

@ Stake at IC 17

Framework

Project @Stake



- Role-playing game
- Builds empathy
- Generates discussion
- Relates people
- Fun
- Simple

Game process

1. Introduction
2. Brainstorm
3. Pitch
4. Deliberation
5. Doubling down
6. Decision
7. Leaderboard

IC17 Team

- Manager
- Hacker
- Designer
- Physicist
- Psychologist

Team process

1. Empathize
2. Define
3. Ideate
4. Prototype
5. Test

Roadmap Week I

- **Monday** Empathize
 - *Team & project introduction*
- **Tuesday** Empathize
 - *First game test by full team*
- **Wednesday** Empathize + Define
 - *Second game test by potential users*
 - *UX framework by full team on paper (first project pivot)*
 - *Third game test by potential users*
- **Thursday** Define + Ideate
 - *Team expectations iteration*
 - *UX framework iteration and digitalization (second project pivot)*
 - *Main bug solved (fix of a game breaking issue)*
- **Friday** Ideate + Prototype
 - *Methodology guide (prototype).*
- **Saturday** Prototype + Test
 - *Finish methodology guide and test it by full team*
 - *Document.*
 - *Meeting setup for next week with the DecideMadrid guys.*

Roadmap Week II

- **Monday .**
 - *Test pre-game guide on real users*
 - *Research about guides*
 - *Wireframes of digital guides*
 - *Feedback session with Sean & Eric*
- **Tuesday .**
 - ***Test what we have now***
Validation session with the DecideMadrid guys of
1) problem statement 2) methodology
guide.
 - *Webpage code*
 - *Ideate on-game and post-game*
- **Wednesday .**
 - *First presentation draft*
- **Thursday .**
 - *Presentation iteration*
- **Friday .**
 - *Public presentation at Teatro Español*

Problem

Important issues on DecideMadrid are often underdeveloped because the debate function is insufficient.

The platform is useful because it collects issues in a single place from citizens, but it doesn't allow for robust deliberation.

Stalled civic issues online

Campaña de concienciación cacas perros en Ventilla
3 Comentarios • 15/03/2017 • esteffaniaa
Pasear por las calles del barrio de Ventilla es ir con los ojos en las aceras. NO he visto nada semejante en otros barrios. Está llena de cacas de perros. Me gustaría una campaña de concienciación

0,2% / 100%
47 apoyos
27.064 apoyos necesarios
Apoyar

Bolsas de caca de perro
11 Comentarios • 19/02/2017 • Marayassi
Más bolsas de caca de perro en las papeleras

Medio Ambiente

1% / 100%
262 apoyos
27.064 apoyos necesarios
Apoyar

Medidas contra Cacas de Perros
8 Comentarios • 01/03/2017 • Usuario eliminado
Mis hijas pequeñas es raro el día que llegan sin una caca de perro en sus Zapatos. Ya sea en Aceras o Parques, es muy fácil pisar una caca de perro, sobre todo para los niños.

salud Medio Ambiente sostenibilidad Derechos Sociales

1% / 100%
258 apoyos
27.064 apoyos necesarios
Apoyar

Examples from decide.madrid.es

Solution

A role playing game that asks citizens to walk in others' shoes. A playful means of deliberating about issues in a facilitated, creative and collaborative process

The team proposes to adapt the @Stake game for broad use. In order for it to be usable in the widest variety of settings, it would need to have content suitable for specific local issues. The team will build a customization platform and make the game playable in synchronous online settings.

