

Memoria Técnica: "Proyecto de Ludificación de _____" (Nombre del Recurso Turístico Cultural)

ÍNDICE:

1.- JUSTIFICACIÓN

2.-DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE LUDIFICACIÓN

3.-OBJETIVOS

4- PÚBLICO OBJETIVO

5.- ACCIONES A DESARROLLAR

6.- SOPORTES Y ELEMENTOS BÁSICOS DEL PROYECTO

7.- CONTENIDOS DEL JUEGO

8.- TECNOLOGÍAS.

9.-EJEMPLO DE PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

10.- CRITERIO II: JUSTIFICACIÓN CRITERIOS DE VALORACIÓN EN FUNCIÓN DEL PROYECTO (HASTA 26 PUNTOS)

1.- JUSTIFICACIÓN

Convocatoria PATCUL 2025 – Línea 1: Actuaciones de los municipios de interior de Andalucía para la puesta en valor del patrimonio turístico-cultural de Andalucía.

Gastos e inversiones del "Proyecto de Ludificación de _____" (Nombre del Recurso Turístico Cultural) que se encuentran englobados en los conceptos que se relacionan en la Orden de 3 de junio de 2024, por la que se aprueban las bases reguladoras para la concesión de subvenciones, en régimen de concurrencia competitiva, dirigidas a promover la sostenibilidad del turismo a través de la puesta en valor del patrimonio turístico-cultural de Andalucía (PATCUL) y se modifica la Orden de 27 de julio de 2017, por la que se aprueban las bases reguladoras para la concesión de subvenciones, en régimen de concurrencia no competitiva, a los municipios turísticos de Andalucía:

b) Actuaciones para alcanzar **la accesibilidad universal de los recursos turístico-culturales**: “... Asimismo, **también tendrían cabida aquellas iniciativas que tuvieran como fin facilitar la accesibilidad cognitiva de los recursos objeto de la actuación, asegurando la comprensión de la información y la orientación en el entorno**”

d) Puesta en valor de los recursos turísticos locales y culturales endógenos a través de la **implantación de soluciones digitales**: “...**la ludificación de la experiencia turística, la geolocalización, etc**”

2.-DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE LUDIFICACIÓN

El “**Proyecto de Ludificación de _____**” consistirá en implementar un juego de gamificación educativo que facilite la visita, interpretación, el acercamiento y el aprendizaje de _____ (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) a los visitantes.

Se basará en una ruta por hitos destacados del lugar a explorar sobre los que se plantean preguntas y retos de exploración que animan a conocer el recurso turístico cultural de una forma didáctica y divertida.

Los materiales que componen el juego son un mapa digital con los hitos a recorrer, trofeos digitales para marcar los logros conseguidos y una app web con los contenidos del juego a la que se accede con el teléfono móvil de los usuarios.

(Se adjunta dossier con información detallada sobre los juegos de Marco Topo).

Este proyecto pretende desarrollar un juego interactivo para mejorar y potenciar la experiencia de las **familias en general y grupos escolares** en sus visitas turísticas y didácticas al municipio de _____. (**Nombre del municipio**) Se implementará una herramienta de “**gamificación turística**” ofreciendo un juego que guiará a toda la familia y grupos de escolares por _____ (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**), con el objetivo principal de que conozcan nuestro patrimonio cultural y, aprendan y disfruten juntos.

El juego no será competitivo, sino que promueve la colaboración de todos los miembros de la familia y/o grupos de escolares para resolver los diferentes retos formulados.

En el recorrido se incluirán, para su promoción, contenidos turísticos culturales, históricos y etnográficos, basados en el legado cultural que hemos heredado de las diferentes civilizaciones que han vivido a lo largo de la historia del municipio.

La localidad será introducida de manera virtual a los visitantes por 2 personajes de diferentes géneros que harán de “cicerones ” a los jugadores y jugadoras ayudando a resolver los distintos retos.

El recorrido se dividirá en 1 itinerario con 12 hitos de interés y servirá para incentivar/empoderar a niños y niñas para que disfruten de la visita a _____ (**Nombre del municipio**) jugando. A la vez es una herramienta educativa que dará a conocer y poner en valor nuestro legado cultural, tanto a los escolares del propio municipio como los

que puedan venir de otros lugares. Se mostrará y concienciará sobre lo importante que es cuidar nuestro patrimonio cultural.

