



**NEXT ROUTES**

# User Manual

*Spanish*

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



## Índice

1. Introducción.....	2
2. Manual de usuario de la metodología de formación NEXT ROUTES: su guía para el empoderamiento digital.....	3
2.1. La importancia de las competencias digitales.....	4
2.2. Descripción general de los cuatro módulos principales.....	4
2.3. Mejores prácticas digitales generales para rutas culturales.....	9
2.4. Medición del impacto y mejora continua.....	9
3. Manual de usuario del kit de herramientas NEXT ROUTES: Adaptación e implementación de las mejores prácticas europeas.....	11
3.1. Cómo utilizar el kit de herramientas NEXT ROUTES dentro del programa de formación.....	11
3.2. Trabajar con casos prácticos.....	12
3.3. Flujo de trabajo práctico para utilizar el kit de herramientas.....	13
3.4. Valor añadido para las rutas culturales.....	14
4. La aplicación Next Routes: manual práctico para gestores de rutas culturales.....	15
4.1. Sentar las bases.....	15
4.2. Diseñar una experiencia atractiva.....	16
4.3. Trabajar con misiones.....	17
4.4. Funciones adicionales sugeridas.....	20
4.5. Creación conjunta y pruebas.....	21
4.6. Después del diseño: ¿qué viene después?.....	22
5. Conclusión: un marco para la transformación digital sostenible.....	24
6. Agradecimientos.....	25

# 1. Introducción

Este documento sirve como **manual de usuario de la aplicación de juegos NEXT ROUTES** y como guía de la **metodología de formación NEXT ROUTES**, una iniciativa de desarrollo de capacidades elaborada por la Universidad de Ciencias Aplicadas de Breda, y del **conjunto de herramientas NEXT ROUTES**, una recopilación colaborativa de buenas prácticas recogidas por los miembros del proyecto y reunidas por Mobile Idea. La Asociación Europea para la Preservación y Promoción de la Cultura y el Patrimonio Judíos (AEPJ) se ha encargado de redactar este manual de usuario con el objetivo de apoyar la resiliencia digital a largo plazo de las rutas culturales europeas.

En el entorno globalizado actual, la sostenibilidad y la visibilidad a largo plazo del patrimonio cultural dependen de una sólida competencia digital. La metodología NEXT ROUTES ofrece un enfoque de aprendizaje híbrido que combina conocimientos teóricos con herramientas prácticas y listas para usar, lo que garantiza que los participantes adquieran tanto una comprensión conceptual como una orientación práctica para su aplicación inmediata.

El manual se organiza en dos partes principales. La primera parte presenta una visión general de los cuatro módulos de formación básicos: marketing digital, participación, narración de historias sobre el patrimonio cultural

Narrativa y Gamificación— y los recursos disponibles a través del kit de herramientas NEXT ROUTES. La segunda parte ofrece una guía práctica de la aplicación de juegos Next Routes, que muestra a los gestores paso a paso cómo traducir el patrimonio de su ruta en experiencias interactivas atractivas y basadas en misiones.

Al explorar los módulos y aplicar las herramientas, los gestores de rutas culturales estarán preparados para crear prototipos e implementar soluciones digitales innovadoras. El uso práctico de la aplicación de juegos conecta los activos patrimoniales físicos con retos digitales, como misiones de geolocalización, cuestionarios, tareas con imágenes y códigos QR, lo que ayuda a crear experiencias atractivas, educativas y memorables.

En conjunto, los conocimientos, las herramientas y la orientación que se ofrecen en este manual permiten a los gestores de rutas culturales atraer al público, mejorar la visibilidad y garantizar que el patrimonio cultural de Europa se conserve, se promueva y se experimente de forma significativa y sostenible.

## 2. Manual de usuario de la metodología de formación NEXT ROUTES: su guía para el empoderamiento digital

Esta sección sirve como referencia esencial para el programa de formación NEXT ROUTES, una iniciativa de desarrollo de capacidades creada para apoyar la resiliencia digital a largo plazo de las rutas culturales europeas.

En el panorama digital actual, la visibilidad, la accesibilidad y la sostenibilidad del patrimonio cultural dependen en gran medida de unas sólidas competencias digitales y creativas. Este programa proporciona un marco estructurado para desarrollar esas habilidades.

NEXT ROUTES se basa en la investigación y la experiencia práctica. Su objetivo es proporcionar tanto una comprensión conceptual como herramientas operativas que los profesionales de las rutas culturales puedan aplicar directamente a su trabajo.

La metodología de formación NEXT ROUTES es una estrategia de formación integral que dota a los profesionales de las rutas culturales de las herramientas y la mentalidad necesarias para:

- **Innovar:** identificar nuevas oportunidades para atraer al público.
- **Liderar:** guiar la transición digital de las rutas culturales.
- **Sostener:** reforzar la gestión cultural a largo plazo y el impacto del patrimonio.

La metodología de formación NEXT ROUTES ofrece un enfoque estructurado para mejorar la capacidad digital de las rutas culturales europeas en materia de marketing, participación, narración y gamificación.

Este manual ofrece una visión general de los principios clave y los amplios recursos disponibles a través del programa. Mediante la aplicación de estas prácticas, los gestores de las rutas culturales pueden contribuir a garantizar la conservación, la promoción y el acceso al patrimonio cultural europeo de forma atractiva y sostenible.

