

07/10. Dinàmica Sessió TED. Barreres, Oportunitats i Propostes d'incorporar l'experiència viscuda en la recerca i la innovació

En el marc del **Technology Exploration Day 2026** es va plantejar una dinàmica participativa amb l'objectiu d'identificar barreres, oportunitats i propostes per incorporar l'experiència viscuda en la recerca i la innovació.

La jornada va incloure una **sessió de treball participativa** estructurada en dos grups, plantejant una dinàmica de treball basada en la discussió a partir d'un cas concret.

Una vegada presentada la situació plantejada, els grups van poder discutir durant aproximadament 40 minuts, per posteriorment tenir un espai de 10 minuts per exposar les seves troballes a debat i finalitzar amb una posada en comú i síntesis de les conclusions.

La **situació**¹ plantejada partia d'un cas concret: un grup de recerca i desenvolupament tecnològic està treballant en una aplicació mòbil destinada a ajudar persones amb problemes de salut mental a identificar canvis en el seu estat emocional i oferir-los recursos de suport. A partir d'aquesta situació, també es va proporcionar als grups un seguit de preguntes orientatives per tal de facilitar la reflexió sobre com incorporaria aquesta perspectiva en la recerca.

L'objectiu de la dinàmica era reflexionar sobre com incorporar la perspectiva de les persones amb experiència viscuda al llarg de tot el cicle de recerca, des de la identificació de la necessitat fins a l'avaluació i la implementació de la solució.

La reflexió es va estructurar en tres grans blocs: barreres, oportunitats i propostes².
Podeu veure totes les aportacions en l'annex 2.

Barreres: què pot dificultar una participació real?

¹ Veure Annex 1.

² Veure Annex 2.

Durant la dinàmica es van identificar diverses barreres que poden dificultar la participació efectiva de persones amb experiència viscuda en processos de recerca i innovació.

En primer lloc, es van destacar aspectes relacionats amb **la situació personal i la vulnerabilitat de les persones participants**. La disponibilitat, estat emocional, motivació o capacitat per mantenir una participació continuada poden variar al llarg del temps. També es va assenyalar la possible existència de **resistències** a participar en determinats processos, especialment quan aquests poden generar incomoditat, exposició personal o desconfiança.

Un altre element rellevant va ser **l'estigma associat a la salut mental**, el qual pot dificultar que algunes persones vulguin compartir la seva experiència o participar públicament en un projecte. En aquest sentit, generar espais segurs i de confiança esdevé especialment important.

També es van posar sobre la taula les qüestions relacionades amb **la confidencialitat, la privacitat i els aspectes legals**. Quan es treballa amb experiències personals i informació potencialment sensible, cal garantir que les persones coneguin com es recollirà, utilitzarà i protegirà la informació que comparteixen. És important la transparència amb les persones amb experiència viscuda, a més d'informar-les sobre els seus drets, generant un espai segur i de confiança mutu.

La **capacitat d'alfabetització i comprensió** també pot actuar com una barrera, especialment quan els processos de recerca o desenvolupament tecnològic utilitzen llenguatges, conceptes tècnics o metodologies difícils d'entendre. Perquè la participació sigui real, cal adaptar la comunicació i facilitar que totes les persones puguin comprendre què se'ls demana i quin paper poden tenir.

Finalment, es van identificar barreres de caràcter més **pràctic i organitzatiu**, com la burocràcia, els processos excessivament complexos o la dificultat d'arribar i establir contacte amb el grup clau. També es va destacar la importància del **seguiment evolutiu del procés**, ja que les necessitats i les possibilitats de participació poden canviar al llarg del projecte.

En conjunt, les barreres identificades mostren que incorporar l'experiència viscuda no depèn únicament de la voluntat de l'equip investigador, sinó també de la capacitat del projecte per adaptar-se a les circumstàncies, necessitats i possibilitats de les persones participants, així com la voluntat d'aquestes de formar part activa en el projecte.

Oportunitats: què pot aportar l'experiència viscuda?

Pel que fa a les oportunitats, els grups van destacar com la incorporació de la perspectiva de les persones amb experiència viscuda pot contribuir a fer que la recerca i les solucions desenvolupades siguin **més adequades a les necessitats reals de les persones destinatàries**.

Un dels aspectes esmentats va ser l'**empoderament de la persona**, entenent-la no només com a receptora d'una solució, sinó com una agent amb capacitat per aportar coneixement, identificar necessitats i influir en les decisions del projecte.

També es va posar en valor la possibilitat de **reduir biaixos en la participació i en el procés de disseny**. Incorporar diferents experiències i perspectives permet ampliar la mirada de l'equip investigador i evitar que les decisions es basin únicament en la visió dels professionals o dels equips tècnics.

Un altre element identificat va ser la importància del **respecte i el reconeixement de la resiliència** de les persones participants. La seva experiència pot aportar un coneixement que difícilment es pot obtenir només a través de dades quantitatives o de la literatura científica.

La dinàmica també va posar en valor la necessitat de treballar des de la **flexibilitat i la transparència**, així com des de la **humilitat de l'equip investigador en els processos de cocreació**. Escoltar l'experiència viscuda implica estar disposat a revisar plantejaments, reconèixer que no es tenen totes les respostes i acceptar que les persones participants poden qüestionar o modificar les idees inicials del projecte.