Las claves del proyecto son:

- Combinar turismo, aprendizaje, aventura y diversión.
- Se realizará de manera autónoma y al ritmo de cada familia o grupo.
- Indicado para unidades familiares y grupos escolares.
- Accesible las 24 horas del día, todos los días del año.
- Diversificación de la oferta turística.
- Mejora y facilita la desestacionalización.
- Contribuye a la sostenibilidad medioambiental, social y económica de la actividad turística.

Esta herramienta de gamificación contribuirá a la gestión turística inteligente del municipio facilitando al visitante la interpretación del destino. Para ello, tiene en cuenta cinco ejes estratégicos:

1.-Gobernanza: fomenta la **colaboración público-privada** en la implantación del proyecto ya que desde las empresas de servicios turísticos (alojamientos, restaurantes, comercios ...), se potenciará el uso de esta herramienta para la promoción de los recursos turísticos culturales del municipio.

2.-Innovación: es un producto basado en **la gamificación** que garantiza una experiencia gratificante del visitante con un sistema de medición e indicadores de la satisfacción del turista y de retorno de la inversión.

3.-Tecnología: se basa en una **web-app** y el uso de dispositivos móviles por parte del usuario/a.

4.- Accesibilidad universal: los contenidos del juego serán aptos para personas con **diversidad funcional motriz, visual, auditiva y cognitiva** y serán accesibles “a pie” a cualquier segmento de la demanda, cuidando en el diseño de los itinerarios que sean aptos para el colectivo de personas con diversidad funcional.

5.-Sostenibilidad: de manera didáctica y por el propio desarrollo de las actividades que se plantean, se trabajará la concienciación medioambiental, los estilos de vida saludables y los valores culturales en los distintos juegos planteados.

Por tanto, esta herramienta de gamificación **contribuye de manera directa a fomentar el desarrollo turístico sostenible** en sus tres vertientes (económico, socio-cultural y medioambiental) para mejorar la experiencia del turista y la calidad de vida del ciudadano.

3.-OBJETIVOS

3.1.-OBJETIVO GENERAL

Consolidar y promocionar _____ **(nombre del municipio)** como **destino turístico familiar implementando una herramienta digital de gamificación turística.**

Esta actuación pretende sentar las bases para adaptar nuestro municipio a los segmentos de familias, escolares y PANK, implementando una herramienta de gamificación real, didáctica y divertida adaptada a estos públicos objetivos, a la vez que permitirá promocionar _____ **(nombre del municipio)** como un destino especializado con una oferta turística diseñada para satisfacer sus necesidades.

3.2.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos que van a contribuir a alcanzar el objetivo general, entre otros, son:

- 1.- **Poner en valor** los recursos turísticos (materiales e inmateriales) de _____ **(nombre del municipio)**
- 2.- **Dar a conocer** los recursos turísticos a través de una innovadora herramienta de gamificación turística.
- 3.- **Diversificar la oferta turística** de _____ **(nombre del municipio)** a través de la generación de un nuevo producto turístico.
- 4.- **Minimizar** el impacto de la estacionalidad turística, lo que ayudará al mantenimiento del empleo y al aumento de la facturación de las empresas turísticas y comercios locales.
- 5.- **Contribuir** a un modelo de desarrollo turístico sostenible en el municipio.
- 6.- **Trasladar** el protagonismo a la hora de hacer turismo a los niños y niñas para mejorar la satisfacción de toda la familia y así **mejorar la reputación turística de nuestro destino**, tanto en los círculos más cercanos nuestros visitantes como en redes sociales e Internet, basándose en una estrategia de "Marketing Viral".
- 7.- **Estudiar y valorar** la posibilidad de la implantación de nuestra herramienta en una plataforma de gamificación con implantación a nivel autonómico y nacional, de cara a aumentar las posibilidades de promoción turística del destino bajo el paraguas de una marca ya consolidada en estos segmentos.

4- PÚBLICO OBJETIVO

4.1.-FAMILIAS

El volumen económico que mueve el turismo familiar es ciertamente el más importante de la industria turística.

En este sentido, se estima que las familias españolas con hijos realizan un gasto turístico de 16.600 millones de euros al año en vacaciones dentro del país, según un reciente estudio realizado por la **Federación Española de Familias Numerosas**.

El proyecto de gamificación que planteamos es ideal para cubrir las necesidades de familias con niños y niñas entre 5 y 12 años.

El juego resultará motivador tanto para adultos como para niños. El resultado es una enriquecedora experiencia en familia.