Invitamos a todos los usuarios a explorar los módulos, aplicar las herramientas y contribuir a la transformación digital en curso de la red de Rutas Culturales Europeas.

## 2.1. La importancia de las competencias digitales

Las competencias digitales son esenciales para la gestión cultural moderna. Las rutas culturales se enfrentan a una competencia cada vez mayor en un entorno globalizado, y la competencia digital mejora directamente la visibilidad, la participación y la sostenibilidad.

### Salvar la brecha competencial

Las investigaciones ponen de relieve las carencias comunes en las competencias digitales aplicadas en las rutas culturales. El programa NEXT ROUTES aborda cuatro áreas prioritarias en las que la creatividad digital puede ofrecer resultados sólidos:

- **Llegar a nuevos públicos** (marketing y promoción)
- **Mejorar la relevancia del patrimonio** (narración y promoción)
- **Crear comunidad** (compromiso y participación)
- **Crear experiencias memorables** (gamificación)

### Un enfoque de aprendizaje híbrido

El programa combina conocimientos descriptivos con herramientas prácticas.

Componente	Objetivo	Ejemplos
Activos descriptivos	Proporcionar fundamentos teóricos, tendencias globales, estudios de casos y análisis de mejores prácticas.	Tendencias de marketing digital Informe
Recursos operativos	Ofrecen herramientas listas para usar, plantillas y guías prácticas.	Contenido de redes sociales Calendario, gamificación Lista de verificación

**Idea clave:** Los participantes no solo adquieren conocimientos conceptuales, sino también orientación práctica para su aplicación inmediata.

## 2.2. Descripción general de los cuatro módulos principales

El plan de estudios consta de cuatro módulos interconectados. Cada uno de ellos puede seguirse de forma independiente, pero juntos forman un marco integral de desarrollo de capacidades.

## Estructura del módulo

Cada módulo consta de contenido teórico, estudios de casos y herramientas prácticas.

Módulo	Área de interés principal	Objetivos clave
Módulo 1	Marketing digital, promoción y educación	Mejorar la visibilidad y ampliar el alcance educativo
Módulo 2	Compromiso y participación	Crear comunidades activas y participativas
Módulo 3	Narrativa del patrimonio cultural	Desarrollar sólidas habilidades narrativas y de contenido digital
Módulo 4	Enfoques de gamificación	Crear experiencias de usuario interactivas y gratificantes

Todas las herramientas y plantillas mencionadas están disponibles en formato digital. Las llamadas «Herramienta práctica» indican enlaces directos a estos recursos.

### Módulo 1: Competencias digitales para marketing, promoción y educación

Este módulo se centra en reforzar la visibilidad digital y garantizar una difusión eficaz. El contenido se ha desarrollado para ayudar y gestionar la comunicación externa, llegar a un público más amplio, hacer que las rutas sean más visibles y que la información sea (realmente) interactiva.

#### *Objetivos de aprendizaje*

Los participantes aprenderán a:

- **Identificar y segmentar audiencias** (visitantes locales, turistas internacionales, educadores, etc.).
- Identificar y aplicar las herramientas digitales adecuadas para atraer a públicos diversos.
- Gestionar el contenido y las redes sociales de forma estratégica en múltiples plataformas.
- Diseñar estrategias de participación adaptadas a su ruta cultural.
- Comprender cómo utilizar la narración y la interactividad para fomentar la participación.

*Activos operativos: estrategia de marketing multicanal y campaña galardonada.*

*Herramienta práctica: documento de estrategia de promoción digital y lista de acciones*

Componentes clave: formulación de retos de promoción, identificación de audiencias (posiblemente nuevas), formulación de KPI, selección de canales clave, asignación presupuestaria (medios de comunicación pagados/no pagados), medición y tecnologías (identificación de herramientas y métodos de marketing), planificación de contenidos, lista de verificación para la creación de contenidos, evaluación comparativa e impacto del enfoque de comunicación y difusión.

*Herramienta práctica: directrices y aplicación de los principios de marca*

Componentes clave: herramientas digitales (IA) para desarrollar contenido visual y educativo, aplicar principios de marca para garantizar la cohesión visual y narrativa, utilizar herramientas digitales para medir el rendimiento de los materiales de promoción en el sitio web y a través de los canales de medios utilizados.

*Estrategias de divulgación educativa*

*Mejores prácticas: promoción cruzada*

La colaboración entre las Rutas Culturales puede reforzar la visibilidad compartida y reducir los costes de promoción. Los intercambios coordinados de contenidos permiten a las Rutas llegar de forma eficaz a públicos diversos.

## **Módulo 2: Competencias digitales para la implicación y la participación**

Este módulo se centra en el fomento de comunidades digitales activas y en el estímulo de la participación de los usuarios. El contenido se ha desarrollado para estudiar la comunidad actual, facilitar y gestionar la comunicación interna y externa dentro de la comunidad existente, hacerla crecer y lograr una participación activa.

### *Objetivos de aprendizaje*

Los participantes aprenderán a:

- Equilibrar estratégicamente la promoción (push) y la participación.
- Definir el propósito de crear una comunidad digital.
- Establecer objetivos para la participación.

- Ajustar la estrategia de canales (marketing mixto) y el contenido generado por los usuarios.
- Microcampañas.

