



Miembros de la comisión mixta de la cátedra: Pilar de la Torre, Fernando Gallego, Inmaculada Coma y Francesc Sánchez. LP

PROYECTO. La Cátedra de Ludificación y Gobierno Abierto de la Ciudad de Valencia apuesta por medios innovadores para que los ciudadanos tengan un mayor conocimiento informativo

Un paso más en la transparencia y el acceso a la información abierta

VALENCIA

Extras La Cátedra de Ludificación y Gobierno Abierto de la Ciudad de Valencia surge por el deseo del Ayuntamiento de Valencia de ir más allá del cumplimiento de la normativa de transparencia y acceso a información abierta apostando por ofrecer otros medios innovadores de conocimiento de la ciudad. Para ello, la concejalía de Gobierno Abierto y Transparencia ha establecido una colaboración con personal de la Universitat de València que investiga e imparte docencia en las áreas de Multimedia, Realidad Aumentada, Videojuegos, Visualización de Datos, Ludificación y Antropología de la Educación.

El objetivo de la cátedra es fomentar el uso de herramientas lúdicas aplicadas a la relación entre la ciudadanía y el gobierno municipal, la transparencia y el uso de datos abiertos. Este propósito enlaza con las finalidades de la universidad que debe devolver a la sociedad parte de lo que ésta invierte en ella fomentando la divulgación tecnológica y cultural y potenciando su relación con el entorno socioeconómico, en este caso la ciudad de Valencia.

La Cátedra de Ludificación y Gobierno Abierto pretende explorar formas de aplicar las herramientas lúdicas como instrumento para

desarrollar el gobierno abierto y acercar el conocimiento a la sociedad de una forma más interactiva, accesible y atractiva.

Quiénes la forman

Las actividades de la cátedra son organizadas y seguidas por la comisión mixta, compuesta por parte del Ayuntamiento de Valencia por Elisa Valía concejala de Transparencia y Gobierno Abierto, Fernando Gallego, jefe de servicio y Pilar de la Torre, jefa de sección de la misma concejalía. Por parte de la universidad la preside M.^a Dolores Real, vicerrectora de Innovación y Transparencia, y la dirigen Inmaculada Coma, profesora titular del Departamento de Informática y subdirectora de la ETSE-UV, y Francesc Josep Sánchez, profesor titular del Departamento de Teoría de la Educación.

Formar

La cátedra comenzó sus actividades en enero de 2021 adaptando los contenidos de varias asignaturas de diferentes grados y estudios de máster de la UV para tratar las temáticas de esta.

Así, los estudiantes del Grado en Ciencia de Datos de la ETSE-UV utilizaron dentro de las prácticas de sus asignaturas los datos del

portal de datos abiertos del ayuntamiento de Valencia, realizando numerosos análisis de datos y visualizaciones GIS con objetivos como: ayudar a la ciudadanía a conocer los elementos públicos de que dispone la ciudad que pueden permitirle un estilo de vida más sostenible, analizar el impacto del medio ambiente sobre la elección de hogar en Valencia o ver en qué zonas de la ciudad hay mayor o menor contaminación.

También se han implicado en el proyecto estudiantes de los grados en Ingeniería Multimedia y el Máster en Tecnologías Web, Aplicaciones Móviles y Computación en la Nube de la ETSE-UV, con propuestas que utilizan nuevamente el portal de datos abiertos del ayuntamiento para realizar aplicaciones móviles que muestren a la ciudadanía los recursos de la ciudad, aplicaciones lúdicas de Realidad Aumentada y Realidad Virtual que permiten realizar rutas turísticas por la ciudad, obtener información de monumentos o juegos en entornos virtuales para conseguir diversos retos.

En el caso de los estudiantes de los Grados de Pedagogía y Educación Social, dentro de la asignatura de Antropología de la Educación, han elaborado narrativas infográficas ludificadas orientadas a pro-

mocionar la información de la ciudad útil para la ciudadanía, en este caso centradas en monumentos e instalaciones del jardín del Turia.

Para el curso académico que comienza se han iniciado nuevas colaboraciones con asignaturas relacionadas con el desarrollo de los videojuegos para que los estudiantes del Grado en Ingeniería Multimedia de la ETSE-UV realicen propuestas de prototipos de videojuegos centrados en la ciudad de Valencia y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible como idea vertebradora de las propuestas.

Otros trabajos que se han iniciado como Trabajos Fin de Grado han sido propuestas relacionadas con información de rutas turísticas en Valencia –como la Ruta de la Seda–, con la recuperación de la memoria democrática en la ciudad y con la reducción de desigualdades y los recursos de que dispone el ayuntamiento para estos objetivos.

Todas estas actividades tienen una doble vertiente. Por un lado, sirven para dar a conocer entre los estudiantes, futuros profesionales, las fuentes de información abierta que ponen a nuestra disposición las instituciones públicas, en este caso el ayuntamiento de Valencia, como herramientas de conocimiento de nuestro entorno si son analizadas y utilizadas adecuadamente. Por

MÁS INFORMACIÓN

Contacto:

Web. ludificacion.uv.es

Correo electrónico.

ludificacion@uv.es

Telegram.

<https://t.me/catedraLudificacionUV>

otro lado, ofrecen propuestas de cómo utilizar dicha información al servicio de la ciudadanía de una manera lúdica y accesible.

Divulgar

La Cátedra de Ludificación tiene entre sus objetivos cumplir una de las misiones de la universidad, que es transmitir conocimiento a la sociedad, que entronca en este caso con los objetivos de la concejalía de gobierno abierto y transparencia que pretende hacer llegar a la ciudadanía de Valencia la información del gobierno de la ciudad.

En esta línea la cátedra está organizando para el próximo mes de diciembre de 2021 una actividad de divulgación, se trata de una jornada de charlas abiertas y gratuitas para el público en general dentro de la iniciativa DatabeersVLC, donde profesionales de diferentes ámbitos –administración, educación, empresa, etc.– expondrán problemas relacionados con el uso de los datos abiertos en el contexto de la estrategia urbana, las ciudades inteligentes, las infraestructuras públicas y la rendición de cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

También de divulgación, aunque en este caso en un ámbito más académico, será el congreso de videojuegos y arte en la ciudad que se organizará para septiembre de 2022.