

TÍTULO

P056. Plataforma de gamificación y participación juvenil



Ámbito 5. Innovación pública y participación
• L8. Participación digital y escucha activa

DESCRIPCIÓN

Plataforma digital de gamificación para fomentar participación juvenil mediante retos y misiones vinculadas a hábitos cívicos y participación comunitaria. Incluye dinámicas de recompensas, contenidos de apoyo y seguimiento de participación. Permite diseñar campañas y actividades recurrentes con medición de impacto.

PRODUCTO O RESULTADO ESPECÍFICO

- Plataforma de gamificación con retos/misiones, niveles y recompensas.
- Backoffice para creación de campañas, contenidos y moderación.

- Registro de participación y analítica de uso (retos completados, actividad y recurrencia).
- Sistema de notificaciones y comunicaciones para dinamización.
- Integración con portal web/app del servicio de Juventud y sistemas corporativos municipales.

OBJETIVOS DEL MAPA ESTRATÉGICO

Eje EC5. Ciudad saludable y segura

- OC24. Salud mental 24/7

Eje EC7. Ciudad con un gobierno abierto, participativo y eficiente

- OC32. Transparencia y participación
- OC36. Modernización administrativa

UNIDAD IMPULSORA

- Sección de Juventud
- **Colaboradores:** Dirección General de Innovación Tecnológica

PLANIFICACIÓN PREVISTA

Fecha de ejecución:
2027-2030

Plazo de ejecución:
33 meses

Presupuesto estimado:
727.000,00 €

INDICADORES DE RESULTADO

- Número de usuarios registrados y usuarios activos mensuales.
- Número de retos completados por periodo.
- Porcentaje de usuarios que completan al menos un reto tras registrarse.

- Tiempo medio de sesión y recurrencia de uso (usuarios que vuelven).
- Valoración media de la plataforma por las personas usuarias (encuestas).