#### *Activos operativos: planificación de la participación*

##### **Herramienta práctica: mapeo del recorrido del visitante**

Garantiza una planificación sistemática del compromiso y la interacción en el recorrido del visitante/turista

**Componentes clave:** conciencia de la planificación inconsciente de los viajes, oportunidades para la activación y estrategias de respuesta, el arte de la interacción educativa, entretenida y orientada a la resolución de problemas, mapeo de herramientas interactivas para la participación.

##### **Herramienta práctica: directrices sobre el contenido generado por los usuarios**

Proporciona orientación sobre el uso del contenido generado por los usuarios.

**Componentes clave:** uso optimizado de ubicaciones, palabras clave, hashtags y consultas de búsqueda, asociación con narradores, guías, influencers y lugareños, el concepto de «dejar que otros hagan el marketing por ti», la creación de narrativas auténticas y con las que se pueda identificar el público, mapeo de canales para la interacción y el compromiso en eventos de texto, vídeo, online y presenciales, pensamiento de plataforma, lecciones del marketing de destinos, enfoques multigeneracionales.

#### *Caso práctico: Círculos de historias virtuales*

Una ruta cultural utilizó conferencias en línea para organizar sesiones de intercambio de historias. Con el consentimiento de los participantes, las contribuciones grabadas se transformaron en contenidos de audio breves, lo que reforzó la participación de la comunidad y la autenticidad de los contenidos en si mismos.

#### *Consideraciones de accesibilidad*

- Subtítulos y leyendas para todo el contenido de vídeo.
- Lenguaje claro y simplificado para los materiales digitales.
- Texto alternativo para las imágenes para facilitar la lectura en pantalla.

### **Módulo 3: Competencias digitales para la narración del patrimonio cultural**

Este módulo abarca los principios y herramientas necesarios para transformar el conocimiento sobre el patrimonio en narrativas (digitales) atractivas.



### *Objetivos de aprendizaje*

Los participantes aprenderán a:

- Desarrollar estructuras narrativas sólidas para atraer a públicos diversos.
- **Seleccionar formatos digitales adecuados** (vídeo, podcast, mapa interactivo, etc.).
- Diseñar experiencias para turistas y visitantes mediante la narración de historias.
- Incluir a la comunidad y a la red de partes interesadas en torno a una ruta cultural para hacer visibles y accesibles sus historias ocultas.

### *Activos operativos: Marco narrativo*

#### **Herramienta práctica: modelo de narración (digital)**

Un modelo de planificación para estructurar el contenido antes de la producción.

### *Estrategia narrativa: el gancho humano*

Hacer hincapié en una historia personal o en un elemento humano con el que el público pueda identificarse mejora la participación y la accesibilidad de la audiencia.

### *Estrategias de contenido por capas*

Proporciona múltiples capas de contenido para adaptarse a los distintos niveles de compromiso de los usuarios:

- **Ganchos cortos:** 15-30 segundos
- **Resúmenes:** 2-3 minutos
- **Recursos en profundidad:** archivos ampliados, contenido extenso o visitas virtuales

## **Módulo 4: Competencias digitales para enfoques de gamificación**

La gamificación introduce elementos inspirados en los juegos para mejorar la implicación y la participación de los visitantes.

### *Objetivos de aprendizaje*

Los participantes aprenderán a:

- **Definir la gamificación** en contraste con el desarrollo completo de un juego.
- **Aplicar mecánicas básicas de juego**, como puntos, insignias y retos.
- **Diseñar recorridos gamificados sencillos**, como búsquedas del tesoro o concursos basados en la ubicación.
- **Medir las métricas de participación** para evaluar el impacto.

### *Recursos operativos: kit de herramientas de gamificación*

**Herramienta práctica: lista de verificación para el diseño de gamificación**

Garantiza la alineación entre los elementos del juego y los objetivos patrimoniales.

**Herramienta práctica: ejemplos de gamificación de baja tecnología**

Proporciona actividades sencillas basadas en códigos QR o en la web que requieren un equipo mínimo.

*Explicación de los mecanismos básicos*

Las definiciones incluyen sistemas de puntos, insignias digitales, tablas de clasificación y misiones narrativas.

*Caso práctico: visita en realidad aumentada a Manor House*

Una experiencia híbrida presencial y digital que utiliza códigos QR y RA sencilla basada en la web para crear un descubrimiento histórico interactivo.

## 2.3. Mejores prácticas digitales generales para rutas culturales

### Enfoque centrado en los dispositivos móviles

Todo el contenido digital debe diseñarse principalmente para su uso en teléfonos inteligentes, debido a la movilidad de los visitantes de la ruta.

### Privacidad y ética de los datos

Es esencial una gestión adecuada de los datos:

- **Transparencia:** comunicar claramente los fines de la recopilación de datos.
- **Cumplimiento:** seguir el RGPD y las normativas locales.
- **Minimización de datos:** evitar la recopilación de información innecesaria.

## 2.4. Medición del impacto y mejora continua

### Indicadores clave de rendimiento (KPI)

Objetivo	Indicador	Finalidad
Visibilidad	Tráfico del sitio web (orgánico/referencias)	Mide la facilidad para encontrar el sitio web
Interacción	Tasa de interacción social	Indica la relevancia del contenido

Participación	Finalización de retos / Envíos de contenido generado por el usuario	Mide la participación activa
Impact	Tiempo en la página / tiempo de permanencia	Muestra la profundidad del compromiso

### Desarrollo iterativo

Un ciclo iterativo (**planificar, ejecutar, medir, optimizar**) favorece el aprendizaje continuo y la mejora a largo plazo.

