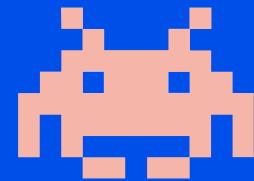


# Gamificación

## Gaming



## **Gamificación**

El uso y diseño de mecánicas de juego en entornos que no son lúdicos, con el fin de motivar, de generar concentración, fidelizar y generar otros valores positivos del juego.



# Gamificación vs Juegos serios

Gamificación NO es hacer de todo un juego, pero se centra en ¡vamos a aprender de los juegos!

En estudiar por qué funcionan los juegos, la psicología que hay detrás y lo que motiva a la gente a jugar una y otra vez aunque pierdan, y aun así sigan disfrutando.

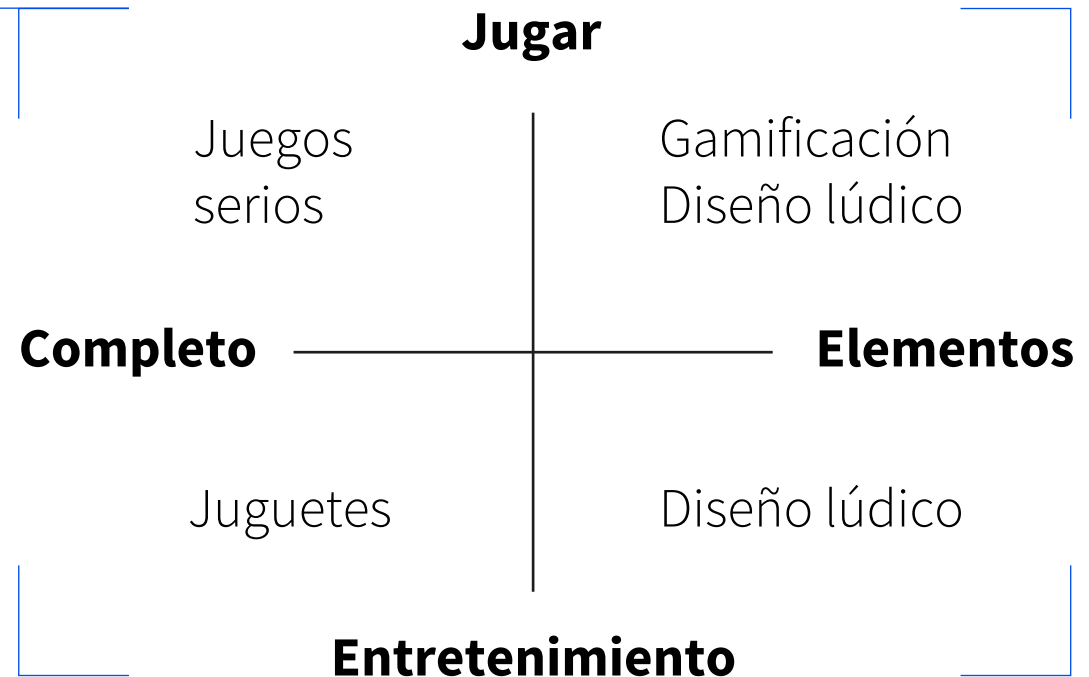
---

Todos los juegos tienen cuatro rasgos que los definen:

- **Un objetivo**
- **Reglas**
- **Un sistema de retroalimentación (feedback)**
- **La participación voluntaria.**

# Gamificación vs Juegos serios

Debido a los elementos que comparten en el área de los juegos muchas veces se confunde gamificación con los juegos serios (serious games) y nada mejor que el cuadrante de Deterding para ver gráficamente las diferencias.



# Gamificación vs Juegos serios

Aunque ambos están en en área del “Jugar” con un propósito diferente al del puro “Entretenimiento” hay una diferencia:

---

**Los juegos serios o serious games** son juegos en sí mismos diseñados con una finalidad más allá del puro entretenimiento (juegos significativos o con un propósito, enmarcados en el aprendizaje basado en juegos -ABJ-).

**La gamificación** utiliza elementos y el pensamiento del diseño de juegos en contextos de no juego para buscar retos y motivar a la acción.

