



9B ESPAI JOVE

CAIXA D'EINES I RECURSOS

guia d'acompanyament per a un procés participatiu de cocreació



9B ESPAI JOVE. CAIXA D'EINES I RECURSOS

Impulsat per:

BiblioLab

Desenvolupament, coordinació, disseny, i edició:

El globus vermell

Col·laboració:

Makea Tu Vida

Textos i imatges:

El globus vermell, excepte:

- “La biblioteca àgora, el tercer lloc per al jovent”: Anna Cabré Serra
- Textos i fotografies de les pàgines 44 a 52: Makea Tu Vida
- Fotografia 2 de la pàgina 45: Victor J. Papanek, “Estructura de jocs mòbils tetradecaèdrica” (1973-1975).© Universitat d'Arts Aplicades de Viena, Fundació Victor J. Papanek

Drets:

CC BY-NC-SA per l'edició:

El globus vermell, 2021

CC BY-NC-SA pels textos i les imatges:

diversos autors, 2021

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa>

9B ESPAI JOVE. PROJECTE DE PARTICIPACIÓ I COCREACIÓ

Impulsat per:

BiblioLab

Coordinació:

El globus vermell

Desenvolupament:

El globus vermell i Makea Tu Vida

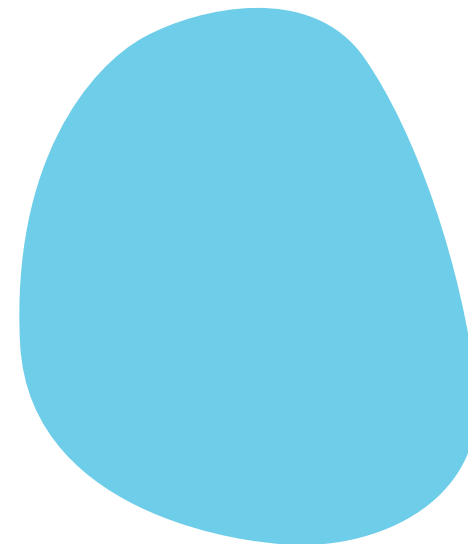
Col·laboració:

- Biblioteca Nou Barris
- Biblioteca Zona Nord
- Deia: Escola d'Art i Superior de Disseny
- Ateneu de Fabricació del Parc Tecnològic (Nou Barris)
- Ateneu de Fabricació Ciutat Meridiana (Zona Nord)

Agraïment especial:

Al jovent i a les entitats participants:

- Escola d'Art i Superior de Disseny Deia
- Joves Zona Gaming Biblioteca Zona Nord
- Centre Obert de Torre Baró



ÍNDEX

1. Què és aquesta Caixa d'eines?

- On s'emmarca 2
 - 9B Espai Jove
 - Bibliolab
- Objectius i contingut 3

2. Autors del projecte i de la Caixa d'eines

- El globus vermell 5
- Makea tu vida 5

3. Introducció

- La biblioteca àgora, el "tercer lloc" per al jovent 7
- La cocreació. Els valors de construir en comú 9

4. El procés de cocreació en detall

- Fases d'un procés de cocreació 12
- Sistemes i metodologies complementàries 14

5. Procés metodològic. El 9B Espai Jove com a exemple.

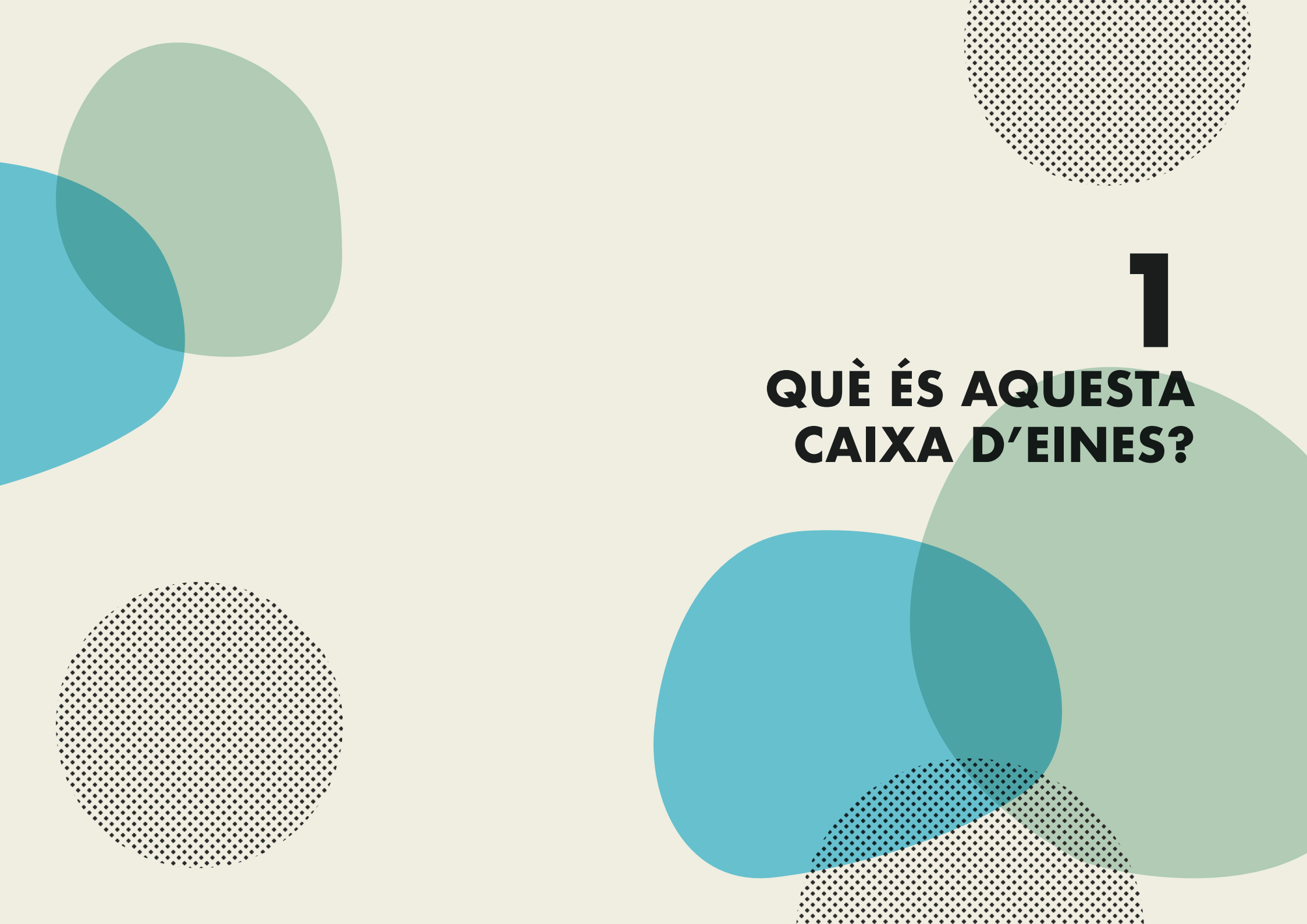
- Fases del procés de cocreació 16
- Procés Nou Barris 17
- Procés Zona Nord 25
- Recull audiovisual del projecte 32

6. Referents de projectes de cocreació

- El globus vermell
 - Peça artística a la Plaça dels Drets dels Infants 35
 - Adequació del pati del Col·legi Maria Auxiliadora 38
 - Chill - Àrea 51 41
- Makea Tu Vida
 - Playground portàtil a Roquetes 44
 - Habitando el Espacio Exterior 47
 - Mobiliari Kn60Lab 50

7. Bibliografia relacionada

- Biblioteques 54
- Participació ciutadana 56
- Cocreació 57
- Sistemes i metodologies complementàries 58



1

**QUÈ ÉS AQUESTA
CAIXA D'EINES?**

ON S'EMMARCA



Aquesta caixa d'eines neix com a part del projecte **9B Espai Jove**, desenvolupat entre els anys 2020 i 2021 amb joves usuaris de les biblioteques.

El projecte s'emmarca en el nou model de biblioteca pública, més centrada en la comunitat, l'aprenentatge, la cocreació i la participació de la ciutadania.

9B Espai Jove és un projecte de és un projecte de participació i cocreació per la transformació dels espais destinats al jovent dins de les biblioteques de Nou Barris i Zona Nord. El projecte s'ha desenvolupat com a prova pilot que, amb l'ajuda d'aquesta guia, pretén ser replicable a altres biblioteques.

L'objectiu principal és buscar solucions de disseny innovadores per als espais de joves de les biblioteques i fer-ho de forma col·laborativa amb els mateixos usuaris per tal de respondre més encertadament a les necessitats del col·lectiu.

9B Espai Jove és un projecte:

- impulsat per **BiblioLab**
- desenvolupat per El globus vermell i Makea Tu Vida
- en col·laboració amb:
Biblioteca Nou Barris,
Biblioteca Zona Nord,
Deià: Escola d'Art i Superior de Disseny,
Ateneu de Fabricació del Parc Tecnològic (Nou Barris),
Ateneu de Fabricació Ciutat Meridiana (Zona Nord).

BiblioLab és un programa de la Xarxa de Biblioteques Municipals (XBM) que desenvolupa i dóna suport a accions que tenen com a finalitat l'accés al coneixement a través de l'experimentació i metodologies innovadores i creatives en un entorn col·laboratiu obert a la ciutadania.

+info:

<https://www.diba.cat/es/web/biblioteques/bibliolab>

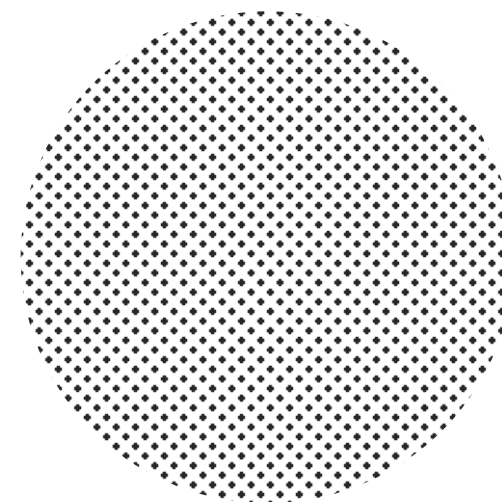
OBJECTIUS I CONTINGUT

L'objectiu principal d'aquesta Caixa d'eines és orientar en l'acompanyament d'un procés de cocreació amb joves.

La primera part ofereix una aproximació teòrica a les biblioteques com a *tercer lloc* i als processos de cocreació com a metodologia per millorar-les conjuntament amb els seus usuaris.

Seguidament, es detallen cada una de les fases necessàries del procés i s'exemplifiquen amb l'experiència del projecte 9B Espai Jove dut a terme durant l'any 2021.

Finalment s'expliquen altres projectes de cocreació amb joves realitzats per part d'El globus vermell i de Makea Tu Vida.





2

AUTORS DEL PROJECTE I DE LA CAIXA D'EINES

AUTORS DEL PROJECTE I DE LA CAIXA D'EINES



Associació cultural dedicada a la divulgació i educació en el coneixement arquitectònic i de la ciutat entre la ciutadania en general.

El nostre objectiu és el de formar una ciutadania crítica i exigent envers l'entorn urbà i apoderar-la perquè pugui esdevenir un actor clau en la transformació de les ciutats cap a entorns urbans més sans i sostenibles.

La nostra tasca es desplega en múltiples activitats i projectes de diferent tipus: tallers, visites, itineraris, publicacions, exposicions, processos participatius, projectes arquitectònics de renaturalització, etc.

www.elglobusvermell.org



Entitat sense ànim de lucre de caràcter social i educatiu, que treballa en el territori existent entre els mons del disseny i l'ecologia.

Les nostres pràctiques van dirigides a fomentar el disseny obert, l'intercanvi de coneixements i la creativitat col·lectiva, aplicats a la reutilització en diferents contextos i situacions.

A través de metodologies de cocreació i disseny col·laboratiu, desenvolupem tallers per a la construcció col·lectiva de missatges, equipaments d'espais, plataformes relacionals (digitals i trobades), artefactes i objectes.

www.makeatuvida.net



3 **INTRODUCCIÓ**

LA BIBLIOTECA ÀGORA, EL TERCER LLOC PER AL JOVENT



Anna Cabré Serra

Directora d'Innovació i Comunicació.
Biblioteques de Barcelona

Els criteris establerts per Ray Oldenburg com a definitoris del tercer lloc es poden identificar amb la biblioteca pública i molts estudiosos de la història de les biblioteques públiques afirmen que sempre han funcionat com a tercer lloc per a la seva comunitat. És evident que, des de fa temps, les biblioteques han anat evolucionant com a espais comunitaris amb funcions que van més enllà de les tradicionalment assignades, però ha estat sobretot en els últims anys quan han sorgit iniciatives que han transformat el paper que les biblioteques públiques poden jugar dins la seva comunitat.

Un exemple d'aquestes noves iniciatives és el *Model programme for public libraries* de les biblioteques daneses. El model no

és només un programa funcional per a la construcció d'equipaments de biblioteca pública, sinó un portal que ofereix eines i reflexions a l'entorn del model de servei i de la seva relació amb l'entorn urbà i la ciutadania. El model parteix de la idea que les diferents funcions dels serveis presencials i virtuals s'interrelacionen en quatre espais que tot edifici de biblioteca pública hauria de tenir: *Learning space* (espai per a l'aprenentatge i la descoberta), *Inspiration space* (espai per al lleure i el gaudi lector i cultural), *Meeting space* (espai basat en la participació) i *Performative space* (espai dedicat a la creativitat i la creació).