4.2.-COLEGIOS

Experiencia adaptada a alumnos de primaria, tanto de la propia localidad como del resto de la geografía española ,que puedan visitarnos atraídos por nuestra oferta turística y por la puesta en marcha de esta herramienta de gamificación.

4.3.-PANK (Professional Aunt No Kids)

Mujeres profesionales sin hijos y con capacidad económica alta pero que deciden llevar de vacaciones a sus sobrinos/as, pasan tiempo con ellos/as, educándolos a través de actividades de ocio y esparcimiento, una de las actividades preferidas es “**haciendo turismo**”. Por tando, este nuevo segmento de viajeras también se enmarca dentro de nuestro target.

5.- ACCIONES A DESARROLLAR

- **Diseño de imagen del proyecto:** Ilustración que mostrará elementos representativos de _____ (**nombre del municipio**) y 2 personajes de diferentes géneros que ayudarán a los niños y niñas a descubrir la localidad.
- **Selección de plataforma de gamificación** para albergar los contenidos de la ruta digital que se desarrollará.
- **Creación de contenidos** del recorrido.
- **Geolocalización** de los distintos hitos.

- **Diseño de material escolar digital.**
- **Adaptación a inglés de todos los contenidos desarrollados (opcional)**

6.- SOPORTES Y ELEMENTOS BÁSICOS DEL PROYECTO

- **Aplicación web** que actuará como guía/juego en el recorrido.
- Diseño de **imagen digital** con instrucciones de uso.
- **Diploma digital** de participación personalizado para cada jugador/a.
- **Estadísticas de uso:** La aplicación web recogerá datos de uso de los participantes para así poder evaluar el nivel de éxito de la iniciativa.
- **Material escolar digital.**
- **Elementos de difusión:** banner del juego, imagen para pantallas digitales, soportes físicos para su promoción...
- **Opcional: mapas en braille.**

7.- CONTENIDOS DEL JUEGO

El juego planteado se vertebrará **a través de 12 hitos**, sobre los cuales se plantearán una serie de preguntas y retos que tras su resolución propiciarán un aprendizaje efectivo y motivador de los/las usuarios/as.

Como gratificación, se irá recompensando con la “liberación” por parte de los “**cicerones virtuales**” del juego que acompañan a los/las jugadores/as de una serie de “**mascotas y personajes**” que han sido retenidos contra su voluntad en los distintos espacios por un tercer personaje que encarnaría el rol de maléfico en los juegos.

Según el número de “mascotas y personajes” liberados se premiarán a los jugadores/as con una medalla: **4 bronce, 8 plata y 12 oro.**

Finalmente, si se concluye el juego en su totalidad, también recibirán en su cuenta de correo electrónico un **diploma digital de participación personalizado para cada jugador/a.**

8.- TECNOLOGÍAS.

Para reducir la huella de carbono del producto, así como los tiempos de desarrollo y mejorar la promoción del destino, el “**Proyecto de Ludificación de _____**” (**Nombre del Recurso**

Turístico Cultural), se integrará en una **plataforma de gamificación ya existente y con implantación nacional.**