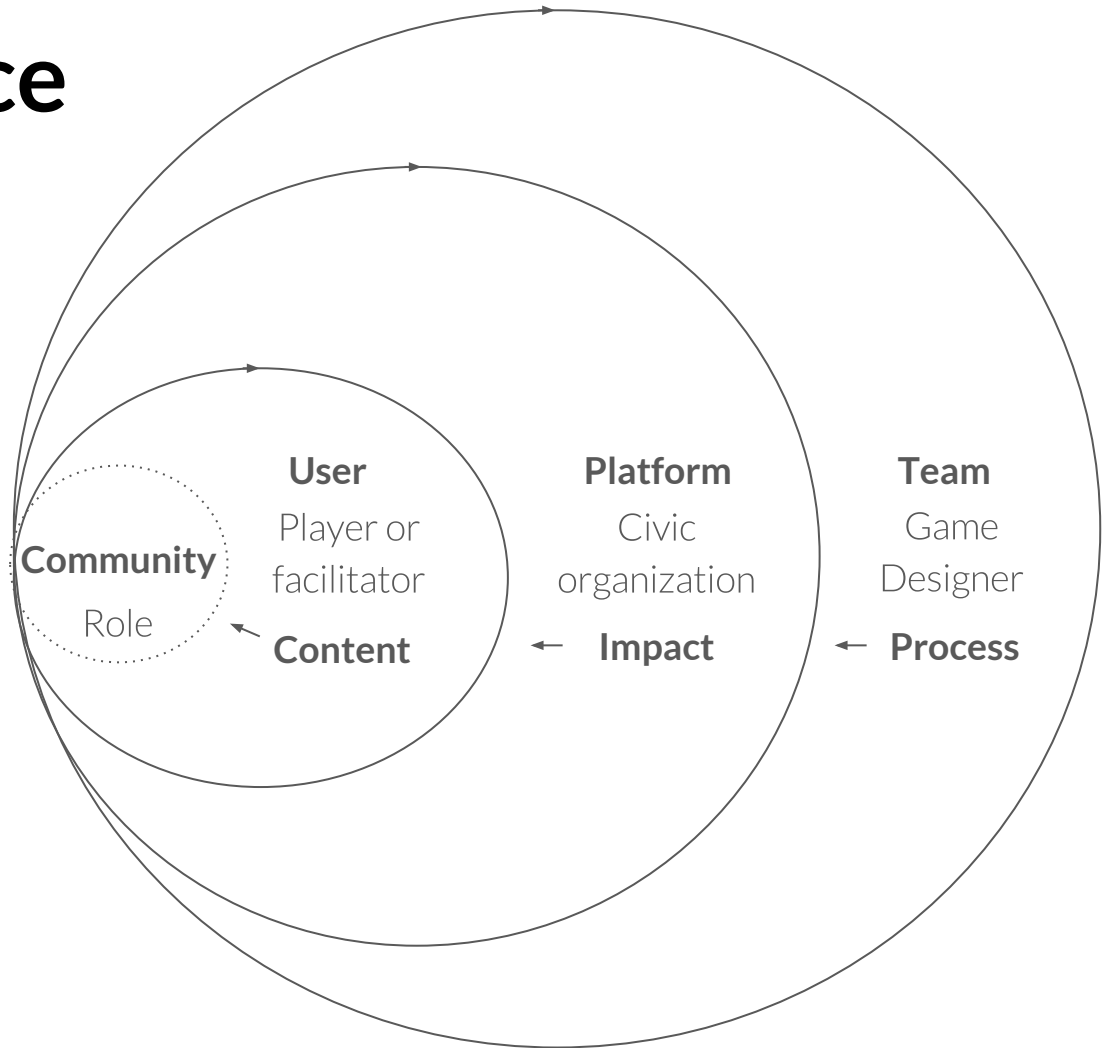
The team intends to prototype an effective way for citizens to customize content in @Stake

The hypothesis is that by creating custom decks, communities can generate new perspective on a given issue that can lead to better decisions.

Proposed service

@Stake marketplace

Objective
Serve processes
to civic organizations
for successfully leveraging
impact by facilitating citizens
active participation



First beneficiary

Staff of DecideMadrid & ParticipaMadrid

(during the public group meetings)

Users as players

Participants of **ParticipaMadrid**
that want to play or facilitate a collective session
(The player is the creator of the content.)

The session takes place at a ParticipaMadrid public group meeting at the Media Lab which aims to facilitate public deliberation around civic issues in Madrid.

