Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Conectar a tu público con las comunidades locales

El objetivo de esta unidad es compartir el uso de un plan de estudios innovador que combina un atractivo aprendizaje basado en proyectos con formas de fomentar la participación de las comunidades identificadas.

El proyecto #DiotherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).
Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Esta unidad explorará:

1) El uso de la narración digital y la gamificación como estrategias para aumentar la participación de tu/s público/s.

2) Una breve muestra de ejemplos.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El proyecto #DiotherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).
Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

El uso de la narración digital y la gamificación como estrategias de participación

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

La narración digital es una forma de desarrollar una narrativa, a menudo con fines de entretenimiento, que llega a su público a través de la tecnología digital, los medios de comunicación y las redes sociales.

La interacción es una de sus características clave.

Ten en cuenta:

No todos los contenidos digitales de entretenimiento que se encuentran en línea son interactivos, aunque todos los contenidos más eficaces dirigidos a la participación del público tienen alguna forma de elementos interactivos, que permiten al público tener distintos niveles de elección y control.

El proyecto #DiotherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).
Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

El uso de la narración digital y la gamificación como estrategias de participación

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

A menudo, la interacción en la narración digital se consigue con éxito a través de la gamificación.

Aplicar correctamente la gamificación al entorno digital del entretenimiento narrativo requiere un poco más de esfuerzo que centrarse únicamente en la narración, pero la ganancia en términos de compromiso suele ser máxima.

Esta mejora se produce sin interferir en la esencia de lo que es una historia: una narración que muestra a los personajes en una serie de acontecimientos, siguiendo la acción desde un principio hasta un final.

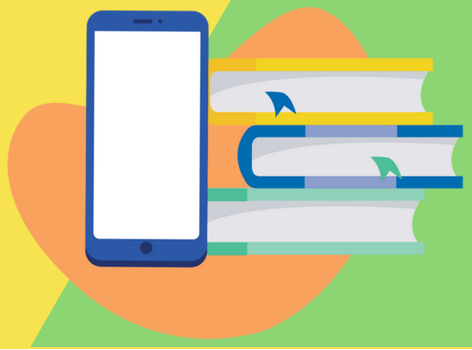
El proyecto #DiotherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).
Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

El uso de la narración digital y la gamificación como estrategias de participación

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Una historia puede ser una obra de ficción, así como de no ficción o reportajes de historias y temas reales, como los documentales.

A veces una historia es algo inventado, aunque no siempre es así. La narración digital puede ser un medio eficaz para fines educativos, informativos o comerciales, así como para el puro entretenimiento del público.



El proyecto #DiotherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).
Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

El uso de la narración digital y la gamificación como estrategias de participación

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

La narración digital, combinada con la gamificación, se utiliza para ofrecer una amplia variedad de experiencias de entretenimiento. Esta variedad incluye herramientas como:

Juegos de rol en línea en los que participan desde unos pocos hasta miles de jugadores.

Cinema interactivo en pantallas de cine a escala real.

Simulaciones de la realidad virtual

Juegos de acción en dispositivos móviles

Inteligencia artificial

El proyecto #DiotherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).
Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)..

LES APPRIMEURS
arteria foundation
CEPS Projectes Socials
http://www.asceps.org
CITIZENS IN POWER
LogoPsyCom
MULAB

El uso de la narración digital y la gamificación como estrategias de participación

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Estas formas de entretenimiento pueden parecer diferentes entre sí, aunque fácilmente pueden revelar fuertes similitudes en el uso de estrategias de narración y/o gamificación.

Dentro de nuestro propósito de crear un recorrido urbano digital, estudiaremos los juegos, en particular las búsquedas del tesoro, como herramientas de participación, explorando el estrecho vínculo entre los juegos y la narración digital.

El proyecto #DiotherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).
Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)..

Presentamos algunos ejemplos

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

En esta unidad hemos hecho una breve introducción al uso de la narración digital y la gamificación como estrategias de participación. Ahora, vamos a ver estos aspectos en la práctica.

En el recurso "La narración y la gamificación en práctica", encontrarás algunos vídeos para comparar y algunas preguntas que pueden ayudarte a centrarte en los aspectos relevantes mientras ves los materiales.

Después de ver el material de vídeo, continúa con la siguiente unidad, en la que profundizaremos más sobre cómo funcionan la narración digital y la gamificación.

El proyecto #DiotherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).
Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).