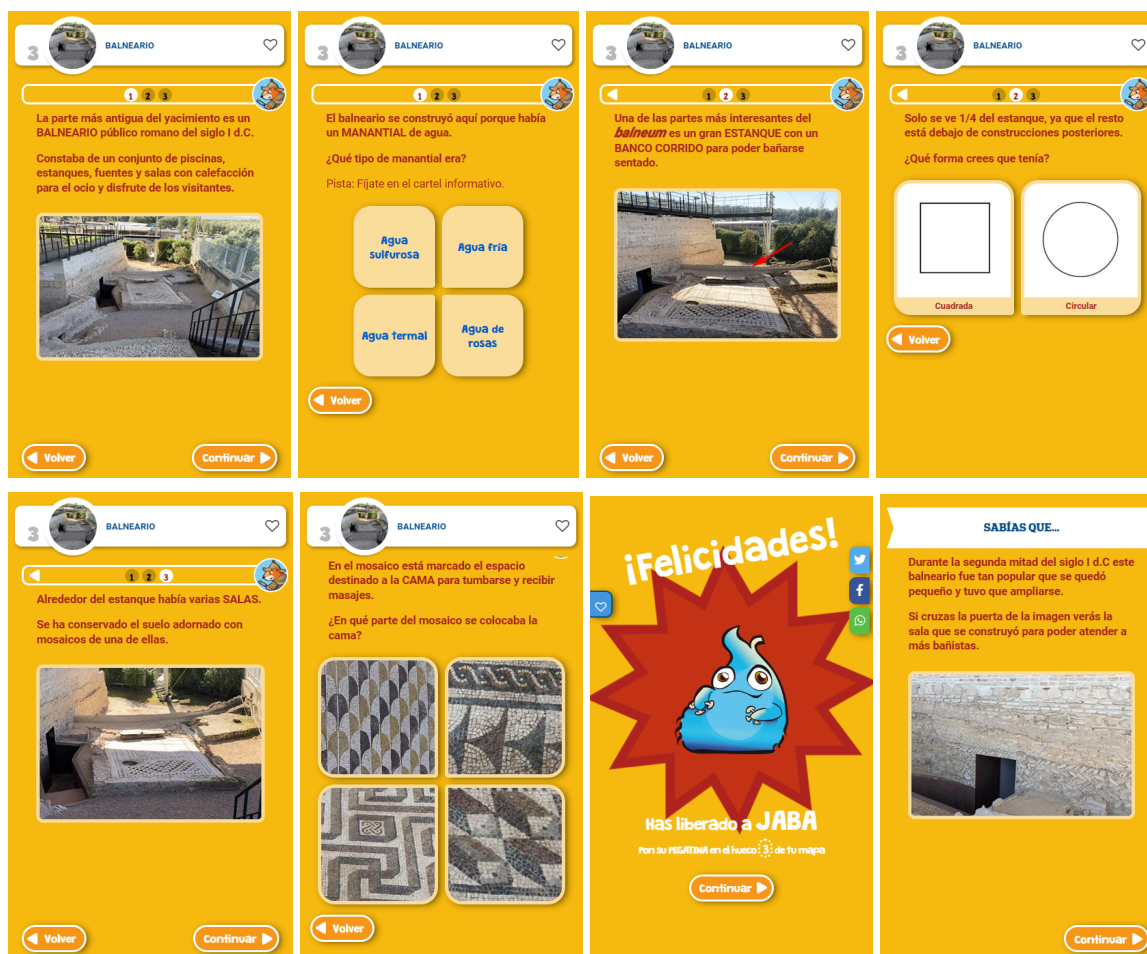
Elementos que deberá tener la plataforma de gamificación:

- El/la jugador/a disfrutará de la aplicación en dispositivos móviles, preferentemente como una **aplicación web.**
- **API alojado en la nube** que permitirá la interacción entre el servidor y la aplicación web.
- **Base de datos alojada en la nube.** Se almacenarán todas las partidas jugadas.
- **Herramienta de Administración** de contenidos.
- **Servicio de estadísticas de uso** para poder analizar el correcto funcionamiento de la aplicación.

9.-EJEMPLO DE PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

Como ejemplo tomamos como referencia un juego de la **Villa Romana de Fuente Álamos** (Puente Genil) desarrollado con la plataforma de gamificación de la marca “Marco Topo”.





10.- CRITERIO II: JUSTIFICACIÓN CRITERIOS DE VALORACIÓN EN FUNCIÓN DEL PROYECTO (HASTA 26 PUNTOS)

II.A. La actuación contribuye a la mejora de la accesibilidad universal del destino (maximo 6 puntos)

2º. Vinculación directa (hasta 6 puntos)

El "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**), debe ser concebido como una experiencia inclusiva que incorpora desde su diseño medidas que favorecen la **accesibilidad universal**, incluso sin intervenir directamente sobre un recurso turístico.

♦ Accesibilidad motriz

El recorrido del juego se diseñará en base a un itinerario que sea transitable por personas con movilidad reducida, adaptándose modularmente a las condiciones del entorno.

Si fuera necesario incluir puntos que no son accesibles para personas con movilidad reducida, se pueden eliminar o alterar los contenidos para la ruta para no generar frustración en personas con movilidad reducida.

♦ **Accesibilidad auditiva**

El "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**), no presenta obstáculos para personas con discapacidad auditiva puesto que se basa en la **lectura y resolución de las preguntas y retos planteados**.

♦ **Accesibilidad visual**

Se incorporarán **locuciones de texto**, facilitando la comprensión a personas con dificultades de lectura o discapacidad visual.

El **diseño visual** recurrirá a contrastes adecuados, iconografía clara y navegación sencilla, que facilitan la experiencia a personas mayores, con baja alfabetización digital o con dificultades visuales.