Four styles of sessions



From a **low engaging** style that picks already created content and do small customizations to a **high engaging** style that creates unique decks from scratch.

From an **process driven** style that prioritize to facilitate learning to a **results driven** style that prioritize to resolve an issue.

Current experience

A

Pre-Game

- Current landing page
(point of view of
facilitator, very
process driven
and abstract)

On-Game

- High quality content
- ^{very} limited and static
CONTENT
related with an
ABSTRACT GLOBAL ISSUE

Post-Game

- Intangible results

Desired experience

B

Pre-Game

- Incorporate on the
landing page
the point of view
of the player
(very ^{concrete and} results driven
for the given ~~community~~
issue - very
enactive)

On-Game

- High quality content
- Very broad and dynamic
CONTENT
related with a
~~CONCRETE~~
~~REAL~~ LOCAL ISSUE

Post-Game

- Tangible results

Service blueprint (first quick draft)

Pre-Game	During-Game	Post-Game
<div>1. 1 Issue</div> <div>2. 3 Prompts</div> <div>3. 20 Characters</div>	<div>1. Game</div>	<div>1. Debrief for improving decks and issues online</div>

Artifacts

1. Methodology guide for developing high quality decks
 - a. *Sample customized decks for a Madrid issue*
 - b. *Website prototype of methodology guide*
2. Wireframes of digital tool for uploading customized decks to the game
 - a. *Paper interactive prototype*
3. Final IC 2017 presentation
 - a. *User Personas & User Journey Map*
4. Post-Game Debrief survey

Risks

- Complications creating methodology guide.
- Customized content end up being of low quality.
- Lack of information/empathy with the DecideMadrid members & process.
- Narrow focus on DecideMadrid.
- Next week paralysis for analysis (missing manager).

Opportunities?

- Please have fun :)

Experience hypothesis

- High impact decks can be created successfully by local citizens

Deck components

- Issue
 - *Title.*
 - *Description/Context.*
 - *Questions (3 average).*
- Characters (20 average)
 - *Title/Role (18 characters).*
 - *One sentence bio (75 characters).*
 - *Two hidden agenda items.(45 char)*

Experience modes

- Individual
- Group

Individual user mode

Methodology for deck creation by individuals

Individual user mode stages

Stage 1: Create title

- a. Create problem title [B.1.1.a]

Stage 2: Create questions for discussion

- b. First question [B.2.1.a]
- c. Second question [B.2.1.b]
- d. Third question [B.2.1.c]

Stage 3.1: Pick and customize predefined characters

- a. Pick [B.3.1.a]
- b. Customize [B.3.1.b]

Stage 3.2: Create missing characters

- c. Title [B.3.2.a]
- d. Description [B.3.2.b]
- e. First hidden intention (role-focused) [B.3.2.c]
- f. Second hidden intention (community-focused) [B.3.2.d]

Stage 1

Sección 1 de 3

Ayuda aquí



Anterior

Escribe el título de la problemática



Siguiente

Tip 1: Piensa en un tema cívico en el mundo real

Tip 2: Piensa en un problema que afecte a tu comunidad y sea relevante

Tip 3: Considera la magnitud del entorno de lo local a lo global

Requisito: el título debe de contener máximo tres palabras

Stage 2

Sección 2 de 3

[Ayuda aquí](#)



Anterior

Escribe la primer pregunta para discutir
(tienes que crear tres preguntas para discutir sobre la problemática)



Siguiente

¿Cómo

?

Tip 1: Plantea una pregunta en el formato “¿Cómo ... ?”

Tip 2: Plantear en forma que pida soluciones realizables

Tip 3: Considera la magnitud del entorno de lo local a lo global

Tip 4: Piensa en un deseo para formularlo como pregunta

Requisito: el formato “¿Cómo ... ?” es requerido

Sección 2 de 3

[Ayuda aquí](#)



Anterior

Escribe la segunda pregunta para discutir
(tienes que crear tres preguntas para discutir sobre la problemática)



Siguiente

¿Cómo

?