Pocs llocs segueixen sent gratuïts, públics i oberts a tothom com ho són les biblioteques. És per això que les biblioteques públiques han de ser capaces, cada cop més, d'esdevenir àgores, places públiques, i convertir-se en aquest tercer lloc, l'espai que no és familiar ni laboral (en el cas dels joves, tampoc escolar). Les biblioteques àgora, o biblioteques tercer lloc, han de ser enteses com espais de socialització, on

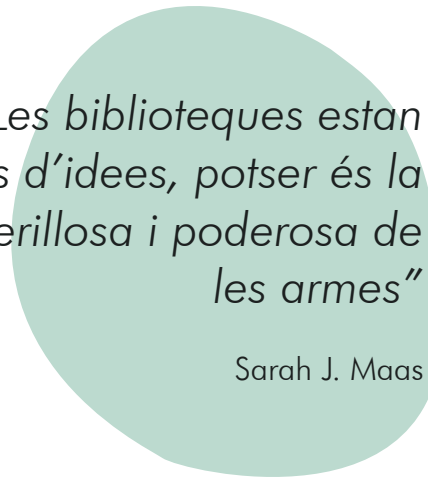
compartir experiències i construir comunitat, espais que generin confiança, estimulin la creació. De biblioteques per a llibres a biblioteques per a persones.

El jovent és un dels públics receptors dels serveis que s'ofereixen a les biblioteques públiques i, poc a poc, s'està començant a treballar amb ell per tal que també siguin creadors de productes i serveis. Però, quins espais demanda el jovent? Bàsicament un lloc on trobar-se de manera espontània i informal, un espai que faciliti la trobada i la relació. A més, també volen poder-se concentrar i fer treballs en grup.

Així com tradicionalment s'ha apostat per la creació d'espais diferenciats per al públic infantil i familiar a totes les biblioteques, no ha passat el mateix amb el públic jove. És per això que actualment el debat se centra molt en si cal oferir un espai propi per al jovent o si, per contra, no s'ha de diferenciar cap espai per a joves sinó crear diferents espais per a diferents usos.

Si la biblioteca aposta per una diferenciació dels espais per a usuaris joves, aquest hauria de ser un espai on la flexibilitat fos el tret distintiu, on el jovent es pogués sentir més lliure de la rigidesa que habitualment marca la norma. Espais diàfans per a l'oci, on es pugui parlar i llegir, amb música, mobiliari informal, potser prop de la zona de cafeteria, o aprofitar zones informals com ara patis, terrasses o vestíbuls... i, sobretot, amb una adequada cobertura wifi.

Convé recordar que el concepte de biblioteca àgora, per al públic jove, està present en ambdues opcions i un bon punt de partida per tal que els joves se sentin més propers a la biblioteca és fer-los partícips en la creació dels espais; la participació com a idea clau.



“Les biblioteques estan plenes d’idees, potser és la més perillosa i poderosa de les armes”

Sarah J. Maas

LA COCREACIÓ. ELS VALORS DE CONSTRUÏR EN COMÚ



DEMOCRÀCIA

“L’esperit de la democràcia no es pot imposar des de fora. Ha de sorgir de dins”.
Mohandas K. Gandhi

La paraula democràcia prové del grec i està formada per la conjunció del vocables demos (=poble) i kratos (=govern), la unió del quals dóna lloc al significat “govern del poble” o “govern popular”.

Però si realment creiem que el poble, la ciutadania, s’ha d’autogovernar, cal fer un gran salt endavant per evolucionar des de la pobra democràcia representativa cap a sistemes deliberatius i participatius on els ciutadans tenen un rol molt més actiu i constant.

PARTICIPACIÓ CIUTADANA

“El dret a la ciutat no és simplement el dret d’accés al que ja existeix, sinó el dret a canviar-la a partir dels nostres anhels més profunds”.

David Harvey

En els últims anys la participació ciutadana, entesa com la implicació de la ciutadania en l’elaboració de propostes, la deliberació i la presa de decisions públiques mitjançant mecanismes i processos oberts i transparents, ha anat guanyant importància, especialment en els àmbits de decisió de polítiques municipals.

No obstant, més enllà dels resultats dels processos participatius, la participació ciutadana també té un valor per si mateixa: el d’implicar i construir una ciutadania crítica i activa que s’apodera del seu present i el seu futur. L’augment de coneixement i l’apoderament dels participants són aspectes bàsics de la participació que permeten que els ciutadans esdevinguin

agents socials capacitats per entendre els projectes, generar aportacions enriquidores i coresponsabilitzar-se respecte les decisions col·lectives en benefici del bé comú.

Participació d’infants i joves

Especialment el jovent hauria de tenir sempre vies de participació obertes perquè és, no només ciutadania del present, sinó també, i sobretot, la futura generació usuària i gestora de la ciutat.

A més, infants i joves aporten una visió única i genuïna als processos i la seva participació afavoreix la pròpia coresponsabilitat en el bon ús dels espais i equipaments de la ciutat.

Per tot això, la consulta als infants i adolescents no ha de ser una experiència puntual i aïllada, sinó un procediment sistèmic amb metodologies adequades i viables d’aplicar.

Participació femenina

També és especialment important fomentar la paritat en els processos participatius, espais on sovint la presència d'homes és majoritària.

Les ciutats s'han dissenyat tradicionalment des d'una mirada masculina i, per tant, per fer-la evolucionar cap a entorns més igualitaris que assegurar la presència de veus femenines que puguin expressar les seves necessitats pròpies i fer propostes que els donin resposta.

Per això, la concepció dels processos participatius haurà de tenir en compte aspectes com, per exemple, la conciliació familiar i els treballs de cures, tasques tradicionalment "feminitzades" i amb uns horaris determinats.

COCREACIÓ

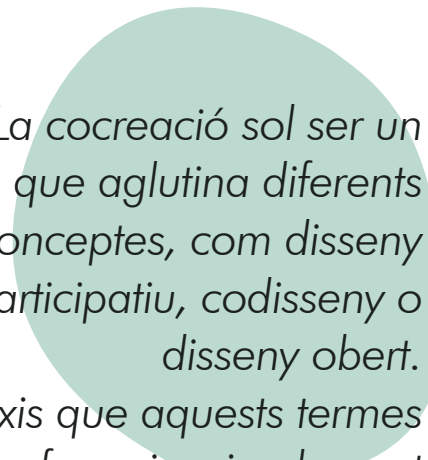
"Emet tot el teu vot, no simplement un tros de paper, sinó tota la teva influència".
Henry David Thoreau

Si la participació és un pas endavant cap a la implicació de la ciutadania en la definició de les polítiques públiques, la cocreació suposa encara un pas endavant més, ja que la involucra en el desenvolupament i execució o implementació d'un projecte específic del qual en seran els usuaris finals.

Un procés de cocreació consisteix, doncs, en dur a terme un projecte de disseny i execució d'un repte concret gràcies a la implicació de manera activa, i sobre la base d'una cooperació igualitària, tant dels usuaris finals com d'altres actors rellevants per al procés.

Un concepte clau en la cocreació és que cada participant és expert en la seva pròpia experiència i, per aquest motiu, el procés comporta un intercanvi de coneixements

i un aprenentatge mutu entre les diferents parts implicades a partir de les experteses dels altres. Precisament per això resulta especialment interessant posar en contacte durant el procés els usuaris finals amb professionals creatius que ajudaran a fer realitzable el projecte.



"La cocreació sol ser un terme que aglutina diferents conceptes, com disseny participatiu, codisseny o disseny obert. No deixis que aquests termes et confonguin, simplement comença a posar-los en pràctica."



4

EL PROCÉS DE COCREACIÓ EN DETALL

FASES D'UN PROCÉS DE COCREACIÓ



Un procés de cocreació es pot estructurar de diferents maneres, però habitualment s'organitzen a partir de quatre fases clau i una fase prèvia per preparar el procés:

FASE 0. PLANIFICACIÓ

Aspectes a tenir en compte:

Objectius: Cal precisar per què es fa el procés i quins objectius té, així com explicar-ho clarament als participants.

Planificació: És tan important planificar bé el procés (les fases, els tempos, etc.) com deixar espai per improvisar o adaptar-lo quan sigui necessari.

Temps: Cal planificar i gestionar bé el temps necessari per dur a terme el procés:

- temps de preparació inicial i entre sessions
- temps per cada fase del procés
- temps entre fases

Calendari: Cal deixar establert des de l'inici el calendari global del procés i explicar-lo clarament als participants:

- durada total del procés
- durada de les fases
- dates de les sessions

Recursos: Cal disposar dels recursos adequats i organitzar-los i gestionar-los bé tot tenint en compte el calendari global i les necessitats específiques de cada fase.

- recursos econòmics
- recursos materials
- recursos tècnics
- recursos humans

Persones: Cal definir qui ha de prendre part del procés i en quins moments, ja que potser no tothom ha de participar a totes les fases o no amb la mateixa implicació. També cal tenir clares les seves motivacions i la seva disponibilitat.

Documentació, informació i comunicació:

Cal pensar com es registra, recull, processa i presenta tota la informació que es va generant durant el procés perquè sigui clara i útil tant per als participants al llarg del propi procés (portes endintre) com per fer-ne difusió portes enfora.

Suports possibles:

- escrits
- gràfics (dibuixos, plànols, gràfiques, fotografies, etc.)
- sonors
- audiovisuals (vídeo)

I no oblidis que és important que un procés sigui:

- vivencial,
- experimental,
- entretingut
- i, fins i tot, divertit!

FASE 1. DIAGNOSI

Accions per aprofundir en el coneixement de l'objecte d'actuació del procés:

Analitzar: És important observar-lo i analitzar-lo: com funciona i quin ús se'n fa.

Documentar-se: Pot ser molt útil buscar-ne informació a biblioteques o internet (escrits que en parlin, plànols, fotos, dades...).

Preguntar: Extreure informació de la gent ens pot ajudar molt, però cal pensar bé les preguntes que formularem per obtenir respostes clares i de valor.

Inspirar-se: Buscar informació de projectes semblants pot ampliar el nostre ventall de referències i enriquir el nostre imaginari.

Experimentar: Si el procés proposa la transformació d'un espai o objecte, ens serà molt útil testejar-lo, posar-lo a prova, fer-lo servir de tantes maneres com se'ns passi pel cap.

FASE 2. DISSENY

Després de tota la informació recollida en la fase anterior, ara arriba el moment de fer servir tot la nostra imaginació i creativitat.

Pluja d'idees: És important deixar anar totes les idees que se'ns acudeixin, sense censurar-nos ni criticar o riure's de les idees dels altres. En aquest moment interessa la quantitat, no pas la qualitat.

Seleccionar: Totes les idees recollides han de passar un cribratge que permeti escollir les més adequades per donar resposta al repte del procés.

Desenvolupar: Les idees seleccionades han d'evolucionar per enriquir-se i arribar al detall necessari perquè en la següent fase es puguin materialitzar.

FASE 3. CONSTRUCCIÓ

Recursos: Cal preveure els materials, les eines i la maquinària necessàries. N'hi haurà que ja tindrem, d'altres que ens prestaran o d'altres que caldrà llogar o comprar. En alguns casos potser ens caldrà fer ús de tallers especialitzats o d'Ateneus de fabricació.

Persones: Cal pensar en qui participarà en el muntatge i en les habilitats de cadascú per repartir millors les tasques a realitzar. Si és un procés amb gent d'edats molt variades, és important que també involucrem els més petits a l'hora de construir.

FASE 4. CELEBRACIÓ

És important que el procés acabi amb una celebració (una festa, un àpat...) amb tots els participants per compartir l'experiència i els aprenentatges, enfortir els vincles (entre les persones participants i amb el propi projecte) i celebrar l'èxit del procés.

SISTEMES I METODOLOGIES COMPLEMENTÀRIES



APRENTATGE SERVEI (ApS)

L'ApS és una activitat que integra el servei a la comunitat amb l'aprenentatge de continguts, competències, habilitats o valors. En l'ApS es fonen intencionalitat pedagògica -adquisició d'aprenentatges i coneixements- i intencionalitat solidària -servei voluntari a la comunitat-. Per tant, en un projecte d'ApS els participants es formen tot treballant sobre necessitats reals de l'entorn escolar amb l'objectiu de millorar-lo. A més, estableix vincles i col·laboracions amb el teixit social, associatiu i comercial del barri.

L'ApS és una metodologia pedagògica on es posa l'alumnat al centre del projecte perquè pugui participar en la definició i planificació d'aquest i on el professorat realitza simplement una tasca d'acompanyament.

Per a les biblioteques és interessant desenvolupar projectes d'ApS en col·laboració amb centres educatius. El benefici és mutu: la biblioteca té el públic implicat, el centre disposa d'una proposta d'ApS i l'alumnat adquireix competències tot incidint en el disseny d'un espai que està al seu servei.

DESIGN THINKING

Mètode per generar idees innovadores que centra la seva eficàcia en entendre i donar solució a les necessitats reals de les persones usuàries.

El Design Thinking es desenvolupa tot posant en valor els següents factors:

- Generació d'empatia: analitzar les necessitats i desitjos de les usuàries.
- Treball en equip: aportar coneixement i singularitat de diferents persones.
- Generació de prototips: executar per avaluar i resoldre problemes per al disseny final.