### 3. Manual de usuario del kit de herramientas NEXT ROUTES: Adaptación e implementación de las mejores prácticas europeas

El kit de herramientas NEXT ROUTES proporciona a los gestores de rutas culturales herramientas digitales prácticas y sin código, así como una selección de mejores prácticas europeas que ilustran cómo los enfoques innovadores pueden traducirse en resultados operativos. En este capítulo se describe cómo utilizar el kit de herramientas de forma eficaz, cómo adaptar sus recursos a las necesidades específicas de cada ruta y cómo extraer conclusiones prácticas de los estudios de casos existentes. Su objetivo es salvar la brecha entre el contenido de la formación estratégica y la implementación en el mundo real, permitiendo a las rutas culturales experimentar, crear prototipos y desplegar soluciones digitales de forma estructurada y escalable.

#### 3.1. Cómo utilizar el kit de herramientas NEXT ROUTES dentro del programa de formación

Como se ha indicado anteriormente, el kit de herramientas NEXT ROUTES complementa este programa de formación al proporcionar herramientas prácticas sin código y estudios de casos reales que permiten a las rutas culturales traducir conceptos estratégicos en resultados digitales concretos. En este capítulo se explica cómo utilizar eficazmente el kit de herramientas, cómo seleccionar y adaptar sus herramientas y cómo inspirarse en sus estudios de casos.

##### Finalidad del kit de herramientas

El kit de herramientas ofrece una colección seleccionada de herramientas digitales —plataformas de narración interactiva, creadores de aplicaciones, herramientas de cartografía, soluciones de realidad aumentada y aplicaciones de gamificación— diseñadas para ayudar a las rutas culturales a:

- Desarrollar contenidos patrimoniales interactivos y multimedia.
- Experimentar con formatos digitales sin necesidad de conocimientos de programación.
- Mejorar la participación de los visitantes mediante soluciones digitales accesibles y escalables.
- Ampliar la comunicación, la visibilidad y el alcance educativo.

## Cómo utilizar las herramientas del kit de herramientas dentro de los módulos de formación

Cada categoría de herramientas se alinea de forma natural con uno o más módulos de este programa de formación:

### **Módulo 1: Marketing, promoción y educación**

Herramientas relevantes: Canva, Genially, Planoly, StoryMaps, Tilda.

Casos de uso: Creación de guías visuales, medios promocionales, minisitios web y líneas de tiempo interactivas.

### **Módulo 2: Compromiso y participación**

Herramientas relevantes: Actionbound, Izi.TRAVEL, Glide, NotebookLM.

Casos de uso: Creación de actividades participativas, diseño de bucles de retroalimentación, creación de audioguías, estructuración de narrativas generadas por la comunidad.

### **Módulo 3: Narración**

Herramientas relevantes: StoryMaps, ThingLink, CoSpaces Edu, CapCut.

Casos de uso: Creación de historias inmersivas sobre el patrimonio, visitas en 360°, vídeos o mapas interactivos.

### **Módulo 4: Gamificación**

Herramientas relevantes: Kahoot!, Actionbound, aplicaciones basadas en RA (Artivive, modelo L'Aquila Rinasce). Niantic SDK (complemento de juego basado en la ubicación)

- Unity (motor de juegos)
- Aplicación Niantic Wayfarer (modelado 3D)
- Python (lenguaje de programación)

Casos de uso: Creación de cuestionarios, búsquedas del tesoro, experiencias de aprendizaje híbridas físicas y digitales.

Esta alineación favorece un desarrollo progresivo y modular: los participantes aplican los conceptos de formación utilizando herramientas y tutoriales listos para usar.

## 3.2. Trabajar con casos prácticos

El kit de herramientas presenta numerosas buenas prácticas de las Rutas Culturales y otras iniciativas relacionadas con el patrimonio. Estos ejemplos ilustran cómo se pueden aplicar las herramientas sin código y los métodos digitales creativos en contextos reales.

Cuanto a utilizar casos prácticos:

- **Identifique el objetivo principal:** educación, visibilidad, participación, interpretación o gamificación.
- **Extraiga la metodología:** herramientas utilizadas, estructura narrativa, flujo de visitantes, nivel de interactividad.
- **Evalúe la transferibilidad:** qué aspectos pueden adaptarse a los temas, el público y las capacidades de su ruta.
- **Comience con pequeños prototipos:** replique una sola característica (por ejemplo, un StoryMap, un desafío basado en QR, una aplicación sencilla) antes de ampliarla.

Estudios de casos como *MemoryLanes*, *Torviscosa en Minecraft*, *Father and Son* o la iniciativa de *Faroe Islands Remote Tourism* muestran diferentes caminos hacia una transformación digital creativa y accesible.

### 3.3. Flujo de trabajo práctico para utilizar el kit de herramientas

1. **Defina su objetivo:** ¿qué experiencia, contenido o necesidad de comunicación desea abordar?
2. **Seleccione una categoría de herramientas:** narración de historias, RA/RV, mapas, guías interactivas, gamificación, etc.
3. **Revise los tutoriales:** cada herramienta va acompañada de una guía paso a paso.
4. **Desarrolle un prototipo:** utilice funcionalidades sin código para crear rápidamente una versión inicial.
5. **Pruebe con grupos reducidos:** recopile comentarios de visitantes, compañeros de trabajo o socios.
6. **Perfecciona y publica:** ajusta el contenido en función de los indicadores de usabilidad, accesibilidad y participación.
7. **Integre con módulos de formación:** vincule su prototipo a una de las cuatro competencias básicas.

