

---

**Title of the project:** P-CUBE The Policy Game

---

**Contact:** Ixchel Pérez Duran (ixchel.perez@uab.cat)

---

**Web page:** <https://www.fondazionepolitecnico.it/en/initiatives/culture-and-human-capital/p-cube/>

---

**Area:** Innovación docente

---

## What

El objetivo de P-CUBE es crear juegos educativos para la enseñanza del análisis de políticas públicas, con especial énfasis en la teoría del cambio.

A través de los juegos, P-CUBE permitirá que los jugadores se familiaricen con las complejidades del diseño de políticas públicas mostrando cómo existen diferentes maneras de superar los obstáculos que impiden a los actuales sistemas de gobernanza abordar los problemas colectivos.

## Who

El proyecto está liderado por la Fondazione Politecnico di Milano (con el profesor Bruno Dente como coordinador). Los socios del consorcio son:

Politecnico di Milano (IT)

Technische Universiteit Delft (NL)

Universite du Luxembourg (LU)

Universitat Autònoma de Barcelona (ES)- IGOP

AISBL – La science pour la Democratie (BE)

Association des Agences de la Democratie Locale (FR)

P-CUBE es un proyecto financiado por la Unión Europea, que pertenece a la convocatoria Erasmus+ (Key Action2, Strategic Partnerships).

El presupuesto global es de 390.317€.

La investigadora principal por parte del IGOP es Ixchel Pérez Duran.

## Why

P-CUBE pretende mejorar la manera en que los estudiantes universitarios, pero también los profesionales del sector público, planificadores urbanos, miembros de organizaciones sociales y/o no gubernamentales, trabajadores sociales o científicos entienden el proceso de diseño de las políticas públicas.

P-CUBE aportará una visión innovadora sobre cómo se enseña este proceso de diseño de políticas públicas mediante el uso de un conjunto de juegos como herramienta de aprendizaje. El juego se digitalizará y estará disponible para una comunidad amplia.

De esta manera, P-CUBE contribuirá a:

- Mostrar cómo se toman las decisiones en la esfera pública y qué tipo de decisiones estratégicas pueden utilizar los promotores de una innovación en política pública.
- Ayudar a los jugadores/estudiantes/profesionales del sector público a familiarizarse con las especificidades del ámbito de la política concreta en la que estén implicados.

## How

El juego se diseñará teniendo en cuenta los estudios sobre Políticas Públicas y concretamente el libro “Understanding Policy Decisions”, Springer, 2014 originariamente en italiano y traducido al inglés y español.

Es a partir de este libro que se diseñaran los juegos basados en diferentes ámbitos de las políticas como la innovación urbana, la inclusión social, las políticas y ciencia, y también el diseño de políticas a nivel europeo. Estos juegos se diseñaran y probaran con estudiantes, profesionales del sector público y organizaciones sociales.

La teoría sobre la cual se basa el juego establece que un actor que desee introducir una innovación en una política no trivial (el emprendedor de la política) deberá enfrentarse a obstáculos que deriven de la oposición de otros actores y/o de la falta de recursos necesarios. Para superar dichos obstáculos, el emprendedor puede usar diferentes estrategias (como alterar la distribución de recursos, modificar el contenido de una decisión, transformar la interacción entre actores, elegir el momento adecuado para la decisión) en múltiples combinaciones posibles.

El juego estará disponible en una plataforma digital.

## When

P-CUBE es un proyecto de 3 años que empezó en setiembre de 2020 y finalizará en agosto de 2023.