# Resumiendo

## **GAMIFICACIÓN**

La aplicación de la filosofía del juego (mecánicas, estética) a algo que no es un juego.

---

## **JUEGOS SERIOS**

El uso de un juego para formar (informar, denunciar) sobre un tema (Serio o no).

En ambos casos, se persigue un objetivo que va más allá de la pura diversión del juego. Pero podría afirmarse que la gamificación es más que un juego serio, en el sentido que su diseño busca influir en el comportamiento del usuario (el jugador) para que **se involucre y motivar así acciones concretas (más ventas, objetivos cumplidos, retos conseguidos, km andados, etc).**



# Gamificación

## GAMIFICACIÓN

### Un piano para atraer a los usuarios a la escalera convencional

Las personas que subía o bajaban, al ver cómo funcionaba la escalera, reaccionaron con curiosidad y aumentó el número de los que se animaron a usar la escalera normal en lugar de la mecánica. Al final del experimento un 66% más de personas eligieron subir por las escaleras normales que antes de la gamificación.

La teoría de la diversión parece funcionar. Al dotar de diversión un hecho normal u aburrido reaccionamos con interés.

#### Video:

<https://youtu.be/SByymar3bds>

#### Video 2:

<https://youtu.be/qRgWttqFKu8>

#### Video 3:

[https://youtu.be/zCt\\_MzsnlUk](https://youtu.be/zCt_MzsnlUk)

#### Video 4:

<https://youtu.be/iynzHWwJXaA>



# Juegos serios

## SERIOUS GAME

### The Day the Laughter Stopped

The Hypnotic Owl es una empresa independiente de videojuegos. Hace ya cinco años que diseñaron The Day the Laughter Stopped en 48 horas como participantes en el Ludum Dare game jam. Es un intenso juego interactivo que no dura más de 10 minutos, con un potente mensaje para concienciar sobre los abusos sexuales. Y hasta aquí puedo leer...En caso de personas muy sensibles, recomendando leer detenidamente el AVISO DE CONTENIDO SENSIBLE. «As powerful as it is disturbing».

**Objetivo Serio:** Concienciar sobre el acoso sexual y la violencia de género a través de un juego diseñado para este objetivo concreto.

#### Juego:

<https://hypnoticowl.com/theday/play/>

#### Video:

<https://youtu.be/uYU7owEgJgg>

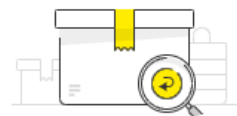


Comprá, sumá puntos y conseguí beneficios

# ¡Disfrutá Mercado Puntos!

Sos parte por estar registrado en Mercado Libre y tenés beneficios desde el día uno.

¡Ya tenés tus primeros beneficios!



