptible de ser programat a/per biblioteques i seguint les premisses del programa BiblioLab.



Participants de la Comissió 2: Metodologies...

Els integrants de la comissió de treball es divideixen en tres grups homogenis. A cada grup li correspon un projecte que, al seu torn, obeeix a un bloc temàtic d'interès per al programa BiblioLab i especialment relacionat amb la sessió per treballar amb l'eina **canvas**.

EL MODEL CANVAS

El **Business Model Canvas** és un estàndard global utilitzat en organitzacions de totes les mides. És tracta d'una eina útil per descriure, dissenyar, desafiar i pivotar qualsevol model de projecte; a més d'ajudar a perfilar millor els perfils i estratègies per apropar-se al públic objectiu. La majoria de les organitzacions tenen dificultats per descriure els aspectes clau dels seus projectes.

El Business Model Canvas ajuda a generar un mapa que reuneix els aspectes clau d'una proposta, projecte o activitat tipus. Tots els projectes reben pressió de forces bàries del seu entorn, per respondre a elles i adequar-se al context és necessari 'escanejar' aquest entorn i identificar possibles amenaces, grans oportunitats o diferents punts cecs. De forma igual serà indispensable identificar oportunitats clau per diferenciar-se de la competència. Trobar propostes que distinguen, generen un valor particular i destacable. Així com brindar una atenció especial a les maneres d'interactuar amb l'entorn, tant pel que fa a l'acostament i fidelització dels públics, com a l'identificació de diferents claus d'aliances i la possible creació d'una comunitat entorn de la proposta.












¿PERQUÈ FER SERVIR AQUESTA EINA?


Gràcies al **Business Model Canvas** és possible crear **un mapa complet dels passos a seguir per dissenyar i posar en marxa un projecte o activitat**, de manera que el que s'obtingui sigui un model extrapolable a un determinat tipus de projectes susceptibles de ser analitzats, plantejats i / o posats en marxa des de preceptes i estratègies similars.

A més d'entendre en aquest exercici la forma menys esbiaixada i més àmplia per organitzar i definir aquests passos / elements fonamentals d'un projecte o activitat, **el model canvas permet donar prioritat a la figura del públic / usuari**, de manera que **totes les decisions i estratègies per realitzar l'activitat el col·loquen en el centre del procés** i deixen la porta oberta a una millor creació / gestió / dinamització d'una possible comunitat al voltant de la proposta.

Nom del projecte:

Data:

<p>Aliances clau </p> <p>10</p>	<p>Activitats </p> <p>8</p>	<p>Proposta de valor </p> <p>3</p>	<p>Estratègies de fidelització </p> <p>5</p>	<p>Necessitat /problema </p> <p>1</p>
<p>Ecosistema intern </p> <p>9</p>	<p>Recursos </p> <p>7</p>	<p>3</p>	<p>Canals </p> <p>4</p>	<p>Destinataris </p> <p>2</p>
<p>3 indicadors per a avaluar el projecte </p> <p>11</p>			<p>Possibles fonts de finançament </p> <p>6</p>	

 This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Programa **BiblioLab**,
Sessió de treball número 2:
Comissió Metodologies

L'ORGANITZACIÓ DEL CANVAS

El model d'una organització o projecte pot ser descrit en 11 blocs simples:

1. [Necessitat / problema] Identificar una necessitat o repte. **2- [Destinataris]** Identificar un segment de públic; **3- [Proposta de valor]** Dissenyar la proposta de valor que s'ofereix al públic, aquells elements o serveis del projecte que creen valor i diferència; **4- [Canals]** Establir els canals per fer arribar aquesta proposta, els punts d'interacció que es tenen amb el públic per lliurar 'el valor'; **5- [Estratègies de fidelització]** Entaular relacions amb el públic del projecte i dissenyar les formes de fer-los recurrents, les maneres en què establim aquest contacte amb

els públics; **6, 7 i 9- [Possibles fonts de finançament] - [Recursos] - [Ecosistema intern]** Identificar els recursos necessaris, monetaris i humans, per a posar en marxa la proposta; es tracta d'establir com i mitjançant quins mecanismes monetaris i infraestructures la proposta captura valor; **8- [Activitats]** Definir les activitats ofertades pel projecte per crear valor; **10- [Aliances clau]** Identificar els aliats / socis clau del territori, que poden ajudar a dur a terme la proposta de valor; **11-[3 indicadors per avaluar el projecte]** Donar espai per avaluar les actuacions, compliment i activitats del projecte.

TAULA 1: INNOVACIÓ SOCIAL DIGITAL

Idees generals:

La innovació social digital utilitza les tecnologies digitals per crear solucions que responguin a necessitats socials. Així mateix, aquesta Innovació Social Digital, ha de tenir en compte tres desafiaments:

Serveis públics: oferint models de baix cost per a atendre les necessitats socials.

Comunitats: la col·laboració entre persones.

Els negocis: millor alineats amb les necessitats humanes.

El futur de les Biblioteques dependrà de la seva capacitat d'adaptar-se als nous reptes que planteja la innovació social digital...

