**Protocolo**

**IDEARR**

**Anexo 11. Modelo FESTIN.**

|  |
| --- |
| *Definición: FESTÍN (Fácil, Entretenido, Social, Tiempo, INolvidable) es la traducción del modelo FEAST, que a su vez es una adaptación del modelo que diseñado por el Behavioural Insights Team EAST[[1]](#footnote-1), un acrónimo que traduce: Easy, Attractive, Social, Timely agregándole la F de Fun (Divertido).* |

| **Modelo FESTIN para tener en cuenta durante el diseño de acciones o estrategias** | | |
| --- | --- | --- |
| **F**ácil | **Fácil - comprensible y cercano para el receptor:**  • Aprovechar el poder que tienen las costumbres, hábitos y prácticas compartidas.  • Reducir el "factor de molestia" de adoptar un comportamiento  • Simplificar mensajes con llamados a la acción claros y sencillos de recordar | Revisar y eliminar las fricciones innecesarias o trabas en la infraestructura involucrada en el proceso de publicar el plan de acción.  Simplificar y unificar formatos y modos de uso. Proveer modelos o ejemplos-tipo como referencias. |
| **E**ntretenido | **Divertido - Narrativa esperanzadora y de estima de grupo**  •Evocar esperanza y sentido de valor propio | Producir piezas sobre el plan de acción que motiven a través de “volver inusual lo usual”, enfaticen los propósitos de publicarlo y los conecten con elementos de pertenencia y vocación pública. |
| **S**ocial | **Social - Narrativa positiva de lo que otros hacen bien:**  • Demostrar que la mayoría de las personas realizan el buen comportamiento deseado.  • Mostrar el poder del buen comportamiento individual y promover la acción colectiva.  • Alentar a las personas a comprometerse con los demás. | Registrar permanentemente cuántas entidades o unidades publican su plan de acción y comunicar el resultado con una narrativa positiva.  Si se evidencian cambios positivos en la proporción que cumple, hacer énfasis en ello. |
| **T**iempo | **A tiempo: Indique a las personas cuándo es probable que sean más receptivas**  • Considerar los costos y beneficios inmediatos.  • Ayudar a las personas a planificar su respuesta a los eventos. | Empezar solicitando solo el cumplimiento de pequeños pasos en el proceso para que luego sea más probable cumplir con los pasos más grandes.  Enviar recordatorios en momentos calculados (no solo mucho antes o encima de las fechas esperadas). |
| **IN**olvidable | **Inolvidable:**  • Uso de piezas y elementos llamativos, con mensajes coherentes entre sí  • Diseñar recompensas y sanciones para obtener el máximo efecto. | Diseñar estrategias de comunicación que aprovechen distintos formatos (p.ej. historias con mini-cápsulas, memes) y canales.  Personalizar los mensajes. Diseñar premios genuinamente atractivos y usar esquemas que los viabilicen (p.ej. loterías). |

1. https://www.bi.team/publications/east-four-simple-ways-to-apply-behavioural-insights/ [↑](#footnote-ref-1)