### Cuándo utilizar el kit de herramientas dentro del ciclo de su proyecto

El kit de herramientas está diseñado para utilizarse en varias etapas:

- **Fase conceptual:** explore las posibilidades y adapte las herramientas a las necesidades de Route.
- **Fase de producción:** cree contenido digital y experiencias interactivas.

- **Fase de implementación:** implemente aplicaciones, mapas, recorridos o rutas gamificadas.
- **Fase de evaluación:** revise el impacto utilizando los KPI descritos en el capítulo 2.4.

### 3.4. Valor añadido para las rutas culturales

El uso del kit de herramientas permite a las rutas culturales: - Acelerar la transformación digital con mínimas barreras técnicas. - Reforzar la narración interpretativa a través de multimedia e interactividad. - Mejorar la visibilidad mediante productos digitales profesionales. - Involucrar a las comunidades y al público más joven. - Crear prototipos de experiencias innovadoras antes de invertir en proyectos más grandes.

El programa de formación NEXT ROUTES ofrece un enfoque estructurado para mejorar la capacidad digital de las rutas culturales europeas en materia de marketing, participación, narración y gamificación.

Este manual ofrece una visión general de los principios clave y los amplios recursos disponibles a través del programa. Mediante la aplicación de estas prácticas, los gestores de las rutas culturales pueden contribuir a garantizar que el patrimonio cultural de Europa se conserve, se promueva y sea accesible de forma atractiva y sostenible.

## 4. La aplicación Next Routes: manual práctico para gestores de rutas culturales

Este capítulo ofrece una guía paso a paso para navegar por las principales funcionalidades de la aplicación, garantizando que los usuarios puedan hacer un uso eficaz e informado de sus herramientas. Al combinar la orientación operativa con ejemplos ilustrativos, el manual tiene por objeto facilitar una adopción fluida, promover prácticas coherentes de gestión de datos y reforzar la coordinación en el marco más amplio de las Rutas Culturales Europeas.

### 4.1. Sentar las bases

Antes de crear cualquier contenido dentro de la aplicación Next Routes, es esencial establecer un marco conceptual y operativo claro. Esto incluye definir el público objetivo, identificar la narrativa central de la ruta, trazar un mapa de los elementos físicos o temáticos que se incluirán y determinar el recorrido previsto para el usuario. Al aclarar estos fundamentos desde el principio, los gestores garantizan la coherencia entre todos los componentes digitales y crean una base sólida para las posteriores funciones de diseño e interacción.

#### Elegir un tipo de temas o un tema específico que abordará la actividad

La selección de un tema o asunto significativo es la base de la actividad. El tema elegido debe estar directamente relacionado con el espacio patrimonial, ya sea que destaque acontecimientos históricos, detalles arquitectónicos, tradiciones locales o historias ocultas. Un tema bien definido garantiza que la experiencia sea significativa y relevante, y proporciona un hilo conductor a los participantes mientras exploran y aprenden.

#### Defina una narrativa que pueda transmitir un mensaje específico

La narración es el vehículo a través del cual el conocimiento se vuelve atractivo. La narrativa debe estar diseñada para comunicar un mensaje claro, entrelazando hechos, emociones e imaginación de una manera que capte la atención de los participantes. Una trama sólida transforma la información abstracta en un viaje apasionante, ayudando a los jugadores a conectarse con el patrimonio tanto a nivel intelectual como emocional.



La narrativa debe ser perspicaz y consistir en un proceso de aprendizaje.

La actividad debe proporcionar a los participantes algo más que entretenimiento: debe fomentar el descubrimiento y la reflexión. Cada paso del viaje debe fomentar el aprendizaje, ofreciendo ideas que profundicen en la comprensión del lugar y su valor cultural. Al estructurar la actividad como un proceso de aprendizaje, se invita a los participantes no solo a jugar, sino también a marcharse con nuevos conocimientos y perspectivas.

#### 4.2. Diseñar una experiencia atractiva

Diseñar una experiencia atractiva implica traducir los activos culturales de la Ruta en interacciones intuitivas y significativas para los usuarios. Esta etapa se centra en estructurar el contenido de manera que sea accesible, visualmente atractivo y esté alineado con los objetivos interpretativos de la Ruta. Elementos como la jerarquía visual, la claridad de las instrucciones, el ritmo narrativo y el diseño adaptado a los dispositivos móviles contribuyen a garantizar que los visitantes puedan navegar por la aplicación con fluidez y mantengan la motivación para explorar todo su potencial.

Tiene que enganchar a los participantes a lo largo de toda la experiencia, buscando un impacto positivo tanto en el disfrute como en el aprendizaje.

Para mantener el interés, la actividad debe estar diseñada para entretener y educar al mismo tiempo. Esto significa introducir retos dinámicos, elementos interactivos y una narración creativa que despierte continuamente la curiosidad. Cuando los participantes quedan cautivados por la experiencia, se pueden alcanzar los dos objetivos de disfrute y aprendizaje significativo, lo que garantiza un impacto positivo y memorable.

Debe estar conectada a lugares específicos, con el fin de garantizar que los participantes puedan identificar dónde ir y comprender qué esperar de cada lugar.

