



GAMIFICACIÓN APLICADA AL SECTOR TURÍSTICO Y CULTURAL

GVAM Guías Interactivas (@gvames)

11 DE ABRIL

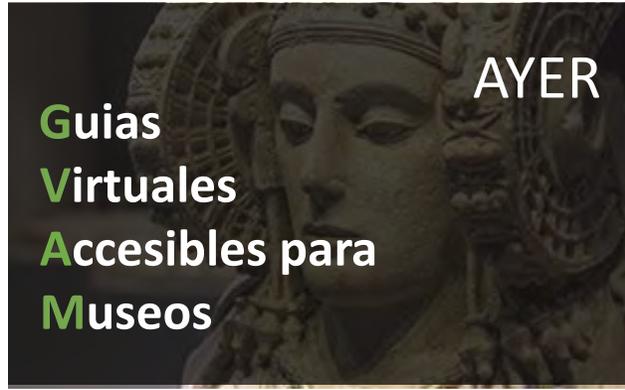
contenidosdigitales@ametic.es
www.ametic.es

comunicacion@gvam.es
www.gvam.es

enem@ametic.es
www.enem.ametic.es

¿Qué es GVAM?

GVAM
MOBILE GUIDES FOR ALL



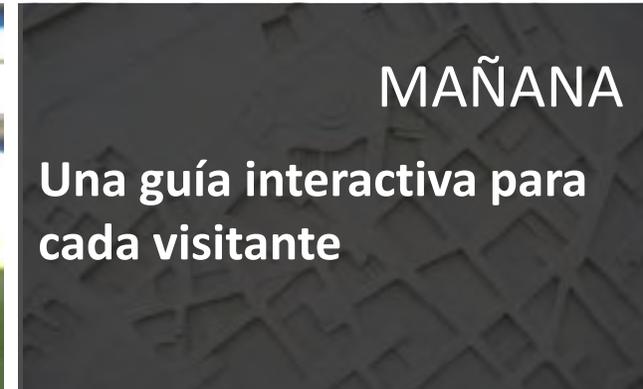
**Guias
Virtuales
Accesibles para
Museos**

AYER



HOY

**Más de 1,5 millones de
usuarios en ciudades,
museos y monumentos**



MAÑANA

**Una guía interactiva para
cada visitante**

Punto de partida



ANTES DE AYER



AYER (11/04/2019)

*Dinámicas propias
de los juegos en
entornos ajenos al
juego*

(Sebastian Deterning)



*Dinámicas propias
de los juegos en
entornos ajenos al
juego*

(Sebastian Deterning)

TODA DINÁMICA
TIENE UN FIN...

En el **sector turístico**, el
fin es **que el visitante
quede satisfecho** para
que comparta la
experiencia con otros
o la repita

¿Cómo entendemos la gamificación?

*Dinámicas propias
de los **juegos** en
entornos ajenos al
juego*

(Sebastian Deterning)



*Dinámicas propias
de los juegos en
entornos ajenos al
juego*

(Sebastian Deterning)



*Dinámicas propias
de los juegos en
entornos ajenos al
juego*

(Sebastian Deterning)



Heads up! www.gvam.es/cultura-entretenimiento-y-apps-moviles/

GVAM
MOBILE GUIDES FOR ALL



4 aplicaciones reales, 3 entornos distintos

GVAM
MOBILE GUIDES FOR ALL



MUNCYT: MUSEO CIENCIA Y TECNOLOGÍA



BERNABÉU: MUSEO Y TOUR ESTADIO



CAMP NOU: MUSEO Y TOUR ESTADIO



ALHAMBRA: CONJUNTO MONUMENTAL

VISITA ESCOLAR - MUNCYT

1



Prepara la visita
en clase creando un
recorrido exclusivo

2



Descarga el recorrido
en las **tablets** del
museo o del colegio

3



Analiza los
resultados y
comparte con
la familia



G SCHOOL
by GVAM



1. ANTES DE LA VISITA, **DESCUBRE**



2. DURANTE, **JUEGA Y EXPLORA**



3. DESPUÉS, **CREA**



VISITA FAMILIAR - LA ALHAMBRA

GVAM
MOBILE GUIDES FOR ALL



1. Las pruebas se desarrollan entre 2 colinas, **¡tú eliges desde donde empezar!** (mismo sistema que el recorrido general)



2. Escucha el **audio/viendo** relacionado con el lugar de las pruebas y...
¡mira las **imágenes!** (a veces encontrarás **pistas**)



3. ¡Comienza el juego! ¡Afina tus sentidos, gana puntos y accede a experiencias únicas!