TAULA 1

D'aquesta manera la **Taula 1**, es vincula amb el **concepte d'innovació social digital** abordat per BitLab. En aquest cas es treballa la **implementació d'un projecte de rutes culturals per la ciutat que busca revaloritzar el patrimoni immaterial i les històries personals dels habitants i immigrants del lloc en el qual té lloc la ruta**. El projecte que és pres com a model es titula **Culture Pilots** i es descriu de la següent manera: Les rutes de Culture Pilots recullen passejades i vivències d'habitants locals. Són un escenari per a trobades propers amb les persones, les seves circumstàncies, orígens, opinions i fets urbans concrets mitjançant la implementació de rutes geolocalitzades. Valent-se d'eines digitals senzilles i de fàcil accés, els integrants del projecte reuneix testimonis, històries de vida i personatges i els col·loquen en un mapa interactiu per construir trajectes per la ciutat que mostres rutes alternatives als recorreguts turístics, històrics, oficials, comercials ... Els nostres socis a Linz, Lisboa, Barcelona, Marsella i Vicenza estan feliços de gaudir, aprendre, compartir i dialogar amb tu tot descobrint la ciutat.

EXERCICI

Eina: Business Model Canvas adaptat al treball amb biblioteques i les premisses del programa BiblioLab.

Preguntes/reptes: Quina és la necessitat de l'entorn, el repte?; Què ofereix el meu projecte per donar-hi resposta?; Què em fa especial / diferent, quins valors pot aportar?; A qui va adreçat?; Com m'acosto a aquests destinataris i per mitjà de quins canals els faig arribar la meva proposta de valor?; Què ofereixo / quines activitats?; Què necessito per fer-ho?; Amb què compto?; Amb qui he de crear aliances?; Com avaluo el meu projecte?

CANVAS

A la pàgina següent pots consultar el canvas creat pel grup de la **Taula 1: Innovació social digital**.

CONCLUSIÓ:

Pots escoltar les conclusions d'aquesta taula de treball al link i / o al codi següent:








<https://youtu.be/vbofYDU5Bzs>



Participants de la Comissió 2: Metodologies...

Nom del projecte:
(Inspirado en **Culture Pilots**)

Data:
27/02/18

<p>Aliances clau </p> <ul style="list-style-type: none"> -Ajuntament local. -Associacions i veïns de l'entorn. -Comerciants locals susceptibles d'aparèixer tangencialment a la guia. -Algun desenvolupador / negoci digital turístic tipus Airbnb o Trip Advisor? 	<p>Activitats </p> <ul style="list-style-type: none"> -Pot funcionar com un "Local Trip Advisor", per explorar la teva pròpia ciutat. -Crear una aplicació <i>adoc</i> amb retorn i diàleg amb els usuaris per mapejar, narrar i passejar la ciutat. -Creació de mapes de coneixement. -Creació de dispositius per inventariar el patrimoni. 	<p>Proposta de valor </p> <ul style="list-style-type: none"> -De projectes a processos. -Biblioteca humana i accessible. -Conèixer i explorar la ciutat des d'una perspectiva nova; enriquir el coneixement de la ciutat. -El projecte permet posar a la comunitat al centre. -Storytelling: una estratègia que sempre crea vincles. -El projecte propicia generar una biblioteca oberta, humana, interactiva, de persones... -És un projecte per a tot tipus de públics i en el qual pot participar qualsevol usuari. Pot replicar-se, segmentar-se i involucrar a un gran nombre d'agents del territori (escoles, associacions, gent gran, casals, col·lectius en risc d'exclusió, interessats en les narratives, en la història i el patrimoni, etc ...) -Fàcilment vinculable amb els llibres. 	<p>Estratègies de fidelització </p> <ul style="list-style-type: none"> - Base de dades de l'entorn. -Territorialitzar el projecte. -Fer aliances amb el territori, ja que es tracta de rutes. -Coneixement dels agents i la comunitat al voltant de la biblioteca. -Incloure els usuaris / veïns en el procés, que siguin els protagonistes del projecte, l'ús d'històries personals ho permet. 	<p>Necessitat / problema </p> <ul style="list-style-type: none"> - Ampliar la base social de la biblioteca: de punt de lectura a punt de trobada. - Transferir coneixement. - Innovar en el disseny del servei. - Cohesió social. - Democràcia cultural.
<p>Ecosistema intern </p> <ul style="list-style-type: none"> -Biblioteca com a espai de suport. -Personal propi de la biblioteca. -Dinamizador específic per al projecte. 	<p>Recursos </p> <ul style="list-style-type: none"> -Suport de l'administració. -Banc de temps amb persones / usuaris. -Patrocini privats. -Recursos propis de la biblioteca. -Recursos humans externs (disseny, desenvolupament, programació, gestió de la plataforma ...) 		<p>Canals </p> <ul style="list-style-type: none"> -Xerrades personals. -Dotar de dimensió digital. -La Biblioteca, com a espai d'interacció, com a aglutinador, i usant els seus canals ja existents. 	<p>Destinatari </p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciutadania / comunitat -Usuaris BiblioLab / Biblioteca. -Empreses / actors privats -Administració local. -Turisme?
<p>3 indicadors per a avaluar el projecte </p> <p>* Mecanisme d'avaluació de l'aplicació / web creada. Comentaris + sistema de puntuació. -Indicadors: Ciutadans actius i passius; genera valor/coneixement; transferència /usabilitat.</p>		<p>Possibles fonts de finançament </p> <ul style="list-style-type: none"> -Recursos interns. -Fundacions privades. -¿Subvencions? 		

TAULA 2: CIÈNCIA CIUTADANA

Idees generals:

La **ciència ciutadana** implica la ciutadania en tasques pròpies de la recerca científica. La ciència ciutadana s'orienta a la generació de nou coneixement amb la participació activa i imprescindible de la ciutadania en almenys una etapa del procés de recerca, sia en la captació o processament de dades (crowdsourcing), la seva interpretació (intel·ligència distribuïda), la definició de problemes, reptes, objectius i captació de dades (ciència participada) o en el disseny amb científics de la recerca que s'ha de dur a terme (ciència col·laboradora).

