

# Gamifica la teva obra o equipament cultural amb Genially





# Avantatges de crear continguts gamificats pel nostre públic.

# Què és la gamificació o ludificació?

**Tècnica que fa servir la mecànica del joc en un context educatiu o professional on el joc no és habitual, amb l'objectiu d'aconseguir millors resultats aprofitant les avantatges del joc com a element motivador, social i interactiu.**

Creador: [Hersson Piratoba](#). Títol: To be, or not to be, that is the question. Font: Flickr

# Avantatges de la gamificació

A photograph of four children of diverse backgrounds participating in a tug-of-war competition. They are all smiling and pulling on the rope with effort. The background is a soft-focus green field with trees.

Quantes més àrees del cervell s'activen més significatiu és el missatge.

1. Genera adrenalina, dopamina i serotonina que ajuden a processar les dades en el cervell i potencia els resultats de l'experiència.
2. Aconseguir objectius mitjançant el joc d'una manera motivadora i engrescadora per l'audiència.
3. Activa i motiva, i des d'aquest estat emocional potenciem el compromís del públic cap a la nostra marca.
4. Fórmula ideal per a entretenir, divertir i sorprendre l'audiència.



# Beneficis de la gamificació

1. Augmentar la notorietat de la marca.
2. Cridar l'atenció de l'audiència.
3. Generar interès (leads).
4. Donar a conèixer productes o serveis.
5. Fidelitzar.
6. Generar més interacció i *engagement* (algoritmes)
7. Atraure trànsit.
8. Millorar l'experiència d'usuari/a amb la marca.
9. Incrementar els seguidors/es.
10. Crear continguts originals i sorprenents que ens vinculen amb la nostra audiència.



# Analitzem alguns exemples interessants.

---

---

---

---

---

---

# La gamificació en el context professional



<https://youtu.be/pH-chcxAn3U>

Creadors de l'experiència: <https://www.horrorbox.es/infection-evolution/>

Scape room mentre fas la visita (codis QR) per generar una experiència més engrescadora o una activitat més a oferir

# La gamificación en el context profesional



JUEGOS ONLINE PARA EMPRESAS

Procesos de Selección

Teambuilding

Cluedos en vivo

Juegos online en familia

## Juegos de escape ONLINE personalizados





1

3

4

5

2

escape game

MACBA

T'ATREVEIXES?

Provem-lo: <https://view.genial.ly/60d8b682533a900de690eb06>

BREAKOUT

# AVENTURA LOREM IPSUM



Proven-lo: <https://view.genial.ly/5b46f367d5de275f9f012d56>

INTRODUCCIÓN

MISIÓN

PERSONAJES

ESCAPE

# ¡IMPOSTORXS!



Proven-lo: <https://view.genial.ly/604f87e5de82e60da5bba186?>

# Misterio Breakout

*Lorem Ipsum dolor*



Intro

Personajes

Mapa

Misiones

Proven-lo: <https://view.genial.ly/5b45fffed5de275f9f00c61e>



CREAR GENIALLY

Mis creaciones

Papelera

Mi marca

Inspiración

Destacados

Puedes fijar carpetas a este menú a través de las opciones de carpetas.

Centros Geniales

## Encuentra inspiración en la comunidad de Genially

breakout



Todas

Media

Corporativo

Educación

Otras

Mostrar reutilizables



Filtrando por: #Educación, #breakout



Kathi Kerszno...



Brian Dalton



Geneviève Po...



Mel Fenaert



Inma Pérez Pr...



Dacil Gonzalez



Raúl Diego



María José A...



María Barceló



Norberto Cua...