4. Aprende por qué has acertado...



4. ... o por qué has fallado. ¡Vuelve a intentarlo si quieres!



5. Tanto si aciertas como si no...

¡después de cada prueba tendrás acceso a contenidos especiales!



5. Tanto si aciertas como si no...

¡Por participar tendrás acceso a un espacio «oculto»!



www.gvam.es/recreacion-virtual-de-la-torre-de-la-cautiva-making-of/

VISITA GENERAL - CAMP NOU

GVAM
MOBILE GUIDES FOR ALL



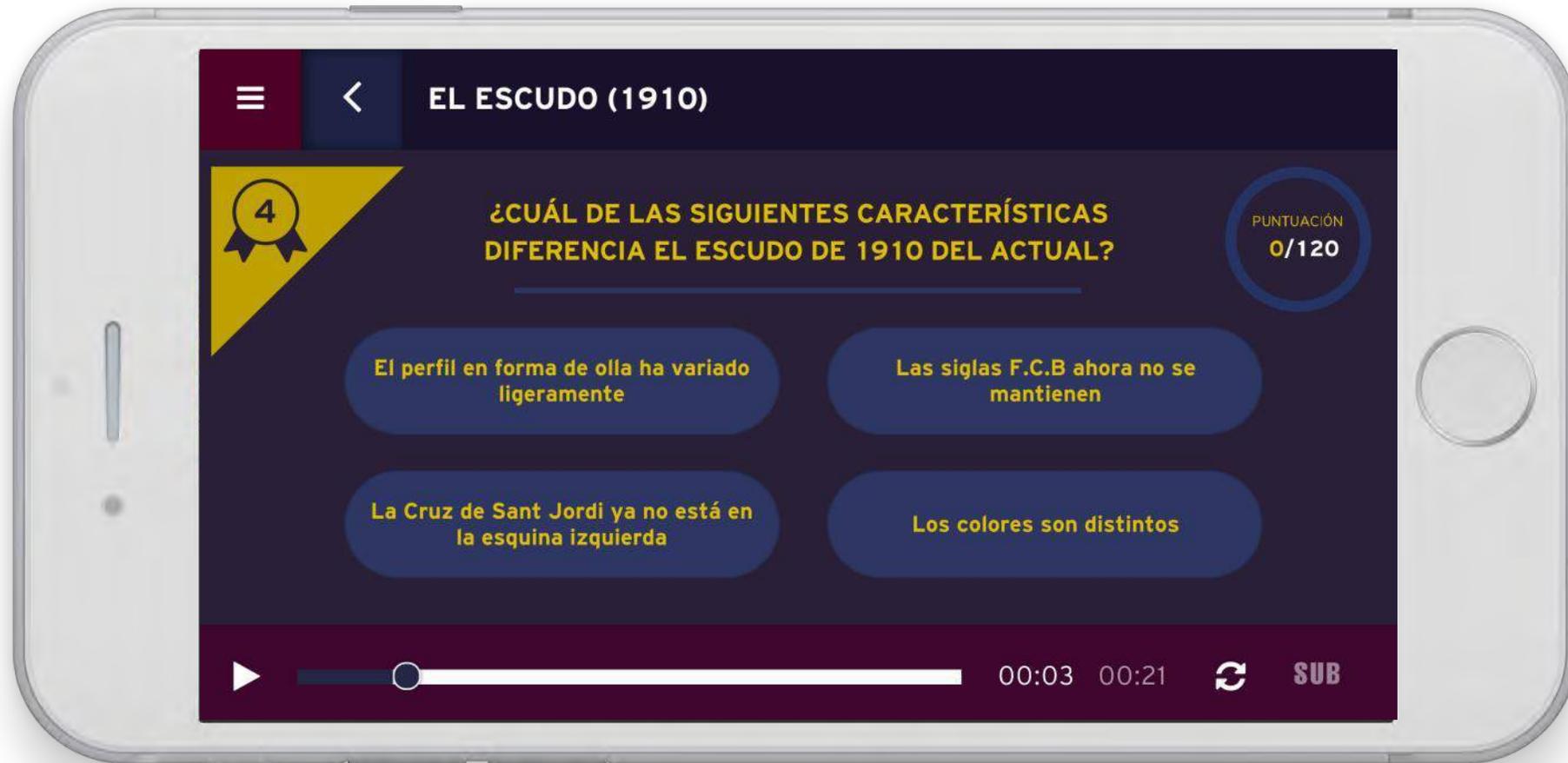
Los gráficos deben ser atractivos a la para que útiles, como en un juego



Las pruebas constituyen una forma más de contar la visita, el contenido (al mismo nivel que los audios tradicionales)



Deben ser pruebas sencillas, motivantes, curiosas...
y vinculadas a la actualidad



¡Debe haber una recompensa!