TAULA 2

La Taula 2 es vincula amb el concepte de **Ciència Ciutadana** abordat per OpenSystems. En aquest cas, com que l'objectiu del seu enfocament és **transformar la investigació científica en una experiència cultural capaç de conduir canvis socials**; així com involucrar la població en general tant en processos de recerca vinculats amb la ciència, com en aspectes que ho requereixin en la seva comunitat, el projecte escollit es centra en una problemàtica local, però planteja un projecte hipotètic. **Es tracta de la necessitat de recuperar el fartet, un tipus de peix que habita les desembocadures dels rius, llacunes litorals, basses salines i cossos d'aigua dolça, principalment en les costes de València i Catalunya**, que es troba actualment amenaçada. El fartet és avui una de les espècies de vertebrats ibèrics en major perill d'extinció. **Els fartets seran sempre nostres** es planteja llavors com un projecte multidisciplinari que busca al mateix temps investigar, registrar, posar en evidència, generar consciència ecològica i construir una campanya de difusió per a la problemàtica en qüestió.

EXERCICI

Eina: Business Model Canvas adaptat al treball amb biblioteques i les premisses del programa BiblioLab.

Preguntes/reptes: Quina és la necessitat de l'entorn, el repte?; Què ofereix el meu projecte per donar-hi resposta?; Què em fa especial / diferent, quins valors pot aportar?; A qui va adreçat?; Com m'acosto a aquests destinataris i per mitjà de quins canals els faig arribar la meva proposta de valor?; Què ofereixo / quines activitats?; Què necessito per fer-ho?; Amb què compto?; Amb qui he de crear aliances?; Com avaluo el meu projecte?

CANVAS

A la pàgina següent pots consultar el canvas creat pel grup de la **Taula 2: Ciència Ciutadana**.

CONCLUSIÓ:

Pots escoltar les conclusions d'aquesta taula de treball al link i / o al codi següent:










<https://youtu.be/5DdyAU9Fkrc>



Participants de la Comissió 2: Metodologies...

Nom del projecte:
Els fartets seran sempre nostres

Data:
27/02/18

<p>Aliances clau </p> <ul style="list-style-type: none"> -CRP / CRA -Fundación Cat. La Pedrera. -Oficina de Medi Ambient. -Grup d'investigació UPC. 	<p>Activitats </p> <ul style="list-style-type: none"> -Activitats múltiples: sortides, rutes, cicles, conferències ... -Centres de recerca i col·lectius ecologistes a la biblioteca (cicle). -Jocs digitals i concursos per a familiaritzar / crear consciència sobre el fartet i la seva recuperació, a més de l'ecologia en general en els públics joves i infants. -Activitats de registre: mapes, fotografia, vídeo, investigació... 	<p>Proposta de valor </p> <ul style="list-style-type: none"> -Recursos de biblioteca. -Involucrar la participació de l'usuari. -Un projecte per analitzar el context: identificació, documentació, sensibilització, acció, rehabilitació... - Creació de coneixement. -Recuperació de patrimoni i hàbits ecològics. -Projecte d'aprenentatge amb enfocament transversal, transdisciplinar, transgeneracional ... -Un projecte per portar nous públics a la biblioteca. 	<p>Estratègies de fidelització </p> <ul style="list-style-type: none"> -Convertir / tractar els usuaris en / d'ambaixadors del fartet. -Promoció / divulgació: vídeos, enregistraments, reportatges, material explicatiu i de conscienciació. -Gamificació: apropar el tema mitjançant el joc. -Reconeixement als usuaris en termes de "karma" ecològic... 	<p>Necessitat /problema </p> <ul style="list-style-type: none"> -Recuperació del Fartet en aigua dolça del Baix Llobregat. -Activitats relacionades amb la ciència en biblioteques (experimentació). -Alguns conceptes: salut, paisatge, fauna, cultura ecològica...
<p>Ecosistema intern </p> <ul style="list-style-type: none"> -Equip executiu multidisciplinar. -Assessorament científic i legal. -Personal. 	<p>Recursos </p> <ul style="list-style-type: none"> -Espai. -infraestructura. -Tecnologia i recursos tècnics (equip audiovisual, equip de documentació, etc.) -Necessitat de recursos econòmics per a la campanya. 		<p>Canals </p> <ul style="list-style-type: none"> -La biblioteca. -Mitjans de comunicació locals. -Butlletí electrònic. -Plataforma web. -Xarxes socials. -Creació d'una mascota del fartet (àrea infantil). 	<p>Destinataris </p> <ul style="list-style-type: none"> -Instituts i escoles. -Universitats. -Associacions de pescadors. -Associacions mediambientals. -Ciutadania: veïns, joves, gent gran, públic habitual, nous públics...
<p>3 indicadors per a avaluar el projecte </p> <ul style="list-style-type: none"> #hàbitats_recuperats #participants_x_edat #participants_per_mitjà (digital o presencial) #impacte_mediàtic #retorn_social_en_inversió 		<p>Possibles fonts de finançament </p> <ul style="list-style-type: none"> -Fons FEDER (Ajuntament). -Escalable a Erasmus+ -Patrocini d'empreses. -Crowdfunding - crowdsourcing -Presupost propi Biblioteca (Ajuntament - DIBA). 		