Cada etapa de la actividad debe corresponder a un lugar concreto dentro del sitio patrimonial. Vincular el contenido a lugares físicos permite a los participantes explorar el espacio de forma tangible, reforzando su sentido del lugar y la historia. Unas

instrucciones claras deben guiarlos a cada lugar, donde el contenido contextualizado les ayude a anticipar e interpretar lo que encuentran.

**Debe establecerse una secuencia coherente entre los lugares, para garantizar que se establece un itinerario que se puede seguir.**

La actividad debe desarrollarse a través de una ruta lógica y coherente que lleve a los participantes de un lugar a otro. Esto crea un itinerario estructurado que no solo facilita la navegación, sino que también construye una historia progresiva. Una secuencia bien pensada garantiza la continuidad, mantiene el suspense y da a los participantes una sensación de progreso a medida que avanzan en la experiencia.

**Definir formas complementarias de obtener el contenido adecuado, basándose en las lagunas de los contenidos disponibles in situ.**

No todos los espacios patrimoniales proporcionan información completa o accesible in situ. Para llenar estas lagunas, la actividad debe integrar recursos complementarios, como reconstrucciones digitales, materiales de archivo o historias orales. Ofrecer múltiples formatos garantiza que los participantes tengan acceso a contenidos ricos y variados, independientemente de lo que haya físicamente en el lugar.

### 4.3. Trabajar con misiones

La aplicación de juegos Next Routes ofrece diferentes tipos de misiones, cada una con sus propias ventajas. Elegir la combinación adecuada de tipos de misiones es clave para diseñar una experiencia dinámica y envolvente.

Las misiones constituyen el componente interactivo central de la aplicación, ya que guían a los usuarios a través de tareas, lugares o retos temáticos que fomentan la participación activa en la ruta. A la hora de definir las misiones, los gestores deben tener en cuenta el equilibrio entre la profundidad de la información, el esfuerzo del usuario y los mecanismos de recompensa. Cada misión debe comunicar claramente su propósito, los pasos a seguir y el resultado esperado, asegurándose de que todas las tareas respalden la narrativa general y los objetivos educativos de la ruta.

#### Misiones de geolocalización

Las misiones de geolocalización requieren que los participantes se desplacen físicamente a un lugar específico, lo que ancla la actividad a una ubicación real y crea una inmersión total en el espacio patrimonial. Son especialmente eficaces para

fomentar la exploración y el sentido del descubrimiento, al tiempo que refuerzan la conexión entre el juego digital y el entorno físico.

Al diseñar estas misiones, es aconsejable evitar grandes espacios abiertos, como parques, plazas o riberas, donde la precisión del GPS puede dificultar la localización exacta del lugar. En su lugar, elija puntos de referencia concretos, como edificios, monumentos o elementos arquitectónicos distintivos. Dado que la geolocalización sitúa el objetivo dentro de un margen de aproximadamente  $\pm 5$  metros, la selección de lugares claros y fácilmente identificables garantiza una navegación más fluida y una experiencia más satisfactoria para los participantes.

Del mismo modo, cuando desee dirigir a los participantes a un espacio específico, como una calle, asegúrese de proporcionar indicaciones claras que les ayuden a identificar el punto geolocalizado exacto, como una esquina o la fachada distintiva de un edificio. Cuando se utiliza el modo de geolocalización, es especialmente importante asegurarse de que los participantes puedan orientarse correctamente, ya que solo disponen de la información descriptiva para llegar a la ubicación correcta.

### Misiones con cuestionarios

Las misiones basadas en preguntas están diseñadas para poner a prueba los conocimientos y profundizar en la comprensión. Pueden suscitar la reflexión, cuestionar supuestos o reforzar puntos clave del aprendizaje, convirtiendo la información abstracta en un proceso de aprendizaje interactivo.

Una característica clave de las misiones de cuestionario es la posibilidad de establecer preguntas de opción múltiple, en las que solo una opción es correcta. Este formato hace que la actividad sea clara y estructurada, guiando a los participantes a pensar de forma crítica y a participar activamente en el contenido. Las preguntas bien elaboradas también pueden suscitar el debate dentro de los grupos, lo que hace que la experiencia sea lúdica pero significativa, al tiempo que garantiza que los participantes salgan con un mayor conocimiento del tema.

Desde esta perspectiva, las misiones diseñadas en forma de cuestionario desempeñan un papel central en el juego en general, mientras que las demás opciones tienen una función complementaria. Por lo tanto, es aconsejable utilizar misiones de este tipo en casi todos los lugares incluidos en el juego. Sin embargo, es importante tener en cuenta que las preguntas deben presentar retos relacionados con el entorno circundante, de modo que, siempre que sea posible, requieran necesariamente la presencia física del participante en el punto específicamente designado a lo largo de la ruta.

## Misiones fotográficas

Estas misiones invitan a los participantes a tomar fotos relacionadas con su viaje, por ejemplo, capturando monumentos, símbolos o detalles arquitectónicos. Esta tarea fomenta la observación atenta, la atención al detalle y la creatividad. Las misiones fotográficas hacen que la experiencia sea interactiva, al tiempo que dan a los participantes una sensación de participación activa en el espacio patrimonial.

La misión basada en fotografías es un complemento muy eficaz para la misión basada en cuestionarios, ya que permite a los participantes responder de forma creativa a través de la observación y la identificación de detalles del entorno. En algunos casos, puede servir como alternativa a los cuestionarios que tienen ciertas limitaciones, especialmente cuando el contenido de las preguntas se basa en la observación del entorno.

