

LAB.METADECIDIM

Sessions de Recerca

Programa Sessió 2

Estratègies de gamificació política i engagement per a la democràcia

En aquesta segona sessió del lab.metadecidim tractarem una problemàtica central: la de com augmentar la quantitat i la qualitat de participació al Decidim. Discutirem què poden aportar les estratègies i mecanismes d' engagement y gamificació política en aquest àmbit, les seves possibilitats, límits i riscos. Per gamificació política entenem mecanismes que enriqueixin l'activitat de les usuàries de la plataforma amb elements similars als del joc: processos definits per l'indagar, amb incentius, amb perfils d' usuària enriquits i [distintius](#), etc. Per estratègies d' engagement entenem processos, eines i mecanismes més oberts, orientats a potenciar la participació de qualitat i generar comunitats actives entorn a ella, eines i mecanismes tant presencials com digitals, que van de l'enviament d'informació periòdica a les usuàries de la plataforma a la celebració de trobades, passant per la construcció de narratives i materials capaces d'atraure a la ciutadania.

Divendres 21/4/2017
11h a 13h

Sala 52.217 (Planta 2)
Campus UPF (Poblenou)
Edifici Roc Boronat
Carrer Roc Boronat, 138, 08018 Barcelona

Programa

11:00h - 11:10h: Presentació del repte a resoldre

Equip lab.metadecidim

11:10h - 11:25h: "Mapa d'estratègies d'engagement i gamificació útils per plataformes digitals de participació", *Ruth S. Contreras, co-fundadora i coordinadora del Observatori de comunicació, Videojocs i Entreteniment (OCVE) fundat per la Universitat Autònoma de Barcelona i la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya.*

11:25h - 11:40h: "Lliçons del disseny de videojocs casuais per a la gamificació política", *Xavier Guardiola, Lead Data Scientist a King (Activision Blizzard)*

11:40h - 11:55h: "Claus, bones pràctiques i límits per a un engagement i gamificació que millorin la participació en xarxa" *Óscar García, Director acadèmic de l'ENTI-UB i Soci consultor en Gamificació a Cookie Box.*

11:55h - 12:15h: Preguntes Fila 0

Esther Subias, Project manager a El Teb
Ricard Castellet, CCO BeRepublic
Flavio Escribano, Gamification Research Team Leader de Gecon.es

12:15h - 13:00h: Debat amb tots els assistents

Repte a debat

¿Com augmentar la quantitat i qualitat de la participació a Decidim mitjançant estratègies de gamificació i engagement?

Amb aquesta sessió es busca respostes a:

Identificar els elements clau (sistemes de reconeixement entre parells, llistats, correus periòdics, estils retòrics, tipus d'esdeveniments, etc.) per a que a Decidim:

1. Augmenti el número d'usuàries
2. Augmenti la freqüència, la duració i la qualitat de l'activitat per usuària;
3. S'incrementi la freqüència i autonomia de la interacció entre usuàries;
4. S'incrementi el número de processos en els que participa cada usuària;
5. Augmenti la freqüència i duració de la participació en els processos en els que participa;
6. Augmenti el número de comentaris i qualitat de comentaris per usuària;
7. Millorar la valoració de les propostes i els comentaris;
8. Millorar els mecanismes de filtrat i selecció.

Assolir els objectius 1-6 al temps que s'interpel·la a la persona usuària com a subjecte polític actiu i autònom, enlloc de com a usuari frívol o compulsiu.

Identificar els problemes i riscos clau per assolir aquests objectius (saturació informativa, falta o pèrdua d'interès, participació atomitzada, etc.)

Preguntes guia:

- Quina estratègia d'engagement/gamificació necessitem per Decidim?
- Què podem aprendre de les plataformes que s'obren a la societat/mercat principalment des dels seus propis mecanismes d'interacció com usuàries?
- Quin tipus de motivacions es poden despertar a través de la plataforma Decidim per fomentar una participació més activa?
- Quin és el límit de la gamificació en la política?
- Quins són els elements i aspectes clau a tenir en compte en la gamificació d'aplicacions i serveis digitals (badgets, alertes, diversitat de públics, etc.)?
- Existeixen models al respecte?
- Si hi ha diferents models o paradigmes (p.ex.: diferents estratègies segons tipus d'aplicació i servei, públic, etc.), quins són els cassos de més èxit? I les claus d'aquest èxit?
- Quins serien els models més apropiats per una plataforma de democràcia participativa como Decidim?

Grup motor:

[Ajuntament de Barcelona](#)
[Tecnopolítica.net \(IN3-UOC\)](#)

Col·labora:

[Universitat Pompeu Fabra](#)

Més informació: [Inscripció obligatòria aquí](#)