TAULA 3: MEDIACIÓ LITERÀRIA

Idees generals:

Parlar de **mediació literària** implica parlar de tota forma d'acció tendent a promocionar la pràctica cultural de la lectura (Banoccorsi, 2007). Un mediador literari és l'agent encarregat de realitzar aquestes accions lligades a **processos de familiarització amb el món de l'escrit**. Cal subratllar l'ampli sentit de la paraula agent, que no es limita únicament a persones que actuen com a promotors sinó que inclou també les diverses instàncies, organismes i institucions que **intervenen per afavorir l'accés del públic a la lectura**. (Lluch, 2003; Robledo, 2010)

TAULA 3

La Taula 3 es vincula amb el concepte de **Mediació literària** (treball amb la lectura i l'escriptura) abordat per Tantàgora. En aquest cas, es planteja un escenari hipotètic en aparença molt simple, però que fins avui no ha aconseguit una sòlida integració dins de les activitats de la biblioteca. **Es tracta d'incorporar a la xarxa de biblioteques dins de les activitats associades a la diada de Sant Jordi com el principal esdeveniment al voltant del llibre i de la indústria editorial no només a Barcelona i Catalunya sinó a nivell global.** El projecte és denominat **Sant Jordi 2_0** ja que es tracta d'incorporar les pràctiques tecnològiques, el paraigua conceptual del programa BiblioLab i totes les eines i enfocaments que la innovació cultural i ciutadana poden suposar per integrar / redimensionar aquest esdeveniment en el context de les biblioteques.

EXERCICI

Eina: Business Model Canvas adaptat al treball amb biblioteques i les premisses del programa BiblioLab.

Preguntes/reptes: Quina és la necessitat de l'entorn, el repte?; Què ofereix el meu projecte per donar-hi resposta?; Què em fa especial / diferent, quins valors pot aportar?; A qui va adreçat?; Com m'acosto a aquests destinataris i per mitjà de quins canals els faig arribar la meva proposta de valor?; Què ofereixo / quines activitats?; Què necessito per fer-ho?; Amb què compto?; Amb qui he de crear aliances?; Com avaluo el meu projecte?

CANVAS

A la pàgina següent pots consultar el canvas creat pel grup de la **Taula 3: Mediació literària**.

CONCLUSIÓ:

Pots escoltar les conclusions d'aquesta taula de treball al link i / o al codi següent:






<https://youtu.be/LGBqT1evNoY>



Participants de la Comissió 2: Metodologies...

Nom del projecte:
Sant Jordi 2.0

Data:
27/02/18

Aliances clau  <ul style="list-style-type: none">-Universitat.-Professionals del món del llibre.-Entitats socials i culturals.-Creadors.-Entitats educatives.	Activitats  <ul style="list-style-type: none">-Activitat continuada en l'biblioteca abans i després de la festa.-Ajudar a les llibreries fent treball previ de prescripció - recomanació sobre quins llibres es poden comprar a la festa.-S'ha d'incloure a la ciutadania en el disseny de les activitats.Activitats que fomentin la relació amb l'objecte llibre i no només la compra del producte llibre (La festa és una oportunitat per compartir experiències de lectura).	Proposta de valor  <ul style="list-style-type: none">-Valor: prescripció, descobrir títols oblidats, mediació (bibliotecari com a part del procés).-Ampliar en el temps. Sant Jordi a la biblioteca no té per què ser un únic dia. Activitats prèvies que no facin competència a la festa.-Generar comunitat: xarxa de recomanacions.-Descobrir el fons d'armari: una manera de portar a la festa llibres que no són novetats.-Generar confiança: activitat alternativa i sostenible.	Estratègies de fidelització  <ul style="list-style-type: none">-Provocar proactivitat per part dels usuaris.-Reconeixement de la biblioteca com a aliat en aquest esdeveniment.-Creació d'un espai /dinàmica alternativa a la ja associada a aquesta festa.-Oferta d'opcions diferents al consum per celebrar Sant Jordi.-Una manera de portar a la festa llibres que no són novetats.	Necessitat /problema  <ul style="list-style-type: none">-Posicionar la biblioteca com a punt/agent actiu de la festa de Sant Jordi.
Ecosistema intern  <ul style="list-style-type: none">-Equip propi + equip extern.-Bibliotecari com a mediador.	Recursos  <ul style="list-style-type: none">-Aliats del territori.-Tecnologia.-Pressupost.-Planificació.-Comunicació.-Equip de professionals.-Formació.		Canals  <ul style="list-style-type: none">-Administració.-Professionals del sector.-Premsa cultural.-Canals habituals de la xarxa de biblioteques.	Destinataris  <ul style="list-style-type: none">-Relació amb els escriptors.-Llibreters.-Lectors.-Ciutadans en general (participants de la festa de Sant Jordi)-Escoles, centres cívics, comerç en general.-Usuaris i no usuaris d'ela biblioteca.-Cinemes.
3 indicadors per a avaluar el projecte  <ul style="list-style-type: none">-Volem indicadors socials.-Augment de les aliances.-Retorn: quantitat, usuaris repetidors.-Presència a la ciutat amb la resta de la festa.		Possibles fonts de finançament  <ul style="list-style-type: none">-Públic.-Privat.-Xarxa d'intercanvi.-Cercar la sostenibilitat.-Finançament (repensar el model de gratuïtat).		

