

KIDS Living Lab

Atles de Senyals Febles

Un projecte de

KID'S
CLUSTER



Iaac Advanced
Architecture
Barcelona

 **descoberta**

D'EP

Amb el suport de

ACCIÓ
Catalonia
Trade & Investment

 **Generalitat
de Catalunya**

Què són els Senyals Febles?

Un senyal feble és un indicador primerenc de canvi que té poc o cap impacte en el present, però té el potencial de desencadenar grans transformacions en el futur.

Es pot entendre com una **tendència abans de ser tendència**: un debat emergent, un comportament que encara és minoritari, una tecnologia que encara no ha arribat al gran públic, o una pràctica social que està canviant de forma silenciosa. Quan es detecten a temps, els senyals febles es converteixen en una eina de disseny poderosa: ens permeten obrir converses i anticipar futurs possibles abans que passin.

A diferència de les tendències consolidades —ja visibles i estudiades—, els senyals febles requereixen atenció activa. Sempre són més clars en retrospectiva, i per això el moment de treballar-hi és precisament ara, quan encara són fràgils i oberts a la interpretació.

En el context del KIDS Living Lab, aquest enfocament ens permet preguntar-nos: Què està canviant en el món de la infància que encara no veiem amb claredat? Quins petits indicis d'avui anticipen els grans reptes del benestar infantil del demà?

També coneguts com:

BLACK SWAN

WILD CARD

TENDÈNCIA EMERGENT

SENYAL PRECURSOR

INDICADOR DISRUPTIU

El KIDS Living Lab i la infància com a laboratori

El KIDS Living Lab és un projecte de l'IAAC i el Fab Lab Barcelona que adapta la metodologia de l'Atlas of Weak Signals al sector infantil. Partim de la convicció que la infància no és només la destinatària de les polítiques i els dissenys del futur, sinó també un actor actiu en la seva construcció.

Per fer-ho, hem revisat els senyals febles originals de l'Atlas i els hem reinterpretat des de les **cinc dimensions del benestar infantil**, creant un munt de cartes específic que connecta cada senyal amb els reptes reals de nens, famílies, educadors, institucions i empreses del sector.

Les 5 dimensions del benestar infantil

El munt de cartes del KIDS Living Lab està organitzat al voltant de cinc grans dimensions que defineixen el benestar de la infància. Cada senyal, àrea d'oportunitat, fricció i disparador està vinculat a una o diverses d'aquestes dimensions, cosa que permet orientar el treball segons el repte específic del grup.

Benestar físic i entorns saludables

Alimentació, activitat física, descans, serveis sanitaris i habitabilitat. Tot allò que afecta el cos de la infància i l'espai físic en el qual creix.

Àrees d'oportunitat

Alfabetització Alimentària Crítica
Urbanisme Actiu i Dinàmic
Humanització de l'Experiència Clínica

Benestar mental i emocional

Salut mental, regulació emocional, vincles afectius i relacions socials. El món interior de la infància i la seva capacitat per gestionar-lo.

Àrees d'oportunitat

Arquitectures d'Autogestió Emocional
Presència Digitalment Responsable
Prevenició i Detecció Precoç Comunitària

Benestar social i comunitari

Inclusió, participació i capital social. La relació de la infància amb la seva comunitat, barri i institucions.

Àrees d'oportunitat

Disseny Universal de l'Experiència Infantil
Governança de l'Espai Públic Infantil
Xarxes de Suport Intergeneracional

Benestar educatiu

Oportunitats d'aprenentatge, entorns informals i competències per al futur. Com i on aprenem la infància avui.

Àrees d'oportunitat

Ecosistemes de Sabers Expandits
Aprenentatge Basat en Reptes Comunitaris
Alfabetització per al Futur Crític

Benestar espiritual i de valors

Identitat, valors i capacitat de decisió moral. La construcció d'un jo lliure i conscient en un entorn complex.

Àrees d'oportunitat

Sobirania de la Narrativa Personal
Sistemes d'Ètica per Disseny
Laboratoris de Judici Moral i Ètic

Els tipus de cartes

El munt del KIDS Living Lab està compost per sis tipus de cartes. Cada tipus compleix una funció diferent en el procés d'exploració i disseny.



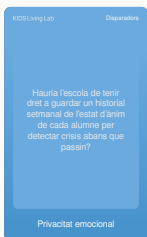
Senyals febles

Per explorar què està canviant. Són el cor del munt. Cada carta descriu un canvi emergent en la societat relacionat amb la infància: comportaments incipients, tecnologies emergents o dinàmiques socials que encara no han arribat al centre però que anticipen transformacions profundes.



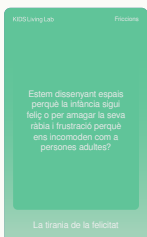
Àrees d'oportunitat

Per activar el brainstorming i obrir possibilitats. Identifiquen territoris concrets d'intervenció dins de cada dimensió de benestar. Són el pont entre el senyal i l'acció possible: ens diuen on pot haver-hi espai per innovar o millorar.



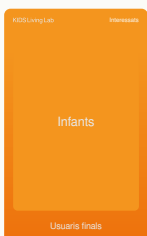
Disparadors

Per trencar supòsits i generar idees inesperades. Preguntes provocadores i escenaris radicals que activen el pensament lateral. Desbloquegen idees que l'anàlisi convencional no assoleix, creant friccions productives en el grup.



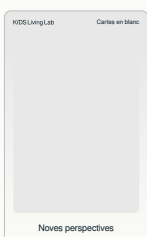
Friccions

Per identificar obstacles i dilemes ètics. Assenyalen tensions, dilemes i contradiccions del sistema. Ens ajuden a identificar què pot resistir o bloquejar el canvi, i quins valors entren en conflicte quan intentem transformar alguna cosa.