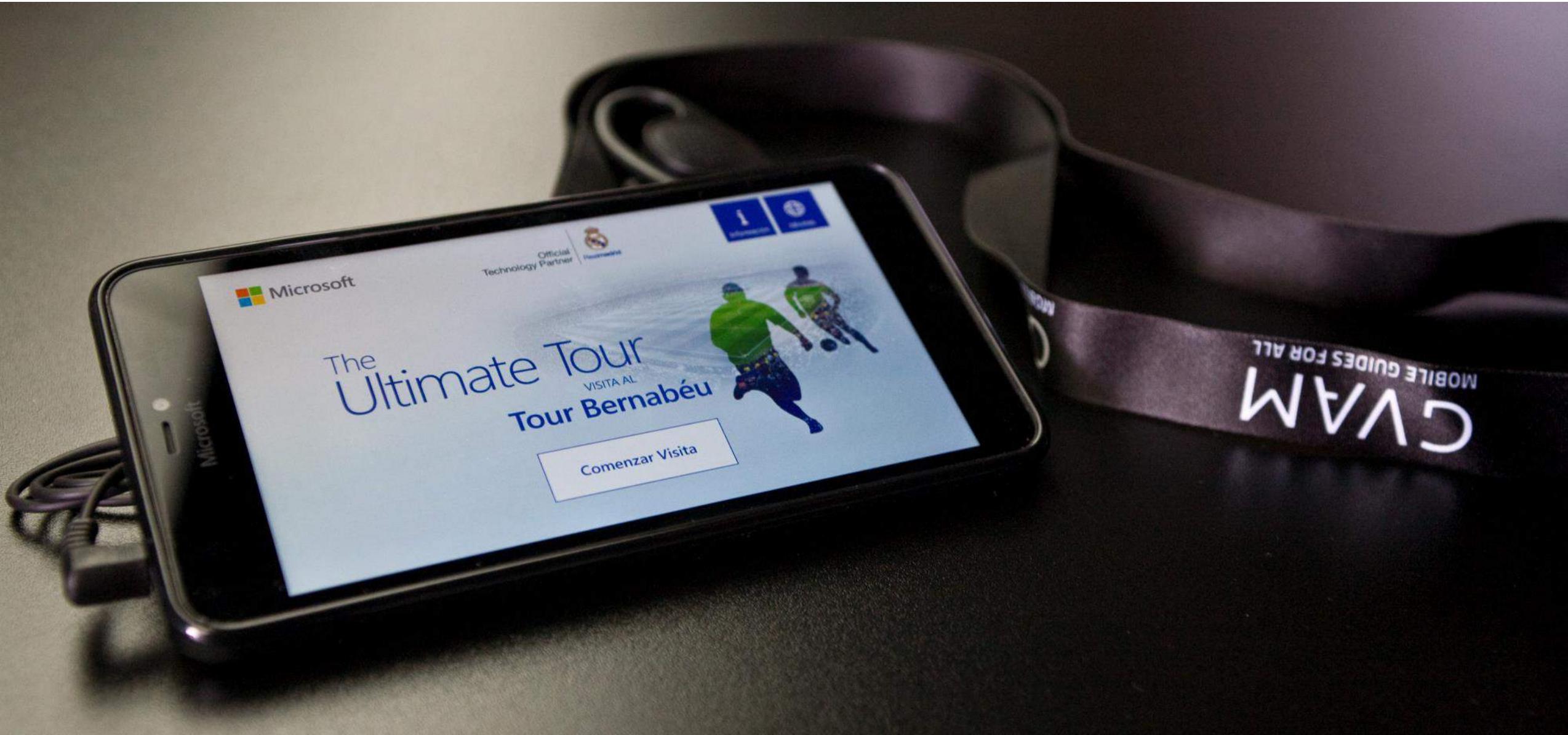
VISITA GENERAL - TOUR BERNABÉU

GVAM
MOBILE GUIDES FOR ALL



VISITA GENERAL - TOUR BERNABÉU

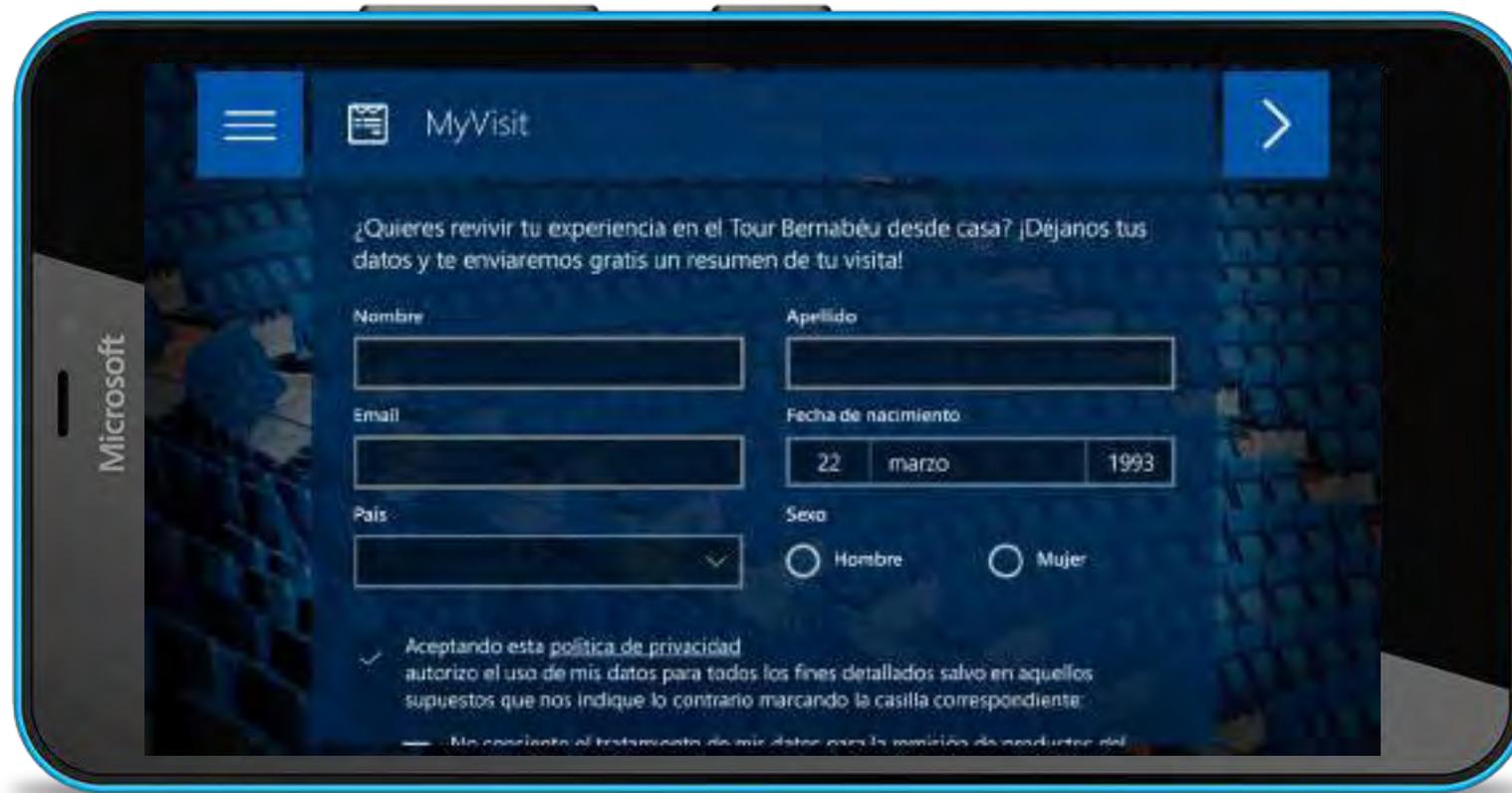
GVAM
MOBILE GUIDES FOR ALL



VISITA GENERAL - TOUR BERNABÉU



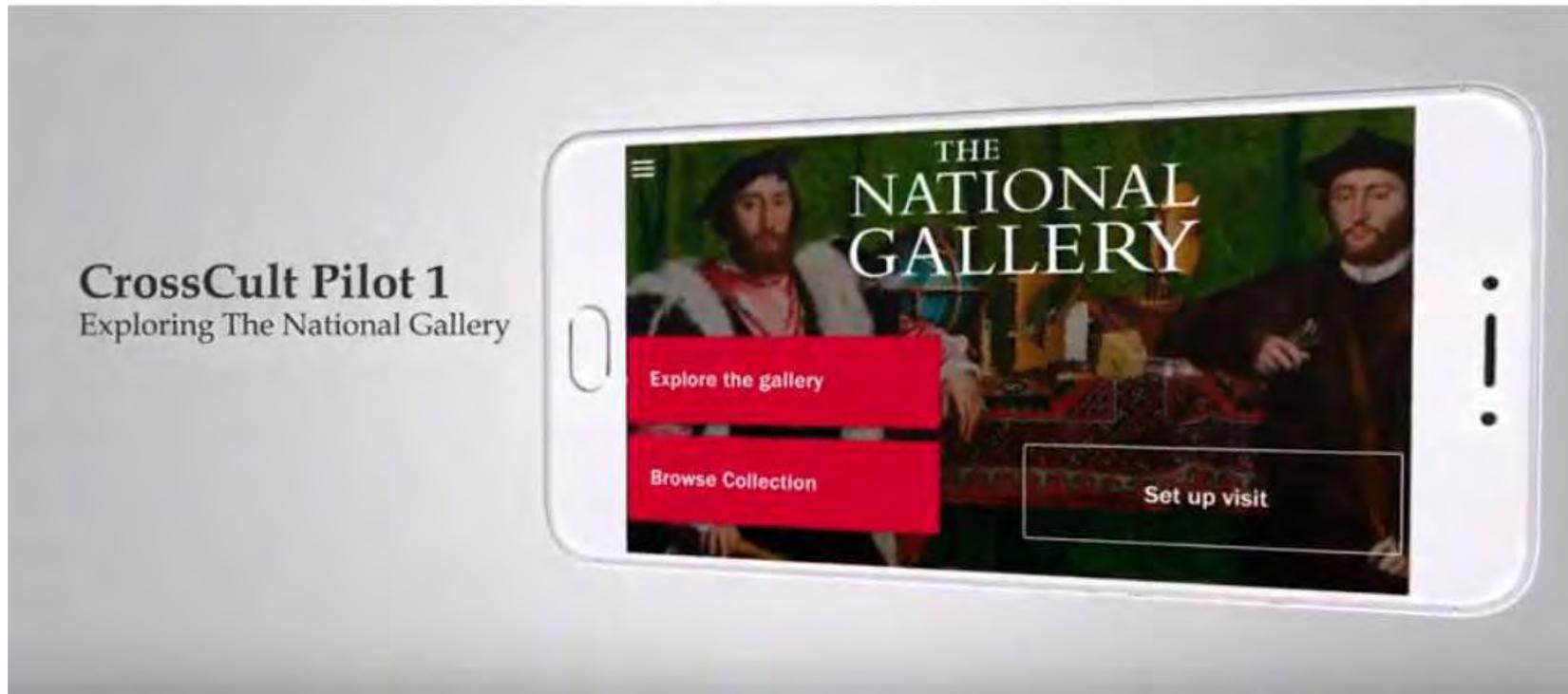
VISITA GENERAL - TOUR BERNABÉU



The image shows a smartphone displaying a registration form titled "MyVisit". The form is set against a dark blue background with a subtle pattern. At the top, there is a blue header bar with a menu icon on the left, the text "MyVisit" in the center, and a right-pointing arrow icon on the right. Below the header, the main text asks: "¿Quieres revivir tu experiencia en el Tour