4- METODOLOGIES COMPLEMENTÀRIES

A continuació presentem un acostament a diverses idees i models metodològics per al desenvolupament d'accions i treball participatiu amb la comunitat, que poden ser útils per a la creació d'ecosistemes al voltant de la biblioteca. La intenció és completar el retrat que plantegen els models obtinguts de l'activitat/dinàmica descrita a l'apartat anterior.



Participants de la Comissió 2: Metodologies...

EN TOT MOMENT ES VA BUSCAR
PRIORITZAR LA DEFINICIÓ
DELS POSSIBLES PÚBLICS DE
L'ACTIVITAT O PROJECTE...

4.1 ELS PÚBLICS: IDENTIFICAR, ATREURE, GENERAR PARTICIPACIÓ, CREAR COMUNITAT.

Com s'ha comentat a l'apartat anterior, l'eina canvas utilitzada per realitzar el treball en grup durant la sessió buscava identificar els elements clau que tot projecte cultural ha de contemplar, tant per a ser dissenyat (prototipat), com per posar-se en marxa. Assumint aquest pas com la fase prèvia indispensable per a determinar qualsevol acostament als públics. Per aquest motiu es posa èmfasi durant la dinàmica en definir els diferents aspectes del projecte, tot i així, en tot moment es va buscar prioritzar la definició dels possibles públics de l'activitat o projecte: les necessitats i reptes als quals ha de respondre el projecte; a qui va adreçat, quines singularitats ofereix als usuaris i quins altres agents poden ser els aliats.

4.2 APROPAMENT AL CONTEXT

Dit això, és important insistir que una de les dificultats més grans a l'hora de posar en marxa un projecte o activitat cultural és la definició dels públics. Tant el procés per identificar-los, com les diferents estratègies per atreure'ls, com, sobretot, la cada vegada més imperant necessitat d'activar processos de participació amb ells i, com a conseqüència, construir i activar una comunitat al voltant del projecte. Entre aquests dos extrems trobem amb un gran nombre de variants, des de localitzar agents al territori que puguin operar com a aliats, fins a la incorporació dels usuaris en processos actius, integradors i participatius que els incorporin ja en el procés de disseny de l'activitat. Per a això és fonamental conèixer el context en què es desenvoluparà el projecte. Un treball d'acostament, interacció i fins i tot de mapejat, és sens dubte necessari per garantir que la participació sigui efectiva i plural. Cal conèixer als agents socials, culturals, educatius, econòmics o polítics que actuen dins el territori en què s'inserirà el projecte: el teixit associatiu, les entitats institucionals, identificar possibles líders formals i informals, persones o usuaris en general, grups emergents, etc. És important igualment generar dinàmiques que propiciïn aquest tipus d'acostaments. Processos que ens ajudin tant a generar identifications, com a interactuar i promoure processos col·laboratius i de participació tant amb els usuaris finals com amb els possibles aliats.

4.3 COM ES DESENVOLUPA EL PROCÉS?

La millor manera d'engegar un procés de participació és simplement posar-lo en marxa. Hem de fugir de la burocratització i estandardització per tal que la gent es relacioni amb naturalitat. En l'equilibri entre allò planificat i la informalitat, en l'adequada gestió del nivell d'incertesa, és on rau la diferència entre un bon procés i un d'excel·lent. És primordial que hi hagi coherència entre les finalitats del procés i els mitjans dels quals es disposa. Un grup és més que una suma d'individus: un conjunt de persones amb habilitats i motivacions diverses i complementàries que, per ser enteses com a comunitat, han d'estar compromeses amb un propòsit comú; una tasca que és la que li dona sentit i l'aglutina.

4.4 CLAUS PER PROPICIAR QUE UNA COMUNITAT PARTICIPI, ES CONFIGURI I DESENVOLUPI AMB ÈXIT:

- **La bona voluntat no és suficient:** es requereixen metodologies i eines específiques per dur a terme la participació. Moltes vegades, els processos parteixen de certa actitud naïf benintencionada que no pren en consideració qüestions bàsiques sobre la participació i això, al final, acaba per desvirtuar-la i generant conflictes innecessaris.

- **La contextualització ha de ser exhaustiva:** abans de començar qualsevol procés cal definir tant els actors que hi participaran, com les relacions entre ells i els espais de participació existents. Realitzar un bon mapa d'agents o un bon sociograma, detectar els conflictes existents i treballar-los abans de començar qualsevol procés pot ser una bona manera d'establir les bases per a un procés exitós.

- **Definir unes regles de joc:** la comunitat que participa ha de tenir clar en què participarà, com ho farà, per què i què obtindrà a canvi d'invertir el seu temps i esforç en les nostres activitats. Aquestes normes poden estar determinades prèviament o les podem construir col·lectivament si es dóna la possibilitat. Però sempre han d'estar presents i és interessant treballar-les al llarg del procés, fins i tot si es tracta d'establir estratègies per depassar-les. En aquest sentit, explicitar les pors i els dubtes de la comunitat derivats dels límits del procés, és un bon exercici per, un cop assumits, (poder) pensar en maneres de fer-hi front.

- **La participació com a procés:** a la participació és important estar pendent del propi desenvolupament i de les situacions canviant que es van produint. Cal intentar avaluar i corregir els passos que es donen, fins i tot en qüestió de minuts (què fem si a una activitat programada ve poca gent?). Hem d'avaluar, ser crítics amb el que s'està fent i plantejar com reconduir situacions o conflictes que es generin.