Es importante informar a los participantes de que las fotos tomadas dentro de la aplicación no se guardan en la galería de su smartphone. Si desean conservar las fotos personales como recuerdo, tendrán que salir de la aplicación y utilizar directamente la cámara de su teléfono. Una comunicación clara al respecto garantiza que los participantes puedan compaginar la realización de las misiones con la recopilación de sus propios recuerdos personales.

## Misiones con códigos QR

Los códigos QR de la aplicación de juegos Next Routes tienen una función sencilla pero esencial: permiten a los participantes completar misiones escaneándolos. Para utilizar esta función, los organizadores deben crear códigos QR específicos que correspondan a cada misión. Una vez escaneado, el código valida la tarea y permite a los participantes avanzar por la ruta.

Por esta razón, el objetivo principal del código QR entendido como punto de referencia es fomentar la búsqueda de una ubicación muy precisa que es clave, con un grado de detalle que la geolocalización por sí sola no puede proporcionar, al tiempo que se garantiza que su descubrimiento requiera que el participante complete una serie de pasos esenciales.

Es importante señalar que, aunque los códigos QR también se pueden escanear fuera de la aplicación para abrir sitios web o proporcionar información adicional, hacerlo puede romper la inmersión, ya que requiere salir de la aplicación y cambiar a otro escáner. Por esta razón, los códigos QR deben tratarse principalmente como herramientas para completar misiones, lo que garantiza que la experiencia dentro de la aplicación siga siendo fluida y atractiva.

#### 4.4. Funciones adicionales sugeridas

Más allá de las funcionalidades esenciales, la aplicación permite la integración de características complementarias que pueden mejorar la interacción del usuario y enriquecer la experiencia general. Estas pueden incluir contenido multimedia, indicaciones de geolocalización, cuestionarios, insignias o fragmentos narrativos breves que profundizan en la interpretación. La selección de características adicionales debe reflejar tanto las prioridades de la ruta como las capacidades de su equipo de gestión, garantizando un mantenimiento sostenible y una usabilidad a largo plazo.

Para maximizar el impacto de la aplicación, aquí hay algunas sugerencias adicionales y consejos prácticos adaptados a su funcionalidad:

##### Mejorar las misiones con elementos visuales

Aunque las misiones no se pueden combinar, se pueden enriquecer añadiendo imágenes de apoyo, como fotografías de archivo, vistas modernas, mapas o ilustraciones. Los elementos visuales ayudan a los participantes a comprender mejor el contexto, reconocer detalles in situ y sentirse más conectados con la historia.

##### Sistema de recompensas personalizado

En lugar de puntos o insignias genéricas, considere la posibilidad de crear sus propios «sellos» o símbolos coleccionables dentro de la historia. Estos podrían revelar nuevas fechas, términos o palabras clave a medida que los participantes avanzan. Por ejemplo, los sellos podrían representar artefactos, objetos o imágenes simbólicas relacionadas con el tema del patrimonio, convirtiendo las recompensas en una extensión significativa de la narrativa.

##### Retos de tiempo (fuera de la aplicación)

Aunque la aplicación en sí no admite límites de tiempo, los facilitadores pueden establecer reglas de tiempo externamente. Por ejemplo, se podría dar a los grupos 20 minutos para completar una sección de la ruta o todo el itinerario. Esto añade emoción y competitividad cuando se desea, sin alterar la aplicación.

##### Consideraciones de accesibilidad

Tenga en cuenta las necesidades de los distintos grupos, como los escolares o los participantes más jóvenes. Simplificar el lenguaje, reducir la duración de las misiones o

proporcionar imágenes de apoyo puede hacer que la actividad sea más inclusiva y eficaz para públicos con diferentes capacidades y niveles de conocimiento.

### Historias personales como contenido

Dado que no se pueden integrar archivos de audio y vídeo en la aplicación, considere la posibilidad de utilizar relatos personales escritos para añadir profundidad emocional. Se pueden incluir diarios, autobiografías, testimonios o entrevistas como parte de las misiones. Aprender historia a través de experiencias vividas hace que la actividad sea más rica, más humana y más memorable.

### Puntos de reflexión

Concluya su ruta con un elemento reflexivo. Por ejemplo, pida a los participantes en la pregunta final que evalúen la ruta: qué les ha sorprendido, qué han aprendido o cómo la experiencia ha cambiado su percepción del lugar. Esto refuerza el aprendizaje e invita a los participantes a pensar críticamente sobre su recorrido.

## 4.5. Creación conjunta y pruebas

El proceso de desarrollo se beneficia enormemente de la participación de las partes interesadas, las comunidades locales y los usuarios potenciales a través de talleres de cocreación y sesiones de pruebas iterativas. Recopilar comentarios en múltiples etapas permite a los gestores identificar problemas de usabilidad, validar las opciones narrativas y garantizar la accesibilidad a públicos diversos. Las pruebas también respaldan la toma de decisiones basada en pruebas, lo que ayuda a perfeccionar las interacciones y optimizar la versión final de la aplicación.

### Involucrar a grupos de jóvenes en la definición de los contenidos, para que puedan proponer su propia perspectiva

Los jóvenes deben desempeñar un papel activo en la creación de contenidos. Sus perspectivas, su lenguaje y sus referencias culturales pueden hacer que la experiencia resulte auténtica y relevante para sus compañeros. Al involucrar a grupos de jóvenes en el proceso de diseño, la actividad se vuelve más inclusiva, dinámica y acorde con las formas en que al público joven le gusta comunicarse y aprender.