El procés té una component lúdica ja que es pretén que es gaudeixi mentre es treballa per deixar anar la imaginació i treure el màxim profit del potencial de les participants.

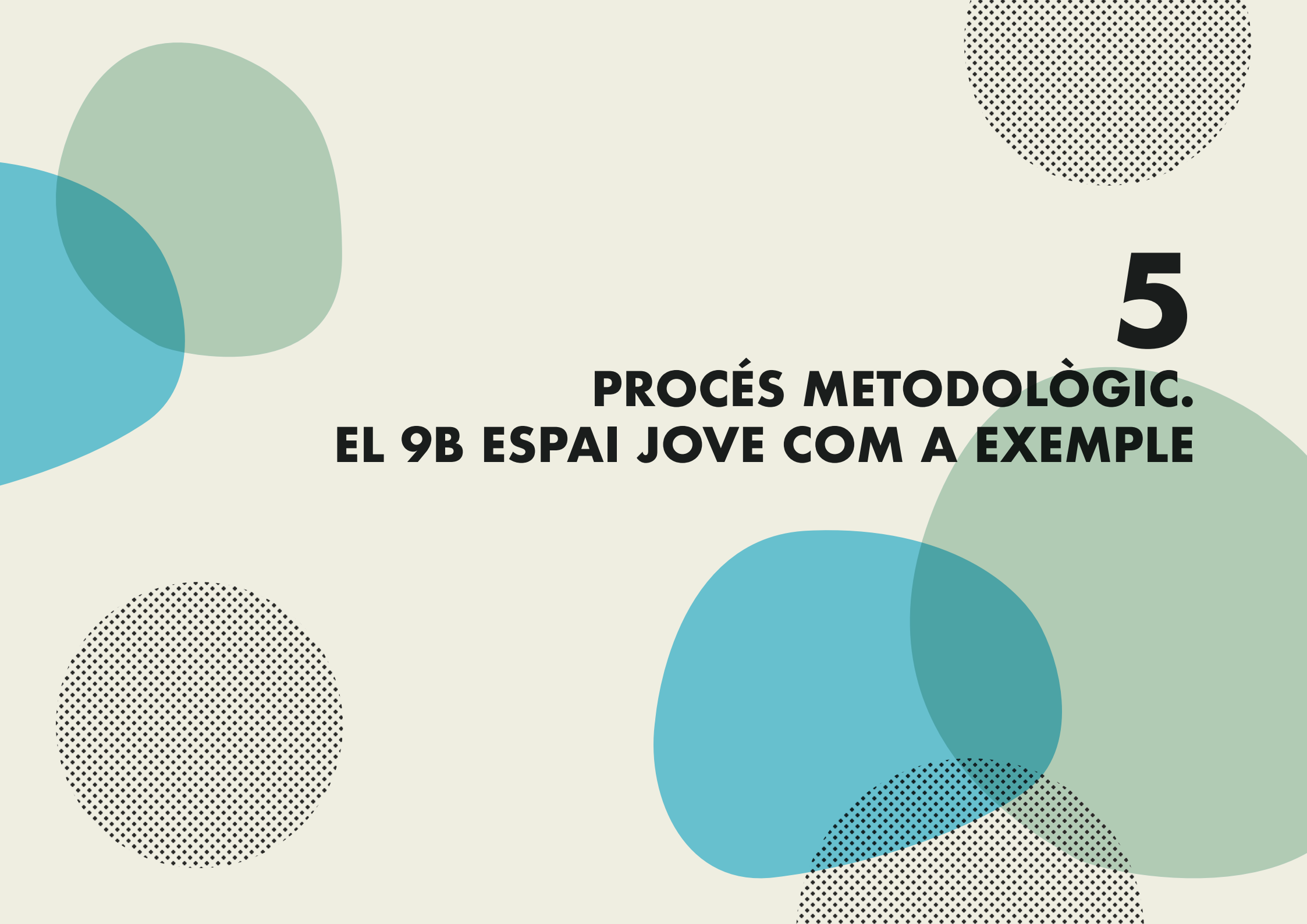
Les tècniques que s'empren tenen un alt contingut visual i plàstic per activar tant la ment creativa com l'analítica i facilitar el sorgiment de solucions innovadores i factibles.

El procés de Design Thinking es compon de 5 etapes no lineals -sempre es pot anar endavant i endarrere-: Empatia, Definició, Ideació, Prototipatge, Testeig.

STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics)

Sistema educatiu interdisciplinari que proposa desenvolupar processos d'ensenyament-aprenentatge de forma transversal a través de 5 àrees per tal de potenciar el pensament crític, la creativitat i l'adquisició de capacitats i competències a l'hora de resoldre problemes. El sistema s'inspira en les formes de treballar de la ciència i l'enginyeria, les quals estableixen relacions entre ciència, tecnologia i matemàtiques, per desenvolupar processos pràctics de disseny i resolució de problemes. Amb l'art com a cinquena disciplina es potencia la capacitat de resoldre problemes de forma creativa.

El sistema vol garantir un aprenentatge significatiu, contextualitzat i basat en projectes, que fomenti el desenvolupament de competències. És una metodologia que potencia l'"aprendre fent", cosa que millora la retenció i comprensió dels conceptes apresos a llarg termini gràcies a l'experiència vivencial. A més, fomenta el treball en grup i treballa diferents continguts curriculars de forma transversal.



5

**PROCÉS METODOLÒGIC.
EL 9B ESPAI JOVE COM A EXEMPLE**

FASES DEL PROCÉS DE COCREACIÓ



Seguint l'estructura d'un procés participatiu i l'esperit de la metodologia Design thinking, es van definir unes fases a seguir durant el procés de cocreació del 9B Espai Jove.

Seguidament s'explica el desenvolupament de cadascuna de les fases a través de l'experiència de les sessions que s'han dut a terme durant el procés.

El procés participatiu es va dividir en dues parts diferenciades: una primera part de **diagnosi i disseny** i una segona part de **construcció col·lectiva**.

Les fases definides per conduir cadascuna de les sessions del procés participatiu s'exposen a continuació.

A DIAGNOSI I DISSENY

L'objectiu és obtenir una proposta de disseny (artefacte d'emmagatzematge, moble per seure, estirar-se, llegir, trobar-se, espai de treball, etc.) que respongui a les necessitats de la pròpia gent jove a les biblioteques.

1 Diagnosi

- Detecció de necessitats de la gent jove.
- Reflexió i mostra de referències.
- Priorització de les necessitats i demandes.

2 Disseny

Ideació de solucions

- Pluja d'idees per respondre a aquestes necessitats i demandes.
- Concreció d'idees.

Desenvolupament del disseny

- Tria d'una solució i desenvolupament del disseny.
- Creació de plànols d'execució.
- Planificació de la producció.

B CONSTRUCCIÓ

L'objectiu és fer realitat un prototip dissenyat per la pròpia gent jove que respongui a les seves necessitats a les biblioteques. S'inclou la col·laboració d'altres agents del territori (Ateneus de fabricació).

3 Construcció

Planificació de la producció

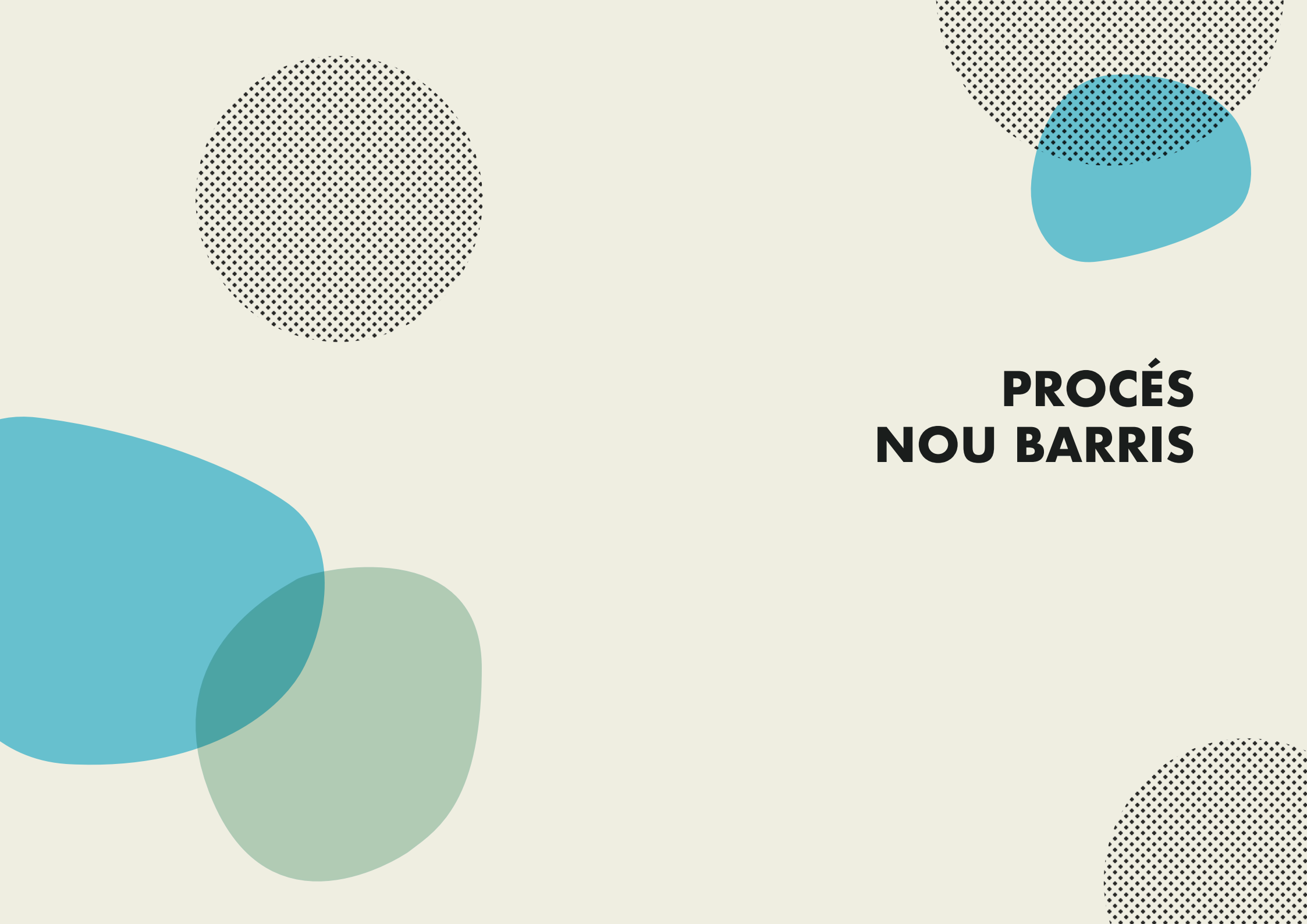
- Distribució de tasques i rols.
- Proveïment i control del material.

Producció del prototip

- Producció de les peces.
- Ús de maquinària especialitzada (tall làser, impressió 3D, etc.)

Muntatge del prototip

- Ensamblatge de les peces.
- Testeig (resistència, resposta a les necessitats).



PROCÉS NOU BARRIS

1. DIAGNOSI

SESSIÓ 1

11.02.2021

Duem a terme una acció de cocreació amb dos objectius:

En primer lloc, trencar el gel entre els participants i endinsar-se en el treball col·laboratiu.

En segon lloc, construir una estructura efímera que, col·locada al vestíbul de la biblioteca, servirà per recollir les opinions dels usuaris sobre l'espai jove.

- Què t'agrada?
- Què no t'agrada?
- Què t'agradaria millorar?

MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, retoladors

MATERIAL DE SUPORT

estructura efímera de muntatge modular



1. DIAGNOSI

SESSIÓ 2

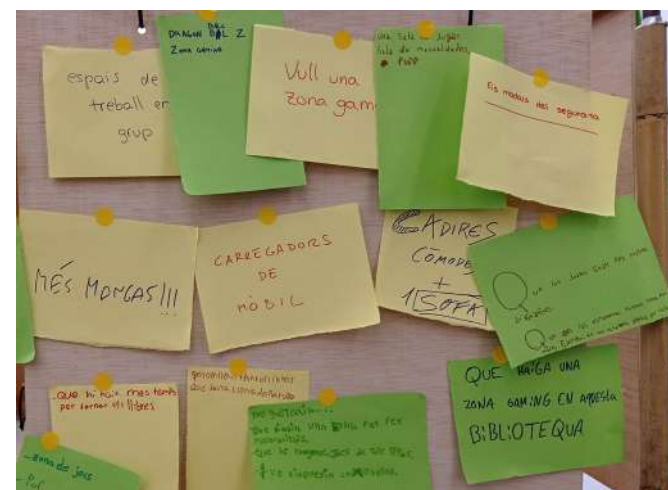
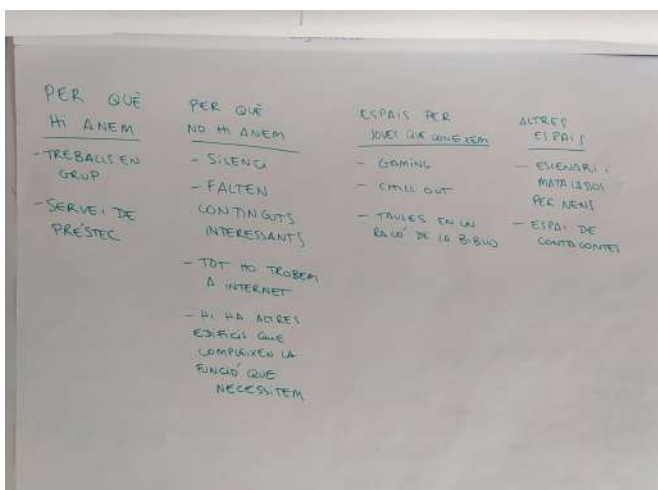
25.02.2021

Visitem la biblioteca i tots els espais de què disposa.

