

LAB.METADECIDIM

Sesiones de Investigación

Programa Sesión 2

Estrategias de gamificación política y engagement para la democracia

En esta segunda sesión del lab.metadecidim trataremos una problemática central: la de cómo aumentar la cantidad y la calidad de participación en el Decidim. Discutiremos qué pueden aportar las estrategias y mecanismos de engagement y gamificación política en este ámbito, sus posibilidades, límites y riesgos. Por gamificación política entendemos mecanismos que enriquezcan la actividad de las usuarias de la plataforma con elementos similares a los del juego: procesos definidos por umbrales, con incentivos, con perfiles de usuaria enriquecidos y [distintivos](#), etc. Por estrategias de engagement entendemos procesos, herramientas y mecanismos más abiertos, orientados a potenciar la participación de calidad y generar comunidades activas entorno a ella, herramientas y mecanismos tanto presenciales como digitales, que van del envío de información periódica a las usuarias de la plataforma a la celebración de encuentros, pasando por la construcción de narrativas y materiales capaces de atraer a la ciudadanía.

Viernes 21/4/2017
11h a 13h

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

Programa

11:00h - 11:10h: Presentación del reto a resolver

Equipo lab.metadecidim

11:10h - 11:25h: "Mapa de estrategias de engagement y gamificación útiles para plataformas digitales de participación", *Ruth S. Contreras, co-fundadora y coordinadora del Observatori de Comunicació, Videojocs i Entreteniment (OCVE) fundado por la Universitat Autònoma de Barcelona i la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya.*

11:25h - 11:40h: "Lecciones del diseño de videojuegos casuales para la gamificación política", *Xavier Guardiola, Lead Data Scientist en King (Activision Blizzard)*

11:40h - 11:55h: "Claves, buenas prácticas y límites para un engagement y gamificación que mejoren la participación en red" *Òscar García, Director Màster Videojocs de la UB i responsable de gamificació de CookieBox*

11:55h - 12:15h: Preguntas 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: Debate con todos los asistentes

Reto a debate

¿Cómo aumentar la cantidad y calidad de la participación en Decidim mediante estrategias de gamificación y engagement?

Con esta sesión se busca dar respuestas a:

Identificar los elementos clave (sistemas de reconocimiento entre pares, umbrales, correos periódicos, estilos retóricos, tipo de eventos, etc.) para que en Decidim:

1. Aumente el número de usuàrias
2. Aumente la frecuencia, la duración y la calidad de la actividad por usuaria;
3. Se incremente la frecuencia y autonomía de la interacción entre usuarias;
4. Se incremente el número de procesos en los que participa cada usuaria;
5. Aumente la frecuencia y duración de la participación en los procesos en los que participa;
6. Aumente el número de comentarios y calidad de comentarios por usuaria;
7. Mejore la valoración de las propuestas y recomendaciones;
8. Mejoren los mecanismos de filtrado y selección.

Conseguir los objetivos 1-6 al tiempo que se interpela a la persona usuaria como sujeto político activo y autónomo, en lugar de como usuario frívolo o compulsivo. Identificar los problemas y riesgos clave para alcanzar estos objetivos (saturación informativa, falta o pérdida de interés, participación atomizada, etc.)

Preguntas guía:

- ¿Qué estrategia de engagement / gamificación necesitamos para Decidim?
- ¿Qué podemos aprender de las plataformas que se abren a la sociedad / mercado principalmente desde sus propios mecanismos de interacción como usuarias?
- ¿Qué tipo de motivaciones se pueden despertar a través de la plataforma Decidim para fomentar una participación más activa?
- ¿Cuál es el límite de la gamificación en la política?
- ¿Cuáles son los elementos y aspectos clave a tener en cuenta en la gamificación de aplicaciones y servicios digitales (badgets, alertas, diversidad de públicos, etc.)?
- Existen modelos al respecto?
- Si hay diferentes modelos o paradigmas (p.ej.: diferentes estrategias según tipo de aplicación y servicio, público, etc.), cuáles son los casos de más éxito? Y las claves de este éxito?
- ¿Cuáles serían los modelos más apropiados para una plataforma de democracia participativa como Decidim?

Grupo motor:

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

Colabora:

[Universitat Pompeu Fabra](#)

Más información: [Inscripción obligatoria aquí](#)