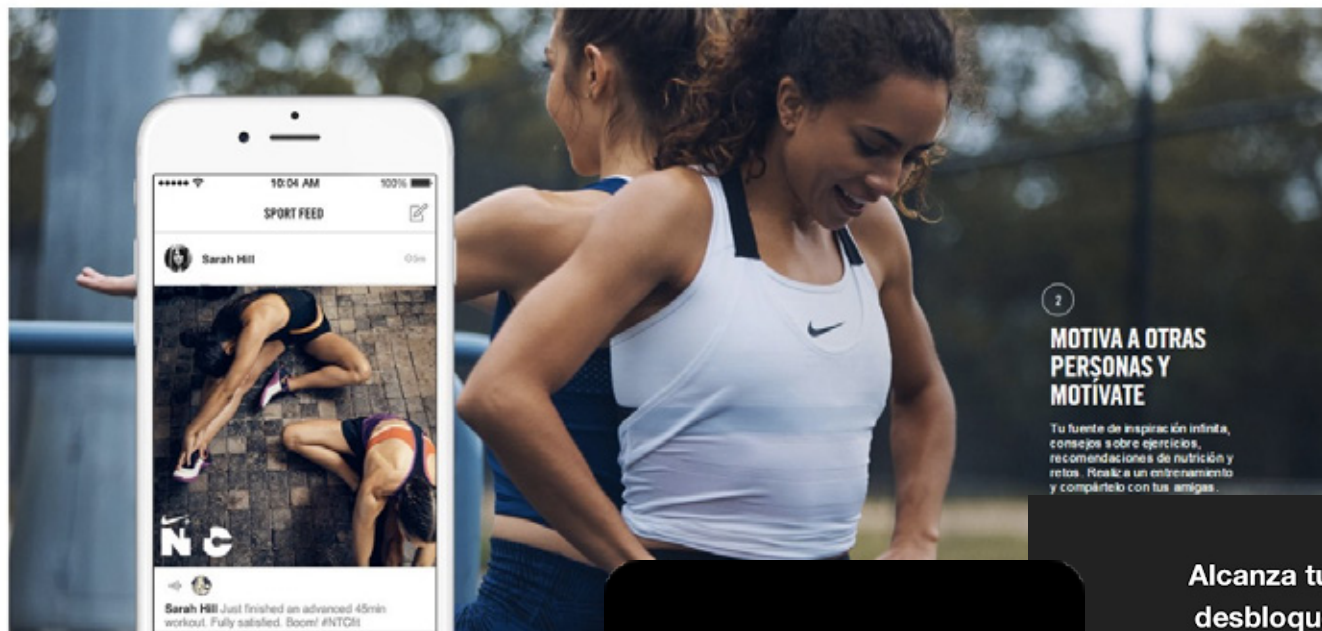
Desde el nivel 3 te esperan más beneficios



20% OFF en tus envíos

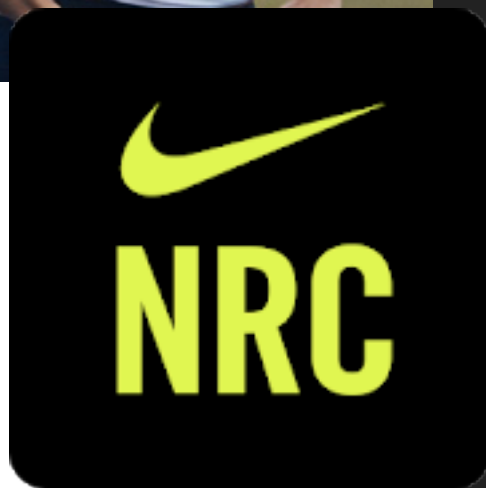


Acceso a descuentos  
exclusivos



## 2 MOTIVA A OTRAS PERSONAS Y MOTIVATE

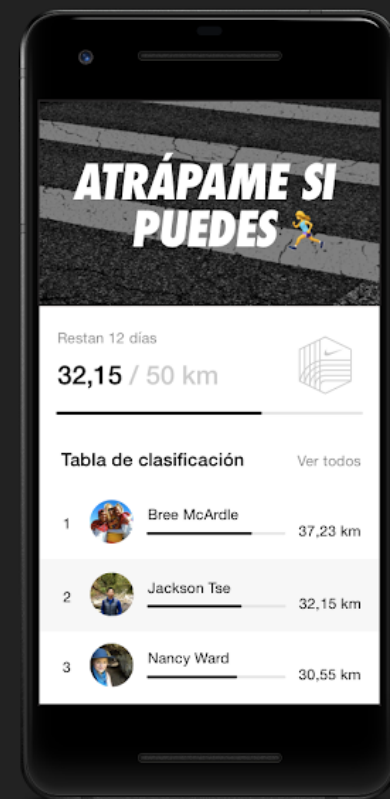
Tu fuente de inspiración infinita, consejos sobre ejercicios, recomendaciones de nutrición y retos. Realiza un entrenamiento y compártelo con tus amigos.



Alcanza tus metas y  
desbloquea logros.



Únete a un desafío o crea el tuyo, y  
mantente motivado con tus amigos.