Finalment, es va destacar especialment l'**adequació de la solució a les necessitats reals de les persones usuàries finals**. La participació directa, i involucració al llarg de tot el procés, de les persones destinatàries pot ajudar a detectar problemes, necessitats o barreres que no havien estat identificades inicialment i, per tant, contribuir a desenvolupar eines més útils, accessibles i significatives.

Propostes: com podem fer que aquesta participació sigui real?

En aquest bloc, que va concentrar el nombre més gran d'aportacions, les idees es van centrar sobretot en fer que la **participació sigui activa, continuada, reconeguda i significativa**.

Es va plantejar la importància de conèixer les necessitats i els punts de dolor de la població objectiu, entendre l'ús que es farà de la solució i fer un mapatge dels agents implicats. Per aconseguir-ho, es van proposar eines com entrevistes, testimonis, observació i escolta activa, així com preguntar directament a les persones en què volen participar i quin paper volen tenir.

També es va destacar la importància de treballar en metodologies àgils, **prototips**, activitats de **testatge** i processos iteratius, incorporant el **feedback** i mantenint la possibilitat de fer un pas enrere si és necessari. Finalment, es va proposar cocrear l'avaluació, conèixer l'impacte d'experiències prèvies i reflexionar sobre com incentivar i compensar la participació.

Conclusions

La dinàmica va posar de manifest que incorporar l'experiència viscuda no significa només consultar les persones al final del procés, sinó integrar la seva perspectiva des de la definició del problema fins a l'avaluació i la implementació.

El fet que el bloc de propostes concentrés més idees evidencia l'interès dels participants per passar de la reflexió a l'acció i identificar formes concretes de fer que la participació sigui real i tingui impacte.

La principal conclusió³ és, per tant, que cal passar de 'donar veu' a les persones a garantir que aquesta veu tingui capacitat real d'influència en les decisions i en el resultat final de la recerca i la innovació.

³ Veure Annex 3

Annex 1:

Situació: “Un grup de recerca i desenvolupament tecnològic està treballant en una nova aplicació mòbil per ajudar persones amb problemes de salut mental a identificar canvis en el seu estat emocional i oferir-los recursos de suport.

El grup vol incorporar la perspectiva de persones amb experiència viscuda per assegurar que l'eina respon a necessitats reals i és útil, accessible i adequada per a les persones a qui s'adreça.”

1) A partir d'aquesta situació, cada grup ha de reflexionar sobre com incorporaria aquesta perspectiva al llarg del cicle de recerca a partir de les preguntes orientatives com les següents:

- **Identificació del problema i definició de les necessitats:** Com podem incorporar persones amb experiència viscuda per identificar quins problemes o necessitats s'han d'abordar? Quines preguntes hauríem de fer-nos abans de començar a dissenyar la solució?
- **Disseny i desenvolupament de la solució:** Quin paper poden tenir aquestes persones en el disseny de l'aplicació?
- **Proves i validació:** Com podem incorporar-les durant les proves de la tecnologia? Què hauríem de validar amb elles i com recolliríem i incorporaríem el seu feedback?
- **Avaluació:** Quin paper poden tenir en l'avaluació de la solució? Quins aspectes hauríem d'avaluar des de la seva perspectiva, més enllà dels resultats tècnics o clínics?
- **Implementació i transferència:** Com podem garantir que la seva perspectiva continua present quan la solució s'implementa o es trasllada a altres contextos?

Cada grup haurà d'identificar i acordar algunes idees clau i propostes concretes.

2) Posteriorment, cada grup ha de classificar les seves aportacions en tres blocs: Barreres, Oportunitats i Propostes.

(Color taronja) ● **Barreres:** Què pot dificultar la participació al llarg del cicle de recerca?

(Color verd) ● **Oportunitats:** Què pot aportar la incorporació de persones amb experiència viscuda?

(Color blau) ● **Propostes:** Què podem fer perquè aquesta participació sigui real, significativa i tingui impacte en el projecte?

3) Posada en comú final entre tots els grups

Annex 2:

Barreres:

- La situació de la persona
- Motivació
- Confidencialitat
- Aspectes legals i de privacitat
- Estudi/seguiment evolutiu del procés
- Capacitat d'alfabetització
- Estigma
- Resistència
- Burocràcia
- Vulnerabilitat

Oportunitats:

- Empoderar la persona en la seva capacitat
- Evitar biaixos en la participació
- Respecte i resiliència
- Flexibilitat i transparència
- Humilitat de l'equip en la cocreació
- Aconseguir solventar les necessitats reals

Propostes:

- Incorporar el feedback
- Identificar els pain points
- Fer un mapping dels stakeholders
- Saber com incentivar i compensar la participació
- Entendre l'ús que es vol fer de l'app
- Preguntar quines són les seves necessitats
- Escolta activa
- Actuar de manera proactiva
- Entrevistes
- Testimonis
- Observació

- Identificar la població clau
- Preguntar en què volen participar
- Escoltar-les
- Cocrear l'avaluació
- Empatia
- Definir bé la recerca
- Poder tornar enrere si és necessari
- Prototips
- Preguntar per l'impacte d'experiències o solucions que hagin provat anteriorment
- Activitats de testatge

Annex 3