Interessats

Per identificar aliats, destinataris i agents de canvi. Actors i organitzacions amb interès, responsabilitat o poder d'influència sobre el repte treballat. Ajuden a cartografiar l'ecosistema i a pensar qui ha d'estar a la taula.



Cartes en blanc

Per adaptar el munt al teu context específic. Cartes en blanc perquè el grup pugui crear nous senyals, definir el seu propi repte, afegir interessats que no són al munt, o escriure definicions pròpies al dors de qualsevol carta.

Canvas 1

Mapa de senyals

Quins senyals ens importen per al nostre repte?

Explorar i categoritzar col·lectivament els Senyals Febles segons la seva rellevància i interès per al repte. Permet identificar quins senyals mereixen més atenció i activen més el grup.

Definiu el repte. Escriviu-lo en una carta en blanc i col·loqueu-la al centre del canvas. Debateu fins que tothom comparteixi la mateixa lectura.

Repartiu les cartes. Distribuïu el munt de Senyals Febles a parts iguals entre els participants.

Lectura individual. Cada participant llegeix les seves cartes en silenci i es forma una primera impressió de cada una.

Presenteu i debateu. Per torns, cada participant presenta una carta i el grup en debat el significat. Si cal, escriviu la definició pròpia al dors.

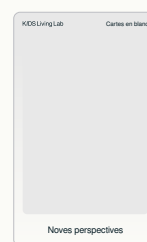
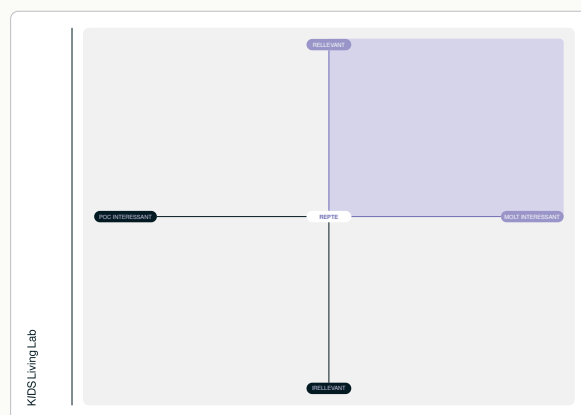
Col·loqueu al quadrant. Un cop compresa, situeu la carta al quadrant que millor reflecteix la seva rellevància i interès per al repte.

Selecció final. Les cartes del quadrant RELLEVANT + MOLT INTERESSANT són els senyals prioritaris per al Canvas 2.

Materials

Canvas 1 imprès (A3 o més gran)
Cartes de Senyals Febles
Cartes en blanc, retoladors

Temps estimat: 40–55 min



Canvas 2

Escenaris de futur

Cap on podem anar?
Què fem avui?

A partir dels senyals seleccionats al Canvas 1, el grup construeix un escenari de futur especulatiu a 100 anys i defineix 3 accions concretes a 10 anys —els “presents alternatius”— per caminar-hi.

Trasladeu el repte. Col·loqueu la carta del repte del Canvas 1 en aquest nou canvas.

Identifiqueu els interessats. Seleccionen les cartes d'Interessats rellevants. Creeu en blanc els perfils que hi faltin.

Definiu la persona destinatària. A qui va dirigit el repte? Escriviu una breu descripció en una carta en blanc: nom, edat, context.

Activeu el brainstorming. Llegiu en veu alta algunes cartes d'Àrees d'Oportunitat, Friccions i Disparadors per obrir l'imaginari del grup.

Construïu l'escenari — 100 anys. Usant els senyals seleccionats i els tres tipus de cartes, imagineu el món d'aquí a 100 anys. Representeu-lo amb enganxines i text al núvol del canvas. Pot ser utòpic o distòpic.

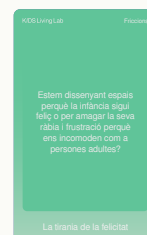
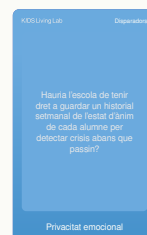
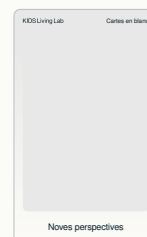
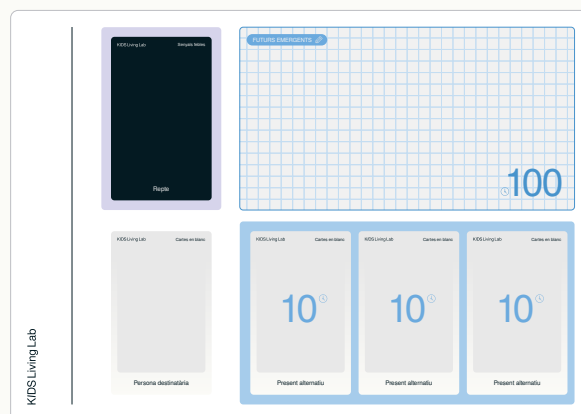
Definiu 3 presents alternatius — 10 anys. Què podeu fer en els propers 10 anys per caminar cap a aquest escenari? Escriviu 3 accions concretes a les cartes de l'hemisferi inferior.

Reflexió de tancament. Les accions són coherents amb l'escenari? Qui hauria de liderar-les? Ajusteu si el grup ho considera necessari.

Materials

Canvas 2 imprès (A3 o més gran)
Senyals Febles clau del Canvas 1
Cartes d'Interessats, Àrees d'Oportunitat, Friccions i Disparadors
Cartes en blanc, retoladors

Temps estimat: 60–80 min



KIDS Living Lab



Un projecte de



Amb el suport de

