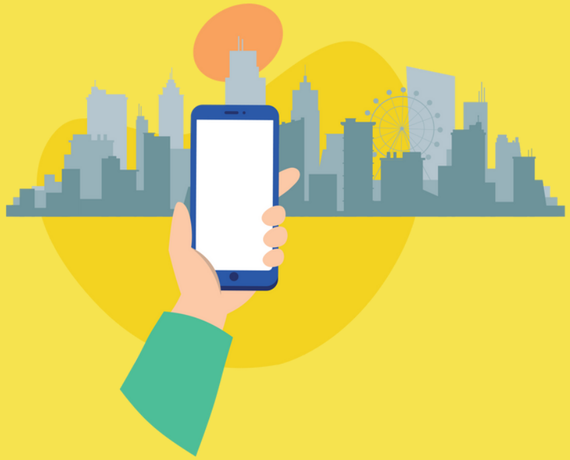


# Crear un recorrido urbano no convencional

**El objetivo de esta unidad es dar pautas prácticas para crear un recorrido urbano no convencional con diferentes enfoques de gamificación y narración atractiva, centrándose en cómo narrar el contenido.**

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

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:

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

1) Cómo aplicar la narración a los recorridos urbanos digitales, paso a paso

2) Cómo aplicar la gamificación a los recorridos urbanos digitales, paso a paso

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).

# La narración para los recorridos urbanos digitales

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Al igual que muchos de los aspectos detrás de la creación de contenidos, **la creatividad, la capacidad de inspirar acción o emoción y la habilidad para conectar con tu público** son competencias que hay que cultivar para convertirte en un narrador atractivo.

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

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).

# La narración para los recorridos urbanos digitales

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Aquí tienes algunas pautas generales a tener en cuenta al crear un recorrido urbano digital.

1. Conoce a tu/s públicos objetivo/s y dónde están. Define cuáles son sus preferencias y qué tipo de contenidos consumen.

- ¿Prefieren contenidos en vídeo? ¿Podcasts? ¿Blogs?
- ¿Utilizan aplicaciones específicas?
- ¿Qué tipo de turistas son?



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).

# La narración para los recorridos urbanos digitales

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

2. Elige el canal adecuado para compartir tus contenidos. Una vez que tengas tu público objetivo, empieza a definir dónde se encuentra mayoritariamente y cómo llegar a ellos con tus contenidos.

- ¿Tus públicos objetivos están mayoritariamente en las redes sociales?
- ¿En qué plataformas?
- ¿Cuáles son los formatos más utilizados en estas plataformas?
- ¿Qué contenidos relacionados con el turismo existen en estas plataformas?

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).

# La narración para los recorridos urbanos digitales

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

3. Haz que el contenido sea compartible. Procura crear un sentimiento de conexión con el público para atraerlo y motivarlo a compartir los contenidos con otras personas.

- Para ello, trabaja en la lección que hay detrás de tu historia.

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).

# La narración en los recorridos urbanos digitales

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

4. Haz que tu contenido sea interesante y atractivo.

- Experimenta con los formatos de tendencia según el tipo de contenido y el canal.
- Presta atención a la calidad de audio y vídeo de tu ruta.
- Sé creativo y juega con distintos puntos de vista (por ejemplo, narrar la historia de un lugar desde diferentes puntos de vista).



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).

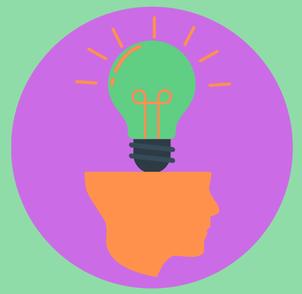
# Define la historia detrás de tu recorrido urbano

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Algunas preguntas útiles a tener en cuenta son:

## ¿Qué tipo de recorrido estás planeando?

1. **Vídeo** (¿Vídeos de YouTube? ¿Instagram? ¿En qué formato? ¿Vlogs? ¿Reels o vídeos de Tiktok? etc.)
2. **Audio** (¿Podcasts? ¿Hay algunos materiales adicionales? ¿En qué formato/s?



## ¿Quién es el protagonista?

1. **¿Quién o qué narra la historia?** (¿Soy yo? ¿Un personaje ficticio? ¿Un objeto? ¿El lugar en sí?, etc.)
2. **¿Desde qué punto de vista se narra la historia?**

## ¿Qué es el propósito?

1. **Recommendaciones** (Consejos sobre lo que debes ver, comer, hacer, etc.)
2. **Información** (¿Hechos históricos? ¿Despertar la curiosidad? etc.)
3. **Entretenimiento** (¿Explorar un barrio? ¿Rutas temáticas? etc.)

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).

# Construir un guión gráfico básico

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

## INICIO

1. Empieza con un título atractivo. Tiene la función de "gancho" para captar la atención de tu público y les lleva a seguir la ruta.
2. Tal vez te interese indicar claramente el propósito en los titulares (por ejemplo, "3 lugares secretos en los suburbios de Roma").

## DESARROLLO

1. Mantén la coherencia con la finalidad declarada.
2. Mantén la coherencia con el punto de vista del personaje que narra.
3. Asegúrate de garantizar una buena calidad del contenido (consulta los consejos sobre vídeo y audio en la parte 2 del módulo 3)
4. Mantén un ritmo de narración atractivo para atraer al público y mantener su interés.

## FIN

1. Asegúrate de dar un cierre a tu narración.
2. Haz que el final sea tan pegadizo como el principio.

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).

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

# "Las historias impulsan a la gente a actuar"

**La narración debe ser persuasiva y muy convincente.**

De hecho, cuanto más participe tu público, más dispuesto estará a comprar.

Esta voluntad es sólo una pequeña parte de tu estrategia de marketing. Después de captar la atención de los lectores, tienes que convencerles para que compren.

**Según la estrategia de Inbound Marketing, después de haber escrito una buena historia, debes añadir una llamada a la acción para conducir a los clientes a tu página web.**

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).

# Gamificación para la participación

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

**Aunque puedes experimentar y jugar literalmente con los juegos, aplicando su mecánica a tu recorrido urbano, aquí tienes algunos consejos que se pueden aplicar fácilmente:**

## Búsqueda del tesoro

1. Utiliza plataformas en línea que te permitan crear gymkhanas para que tu público las pruebe.
2. Crea tu propia misión que el público puede seguir (por ejemplo, una serie de vídeos o episodios de podcast que lleven a un punto concreto donde el público pueda buscar pistas que le permitan abrir los episodios, cuyos títulos contengan palabras clave que sólo revelen las pistas...).

## Retos o concursos

1. Invita a tu público a participar en pequeños retos mientras explora lugares (por ejemplo, Encuentra el restaurante más antiguo de la plaza...)
2. Organiza un concurso (concurso de fotos de un lugar, concurso de vídeos, concurso de relatos, etc.)
3. Invita a tu púublico a seguir un programa sugerido (3 días en los suburbios de Roma: Día 1....)

## Llamada a la acción

1. Recuerda incluir una llamada a la acción al final de tu recorrido.
2. Utilízala para invitar a tu público a compartir su participación en la búsqueda del tesoro, los retos o los concursos.
3. Invítales a compartir tus contenidos.
4. Invítales a compartir sus comentarios y abre un diálogo con ellos.
5. Condúzcalos a otros recursos (material adicional o contenidos similares).



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).