Debatem sobre els espais de les biblioteques i, concretament, sobre els espais per a joves.

Reflexionem sobre les accions que el jovent realitza a les biblioteques i pensem en com serien els espais ideals per dur a terme cada una d'aquestes accions.

Recollim les opinions que la gent ha deixat a l'expositor de l'entrada.



MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, retoladors, gomets

MATERIAL DE SUPORT

imatges o fitxes d'accions,
quadern d'exploració de la biblioteca,
plànol de la biblioteca

2. DISSENY

SESSIÓ 3

04.03.2021

Analitzem les opinions que la gent havia deixat a l'expositor.

Treballem en grups per generar les primeres idees del que volem aportar a l'espai jove per millorar-lo.

Cada grup exposa les seves propostes i les valorem a partir de tres criteris:

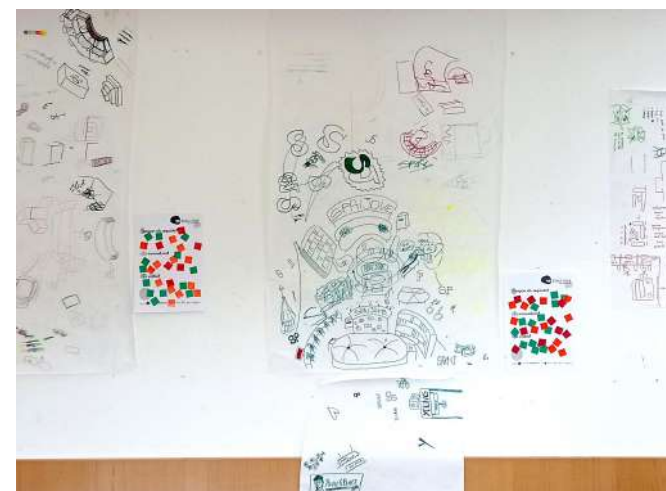
- Respon als requisits?
- És innovadora?
- És viable?

MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, retoladors, gomets

MATERIAL DE SUPORT

presentació amb imatges de referències
d'altres biblioteques,
fitxa de valoració de la proposta



2. DISSENY

SESSIÓ 4

11.03.2021

Veiem referències d'espais per a joves de diferents biblioteques del món.

Seguim treballant en grup amb l'objectiu d'afinar cada una de les propostes i concretar:

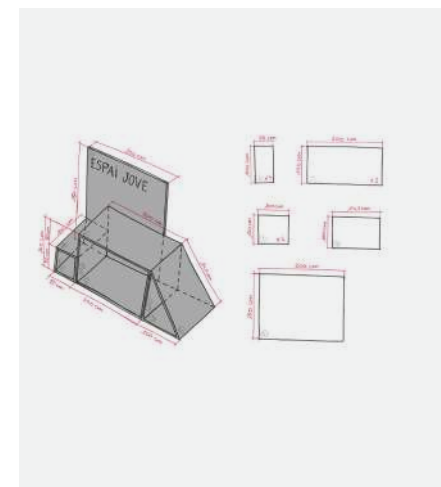
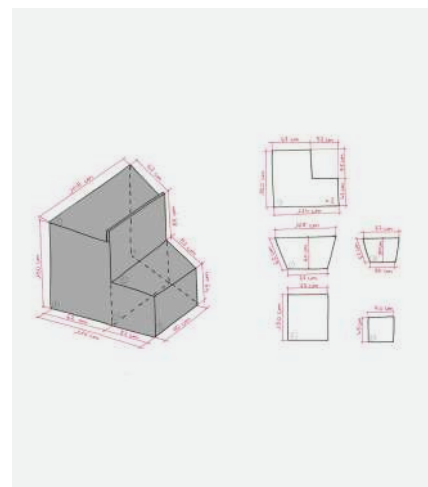
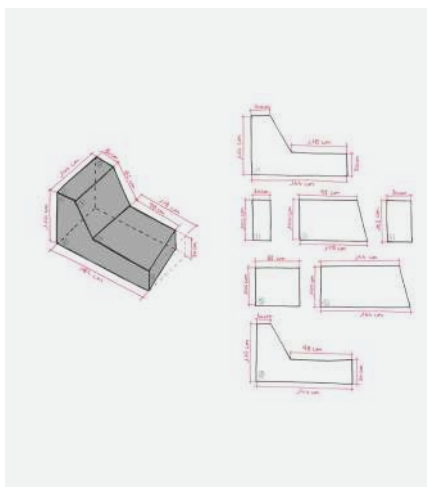
- A quins requeriments respondrà?
- Com s'utilitzarà?
- De quines peces es compondrà?
- Quins són els materials més adequats?
- Quines són les instruccions de muntatge?

MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, retoladors, gomets

MATERIAL DE SUPORT

presentació amb imatges de referències d'altres biblioteques,
fitxa de valoració de la proposta



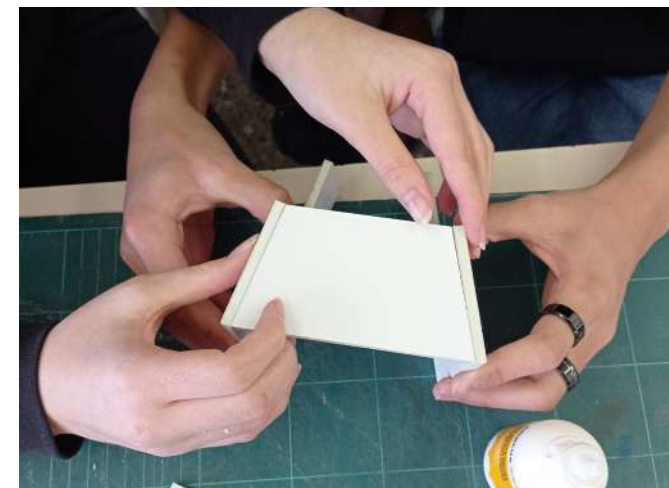
2. DISSENY

SESSIÓ 5

25.03.2021

Construïm les maquetes de cada una de les propostes a escala 1:10

Entre les diferents propostes, escollim la que finalment es produirà.

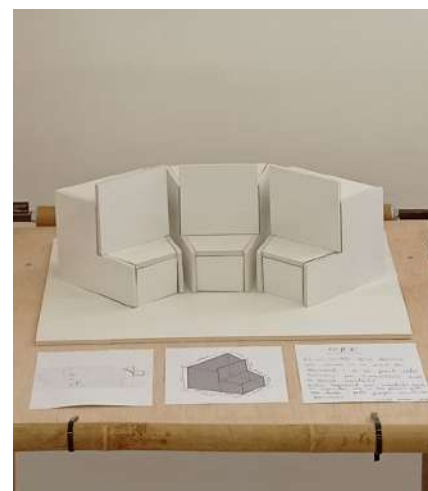
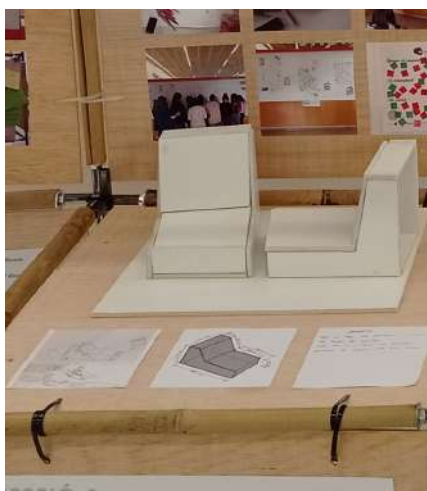


MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, regla, cúter cartró ploma (o altre material per fer maquetes)

MATERIAL DE SUPORT

dibuix acotat per fer la maqueta

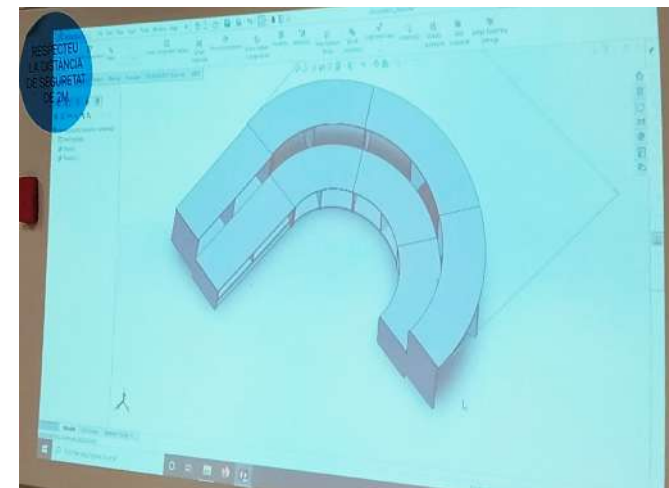


3. CONSTRUCCIÓ

SESSIÓ 6

07.04.2021

Treballem a l'Ateneu de Fabricació de Ciutat Meridiana, on generem les peces de l'objecte dissenyat i en muntem el primer prototip.



MATERIAL NECESSARI

taulers de fusta DM, martell

MATERIAL DE SUPORT

arxiu digital de les peces a tallar



3. CONSTRUCCIÓ

SESSIÓ 7

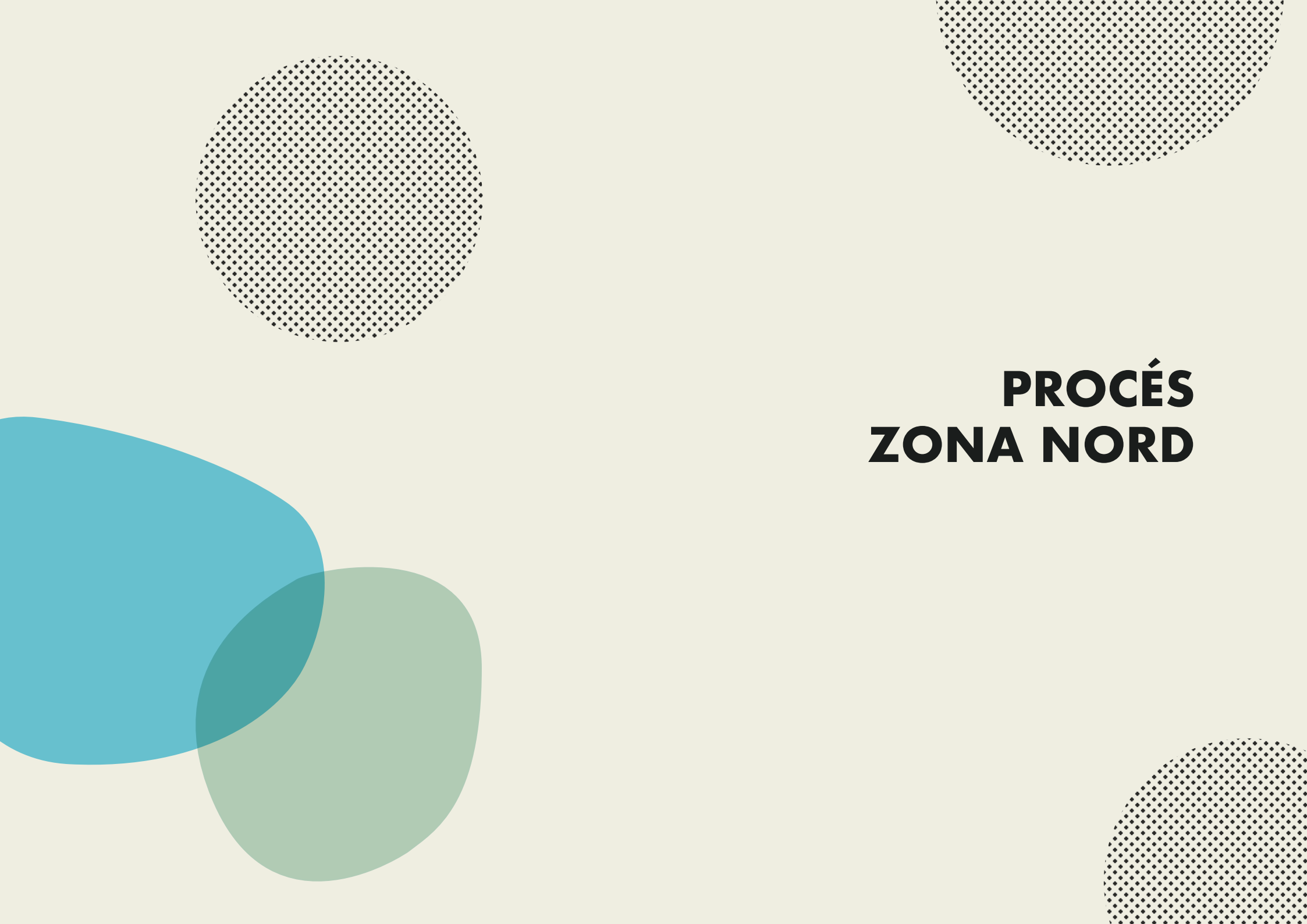
12.04.2021

Aquesta sessió, l'última, es desenvolupa a la Biblioteca Nou Barris, on es pinten i es munten els dos elements de mobiliari i es deixen instal·lats a la biblioteca.