## Involucrar a otras personas en la prueba de la experiencia antes de lanzarla públicamente

Antes de poner la actividad a disposición del público en general, es fundamental realizar pruebas piloto con grupos diversos. Estas sesiones de prueba permiten identificar los puntos fuertes y débiles, lo que garantiza que la experiencia sea intuitiva, atractiva y accesible. Recopilar los comentarios de los participantes reales ayuda a perfeccionar el diseño y garantiza un lanzamiento público más fluido y con mayor impacto.

### 4.6. Después del diseño: ¿qué viene después?

Una vez finalizada la estructura, las misiones y el contenido de la aplicación, la atención se centra en la implementación, la comunicación y la mejora continua. Los responsables deben preparar una estrategia de lanzamiento, coordinarse con los socios para dar visibilidad y supervisar los datos iniciales de los usuarios para identificar las áreas que deben perfeccionarse. Tras el lanzamiento, las actualizaciones periódicas, las rutinas de mantenimiento y las revisiones periódicas del rendimiento garantizan que la aplicación siga siendo relevante, funcional y capaz de responder a las necesidades cambiantes de los visitantes.

## Incluya la propuesta en sus programas culturales para complementar sus actividades con una herramienta gratuita, flexible y accesible

La aplicación debe integrarse en una programación cultural más amplia como actividad complementaria. Al ser gratuita, flexible y fácilmente accesible, puede añadir valor a las iniciativas existentes sin requerir importantes recursos adicionales. Esta integración permite a las instituciones culturales ampliar su alcance y ofrecer a los visitantes nuevas formas de interactuar con el patrimonio.

## Difunda la herramienta a través de mediadores y educadores del patrimonio cultural

Promocione la herramienta entre mediadores, educadores y profesionales de la cultura que puedan ampliar su alcance al público destinatario. Al involucrar a estos profesionales, la herramienta gana credibilidad y visibilidad, integrándose en las prácticas culturales y educativas existentes.

### Organizar cursos de formación para profesionales

Ofrecer oportunidades de formación a los profesionales para garantizar que estén preparados y bien capacitados para utilizar la herramienta de forma eficaz. Las sesiones de formación les ayudan a comprender su potencial, a integrarla en su trabajo y a compartirla con los participantes de forma atractiva y significativa.

### Abra su ruta a las contribuciones de otras partes interesadas para incluir nuevas misiones y perspectivas

La experiencia debe seguir siendo abierta y adaptable, permitiendo las contribuciones de diferentes partes interesadas a lo largo del tiempo. Al permitir la incorporación de nuevas misiones, perspectivas e historias, la actividad se mantiene dinámica y relevante. Este enfoque colaborativo no solo enriquece el contenido, sino que también fomenta un sentido de propiedad compartida entre los socios, las comunidades y los participantes.



## 5. Conclusión: un marco para la transformación digital sostenible

La metodología de formación, el conjunto de herramientas y la aplicación NEXT ROUTES, complementados por este manual de usuario , representan una estrategia integral para el empoderamiento digital de las Rutas Culturales Europeas. El objetivo final es doble: no solo dotar a los profesionales de las habilidades técnicas necesarias, sino también fomentar una cultura de innovación continua y gestión ética del patrimonio.

Los cuatro módulos principales —marketing, participación, narración y gamificación— proporcionan una hoja de ruta para desarrollar competencias digitales que se traducen directamente en la capacidad de:

- Mejorar la visibilidad y el alcance educativo de las Rutas.
- Crear comunidades activas y participativas.
- Transformar el conocimiento del patrimonio en narrativas digitales atractivas.
- Crear experiencias de usuario interactivas y gratificantes.

La aplicación de juegos Next Routes, con su estructura basada en misiones, sirve como motor práctico para implementar estos conceptos. A través de las herramientas y los estudios de casos proporcionados, los gestores de Routes pueden:

- Experimentar y crear prototipos de soluciones digitales con barreras técnicas mínimas.
- Integra el contenido digital con la experiencia física a través de misiones basadas en la ubicación y la observación.
- Garantizar el impacto y la relevancia aplicando un ciclo iterativo de planificación, ejecución, medición y optimización.

Se anima a todos los usuarios a adoptar una mentalidad de mejora continua, utilizar mecanismos de cocreación y prueba con grupos diversos (incluidos los jóvenes) y mantener sus rutas abiertas a las contribuciones de otras partes interesadas. Solo mediante la adaptación y la integración continuas de la aplicación en programas culturales más amplios se podrá aprovechar todo su potencial, garantizando la vitalidad, la accesibilidad y la sostenibilidad a largo plazo del patrimonio cultural europeo.

## 6. Agradecimientos

Los autores de este manual de usuario desean expresar su sincero agradecimiento a los miembros del proyecto Next Routes, que han contribuido con entusiasmo a la elaboración de este documento, aportando sus ideas sobre sus necesidades, preferencias y expectativas en el ámbito de la formación sobre el uso de herramientas digitales para promover las narrativas de las rutas culturales. También les agradecemos sus contribuciones con casos de buenas prácticas identificados en toda Europa y, en especial, su participación en la evaluación de la implementación de las acciones piloto, así como en el análisis conjunto de los impactos logrados y las áreas de mejora que deben abordarse. Este documento trata de reflejar fielmente los resultados de cada una de estas contribuciones.