- **La difusió, els canals i les dinàmiques adequades:** davant la idea preestablerta que la "gent no participa" cal preguntar-se per què no ho fa? Sol passar que el baix grau de participació estigui associat a una mala comunicació dels processos o bé a la utilització de canals, espais o metodologies que no són els adequats. Una bona transmissió

i l'adequació dels formats de participació a la comunitat (incorporant elements lúdics que la facin atractiva, per exemple) és un bon començament per desmuntar aquesta idea.

- **Gestió de la diversitat:** la capacitat de gestionar les relacions, fins i tot conflictes que puguin derivar-se de les diferències, ens ofereix la possibilitat d'entendre l'espai com un lloc de celebració i construcció col·lectiu. I d'aquí la importància d'atendre els vincles que es creen i s'enforteixen a través de l'ús, la qual cosa suposa implicar el veïnat perquè participi des de les seves diferències (d'edat, cultura, gènere, etc.). L'ús genera divergències -tancat-obert, modificable-estanc, inclusiv-excloent, trobada-conflicte, o més aviat la interacció entre totes aquestes variables sobre les quals cal treballar perquè l'espai sigui un entorn per generar trobada, creativitat social i creació col·lectiva. Cal doncs que l'ús i l'apropiació afavoreixin la gestió de la diversitat per construir un espai actiu, que propiciï l'emancipació de les persones que l'utilitzen i l'habiten.

- **A participar se n'aprèn participant:** la participació és, sobretot, acció. Però és una praxi sobre la qual, lamentablement, no tenim experiència. L'única manera de generar o incrementar la cultura participativa és posant-la en pràctica: perdent la por a impulsar processos i a participar-hi, perdent la por a equivocar-nos (sempre ho farem), però amb la certesa que tots els errors que cometrem seran col·lectius i també compartirem el camí per buscar la solució.

A banda d'aquestes qüestions, per tal que la comunitat afronti aquesta tasca comuna, ha de treballar en equip. **Treballar en equip vol dir col·laborar; crear, atreure i mantenir una comunitat requereix una visió oberta.** Els equips i la seva manera de funcionar poden ser molt diversos, depenent del repte a afrontar, del tipus de persones implicades, de la cultura organitzativa i contextual, etc. A més, en un mateix procés es poden combinar diferents tipologies d'equips, per fases o per tasques: **equips oberts, equips disruptius, equips sincronitzats.**

5. ALGUNES METODOLOGIES PER AL TREBALL PARTICIPATIU I PER LA CREACIÓ DE COMUNITATS.

Un procés de participació es pot recolzar amb metodologies de suport a les diferents fases. **Procediments i dispositius de mediació i relació que afavoreixin la imaginació i la intel·ligència col·lectiva, fomentin la cocreació i la producció cooperativa i propiciïn la construcció d'una comunitat d'iguals.**

Existeixen infinites metodologies, cal triar les que més ens convinguin a cada moment, **l'objectiu és abordar la complexitat sense restar-li valor sinó multiplicant-lo.** A partir de la nostra pròpia experiència, proposem algunes metodologies senzilles que acostumem a utilitzar de manera autònoma o concatenada:



ESPAI OBERT (OPEN SPACE)

Permet aconseguir, en un grup nombrós de persones i en un termini de mig dia a dos dies, les millors idees al voltant d'un gran tòpic. Els assistents s'auto organitzen proposant els temes i programant una agenda de reunions simultànies en diversos torns. Les conclusions les elaboren els propis participants al final de cada reunió. L'espai obert s'articula al voltant d'una única llei: la llei dels dos peus. Si en algun moment el participant s'avorreix, sent que no contribueix o no està aprenent, utilitza els seus dos peus i canvia de grup.



MAPEIG

Com es pot potenciar el treball que desenvolupen les iniciatives de caràcter comunitari, que moltes vegades tenen dificultats per donar-se a conèixer a la ciutadania, per trobar aliats, per vincular-se amb agents o espais més grans o per treballar en xarxa amb altres iniciatives similars? Una solució senzilla i efectiva és generar un mapa de forma col·lectiva, entès com una activitat, com un procés creatiu, com una eina de trobada o un dispositiu d'obertura que ens permeti identificar, donar lloc, anomenar, relacionar, intercanviar, comunicar i experimentar què són i què generen les pràctiques d'innovació ciutadana. Es tracta d'una acció col·lectiva de creació que no respon a les lògiques cadastrals o urbanístiques, sinó que busca identificar agents al territori amb vista a generar aliances i conèixer millor l'entorn relacionat amb el nostre projecte.



PROTOTIPAT

Un prototip és un model (representació, demostració o simulació) fàcilment ampliable i modificable d'un sistema planificat, probablement incloent la seva interfície i la seva funcionalitat d'entrades i sortides. És un procés de creació-disseny col·lectiu que busca emular les pràctiques que la indústria posa en marxa abans de llançar un producte. Pel que ens pertoca, es tracta de superar allò discursiu i passar a l'acció, posar a prova les idees, fer dissenys o construir maquetes. Es treballa en tallers amb una filosofia del fes-ho tu mateix i fes-ho amb els altres (DIY / DIWO), d'una manera senzilla, accessible i suggerent. El prototipat és una forma d'acostar-nos a una realitat autoproduïda generant un espai intermedi entre les idees i la posada en marxa, produint un model escalable.