MATERIAL NECESSARI

taulers de fusta DM tallats, martell, paper de vidre, guants, pintura, rodets, pinzells



PROCÉS ZONA NORD

1. DIAGNOSI

SESSIÓ 1

10.02.2021

Duem a terme una acció de cocreació amb dos objectius:

En primer lloc, trencar el gel entre els participants i endinsar-se en el treball col·laboratiu.

En segon lloc, construir una estructura efímera que, col·locada al vestíbul de la biblioteca, servirà per recollir les opinions dels usuaris sobre l'espai jove.

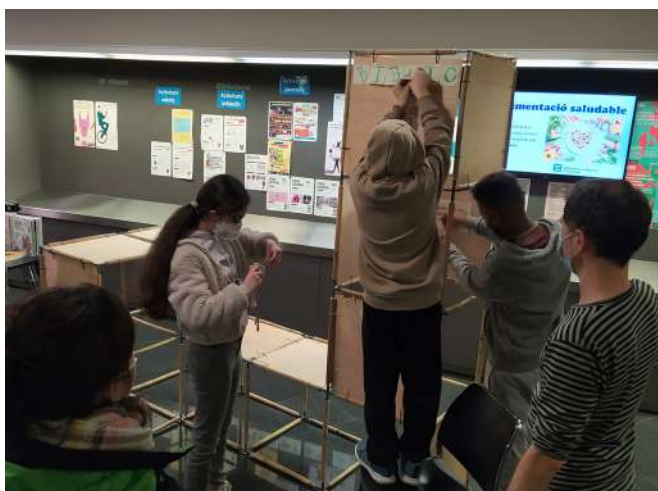
- Quina és la teva zona preferida de la biblioteca?
- Què hi fas a la teva zona?
- Què voldries millorar?

MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, retoladors

MATERIAL DE SUPORT

estructura efímera de muntatge modular



1. DIAGNOSI

SESSIÓ 2

03.03.2021

Visitem la biblioteca i tots els espais de què disposa.

Debatem sobre els espais de les biblioteques i, concretament, sobre els espais per a joves.

Reflexionem sobre les accions que el jovent realitza a les biblioteques i pensem en com serien els espais ideals per dur a terme cada una d'aquestes accions.

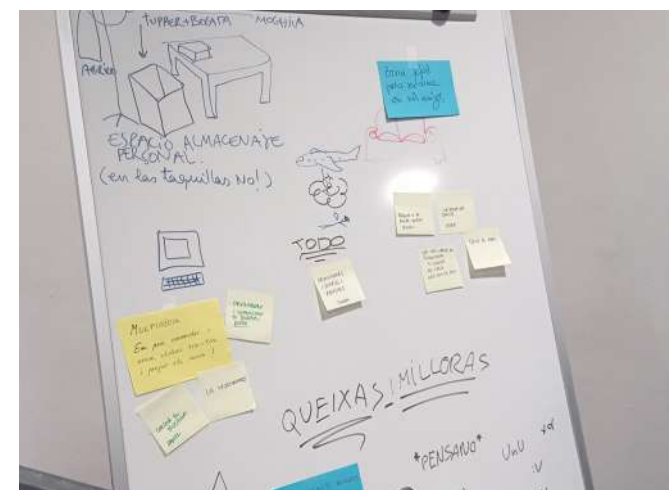
Recollim les opinions que la gent ha deixat a l'expositor de l'entrada.

MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, retoladors, gomets

MATERIAL DE SUPORT

imatges o fitxes d'accions,
quadern d'exploració de la biblioteca,
plànol de la biblioteca



2. DISSENY

SESSIÓ 3

10.03.2021

Veiem referències d'espais per a joves de diferents biblioteques del món.

Treballem en grups per generar les primeres idees del que volem aportar a l'espai jove per millorar-lo.

L'objectiu és afinar les propostes fins arribar a concretar:

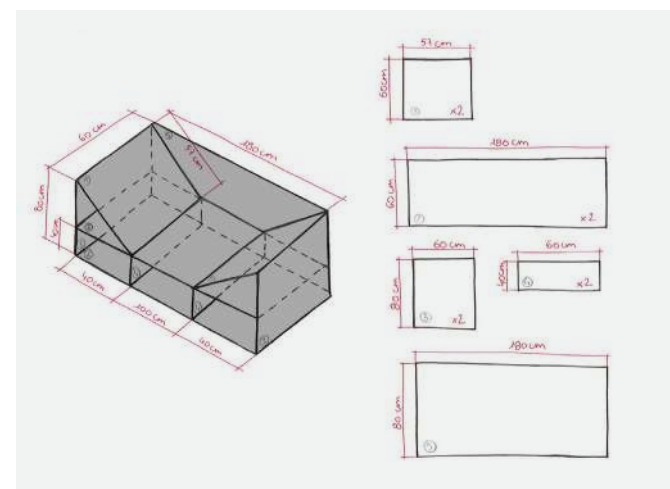
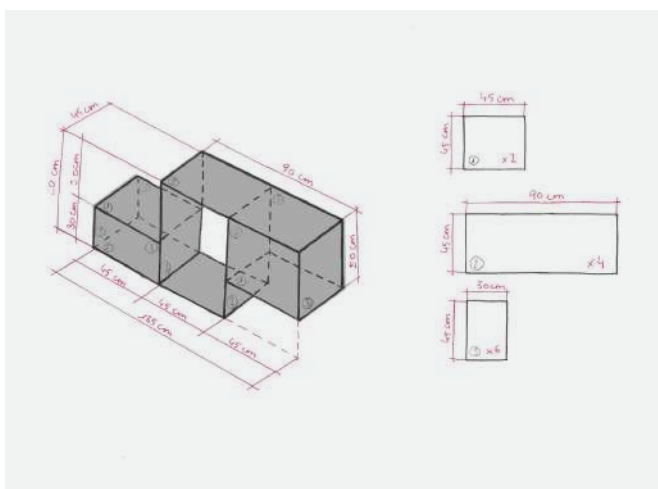
- A quins requeriments respondrà?
- Com s'utilitzarà?
- De quines peces es compondrà?
- Quins són els materials més adequats?
- Quines són les instruccions de muntatge?

MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, retoladors, gomets

MATERIAL DE SUPORT

presentació amb imatges de referències d'altres biblioteques,
fitxa de valoració de la proposta



2. DISSENY

SESSIÓ 4

24.03.2021

Construïm les maquetes de cada una de les propostes a escala 1:10

Entre les diferents propostes, escollim la que finalment es produirà.

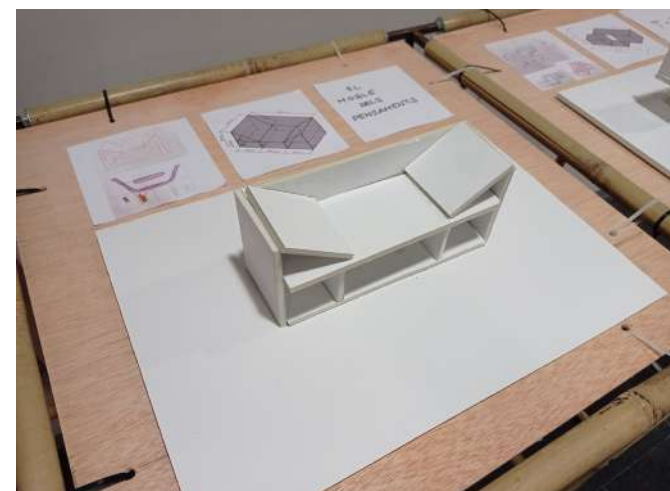
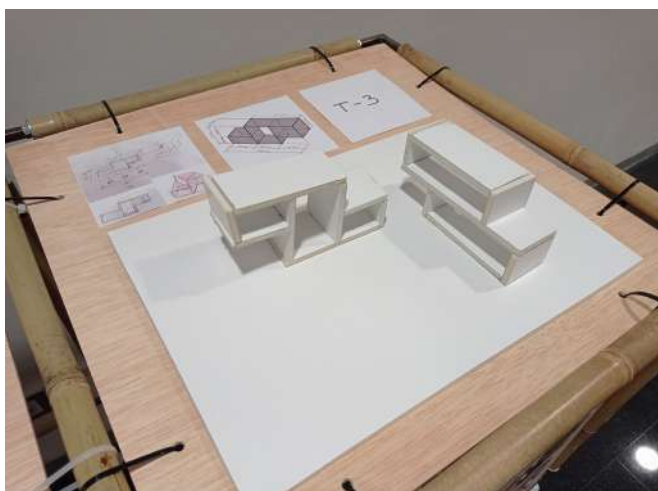


MATERIAL NECESSARI

paper, llapis, regle, cúter cartró ploma (o altre material per fer maquetes)

MATERIAL DE SUPORT

dibuix acotat per fer la maqueta



3. CONSTRUCCIÓ

SESSIONS 5 I 6

07.04.2021

A la primera sessió de construcció col·lectiva treballem a l'Ateneu de Fabricació de Ciutat Meridiana, on generem les peces de l'objecte dissenyat i en muntem el primer prototip.

21.04.2021

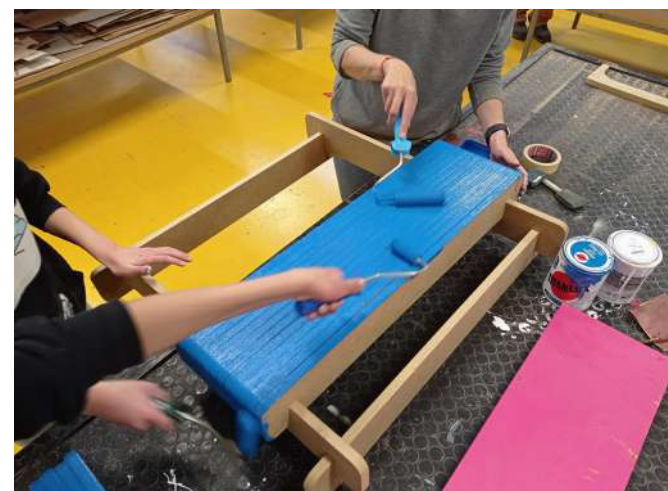
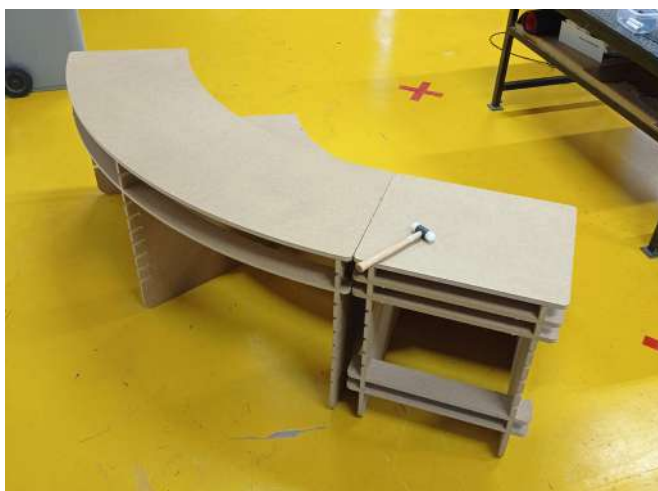
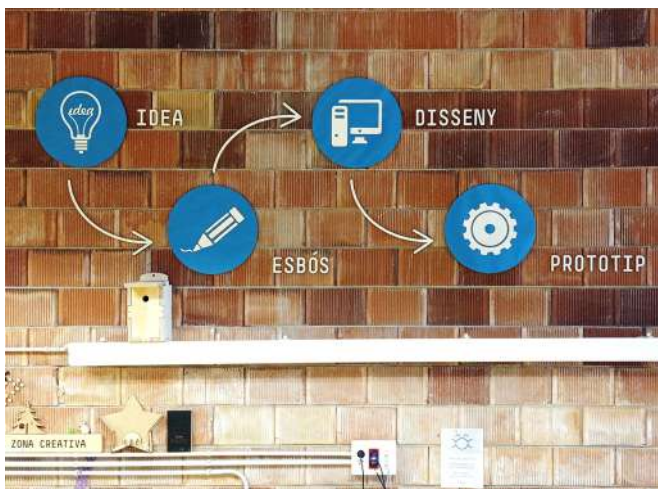
A la segona sessió seguim treballant a l'Ateneu de Fabricació de Ciutat Meridiana, on pintem les peces del mobiliari i les deixem llestes per poder-les muntar el proper dia.

MATERIAL NECESSARI

taulers de fusta DM, martell, paper de vidre, guants, pintura, rodets, pinzells

MATERIAL DE SUPORT

arxiu digital de les peces a tallar



3. CONSTRUCCIÓ

SESSIÓ 7

28.04.2021

Aquesta sessió, l'última, es desenvolupa a la Biblioteca Zona Nord, on es munten els quatre elements de mobiliari i es deixen instal·lats a la biblioteca.