La webapp deberá estar optimizada para funcionar en cualquier navegador y dispositivo, sin necesidad de descarga ni configuración adicional, eliminando barreras tecnológicas.

Estas características permiten que el "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**), se integre en el entorno del recurso cultural de forma accesible, facilitando su comprensión y disfrute a un público amplio y diverso.

Opcional: si la entidad promotora del proyecto lo requiere, se podrán entregar mapas físicos con adaptación en braille.

♦ **Accesibilidad cognitiva**

Además de su diseño accesible general, el "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**), debe desarrollar intervenciones específicas directamente sobre la experiencia patrimonial, garantizando el acceso y la comprensión de los contenidos culturales por parte de personas con diversidad cognitiva.

El "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**), incorporará un enfoque claro de accesibilidad cognitiva para facilitar la comprensión del contenido a personas con diferentes niveles de capacidad lectora o cognitiva. Para ello:

- Se utilizarán **frases breves y estructuras gramaticales simples**, evitando subordinadas complejas o tecnicismos innecesarios.
- Los textos estarán apoyados visualmente mediante **ilustraciones, iconos y colores** que facilitan la asociación entre conceptos e imágenes.
- **El lenguaje empleado es directo y cercano**, adecuado para la infancia y personas con baja alfabetización.

Las pruebas de juego y desafíos planteados están diseñados para ser entendidos sin conocimientos previos, mediante observación del entorno y comprensión básica del contexto.

La estructura del juego seguirá una lógica jerárquica clara y repetitiva, lo que favorecerá la anticipación de tareas y reduce la carga cognitiva.

Gracias a esta combinación de accesibilidad física, sensorial, digital y cognitiva, el **"Proyecto de Ludificación de _____"** (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) puede ser considerado una actuación con vinculación directa a la mejora de la **accesibilidad universal**. A continuación se muestra un ejemplo de textos adaptados a accesibilidad cognitiva (Fuente: guía accesible entornos Monumentales Mérida):

El Teatro Romano de Mérida lo hicieron en la cuesta de la colina de San Albín.

El Teatro Romano de Mérida lo hicieron con hormigón forrado de granito.

El Teatro Romano de Mérida era donde hacían los espectáculos de teatro.

En el Teatro Romano de Mérida se realizaban espectáculos culturales.

El Teatro Romano de Mérida se usaba también con intereses políticos.

El Teatro Romano de Mérida tenía sitio para seis mil personas.

Opcional: si la entidad promotora del proyecto lo requiere, se podrá:

1) Entregar mapas físicos que ayuden a este tipo de público a desenvolverse mejor en la experiencia de gamificación.

2) Realizar la **Certificación de Accesibilidad Cognitiva**: Un ejemplo es el municipio de Yecla, en esta localidad se implementaron criterios de lectura fácil validados por una entidad especializada en accesibilidad cognitiva (Ley 6/2022, de 31 de marzo, de modificación del Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, para establecer y regular la accesibilidad cognitiva y sus condiciones de exigencia y aplicación). Norma UNE153101:2018

II.B. La actuación contribuye al fortalecimiento o la mejora de la oferta turística cultural del municipio (hasta 5 puntos)

2º. Vinculación directa (hasta 6 puntos)

El **"Proyecto de Ludificación de _____"** (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) representa una **ampliación real y efectiva de la oferta cultural del municipio** al introducir un formato innovador de interpretación del patrimonio, la gamificación turística, adaptado a públicos diversos —especialmente familias, infancia y centros escolares— y basado en la experiencia directa sobre el recurso turístico-cultural.

La propuesta combina recursos digitales para crear un recorrido gamificado que transforma los espacios culturales en escenarios de juego y aprendizaje:

- Un mapa digital con elementos culturales geolocalizados.
- Trofeos digitales coleccionables que estimulan la exploración activa.
- Una webapp que guía al usuario mediante geolocalización y dinámicas lúdicas.

La intervención se adaptará al recurso o entorno mediante:

- Contenidos temáticos personalizados vinculados al bien cultural.
- Ilustraciones y narrativa asociadas a su historia.
- Preguntas y pruebas que requieren observar, interpretar y relacionar elementos reales del propio recurso.

Esta versatilidad permitirá integrar el **"Proyecto de Ludificación de _____"** (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) en:

- Actividades escolares promovidas por el ayuntamiento o centros educativos.
- Programaciones culturales municipales (semanas del patrimonio, verano cultural, etc.).
- Dinámicas organizadas por asociaciones vecinales, AMPAs, museos o bibliotecas.