**José Miguel Guerra**

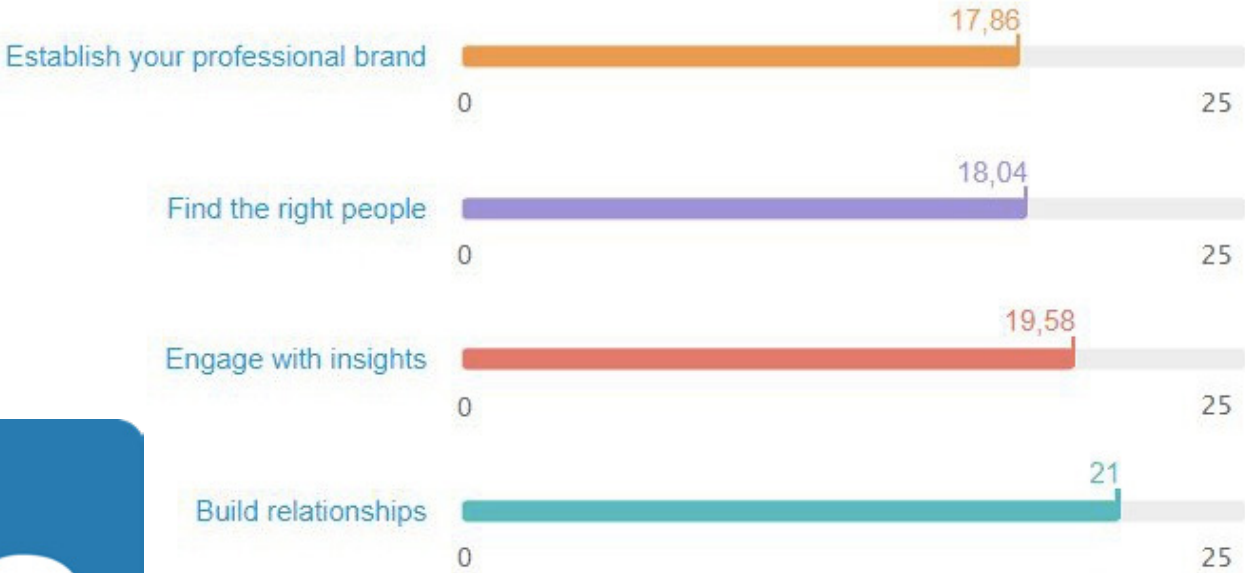
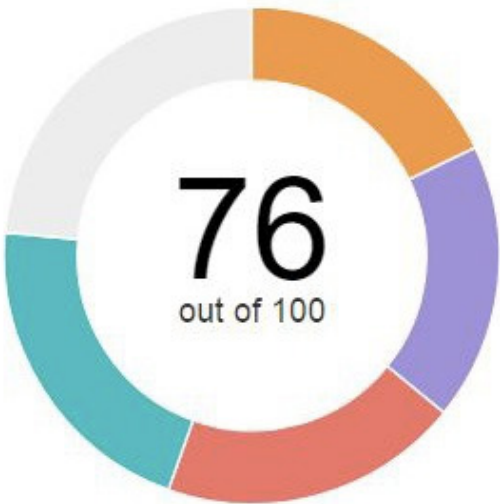
Chief Marketing Officer en GOintegro

Top 1%  
Industry SSI Rank

Top 3%  
Network SSI Rank

**Social Selling Index – Today**

Your Social Selling Index (SSI) measures how effective you are at establishing your professional brand, finding the right people, engaging with insights, and building relationships. It is updated daily. [Learn more](#)



# La gamificación: ¡A jugar!



María Tena

En los últimos años, la gamificación ha tenido un gran protagonismo en el mundo corporativo y se ha convertido en una herramienta de 'enganche' de las empresas para llegar a sus clientes (actuales o potenciales). El principio es sencillo, transmitir un mensaje de manera entretenida para asegurar la interacción con el usuario.



# Get Automatic Gold Status

This April, get automatic Gold Status after your first purchase with the new Starbucks Rewards™.\*

\*Must pay with Starbucks® App or registered Card. At participating stores. Offer valid: 4/12/16 - 5/2/16.

JOIN NOW



## Early Access to Frappuccino® Happy Hour

Members get more Happy Hour starting 4/28, 3-6PM

JOIN NOW

SIGN IN

# Diseño gráfico

---