MATERIAL NECESSARI

taulers de fusta DM tallats, martell, paper de vidre, guants, pintura, rodets, pinzells

RECU LL AUDIOVISUAL DEL PROJE CT E



Vídeos que expliquen el **9B Espai Jove**:

Fase de disseny:

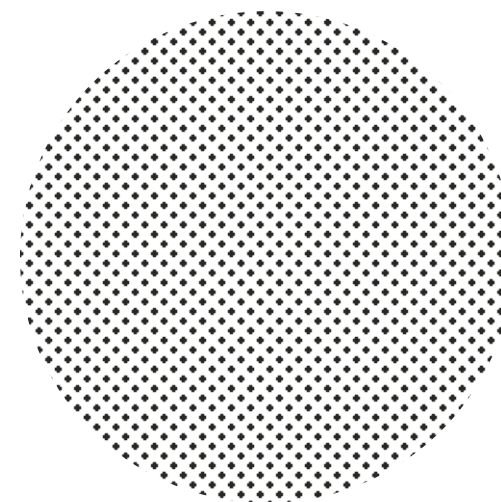
https://youtu.be/Y_5JEWbTs48

Procés complet:

<https://youtu.be/mt-U3l3O0Uk>

Vídeo produït per les biblioteques:

www.youtube.com/watch?v=028EbMN7dt0





6

REFERENTS DE PROJECTES DE COCREACIÓ

REFERENTS DE PROJECTES DE COCREACIÓ



EL GLOBUS VERMELL

1 Peça artística a la Plaça dels Drets dels Infants

Disseny participat amb dues escoles del barri de la Trinitat Vella d'una peça artística a partir de la descoberta de l'entorn i l'aprenentatge sobre la tradició dels jocs infantils.

2 Adequació del pati del Col·legi Maria Auxiliadora

Renaturalització de l'espai exterior de manera col·lectiva i participada amb la comunitat educativa per definir els nous usos que tindrà el pati de l'escola.

3 Chill - Àrea 51

Procés participatiu de disseny, construcció i condicionament de la zona exterior de l'Espai Jove Vallromanes amb ombra i vegetació.

MAKEA TU VIDA

4 Playground portàtil a Roquetes

Disseny i construcció col·lectiva d'una zona de jocs portàtil per produir situacions lúdiques i usos diversos per a la dinamització dels espais públics del barri de Roquetes (Barcelona).

5 Habitando el Espacio Exterior

Disseny i construcció col·lectiva d'un sistema de mobiliari per a exterior com a primera intervenció per a l'ampliació d'usos del pati/pàrquing de l'escola ID-Arte (Vitoria-Gasteiz).

6 Mobiliari Kn60Lab

Disseny i construcció col·lectiva de diferents equipaments per al laboratori temporal de Kn60Lab amb joves procedents de diferents entitats juvenils del barri del Raval .

1. PEÇA ARTÍSTICA A LA PLAÇA DELS DRETS DELS INFANTS



Segons l'article 31 de la Declaració dels Drets dels Infants:

“L’infant té dret al descans, al lleure, al joc i a la participació en activitats culturals i artístiques.”

Aquest és el punt de partida per abordar el disseny participat d’una intervenció artística en un espai públic de Trinitat Vella amb dues escoles del barri.

El projecte s’emmarca dins del Pla de barris de Trinitat Vella, del qual una de les actuacions previstes és la remodelació de la plaça Foradada per tal de dignificar l’espai, tot millorant-ne l’accessibilitat. L’actuació també preveu canviar el nom de la plaça pel de Plaça dels Drets dels Infants. L’actuació deixa vista una mitgera, la qual també és part d’aquest procés de remodelació, i, allà, es proposa crear-hi una intervenció artística amb la col·laboració dels infants del barri. Els temes principals per fer-la són: els Drets dels infants i la Memòria històrica del barri.

L’obra final proposada consisteix en una representació sobre planxes d’acer corten dels traçats més significatius del barri (antics camins, horta, el rec comtal, etc.) fusionada amb els dibuixos dels infants, els quals són representacions de jocs de carrer d’abans i d’ara.

AUTORS:

El globus vermell

AGENTS IMPLICATS

Escola Ramon i Cajal,

Escola Ramon Berenguer III

DATA

2018 - 2020

LLOC

Barri de la Trinitat Vella, Barcelona

FASE 1. DIAGNOSI

1. Itinerari de reconeixement

Itinerari de descoberta del barri amb un quadern d'explorador que conté plànols, fotografies i dades històriques.

El quadern permet recórrer i identificar elements de l'entorn tot establint punts d'aturada on es llencen preguntes i enigmes als participants per fer-los reflexionar sobre l'entorn i entendre la seva raó de ser.

2. Presentació + Debat sobre el passat del barri

L'Amador Expósito (Ass. Per la Recerca i la Divulgació de la Memòria de Trinitat Vella) fa una presentació sobre el passat del barri i l'ús del carrer per part dels infants i, a continuació, una exposició de jocs de la seva infància. Es fa debat comparant els jocs de carrer d'abans i d'ara i s'escriu un llistat col·lectiu de jocs per tal de que cada infant en triï un i en faci un esbós.

FASE 2. DISSENY

3. Treball artístic (tècnica del gravat)

Sessió de treball creatiu i plàstic dirigida a preparar els dibuixos per a la producció de l'art final.

Cada infant transforma el dibuix que ha fet a la sessió anterior en un dibuix simplificat a línia i el reproduïx en material de gravat.

Després s'utilitzen les plantilles per estampar diverses còpies del dibuix sobre paper.



FASE 3. CONSTRUCCIÓ

4. Construcció mural (maqueta de l'art final)

Sessió de treball creatiu on es fa una proposta de composició de l'art final.

Sobre un dibuix base que delimita la forma final de la intervenció, els alumnes col·loquen les estampacions dels dibuixos aplicant un criteri compositiu coherent i equilibrat.

El resultat és una representació simbòlica, per exposar a l'escola, de la peça que es col·locarà a la plaça.

5. Execució i col·locació de la peça definitiva

La peça s'ha produït durant l'any 2020. Els materials de fabricació principal són l'acer corten (per la peça que conté els dibuixos dels infants), l'acer inoxidable (per ocultar l'estructura) i l'acer galvanitzat per l'estructura de subjecció de la peça.

La peça artística està retroil·luminada en el seu perímetre per destacar els dibuixos dels infants també durant la nit.



2. ADEQUACIÓ DEL PATI DEL COL·LEGI MARIA AUXILIADORA



“El pati que somiem” és el projecte pedagògic en que tota la comunitat educativa ha treballat per donar idees per a un nou pati. Els espais exteriors de l'escola són diversos, amb un paviment majoritàriament de formigó, però també un pati de sauló i tot un espai anomenat “la muntanyeta”, amb pendent, terra, ombra i molta vegetació, on actualment no es pot entrar.

El canvi que es vol aconseguir va lligat a la voluntat d'incorporar l'espai exterior com a espai d'aprenentatge dins del projecte educatiu del centre.

Aquesta transformació es posa en pràctica treballant conjuntament amb tota la comunitat educativa, amb jornades on es realitzen col·lectivament parts del projecte. La magnitud d'aquest, tant física com comunitària, comporta la seva implementació per fases.

El projecte busca una renaturalització global del pati, incrementant la diversitat de materials, la vegetació i la connexió entre la muntanyeta i la resta del pati.

AUTORS:

El globus vermell

AGENTS IMPLICATS

Comunitat educativa del col·legi Maria Auxiliadora

DATA

2018 - 2023

LLOC

Terrassa

FASE 1. DIAGNOSI

1. Anàlisi del lloc

Es realitzen sessions amb una comissió formada per representants de la comunitat educativa (direcció, professorat, alumnat, famílies) on s'analitza l'estat actual del pati: característiques físiques, usos que s'hi desenvolupen, conflictes que s'hi generen, mancances, etc.

2. Aprenem de referències

Un cop feta la diagnosi del pati i detectada la problemàtica a solucionar, s'aprèn de referències d'altres projectes: sistemes d'introducció de la vegetació, de l'aigua, de l'ombra, diversificació de l'espai en usos, etc. Sempre en funció del que necessita la comunitat.

FASE 2. DISSENY

3. Disseny del projecte

A partir de la feina col·lectiva d'anàlisi, reflexió i disseny, es fa un projecte de transformació que s'anirà executant per fases. En aquest pati es va construir un prototip de jardineria-seient per incorporar arbres i, per tant, vegetació i ombra al pati, al mateix temps que es promouen les relacions socials i altres tipus de jocs més tranquils, més enllà del joc de pilota.



FASE 3. CONSTRUCCIÓ

4. Construcció en comunitat

Es realitzen sessions de construcció participativa amb la comunitat.

Per exemple: la construcció de la jardinera, intervencions simbòliques com representar a terra les noves zones verdes, introducció de paviment tou al pati.

5. Sempre cal celebrar

És important celebrar els objectius assolits, ja que contribueix a enfortir el sentiment de comunitat, a què els seus membres es coneguin millor i, per tant, puguin treballar de formar més compenetrada de cara als següents passos.



3. CHILL - ÀREA 51



L'Espai Jove de Vallromanes (Àrea 51), inaugurat el juliol de 2016, és un equipament municipal adreçat als joves amb un espai de 120 m2 situat a la planta baixa de la zona esportiva. L'accés es fa a través d'un camp de futbol amb baix nivell d'utilització.

Per desig dels usuaris es realitza un procés participatiu de disseny, construcció i condicionament de la zona exterior immediatament adjacent a l'espai. El taller pretén implicar els usuaris en el disseny i cura de l'espai exterior com a bé comunitari. De les sessions teòrico-pràctiques realitzades sorgeix el disseny d'un espai exterior amb dues zones ben diferenciades. D'una banda, una zona per seure, xerrar i trobar-se amb un banc en L, una tauleta i un banc mòbil existent. I d'altra banda, una altra zona amb un taulell alt a mode de barra i una taula baixa en L. Totes dues zones requereixen ser protegides del sol així que es preveu la col·locació de cables d'acer com a suport d'un umbracle vegetal futur.

En un moment del procés s'aprofita un esdeveniment lúdic i públic, l'EcoFira de Vallromanes, per fer el taller "L'umbracle dels joves", durant el qual es confeccionen elements que serviran per fer ombra a la nova Chill-Àrea mentre la vegetació va prenent protagonisme.

AUTORS:

El globus vermell

AGENTS IMPLICATS

Espai Jove de Vallromanes (Àrea 51)

DATA

2017

LLOC

Vallromanes

FASE 1. DIAGNOSI

1. Sessions d'observació, anàlisi i reflexió

En aquestes sessions parem a observar l'espai, detectar-ne les seves característiques (positives i negatives) i reflexionar sobre les necessitats que té la comunitat per ajudar a construir el repte que es vol assolir.



FASE 2. DISSENY

2. Sessions de disseny

Un cop feta la diagnosi, cal posar en ordre tota la informació. És interessant no perdre de vista les necessitats que es volen cobrir i les problemàtiques que es volen resoldre. Per això, tenir present un llistat de totes aquestes qüestions ajuda a focalitzar l'atenció cap a un objectiu concret.



Dibuixar l'entorn on s'actuarà i posar-hi mides, debatre, recollir i prioritzar idees de forma comunitària permet anar avançant cap al disseny més adequat a les necessitats de la comunitat. Treballar sobre plànol ens ajuda a ser fidels a la realitat, però també és interessant projectar en 3D.



FASE 3. CONSTRUCCIÓ

3. Sessions de construcció

Per passar a la fase de construcció hem d'haver planificat molt bé el procés. Hem de procurar sempre optimitzar els recursos (reutilitzar, reciclar, minimitzar els residus, etc.) i controlar bé els costos de producció.

És interessant observar què passa a l'entorn urbà i social per establir vincles i col·laborar en xarxa. Moltes vegades, es produeixen intercanvis enriquidors. Per exemple: Es va aprofitar l'EcoFira del poble per fer un taller de fabricació d'elements d'ombra.



4. PLAYGROUND PORTÀTIL A ROQUETES



El Playground portàtil de Roquetes, és un projecte que proposa la dinamització dels espais públics de barri de Roquetes a través de la creació d'artefactes lúdics que generin situacions lúdiques i usos diversos, des de la interacció i la diversitat.

L'objectiu principal del projecte és la facilitació d'eines per dinamitzar els espais públics de barri, generant espais de relació i convivència entre famílies de cultures diverses i amb especial incidència a les que no participen en els espais d'oci de la xarxa comunitària.

A la pràctica, això es tradueix en un artefacte lúdic que pot ser utilitzat per les diverses entitats de barri per a les seves activitats a l'espai públic.

Es tracta d'uns artefactes fàcilment muntables / desmuntables a través d'un sistema de cargols i palometes, que un cop desmuntats es col·loquen sobre un element mòbil que permet el seu transport. La seva forma permet generar situacions lúdiques

obertes que fomenten l'autonomia i la imaginació.

La seva facilitat d'ús els converteix en un artefacte intuïtiu, afavorint per tant la continuïtat i evolució en el seu propi ús.

AUTORS:

Makea Tu Vida

AGENTS IMPLICATS

Comissió de Lleure i Família de Roquetes, Camp de Treball i Centre Obert Muntanyès de la Fundació Pare Manel, Casal Infantil de Roquetes, "Més amb menys Bricolatge", Casal Infantil de Save The Children

DATA

2019

LLOC

Barri de Roquetes, Barcelona

FASE 1. DIAGNOSI

1. Encàrrec

El projecte, desenvolupat per Raons Públiques i Makea Tu Vida, sorgeix de la proposta del Pla de Barris de Roquetes que, al seu torn, canalitza la demanda de la Comissió de Lleure i Família de el Pla Comunitari de Roquetes que treballa per transformar els usos de places i carrers de barri a través del joc.

FASE 2. DISSENY

2. Sessions de disseny

Per al disseny de l'artefacte lúdic ens basem l'estructura de jocs mòbils Tetrakaidecahedral desenvolupada per Victor Papanek entre 1973-1975.