El proyecto aporta un enfoque participativo e intergeneracional, que conecta emocionalmente al público local con su patrimonio y enriquece la experiencia turística de los visitantes.

Por su impacto directo sobre el patrimonio cultural tangible e intangible, y su capacidad para generar nuevas experiencias de interpretación y disfrute, el **"Proyecto de Ludificación de _____"** (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) puede considerarse una actuación claramente alineada con la vinculación directa exigida en este criterio .

II.C. La actuación contribuye a la mejora de la desestacionalización del destino (hasta 4 puntos)

2º. La puesta en funcionamiento de productos o servicios que puedan disfrutarse durante 12 meses en un período de 12: 4 puntos

El "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) se convertirá en una herramienta de dinamización turística activa durante todo el año, sin limitaciones estacionales. Al tratarse de un juego digital autoguiado, accesible desde cualquier dispositivo móvil, puede disfrutarse en cualquier momento, lo que **garantiza su utilización durante los 12 meses del año**.

- ♦ **No requiere personal ni horarios específicos**, lo que permite su uso en fines de semana, días festivos o entre semana, tanto por familias locales como por visitantes.

- ♦ **Es especialmente útil durante los periodos valle**, como:

- Temporadas escolares (por visitas de centros educativos).
- Fines de semana de temporada baja.
- Otoño, invierno o primavera para el turismo de proximidad.

- ♦ Además, el "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) no dependerá de eventos concretos ni campañas temporales, lo que facilitará su integración en estrategias municipales de turismo estable y sostenible, manteniendo una demanda estable fuera de temporada alta, contribuyendo así a **repartir los flujos turísticos de forma más equilibrada** durante el año. En definitiva, **esta actuación** será una **solución de desestacionalización efectiva** que permite a los municipios **ofrecer una experiencia turística y cultural activa durante los 12 meses del año** ya que no estará supeditada ni a horarios ni a ninguna circunstancia estacional que limite su desarrollo como otras tipologías de turismo.

Por tanto, esta autonomía de la herramienta y de sus contenidos permitirá que se pueda hacer uso de la misma por los visitantes **los 365 días del año las 24 horas del día**.

II.D. La actuación contribuye a la diversificación de la oferta turística del municipio (4 puntos)

El "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) supone una diversificación clara y efectiva de la oferta turística del municipio, al incorporar una propuesta **interactiva, lúdica y específicamente diseñada para familias con niños y niñas en edad escolar**, un público con escasa representación en las estrategias turísticas convencionales.

La propuesta transforma el recorrido por el recurso turístico en una experiencia de juego educativo, haciendo partícipe al visitante del descubrimiento activo del patrimonio. Esta selección de contenidos permite **poner en valor recursos culturales secundarios o infrautilizados**, generando así una redistribución del interés turístico y contribuyendo a **descongestionar zonas saturadas**, al tiempo que se da protagonismo a otros espacios con alto potencial cultural y simbólico.

Además, la versatilidad del modelo permite diseñar **itinerarios temáticas personalizadas**, adaptadas al relato patrimonial o histórico del municipio, lo cual refuerza la diversidad de propuestas y multiplica los usos culturales de los espacios públicos.

Los contenidos y recursos turísticos culturales de la aplicación web estarán geolocalizados y proporcionarán indicaciones para que los visitantes se orienten y sigan el recorrido de forma segura y autónoma.

Desde los espacios públicos turísticos gestionados por el ayuntamiento (oficina de información turística, castillo, museos, centros de interpretación, etc.) y desde las empresas de servicios turísticos (alojamientos, restaurantes, comercios ...), se potenciará el uso de esta herramienta para la promoción de todos los recursos turísticos culturales del municipio.

En conjunto, se trata de una actuación que amplía el mapa turístico del destino, diversifica los usos culturales de su patrimonio y mejora la experiencia del visitante con propuestas accesibles, participativas y orientadas a nuevos perfiles de público, creando de esta manera un producto de gamificación turística y contribuyendo a la diversificación de la actual oferta turística del municipio.