¡ENCUENTRA AL IMPOSTOR!  
Personalizado



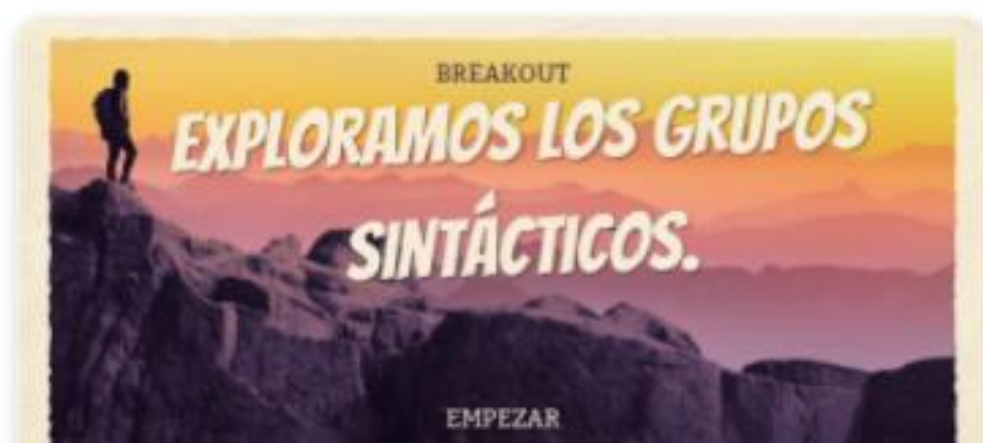
ESCAPE ROOM CAMPAMENTO  
Personalizado



EL LABERINTO GEOMÉTRICO  
Personalizado



BIBLIOGRAFÍA SOBRE GAMIFICACIÓN  
Presentaciones





# Com crear un scape room interactiu, multimèdia i animat.

# Un escape game

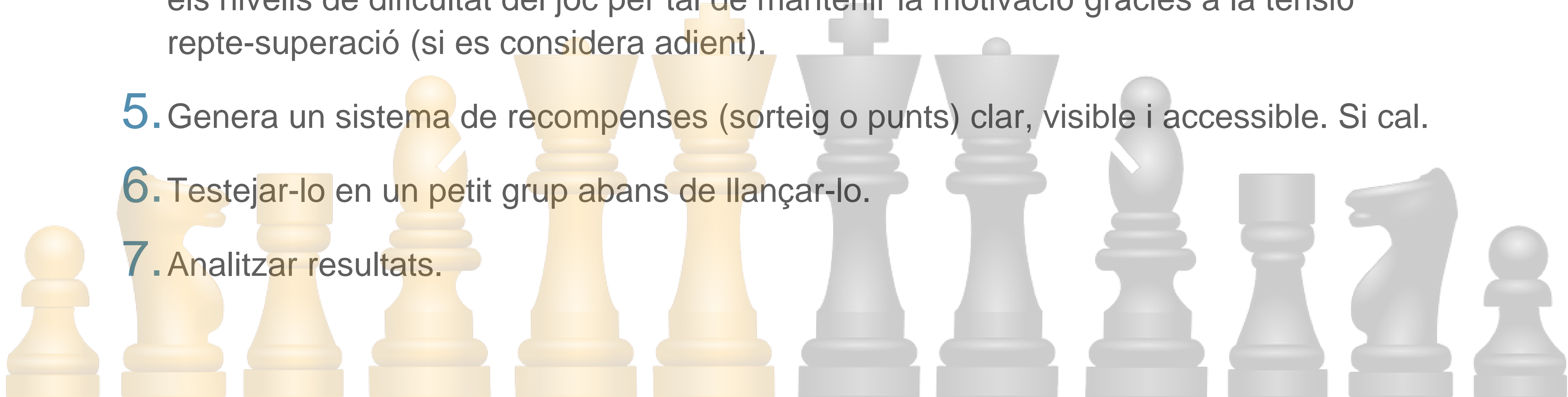


Un *escape game* és un joc que té com a objectiu final "escapolir-se" d'un lloc mitjançant la resolució de proves. L'usuari/a va aconseguint pistes que serviran per assolir l'objectiu final, al mateix temps que adquireixen i demostren habilitats i coneixements.

Autor: Christian Negre. Font: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/razones-escape-room-educativo/>

# Passes per a gamificar

1. Objectiu de la gamificació clar i sempre present.
2. Crear la gamificació al voltant d'un centre d'interès de l'audiència.
3. Definir clarament el repte i què cal fer per aconseguir-lo.
4. Les proves, 3 o 4 són suficients, no han de ser complexes. Es pot anar incrementant els nivells de dificultat del joc per tal de mantenir la motivació gràcies a la tensió repte-superació (si es considera adient).
5. Genera un sistema de recompenses (sorteig o punts) clar, visible i accessible. Si cal.
6. Testejar-lo en un petit grup abans de llançar-lo.
7. Analitzar resultats.





# Crear un scape room amb Genially

1. Definició dels objectius i continguts.
2. Conceptualització de l'escape room amb tots els seus elements en forma d'esbós: temàtica, lògica, fases, proves i objectiu final.
3. **Disseny de l'estètica i la narrativa del joc:**
  - Quin és el problema o situació en què ens trobem?
  - Quina és la missió?
  - De què disposem? (opcional)
  - I els personatges? (opcional)
4. **Desenvolupament** amb Genially fent la següent estructura:
  - Plantejament del repte (presentació de la narrativa i missió).
  - Nus o desenvolupament (proves de tipus preguntes, problemes, endevinalles... que donen com a resultat la contrasenya o la pista per a trobar-la). Pantalla d'error i encert per prova.
  - Desenllaç (la superació del repte gràcies a la contrasenya).
5. **Cerca, dissenya i prepara els recursos** en una carpeta o document.
6. **Publicació.**

Si escolliu una plantilla que no caldrà que feu?