Bernabéu desde casa? ¡Déjanos tus datos y te enviaremos gratis un resumen de tu visita!". The form contains several input fields: "Nombre" and "Apellido" (text boxes), "Email" (text box), "Fecha de nacimiento" (a date picker showing "22 marzo 1993"), and "País" (a dropdown menu). Below these fields are two radio buttons for "Sexo": "Hombre" and "Mujer". At the bottom, there is a checkbox with a checkmark and the text: "Aceptando esta política de privacidad autorizo el uso de mis datos para todos los fines detallados salvo en aquellos supuestos que nos indique lo contrario marcando la casilla correspondiente:". Below this, there is a small, partially visible line of text: "Me consulto el tratamiento de mis datos para la realización de productos del".

¿Hacia dónde vamos?

Un visitante, una guía interactiva **Experiencias personalizadas**



<https://www.youtube.com/watch?v=09g-IDF0r6I&feature=youtu.be>

- ✓ Gamificación se puede aplicar a (casi) **cualquier contexto**, ¡incluso los más tradicionales!
- ✓ La dinámica debe **adaptarse al entorno** (nunca al contrario).
- ✓ No es una cuestión exclusivamente tecnológica, sino de **contenido y creatividad**.
- ✓ La implementación por **fases** es necesaria.
- ✓ Jugar **no es solo cosa de niños**.





¡MUCHAS GRACIAS!

contenidosdigitales@ametic.es
www.ametic.es

comunicacion@gvam.es
www.gvam.es

enem@ametic.es
www.enem.ametic.es