II.E. La actuación contempla medidas para la reducción del impacto ambiental (hasta 3 puntos)

1º. El proyecto incluye medidas que contribuyen a la reducción del consumo energético (0,5 puntos)

El "Proyecto de Ludificación de _____" (**Nombre del Recurso Turístico Cultural**) no requiere infraestructuras físicas, suministro eléctrico ni dispositivos adicionales instalados en el municipio. **Toda la experiencia se desarrollará mediante una webapp accesible desde dispositivos móviles, lo que elimina cualquier consumo energético asociado a su implementación o mantenimiento.**

En los juegos **se fomentará las "visitas a pie"** por parte de los usuarios, por lo que se recomendará el estacionamiento de los vehículos a motor fuera de los espacios por donde

discurren los itinerarios, colaborando de manera directa a la minimización del consumo energético y a la contaminación acústica y ambiental con la reducción de CO2.

La **integración en una plataforma de gamificación existente** (de ámbito nacional o regional) reducirá considerablemente la huella de carbono y el consumo energético relacionado con la creación de la experiencia de gamificación.

En el contenido del juego se incluirá información relativa a prevención, reducción, reciclado y reutilización de productos que se puedan consumir en el desarrollo del juego (botellas de agua, comida, etc...)

Así desarrollamos un producto tecnológico más limpio, más sostenible y menos contaminante en términos de consumo de combustibles fósiles.

2º. El proyecto incluye medidas que contribuyen a la reducción del consumo de agua (0,5 puntos)

La propuesta **no contempla instalaciones hídricas, riego, fuentes u otras infraestructuras que impliquen consumo de agua**. Además, al desarrollarse en entornos existentes sin alterar el espacio, no genera nuevas necesidades hídricas.

La aplicación web minimiza el consumo de recursos hídricos, ya que **no hay que producir mapas o folletos impresos**. Solo se utilizarán medios digitales para el desarrollo de la aventura: Geolocalización de los distintos hitos (12 puntos) que vertebrarán y permitirán a los/las usuarios/as su orientación en los recorridos , mapas digitales, premios virtuales, registro de las pruebas superadas, preguntas on line del juego, información turística, etc...

El juego recogerá en una **leyenda algunas medidas relativas a las buenas prácticas** del turismo sostenible, entre otras, **el uso responsable del agua**.

3º. El proyecto incluye medidas que contribuyen al reciclado (0,5 puntos)

La tecnología usada no contamina ni directa ni indirectamente el medio ambiente, ya que no genera ningún tipo de residuo.

En el contenido del juego **se incluirá información relativa a prevención, reducción, reciclado y reutilización** de productos que se puedan consumir en el desarrollo del juego (botellas de agua, alimentos, etc...)

4º. El proyecto incluye medidas que contribuyen a la mejora de la gestión de residuos (0,5 puntos)

El "Proyecto de Ludificación de _____" (Nombre del Recurso Turístico Cultural) no generará residuos derivados de instalaciones, embalajes ni componentes electrónicos.

La tecnología usada no contaminará ni directa ni indirectamente el medio ambiente, ya que no produce ningún tipo de residuo.

Durante el recorrido se plantearán preguntas de contenido medioambiental que fomentarán el debate familiar y concienciarán sobre la importancia de conservar y reducir la huella ambiental en el territorio.

Al mismo tiempo, también se incluirá información relativa a una gestión responsable de los potenciales residuos generados en las visitas.

Se reducirá el consumo de papel, ya que todos los textos del juego estarán dentro de la web-app, en formato digital. En la aplicación web, incluiremos las normas que deben cumplir los visitantes para no dañar el medioambiente en su visita (evitar ruidos, no tirar basura, reciclado de productos utilizados durante la visita, etc.).

5º. El proyecto incluye actuaciones que incluyan construcciones, materiales y procesos sostenibles y, en su caso, materiales de bajo impacto ambiental, reciclados y reciclables (0,5 puntos)

El proyecto no requiere construcciones ni mobiliario urbano. Además, el componente físico es completamente opcional: el juego puede desarrollarse íntegramente en formato digital mediante la webapp, sin necesidad de impresión. Esta versión permite implementar el proyecto con **cero generación de residuos físicos**, si el municipio así lo requiere.

6º. El proyecto incluye medidas que contribuyen a la integración paisajística y conllevan la recuperación, restauración y conservación de la biodiversidad y los espacios naturales (0,5 puntos)

El "Proyecto de Ludificación de _____" (Nombre del Recurso Turístico Cultural) se integra en el entorno sin alterar el paisaje urbano o natural. El recorrido se adapta al recurso existente, y no introduce elementos nuevos que afecten al entorno. En el itinerario, el contenido del juego puede incluir mensajes de concienciación sobre biodiversidad, respeto al entorno y sostenibilidad.