# Trucs i consells per a traure-li més profit als teus scape rooms.

# Consells pel teu scape room



- La dificultat de les activitats o proves ha d'anar en augment.
  - Els objectius de cada prova han d'estar molt clars.
  - Establir temps màxim per a les proves: pressió i motivació.
  - Testejar una versió beta del joc.
  - A l'hora de fer el llançament cal generar expectativa anunciant-ho.
  - L'estètica i la narrativa del joc, quan més propera al nostre usuariat, millor: jocs que estiguin de moda, temes d'actualitat, personatges o influencers que coneguin...
- 
- Les pantalles d'error de les proves han de permetre tornar a intentar-ho, i que siguin simpàtiques a no ser que es vulgui afegir tensió al joc.

# Trucs pel teu scape room



Alots interactius per amagar pistes: <https://view.genial.ly/60d8b6c683b8480ded4e1d63>

# Trucs pel teu scape room

1. **Fons animats** amb vídeos de Youtube o vimeo que es reproduïxen automàticament per a crear ambientacions o fer escenes més atractives. A sobre els podem afegir altres elements.
2. Les **pantalles amb contrasenya** (números i/o text) poden ser un bon recurs per a gamificar molts tipus de continguts: [Idees?](#)
3. És possible **obrir portes, caixes o qualsevol altre element** si trobem l'element tancat i obert: posarem un a sobre de l'altre i farem una animació de desaparèixer quan passem el ratolí per sobre, a banda de portar-nos a una altra pantalla on està el premi o següent pista.
4. Per a elements interactius ocults o dins una imatge tenim l'àrea invisible. I cal ocultar l'indicador d'elements interactius de Genially.
5. Podem **posar àudio a un element** si fem transparent/ocullem el reproductor i el posem davant d'algun element interactiu.
6. També podem generar una bona ambientació ajudant-nos de l'àudio i els seus efectes.

REALIZADO POR: JORGE H. GUTIÉRREZ

# 82 SITIOS PARA DESCARGAR RECURSOS CREATIVOS

FOTOGRAFÍAS, VIDEOS, MOCKUPS Y MUCHO MÁS

@Nancitoguti



## fotografía

PEXELES - STOCKSNAP - UNSPLASH - GRATISO GRAPHY  
PIXABY - NEGATIVE SPACE - ISOREPUBLIC - PICJUMBO  
FOTOS DE NEW OLD STOCK - PONDS

## mockups

PIXEDEN - GRAPHIC BURGER - MEDIALOT  
PIXEL BUDDHA - PERFECT PIXELS - DO -  
SKETCHAPPSOURCES - TETHR - UISPACE  
TEEHANLAX - REAL THREAD - PSD COVERS  
DUNNUNK - FRAME - FREEBIESBUG - FRIBBBLE



## vectores y gráficos



VECTOR.ME - VECTORES RETRO - QVECTORS  
PORTAL VECTORIAL - VECTEEZY - FREEPIK  
123FREEVECTORS - VECTORVALLEY - VECTORART  
DEZIGNUS

## texturas

SUBTLEPATTERNS - TEXTURER - THEPATTERNLIBRARY - TEXTUREKING  
TRANSPARENT TEXTURES - FREEBIES GALLERY - PATTERNICO  
PIXEDEN - FREE STOCK TEXTURES

## fuentes



GOOGLE FONTS - FONTSQUIRREL - DAFONT - ABSTRACTFONTS  
FONTS PACE - 1001FreeFonts

## colores

ADOBE COLOR - COLOUR LOVERS - COOLORS - De 0 a 255  
MATERIAL PALLETE - DESIGN-SEEDS - PICTACULOUS  
COLORHAILPIXEL



## videos



PEXELS - MAZWAI - VIMEO FREE - COVERR - VIDEZY  
CUTE STOCK FOOTAGE - VIDEVO - FANCY FOOTAGE - PONDS  
VIDSPRAY - BEACHFRONTBROLL

## audio

YOUTUBE BIBLIOTECA DE AUDIO - CONVERSE SAMPLE LIBRARY  
FREE MUSICA ARCHIVE - VIMEO MUSIC STORE - PONDS  
BENSOUND - LOOPERMAN - FLASHKIT - SOUNDSCRATE  
SOUNDGATOR



