

Experiencia investigadora en BadgeCulture

Jordi Moretón

08/09/2015

En 2013, GeCon fue contratada por [Compartia](#) para participar en el proyecto de innovación BadgeCulture, una iniciativa en la que también ha participado [Marinva](#) y que ha sido apoyada por el Ministerio de Industria, Energía y Turismo del Gobierno de España, a través de la convocatoria de ayudas Acción Estratégica Economía y Sociedad Digital (AEESD).

Es importante explicar que el objetivo de este tipo de convocatorias de investigación e innovación no es financiar cualquier proyecto digital, sino financiar innovaciones en el ecosistema digital. Es por ello que el resultado de un proyecto de innovación no suele ser un producto competitivo y listo para su comercialización, sino un prototipo precompetitivo que incluye las funcionalidades fundamentales tales que permiten comprobar las innovaciones incorporadas. Este prototipo lo podéis ver en <https://badgeculture.com/> (¡os animamos a que os registréis!).

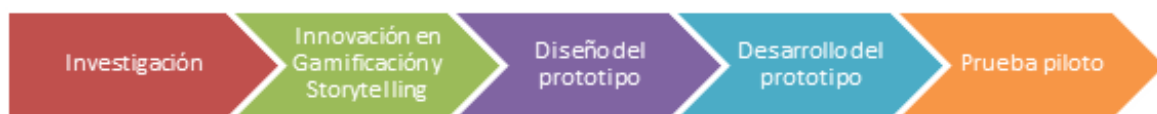


¡Y ya ha sido finalista en dos premios! En el City Open Challenge by Ferrovial en la ciudad de Vitoria-Gasteiz (Spain) ([enlace](#)) y en el Moscow Open Challenge ([enlace](#)).



El núcleo del proyecto de innovación trata sobre la participación ciudadana en actividades turístico-culturales y educativas a través de un sistema de credenciales digitales en forma de badges, es decir, una aplicación de técnicas de gamificación.

Fundamentalmente, el proyecto se ha desarrollado tal como sigue:



- Durante 2013 se desarrollaron las tareas relacionadas con la investigación inicial en el proyecto: Gamificación, Microcredenciales & OpenBadges, Modelos ludo-pedagógicos y Mercado.
- Durante 2014 se diseñó la capa de gamificación y *storytelling*, se realizó el diseño funcional del prototipo y se procedió a su desarrollo.
- Durante 2015 se han realizado varias pruebas piloto y se han dado unos últimos retoques al prototipo.

BadgeCulture ha representado una magnífica oportunidad para poner nuestro expertise al servicio de un proyecto altamente innovador en el contexto nacional.

La experiencia con Compartia y Marinva ha sido muy positiva. Compartia, líder del proyecto, es un equipo muy dinámico que invierte mucho en I+D y que trata de tener siempre un pie fuera de su zona de confort, añadiendo así en todos sus proyectos un factor de innovación muy interesante. Con ellos hemos participado en multitud de proyectos y podemos decir que la relación está más que consolidada. Os animamos a descubrir sus prototipos y su I+D en <http://compartia.net/>

Que una iniciativa de dos pequeñas empresas como Compartia y Marinva haya conseguido financiación del Ministerio de Industria, Energía y Turismo del Gobierno de España para un proyecto tecnológico de Gamificación y OpenBadges ya es un hito en sí mismo.

Que haya llegado a buen puerto en su fase de desarrollo de prototipo precompetitivo y pruebas piloto ya es otro importante hito.

Desde Gecon.es, aunque contratados para unas tareas determinadas, creemos haber aportado nuestro granito de arena especialmente en la investigación sobre OpenBadges y el diseño de Gamificación. Estamos muy contentos con lo que hemos aprendido y aportado al proyecto y deseamos que BadgeCulture crezca en todo su esplendor. Además, la participación en Badgeculture nos ha permitido generar nuevas ideas, nuevos *partners* y nuevas propuestas de proyecto como [BadgeRank & BadgeScore](#).



Flavio y Jordi de GeCon.es en pleno proceso de diseño de Gamificación, apoyados por el GameON! Toolkit. Fuente: Gecon.es

¿Que hemos aprendido?

- Mucho sobre [OpenBadges](#). Quizás no sean el presente inmediato (la sociedad todavía tiene que entender su valor), pero si son el futuro, no el único, pero si una alternativa muy útil de los sistemas de acreditación de competencias.
- Muchísimo sobre modelos ludo-pedagógicos y sobre la creación de herramientas para su puesta en marcha.
- Varios trucos para amenizar *focus groups* y que la gente se lo pase realmente bien con manualidades.
- Storytelling. Fundamental para generar recurrencia e interés. Debe sincronizarse a bajo nivel con la Gamificación.
- Frameworks de Gamificación. Necesarios y una fuente de investigación permanente.
- [Machinations](#). ¡Qué pasada!

Os recordamos que para más información sobre el desarrollo del proyecto podéis visitar el site de [Compartia](#) y ¡os animamos a probar el [prototipo de Badgeculture](#)!