II.F. La actuación pone de manifiesto un compromiso claro y documentado en materia de igualdad de género

1º. Se contemplan acciones para la consecución de igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres (1 punto).

El "Proyecto de Ludificación de _____" (Nombre del Recurso Turístico Cultural) incorporará de manera transversal la perspectiva de género tanto en el diseño de contenidos como en la representación de personajes y en la narrativa del juego.

♦ **Representación paritaria:**

Los personajes principales del proyecto estarán diseñados con criterios de equidad y diversidad. Nuestros "cicerones digitales", serán dos hermanos de distinto género, tendrán el mismo protagonismo, inteligencia y capacidad de liderazgo dentro del juego. Esta paridad se mantendrá en los roles de otros personajes secundarios que acompañan la aventura, evitando estereotipos de género.

♦ **Lenguaje inclusivo:**

Todos los textos y materiales del juego están redactados con lenguaje inclusivo y no sexista, favoreciendo la identificación de todos los públicos con la experiencia sin exclusión por razones de género.

♦ **Visibilización del papel de las mujeres en el patrimonio local:**

Se integrará la figura de mujeres destacadas en la historia del municipio (escritoras, artistas, científicas, heroínas locales...), así como referencias a oficios tradicionales desempeñados por mujeres. Esto contribuye a reforzar su presencia en el relato patrimonial que se ofrece a través del juego.

♦ **Actividad intergeneracional y no segmentada por género:**

El "Proyecto de Ludificación de _____" (Nombre del Recurso Turístico Cultural) estará diseñado para ser disfrutado por niños, niñas y personas adultas sin distinción, promoviendo una actividad conjunta entre madres, padres, abuelos y nietas, rompiendo así con modelos tradicionales de juego orientados a un solo género.

Este enfoque consciente permite que el proyecto se alinee con los valores de igualdad y diversidad impulsados desde las políticas públicas culturales y educativas.

2º. Se contemplan acciones que fomenten el empleo femenino (0 puntos)

El proyecto no contempla acciones específicas que impliquen contratación directa en el destino, por lo que no se puede justificar la generación de empleo femenino asociado al desarrollo de la actuación.

II.G. La implantación de la solución digital contribuye a la puesta en valor del recurso turístico local, así como a su transmisión y conocimiento (1 punto)

La solución digital que se desarrollará consistirá en **una webapp multiplataforma accesible** desde cualquier dispositivo móvil, sin necesidad de descarga, que transformará el recurso turístico en escenarios interactivos, educativos y participativos.

A través de una narrativa gamificada y una mecánica de juego basada en pruebas y recompensas, se invita al visitante **a explorar y comprender el valor histórico, cultural y simbólico del recurso turístico**, fomentando la conexión emocional con el entorno y haciendo mucho más atractivo el recurso turístico para los visitantes.

Por tanto, esta actuación generará **un valor añadido** que permitirá **poner en valor el recurso turístico y hacerlo más diferencial y atractivo** desde una perspectiva innovadora y adaptada a los nuevos hábitos digitales, **contribuyendo también a su transmisión y conocimiento entre públicos diversos**, especialmente **familias con niños y niñas, centros educativos y visitantes interesados en experiencias culturales significativas**.

Además, su carácter accesible y reutilizable permite que el conocimiento generado sobre el patrimonio perdure en el tiempo, con un impacto sostenido en la difusión del recurso más allá de la visita física.

ANEXO resumen de puntuación: Criterio II - Valoración en función del proyecto.

Subcriterio	Descripción	Máximo de puntos	Puntuación estimada
II.A	Mejora de la accesibilidad universal del destino	6	6 <input checked="" type="checkbox"/>
II.B	Mejora de la oferta turística cultural del municipio	6	6 <input checked="" type="checkbox"/>
II.C	Mejora de la desestacionalización del destino	4	4 <input checked="" type="checkbox"/>
II.D	Diversificación de la oferta turística cultural	4	4 <input checked="" type="checkbox"/>
II.E	Reducción del impacto ambiental	3	3 <input checked="" type="checkbox"/>
II.F	Compromiso con la igualdad de género	2	1 <input checked="" type="checkbox"/>
II.G	Puesta en valor mediante solución digital	1	1 <input checked="" type="checkbox"/>

Puntuación total estimada: 25 de 26 puntos posibles