Tip 1: Plantea una pregunta en el formato “¿Cómo ... ?”

Tip 2: Plantear en forma que pida soluciones realizables

Tip 3: Considera la magnitud del entorno de lo local a lo global

Tip 4: Piensa en un deseo para formularlo como pregunta

Requisito: el formato “¿Cómo ... ?” es requerido



Anterior

Escribe la tercera pregunta para discutir
(tienes que crear tres preguntas para discutir sobre la problemática)



Siguiente

¿Cómo

?

Tip 1: Plantea una pregunta en el formato “¿Cómo ... ?”

Tip 2: Plantear en forma que pida soluciones realizables

Tip 3: Considera la magnitud del entorno de lo local a lo global


Tip 4: Piensa en un deseo para formularlo como pregunta

Requisito: el formato “¿Cómo ... ?” es requerido


Stage 3

Sección 3 de 3

Ayuda aquí

Anterior


Escoge 20 personajes de esta lista que estén implicados en el problema
(si no encuentras un personaje que quieras añadir podrás hacerlo más adelante)

Siguiente


Disponibles			Escogidos	
Profesor de biología	Artista	Padre o madre de familia	Artista	Emprendedor en tecnología
Activista comunitario	Funcionario público	Periodista independiente	Funcionario público	Profesor de universidad
Ministro	Policía	Inmigrante reciente	Agricultor local	
Agricultor local	Emprendedor	Profesor de		

Sección 3 de 3

Ayuda aquí

Anterior

Adapta cada uno de los personajes a la situación a resolver
(si no deseas realizarles cambios puedes continuar)

Siguiente

Deshacer cambio

Rehacer cambio

Título	Artista	Escoge	
Descripción	Dirige un estudio de arte comunitario con lecciones a precios accesibles	<div>Artista</div>	<div>Emprendedor en tecnología</div>
Primera intención oculta	Oportunidad para los artistas de mostrar su trabajo	<div>Funcionario público</div>	<div>Profesor de universidad</div>
Segunda intención oculta	Interacción comunal divertida e interactiva	<div>Agricultor local</div>	

Sección 3 de 3

[Ayuda aquí](#)

1) Título del personaje (paso 1 de 3 para crear este personaje)



Anterior

Escriba un título que defina al personaje en tres palabras o menos



Siguiente

Tip 1: Piensa en títulos que describan su ocupación profesional o su rol en la comunidad

Tip 2: Piensa en las personas implicadas indirectamente en el problema

Sección 3 de 3



Anterior

2) Descripción del personaje (paso 2 de 3 para crear este personaje)

Describe al personaje en una sola frase

[Ayuda aquí](#)



Siguiente

Tip 1: Piensa en su ocupación y sus circunstancias

Sección 3 de 3



Anterior

3) Intenciones ocultas del personaje (paso 3 de 3 para crear este personaje)

[Ayuda aquí](#)

Escribe la primera intención oculta

(tienes que crear dos intenciones ocultas para cada personaje,
durante el juego @stake la primera intención oculta tendrá el doble de valor que la segunda).



Siguiente

Tip 1 (muy importante): Piensa en cuáles son los anhelos personales del personaje

Tip 2: Recuerda que las intenciones ocultas deben estar relacionadas con las posibles soluciones al tema de discusión.

Sección 3 de 3



Anterior

3) Intenciones ocultas del personaje (paso 3 de 3 para crear este personaje)

[Ayuda aquí](#)

Escribe la segunda intención oculta

(tienes que crear dos intenciones ocultas para cada personaje,
durante el juego @stake la primera intención oculta tendrá el doble de valor que la segunda).



Siguiente

Tip 1 (muy importante): Piensa en cuáles son las ideas que podría aportar el personaje a la comunidad

Tip 2: Recuerda que las intenciones ocultas deben estar relacionadas con las posibles soluciones al tema de discusión.