
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: Innovació docent

What (què és)

L'objectiu de P-CUBE és crear jocs educatius per l'ensenyament de l'anàlisi de polítiques públiques amb especial èmfasi en la teoria del canvi.

Mitjançant els jocs, P-CUBE permetrà que els jugadors es familiaritzin amb les complexitats del disseny de polítiques públiques mostrant com existeixen diferents maneres de superar els obstacles que impedeixen als actuals sistemes de governança fer front els problemes col·lectius.

Who (qui en forma part i qui ho paga)

El projecte està liderat per la Fondazione Politecnico di Milano (amb el professor Bruno Dente com a coordinador).

Els socis del consorci són:

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 és un projecte finançat per la Unió Europea, que pertany a la convocatòria Erasmus+ (Key Action2, Strategic Partnerships).

El pressupost global és de 390.317€.

La investigadora principal per part de l'IGOP és Ixchel Pérez Duran.

Why (justificació / perquè del projecte)

P-CUBE pretén millorar la manera en que els estudiants universitaris però també els professionals del sector públic, planificadors urbans, membres d'organitzacions socials i/o no governamentals, treballadors socials o científics entenen els processos de disseny de les polítiques públiques.

P-CUBE aportarà una visió innovadora sobre com s'ensenya el procés aquest procés de disseny de les polítiques públiques mitjançant l'ús d'un conjunt de jocs com a eina d'aprenentatge. El joc és digitalitzarà i estarà disponible per una comunitat ampla.

D'aquesta manera, P-CUBE contribuirà a:

- Mostrar com es prenen les decisions a l'esfera pública i quin tipus de decisions estratègiques poden utilitzar els promotors d'una innovació pública.
- Ajudar als jugadors/estudiants/professionals del sector públic a familiaritzar-se amb les especificitats de l'àmbit de la política concreta en la que estiguin implicats.

How (com es porta a terme)

El joc es dissenyarà tenint en compte els estudis sobre Polítiques Públiques i concretament el llibre, "Understanding Policy Decisions", Springer, 2014 originàriament en italià i traduït al anglès i castellà.

És a partir d'aquest llibre que es dissenyaran els jocs basats en diferents àmbits de les polítiques com la innovació urbana, la inclusió social, les polítiques i ciència, i també el disseny de polítiques a nivell europeu. Aquests jocs es dissenyaran i provaran amb estudiants, professionals del sector públic i organitzacions socials.

La teoria sobre la qual es basa el joc estableix que un actor que desitja introduir una innovació en una política no trivial (l'emprenedor de la política) haurà d'enfrontar-se a obstacles que derivin de l'oposició d'altres actors i/o la falta de recursos necessaris. Per superar aquests obstacles, l'emprenedor podrà fer servir diferents estratègies (com alterar la distribució de recursos, modificar el contingut d'una decisió, transformar la interacció entre actors, escollir el moment adequat per la decisió) en múltiples combinacions possibles.

El joc estarà disponible en una plataforma digital.

When (durada prevista)

P-CUBE és un projecte de 3 anys que ha començat al setembre de 2020 i finalitzarà a l'agost de 2023.