

La gamificación en el ámbito del patrimonio. Crowdsourcing con un diseño lúdico

Tomislav Ivanjko

Tabula, ISSN 1132-6506, n. 21, 2018, p. 177-195

Un creciente número de instituciones patrimoniales investigaron las posibilidades de informar sobre sus colecciones digitalizadas y aprovechar las oportunidades de enfoques del crowdsourcing. Estos esfuerzos se recogen bajo la noción de ciencia ciudadana, donde los proyectos cuentan con la ayuda de voluntarios para poder resolver los problemas que plantea la investigación científica. Emplear los principios de gamificación en el proceso de conexión de los materiales digitalizados con los usuarios es una de las formas de ofrecerles la oportunidad de explorar, vincularse y contribuir con la memoria pública. Este artículo explora la idea de aplicar un diseño lúdico al proceso de difusión de las colecciones digitalizadas en línea dentro del campo del crowdsourcing y de la ciencia ciudadana. La primera parte ofrece un trasfondo teórico sobre la gamificación con el fin de establecer el marco para aplicarla en el ámbito del patrimonio. La segunda se centra en el uso dentro de este campo basándose en los proyectos examinados. La última parte da recomendaciones sobre cómo la ciencia ciudadana y el diseño lúdico pueden implementarse de manera exitosa.

Resumen de la propia publicación