Es tracta d'un joc geomètric de grans dimensions, on cada mòdul està compost per 8 hexàgons equilàters de fusta units entre ells formant un octaedre truncat.

Nosaltres l'adaptem generant un nou sistema d'unió i uns elements hexagonals personalitzables.



FASE 3. CONSTRUCCIÓ

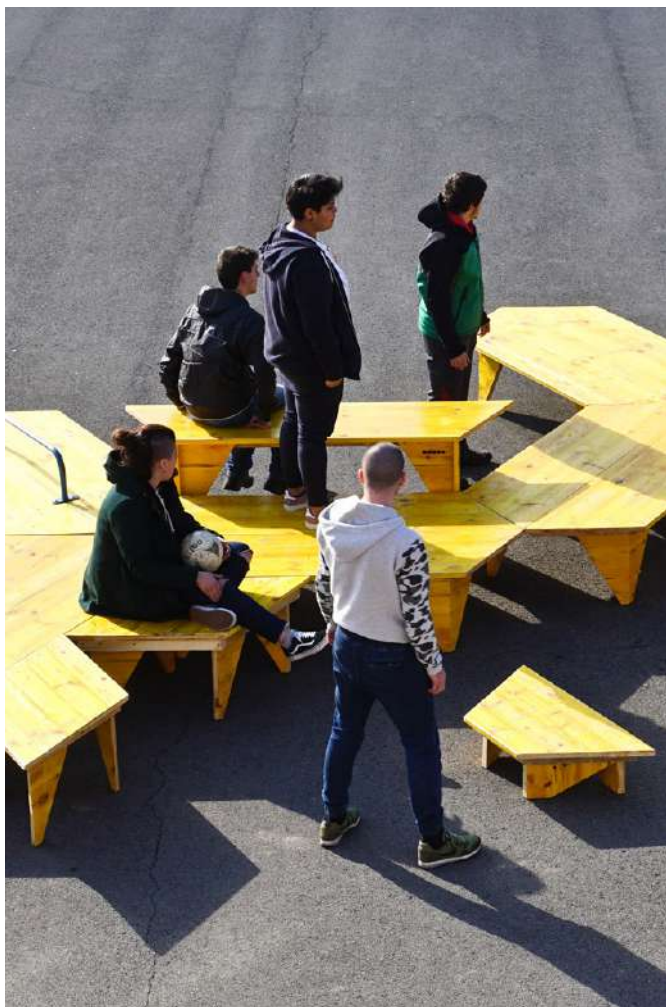
3. Sessions de construcció

La construcció dels artefactes es va desenvolupar a través d'un taller amb joves de Camp de Treball de la Fundació Pare Manel. Amb la col·laboració de l'Ateneu de Fabricació Ciutat Meridiana, tallem amb una fresadora CNC les peces hexagonals que componen els artefactes a partir de taulers de DM.

Durant 5 dies vam estar treballant intensament per construir diversos mòduls, fabricant nosaltres mateixos les peces metàl·liques connectores i acabats de les peces hexagonals.



5. HABITANDO EL ESPACIO EXTERIOR



Dins el marc de el programa IDaste se celebra el taller intensiu Habitant l'Espai Exterior de 4 dies de durada per al disseny i construcció col·lectiva d'un sistema de mobiliari per a exterior per ID · Art Escola d'Art i Superior de Disseny de Vitòria-Gasteiz.

El taller es proposa com una primera fase del projecte per a l'equipament dels espais exteriors de l'escola, actualment usats com a aparcament.

El treball parteix del reconeixement de l'espai, recopilant informació per realitzar una anàlisi i definició dels usos a desenvolupar, valorar les necessitats i establir possibles tipologies de mobiliari a generar com a equipament d'aquest espai.

Com a matèria primera per a la construcció dels equipaments es compta amb llistons de fusta i estructures metàl·liques procedents de la pròpia escola, així com alguns taulers tricapa d'encofrar cedits per una empresa local.

Simultàniament als processos de conceptualització, disseny i construcció, es realitza el treball de documentació del procés i la creació de les receptes dels resultats.

Aquest procés de documentació es plasma en una pàgina web (<http://espacioexterior.hotglue.me>) que mostra el procés, i tres receptes dels mòduls que es comparteixen a la plataforma El-Recetario.net, quedant a disposició de qui vulgui consultar-los.

AUTORS:

Makea Tu Vida

AGENTS IMPLICATS

ID·Arte Escuela de Arte y Superiorde Diseño de Vitoria-Gasteiz

DATA

2018

LLOC

Vitoria-Gasteiz

FASE 1. DIAGNOSI

1. Anàlisi i brainstorming

Discussió sobre l'objectiu de resultat final pensant en les inquietuds i necessitats dels alumnes. Classificació del material obtingut. Tenint en compte el material de què es disposa es van fer propostes individuals, i a partir d'aquestes es donen idees més desenvolupades. Finalment es fa una posada en comú amb els diferents plantejaments dels grups.



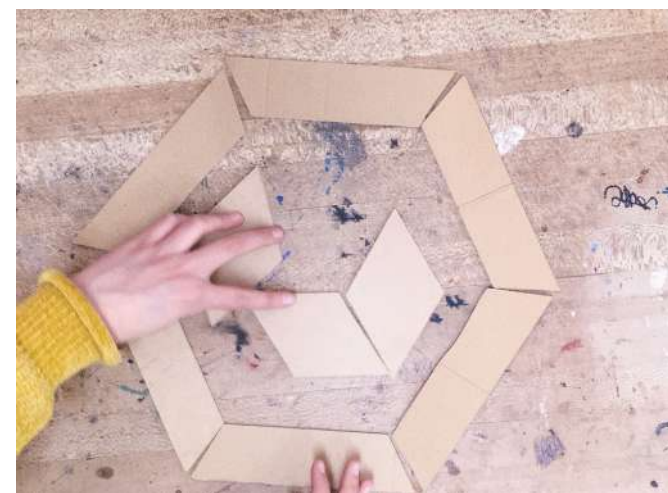
FASE 2. DISSENY

2. Disseny conjunt

A través de diverses dinàmiques de grup, es consensua finalment una proposta comuna d'un sistema de mobiliari per a exterior, formada per una família d'objectes conformada per 3 models diferents.

Els mòduls s'han dissenyat amb una geometria que permet disposar-los de diverses maneres, creant diferents composicions, adaptant-se

a les diferents necessitats de les usuàries i usuaris. Es prioritzen les formes geomètriques amb la finalitat de crear mòduls que permetin encaixar les peces amb facilitat i configurar diferents composicions, amb elements a diferents altures que poden formar bancs, plataformes, passarel·les, grades o una combinació de taules i cadires.



FASE 3. CONSTRUCCIÓ

3. Construcció de prototip

Amb les maquetes en cartró realitzem a escala 1:1 un prototip de cada tipus de moble. En tenir un resultat satisfactori en els models, procedim a realitzar una segona unitat de cada tipus. Ens adonem que el temps d'execució és molt més ràpid i creem una cadena de producció generant més models en menys temps.

Alhora ens encarreguem de documentar la pàgina web i crear el receptari del projecte.

4. Producció dels elements de mobiliari:

- *Ban&Co*: banc amb forma d'hexàgon allargat, amb una superfície de dos taulers que permet que puguin seure un nombre alt de persones.
- *Altete*: element de forma trapezoïdal i major altura que pot disposar-se a manera de taula o graderia.
- *3Rombos*: aquest banc té forma de rombe. Unint 3 unitats es fa un hexàgon.



6. MOBILIARI KN60LAB



Vam estar treballant en diferents equipaments per a les instal·lacions temporals de Kn60Lab, un projecte de vehiculació i construcció social per a les propostes d'usos de el futur centre juvenil a l'antiga fàbrica de Can Seixanta (El Raval).

Per a això vam estar treballant durant diferents moments i amb els diferents agents implicats en el projecte de Kn60Lab.

Durant les diferents sessions i amb la participació de més de 70 joves de diferents entitats juvenils de barri, vam completar el sistema de mobiliaris per Kn60Lab, que poc a poc i durant cada sessió les noies i nois anaven atorgant-los uns acabats propis, plens de color i formes que els suggeria la identitat de barri del Raval.

Aquest projecte mostra com els processos de cocreació no són necessàriament processos lineals, sinó que l'anàlisi, el disseny i la construcció poden tenir lloc paral·lelament. Això fa que un projecte sempre pugui ser revisat, adaptat i millorat per adequar-lo

a les necessitats reals que no s'han pogut preveure des de l'inici, o les que han anat sorgint a través de l'ús del disseny inicial.

AUTORS:

Makea Tu Vida

AGENTS IMPLICATS

Joves procedents de diferents entitats juvenils de barri, com Aula Jove, Aula Oberta, AEI Raval, Col·lectiu, Casal Atlas, Casal dels Infants

DATA

2018

LLOC

Barri del Raval, Barcelona

FASE 1. DIAGNOSI

1. Estudi de l'usuari

D'una banda havíem de treballar amb els futurs habitants de l'espai Kn60Lab, fent-los partícips de la construcció de l'espai.

El procés de Kn60Lab va arrencar amb dos mòduls de caseta d'obra instal·lats al mig de la Rambla del Raval i poc a poc hauríem d'anar generant els diferents equipaments a través de tallers de construcció col·lectiva, segons els usos que demandaven les pròpies usuàries i usuaris.

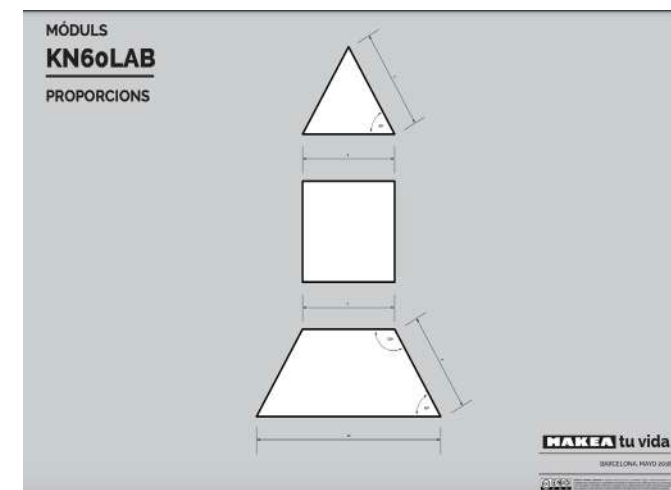
FASE 2. DISSENY

2. Disseny del prototip

Per la nostra part, vam projectar un sistema de mòduls que a través del joc en la composició de formes i la seva reconfiguració infinita ens poguessin servir tant de taules, seients o plataformes per a diferents usos que es programessin.

En la nostra tasca de recerca dels materials amb els quals realitzar aquests mòduls, ens centrem en materials derivats de les fusta per la seva fàcil

transformació, com laminats de conglomerat per a les superfícies d'ús, estructures de cadires de contralaminat per les potes i de taulons amb tractament per a exterior que utilitzem per a les estructures dels diferents mòduls.



FASE 3. CONSTRUCCIÓ

3. Construcció conjunta

A la part de muntatge col·lectiu, ha estat molt important plantejar-nos un sistema senzill i intuïtiu d'encaix d'aquestes peces que conformen els mòduls, perquè la seva replicabilitat fos el més comprensible possible per a nois i noies que no comptaven amb experiència en la realització de mobiliaris funcionals.