DESIGN THINKING

Aquesta metodologia busca reproduir la forma de pensar dels dissenyadors de producte per trobar noves idees i solucions a problemes específics de l'entorn. Es defineix el problema i després s'implementen les solucions, sempre amb les necessitats dels usuaris al nucli del concepte de desenvolupament: identificar, entendre, pensar, dissenyar i fer. Claus: potenciar l'empatia/investigar i comprendre l'usuari i el seu context (quina necessitat té l'usuari/quines solucions necessita?); treball en equip i multidisciplinar (aprofitar la singularitat de cada persona); crear prototips (comprovació d'èxit i identificació d'errades); enfocament lúdic/generar tantes idees com sigui possible (imaginació / creativitat); privilegia el procés deixant en un segon pla el producte final.



IAP (INVESTIGACIÓ- ACCIÓ-PREPARACIÓ)

Mètode per a analitzar millor la realitat de la població-entorn en el qual es vol posar en marxa un projecte (els seus problemes, necessitats, capacitats, recursos...). Permet planificar accions i mesures per transformar-la i millorar-la. Combina la teoria i la praxi, i possibilita l'aprenentatge, la presa de consciència crítica de la població sobre la seva realitat, el seu apoderament, el reforç i ampliació de les seves xarxes. Tres components clau: investigació (de l'entorn/realitat/ territori); acció (com a fi i com a font de coneixement); participació (involucrar a la comunitat).



TALLER DE FUTUR

S'utilitza per definir propostes d'escenaris futurs desitjables, definint al mateix temps les línies per a la seva consecució. Es caracteritza per tres fases ben definides: 1) Fase de crítica: definint els problemes percebuts en relació amb el tema tractat, desenvolupant el treball en grups petits, anotant les aportacions en targetes i seleccionant els problemes essencials. 2) Fase d'imaginació, en què s'anima els participants a expressar els problemes plantejats "en positiu". Desitjos, possibles escenaris, idees i propostes per al canvi. 3) Fase de realització, les idees més interessants són confrontades amb la realitat: Com es poden dur a terme? Quines dificultats caldria abordar? Qui es responsabilitza de cada tasca?



DIAGNÒSTICS PARTICIPATIUS:

Per conèixer la valoració que fan els participants d'un aspecte d'un entorn; reflexionant, evidenciant i explicitant els aspectes positius i negatius presents en qualsevol situació. DAFO: 1) Debilitats: aspectes negatius propis del que s'analitza. 2) Amenaces: aspectes externs que poden incidir negativament sobre el que s'ha analitzat. 3) Fortaleses: aspectes positius propis del que analitzat. 4) Oportunitats: aspectes externs que poden incidir positivament sobre el que s'ha analitzat. És una anàlisi molt popular per la facilitat de passar del resultat a l'acció, orientant la intervenció cap a la cura i protecció de les fortaleses, reduint, minimitzant o desterrant les debilitats; aprofitant les oportunitats i prevenint o desactivant les amenaces.



MAPA EMOCIONAL

Mitjançant diferents activitats d'estimulació de la percepció, es comprova in situ una àrea geogràfica determinada, a través de les sensacions que desperta en els participants. Els resultats obtinguts, recollits en forma de textos, dibuixos, fotografies, etc. es presenten en un document global anomenat 'Mapa Emocional'. Tot això s'entén més com un procés que com un resultat. És a dir, és un punt d'inici del treball a fer a partir d'aquest diagnòstic.

NOTA FINAL:

Hem d'adaptar les diferents metodologies a les nostres necessitats i al nostre context, ser creatius i atrevir-nos a inventar les nostres pròpies metodologies no homologades. Podem combinar les que ja existeixen, aplicar els prefixos CO-, RE- I TRANS-, utilitzar les coses per a altres usos, jugar amb els noms que posem a les coses, amb els materials i objectes que utilitzem en funció del tema a tractar... Braingstormings mutants, DAFOs desplegats al territori, sistemes d'indicadors convertits en balls i carreres...

6. NÚVOL DE PREGUNTES

Podem deixar de pensar en allò nostre i **pensar en allò comú?**; Quines motivacions, condicions i incentius són **les que animen a col·laborar/participar?**; Com ajustem els diferents ritmes, sabers, interessos i expectatives de **les persones que participen?**; En quina mesura cal liderar, dirigir i/o intervenir en un **procés col·laboratiu de participació?**; Donem més importància als processos que als continguts?; **Per què ningú participa?**; **Els processos col·laboratius oberts produeixen coneixement diferencial i innovació o tendeixen a una complaença consensual i/o difosa?**; Quins compromisos adquirim amb el resultat dels processos de participació?; Com traiem **rendiment col·lectiu** dels resultats?; **Es pot col·laborar i competir alhora?**; Cal (o es pot) afavorir processos de participació institucions des d'allò institut?; **Correm el risc que allò col·laboratiu/participatiu es converteixi en un fi en si mateix?**

7. GLOSSARI I RECURSOS

Detallem a continuació una selecció (subjectiva) de referències i recursos:

- **Un referent indispensable** que creua els punts cardinals d'allò "col.laboratiu": **procomú, codi obert, emprenedoria social i pràctiques col.laboratives**: <http://www.colaborabora.org>
- **Laboratorio del procomún** del Medialab Prado de Madrid: http://medialab-prado.es/laboratorio_del_procomun
- **Pràctiques artístiques i culturals, intervencions polítiques i pedagogies col·lectives** per a la transformació social i el desenvolupament comunitari: <http://transductores.net>
- Col·laboratori del **col·lectiu Platoniq**, on trobar **metodologies lliures i informació detallada sobre projectes** com ara el Banco Común de Conocimiento: <http://www.youcoop.org>
- Participació amb i des de la gent per a l'**autogestió de la vida quotidiana**, posant en valor les cultures populars i les eines casolanes: <http://ilusionismosocial.org>
- Facilitar la **ciutat col·laborativa des de processos d'implicació ciutadana** a través de la innovació oberta: <http://ciudadcolaborativa.posterous.com>
- Blog col·lectiu sobre **participació, ciutadania** i temes similars: <http://participasion.wordpress.com>
- Pensant allò comú en un espai de debat al voltant del procomú i la cultura lliure: <http://urbanohumano.org/think-commons>
- Repositori d'**experiències ciutadanes emergents** relacionades en gran mesura amb la utilització i el gaudi de l'espai públic: <http://viverodeiniciativasciudadanas.wordpress.com>
- Enfortir el **desenvolupament comunitari i els processos de cohesió social en situacions de conflicte**, amb l'art com a eina de mediació: <http://redeseartepaz.org>
- Investigació col·lectiva sobre empreses i altres institucions anòmales amb models **organitzatius i de negoci que responen a allò comú, lliure i obert**: <http://www.empresasdelprocomun.net>
- Senzilla **guia pràctica per al treball col·laboratiu**: <http://emergentbydesign.com/2010/07/01/guidelines-for-group-collaboration-and-emergence>
- Connexions improbables però possibles, entre **agents creatius externs amb coneixements divergents i equips d'I+D** en processos de slow innovation <http://conexionesimprobables.com>
- Algunes recomanacions sobre **com realitzar un projecte lliure**: http://libreprojects.ourproject.org/article.php?id_article=14
- Investigació pràctica sobre **processos de cocreació i col·laboració**, centrada principalment en processos i institucions culturals: <http://co-creating-cultures.com>
- Una publicació de Creative Commons amb nombrosos **exemples il·lustratius sobre projectes oberts** en àmbits diversos: http://thepowerofopen.org/assets/pdfs/tpoo_spa.pdf
- Apropar-se al codisseny des de **claus obertes i no instrumentals amb comunitats peer to peer**: <http://www.openp2pdesign.org>
- Tot allò relatiu a la creativitat i un gran **catàleg de tècniques per desenvolupar-la i practicar-la col·lectivament**: <http://www.neuronilla.com>
- Caixa d'eines lliures al voltant de pràctiques grupals des del cos i les arts escèniques: <http://www.everybodystoolbox.net>
- Transformar la realitat contemporània utilitzant **el disseny d'espais, per millorar les relacions socials al context urbà**: <http://urbansocialdesign.org>



Participants de la Comissió 2: Metodologies...

8. CONCLUSIÓ:

Vivim un moment històric de canvi d'època. Les nostres pautes de vida i de treball s'han transformat, també ho ha fet la manera en què ens comuniquem i ens relacionem. Tots aquests paràmetres descriuen la base sobre la qual comença a construir-se **un consens cada vegada més ampli sobre la necessitat de reconfiguració de les estructures socials tradicionals, de les formes de relacionar-nos amb la comunitat i, per tant, de la manera en què pensem els projectes que s'hi adrecen.** Internet, les xarxes socials virtuals i les tecnologies de la informació i comunicació (TIC) estan exercint un paper decisiu en el desenvolupament d'aquesta nova consciència col·lectiva.

A la xarxa es generen dinàmiques socials que es reflecteixen a l'esfera física i plantegen un escenari col·lectiu en el qual s'estableixen noves formes de relacionar-se i participar. **No es tracta de llançar un al·legat entusiasta a favor de les tecnologies, sinó d'intentar comprendre el context actual sobre el qual volem intervenir, i reflectir-lo en els projectes i activitats que programem.**

Estem aprenent a desenvolupar noves capacitats que exigeixen atendre altres necessitats de participació entre els usuaris dels nostres projectes. Capacitats que s'han de tenir en compte a l'hora de plantejar les noves formes de gestió i intervenció a la ciutat i al territori. L'esfera local s'enforteix i es connecta amb allò global; i és precisament en aquesta tensió entre l'hiperlocal i l'hiperglobal on podem trobar les claus del canvi de paradigma a la pràctica en els

processos participatius. Per això es fa necessari interpretar aquest "mantra" participatiu com una oportunitat que ens permeti realment desenvolupar pràctiques i experiències que avalin la idea que, **a través de la participació ciutadana, els projectes són millors i més eficaços.**

Per això hem de començar a generar experiències que facin participi i impliquin la comunitat en el desenvolupament dels projectes que vulguin modificar el seu entorn proper. **Hem de ser capaços de demostrar, a través de projectes concrets, que els projectes desenvolupats a través de la participació ciutadana no només són necessaris, sinó possibles i millors.** No obstant això, per produir aquest canvi de paradigma no necessitem únicament "bones pràctiques", un manual de metodologies o processos reeixits, sinó, a més, una nova mentalitat per poder afrontar-lo.

Si no coneixem el context actual sobre el qual pretenem intervenir, no podrem establir estratègies participatives eficaces que es facin ressò d'aquest nou escenari social. No podem romandre aliens a aquests condicionants, doncs obren un **nou i estimulant camp d'acció en el que molts dels preceptes vàlids fins al moment han de ser reformulats.** Els nous reptes que se'ns plantegen requereixen no només noves eines, sinó un profund canvi en les estructures de pensament. No podem afrontar els reptes del nou segle amb esquemes mentals i metodologies de treball del segle XX.



**Diputació
Barcelona**

*Xarxa de Biblioteques
Municipals*