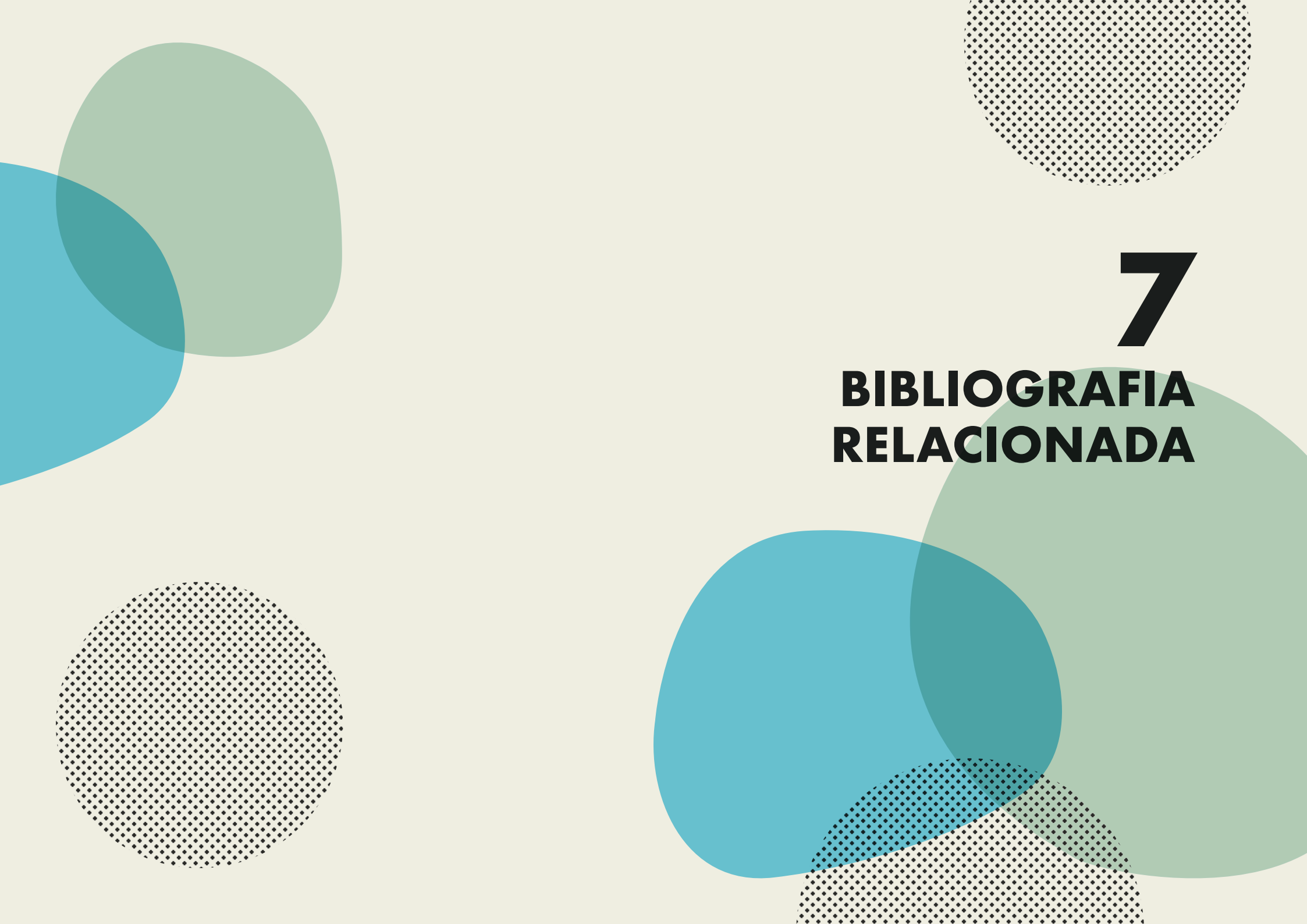


CONTINUÏTAT

4. Repensant i ampliant:

Després de l'arrencada de les activitats al Kn60Lab i el treball amb diferents comunitats d'usuàries, es va detectar la necessitat de donar suport als grups de ball que entrenen en diferents places de barri. Per això, vam construir uns mòduls mòbils de miralls, cada un d'1,2 m² de superfície que funcionen de manera individual i també es poden connectar amb els altres, que en conjunt formen una pantalla de miralls de gairebé 7,5 m².





7

BIBLIOGRAFIA RELACIONADA

BIBLIOTECUES



Tercer lloc

Oldenburg, R. (1991). ***Celebrating the Third Place: Inspiring Stories About the Great Good Places at the Heart of Our Communities***. Marlowe & Company

Oldenburg, R. (2001). ***The great good place***. Marlowe & Company

Carrascosa, M. (2016). ***Bibliotecas públicas, el tercer lugar***. Biblogtecarios. <https://www.biblogtecarios.es/mercedescarrascosa/bibliotecas-publicas-el-tercer-lugar/>

Interacció, Saez, J. (Dir.). (2019). ***Fem lloc al tercer lloc?*** DIBA. <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2019/tercer-lloc>

Servet, M. (2010). ***Bibliotecas, tercer lugar***. Bulletin des Bibliothèques de France, 4, 57-63. <https://bibliotecas2029.wordpress.com/2012/05/23/tercer-lugar/>

Universo Abierto. (2020). ***El tercer lugar y cuarto lugar***. Blog de la biblioteca de Traducción y Documentación de la Universidad de Salamanca. <https://universoabierto.org/2020/01/20/el-tercer-lugar-y-cuarto-lugar/>

Wikipedia. (2021). ***Tercer lugar***. https://es.abcdef.wiki/wiki/Third_place

Espais

Carrillo, A. (2013). ***Espacios de creación para niños y jóvenes***. Biblogtecarios. <https://www.biblogtecarios.es/anacarrillo/espacios-de-creacion-para-ninos-y-jovenes/>

Carrillo, A. (2014). ***Espacios de coworking, un servicio real en bibliotecas***. Biblogtecarios. <https://www.biblogtecarios.es/anacarrillo/espacios-de-co-working-un-servicio-real-en-bibliotecas/>

Ordás, A. (2019). ***Cómo crear una zona para jóvenes en la biblioteca***. Biblogtecarios. <https://www.biblogtecarios.es/anaordas/zona-para-jovenes-en-la-biblioteca/>

Ramírez, E. (2019). ***Escape rooms en bibliotecas***. Biblogtecarios. <https://www.biblogtecarios.es/eliramirez/escape-rooms-en-bibliotecas/>

Hàbits i usuaris

Becerra, D. (2011). ***El proceso de información en los jóvenes y las nuevas formas de lectura***. Biblogtecarios. <https://www.biblogtecarios.es/firmasinvitadas/el-proceso-de-informacion-en-los-jovenes-y-las-nuevas-formas-de-lectura/>

Cencerrado, L. M. (2016). ***Con el foco siempre en los usuarios de la biblioteca***. Biblogtecarios. <https://www.biblogtecarios.es/lmcencerrado/leer-escribir-y-hablar-en-la-biblioteca-fisica-y-virtual/>

Diputació de Barcelona. (2015). **Joves i serveis bibliotecaris: propostes de millora**. Gabinet de Premsa i Comunicació de la Diputació de Barcelona.
<https://www.diba.cat/documents/16060163/23868316/Joves+i+serveis+bibliotecaris+propostes+de+millora/7fd3be97-537d-47b8-b4f5-896c78442c8d>

Jornades “Els espais per a infants i joves a les biblioteques. Compartim recursos i reflexionem sobre arquitectura, biblioteques i públic infantil i juvenil”
 Bibbotó. 2015

- Per l'ocasió es va crear aquest blog amb l'objectiu de recollir tota la informació que es va generar:
<http://cocreacio.blogspot.com/>
- El globus vermell. (2015). **L'única cosa imprescindible que has de saber és on hi ha una biblioteca**.
<http://cocreacio.blogspot.com/2014/12/lunica-cosa-imprescindible-que-has-de.html>

Biblioteques exemplars

The Agency for Culture and Palaces. (2013). **Model programme for public libraries**.
<https://modelprogrammer.slks.dk/en/>

Arizona State University. (2013). **Phoenix Public Library joins ASU's Alexandria Co-working Network**.
<https://news.asu.edu/content/phoenix-public-library-joins-asus-alexandria-co-working-network>

Danish Agency for Libraries and Media, Ministry of Education and Culture in Finland, Norwegian Archive, Library and Museum Authority, Swedish Arts Council. (2010). **Nordic Public Libraries 2.0**. Danish Agency for Libraries and Media.
https://slks.dk/fileadmin/publikationer/publikationer_engelske/Nordic_public/Nordic_Public_Libraries_2.0.pdf

Global Site Plans - The Grid. **The Alexandria Co-Working Network: Libraries as Spaces for Community Innovation**.
<https://www.smartcitiesdive.com/ex/sustainablecitiescollective/alexandria-co-working-network-libraries-spaces-community-innovation/222556/>

Huggins, A. (2014). **Phoenix Public Library is Newest Location in Arizona State University's Alexandria Co-working Network**. Cision PRWeb
<https://www.prweb.com/releases/2014/01/prweb11500631.htm>

Laverdiere, S. (2019). **Modern 21st Century Libraries in Montreal**. Good Practices.
<https://obs.agenda21culture.net/en/good-practices/modern-21st-century-libraries-montreal>

PARTICIPACIÓ CIUTADANA



Ajuntament de Barcelona. (2016).

Impulsem la participació dels infants en els serveis i projectes municipals.

Ajuntament de Barcelona. Departament de Promoció de la infància de l'Àrea de Drets Socials.

https://ajuntament.barcelona.cat/premsa/wp-content/uploads/2018/10/ABCN_Infancia-participacio.pdf

Amor, X., Brinquis, M. (2007). ***La joventut i la participació ciutadana.*** Informes FRC, 3, 239-248.

https://fcampalans.cat/uploads/publicacions/pdf/08_amor_brinquis_informes%20frc3.pdf?phpMyAdmin=it42avlXAnYjTCZUe-VrZLa7kSf8

Ballester, M. (2013). ***La promoció de la participació juvenil des de l'acció comunitària.***

Generalitat de Catalunya. Departament de Benestar Social i Família. Direcció General de Joventut. Col·lecció Aportacions, 49.

https://dretssocials.gencat.cat/web/.content/JO-VENTUT_documents/arxiu/publicacions/col_aptacions/aportacions_49.pdf

Cortés, E. (2018). ***Dissenyar espais per jugar a la ciutat: els qui en saben més hi participen?*** El diari de l'educació.

<https://diarieducacio.cat/dissenyar-espais-per-jugar-a-la-ciutat-els-qui-en-saben-mes-hi-participen/>

Domènech, Miquel (Coord.). (2017).

Recomanacions per a una participació inclusiva i diversa. Ajuntament de Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona.

<https://centredocumentacioap.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=0d78ee-a347717ffe1a760784279616ad>

Lacol. (2018). ***Construir en col·lectiu.***

Pol·len edicions.

<https://drive.google.com/file/d/1fRE-Aa-ok4IDRLh3lrJe6HhNqoDNbri00/view>

Martín, A., Truñó, M. (2016). ***Participació de nois i noies a Barcelona.*** Institut infància i adolescència.

https://institutinfancia.cat/wp-content/uploads/2016/11/participacio_nois_noies_barcelona_oct2016.pdf

Pineda, L. (2018). ***Més enllà de garantir un dret: escoltar els infants és una necessitat.*** Social.cat.

https://www.social.cat/opinio/8816/mes-enlla-de-garantir-un-dret-escoltar-els-infants-es-una-necessitat?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter

Urbaning, D.A. (2016). ***Eines i tècniques de dinamització.*** Ajuntament de Barcelona, Gerència de drets de ciutadania, participació i transparència. Direcció de Democràcia Activa i Descentralització.

<https://media-edg.barcelona.cat/wp-content/uploads/2017/01/10113412/eines-i-t%C3%A8cniques-de-dinamitzaci%C3%B3.pdf>

COCREACIÓ



Abram, S. (2013). **Makerspaces in Libraries, Education, and Beyond.** Internet@Schools, march / april 2013. <https://teamhughmanatee.files.wordpress.com/2013/04/abram-makerspaces-in-libraries-education-and-beyond.pdf>

Belvis, E., Sasot, S. (2017). **Hack the school: Com dissenyar espais educatius per aprendre i conviure?** Fundació Jaume Bofill https://educaciodemacat.cat/sites/default/files/guia_hacktheschool_18.02_web.pdf

CO-CREATE. (2016). **Co-creation skills & training.** <http://www.cocreate.training/resources/crear>

CO-CREATE. (2019). **Creatividad colectiva. Cómo aprender a cocrear.** http://www.cocreate.training/wp-content/uploads/2019/03/co-design_essentials_ESP.pdf

CO-CREATE. (2018). **Co-create basics.** Presentació diapositives. <http://www.cocreate.training/wp-content/uploads/2018/07/CoCreate-basics-document.pdf>

Gómez, L., Rodríguez, X. (El globus vermell). (2019). **Arquiescola.** Col·legi d'Arquitectes de Catalunya. <https://www.arquitectes.cat/ca/coac/programa-educatiu>

Institut Infància i Adolescència de Barcelona (2020). **Eina de cocreació d'espais lúdics amb infants i adolescents.** IIAB-IERMB https://institutinfancia.cat/wp-content/uploads/2020/05/20200527_eina_cocreacio.pdf

Sabadell, L. (2012). **Guia pràctica per cocrear a l'escola.** http://mediambient.gencat.cat/web/.content/home/ambits_dactuacio/educacio_i_sostenibilitat/educacio_per_a_la_sostenibilitat/suport_educatiu/ambits_tematicas/participacio/experiencia_centres/guiacocreacio1.pdf

D.A. **Let's make: a guide for promoting making in libraries.** <http://www.letsmakeguide.com/>

D.A. (2014). **Making in the library toolkit: Makerspace resources task force.** YALSA. <https://www.ala.org/yalsa/sites/ala.org.yalsa/files/content/Making%2CDIY%26CraftingintheLibraryFINAL.pdf>

SISTEMES I METODOLOGIES COMPLEMENTÀRIES



Aprentatge Servei (ApS)

Associació Centre Promotor d'Aprentatge Servei. (2019). **Aprentatge Servei**.
Associació Centre Promotor d'Aprentatge Servei.
<https://aprenentatgeservei.cat/>

Consorci d'Educació de Barcelona.
Aprentatge i servei comunitari.
Consorci d'Educació de Barcelona.
<https://www.edubcn.cat/asc/>

Viquipèdia. (2021). **Aprentatge Servei**.
https://ca.wikipedia.org/wiki/Aprentatge_servei

Design Thinking

IDEO (2015). **Design Thinking for libraries**.
<http://designthinkingforlibraries.com/>

Dinngo. **Design Thinking en español**.
<https://www.designthinking.es/inicio/>

Wikipedia. (2021). **Pensamiento de diseño**.
https://es.wikipedia.org/wiki/Pensamiento_de_dise%C3%B1o

STEAM

aulaPlaneta (2018). **Educación STEAM: la integración como clave del éxito**.
<https://www.aulaplaneta.com/2018/01/15/recursos-tic/educacion-steam-la-integracion-clave-del-exito/>

Educación 3.0. (2018). **10 claves para implantar la educación en STEAM en el aula**.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/steam-en-el-aula/>

Inspiratics. **Proyectos STEAM: crear para aprender**.
<https://inspiratics.org/es/recursos-educativos/recursos/proyectos-steam-crear-para-aprender/>