

Técnicas de Gamificación y mejoras de la UX

Jimmy Gabriel Revilla Tellez
Carlos Bryan Gallegos Batallanos
Rodrigo Sebastián Huaman Maqqe
Jordy Pedro Valencia Jara

System Engineering School
System Engineering and Informatic Department
Production and Services Faculty
San Agustin National University of Arequipa

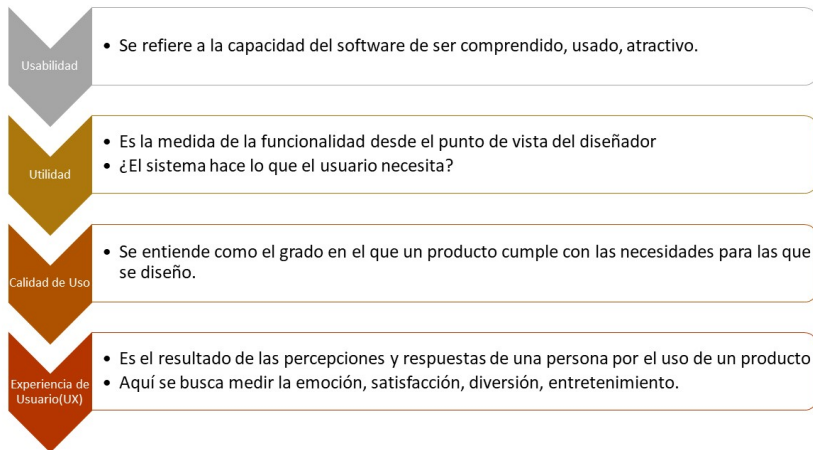
October 6, 2020

Content

- 1 Calidad de Sistemas Interactivos
- 2 Experiencia de Usuario
- 3 Juegos
- 4 Gamificación
- 5 References

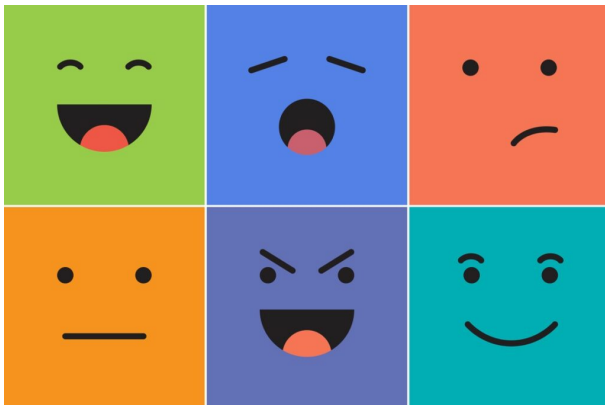
Calidad de Sistemas Interactivos

- Podemos medirlo desde diferentes principios



Diseño emocional

- Debemos buscar establecer una relacion emocional con los objetos



El Juego

- Se han diseñado desde siempre para generar una experiencia de los mas divertida en el usuario
- "Los juegos son divertidos y atraen a jugadores no porque sean juegos, sino porque estan diseñados por gente que comprende qué es lo que hace que los jugadores se divierten y obtengan placer"

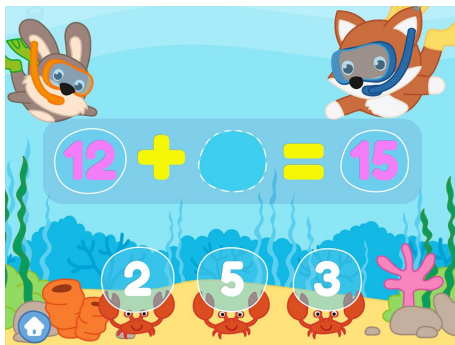


Circulo Magico

- Todo lo que se da en el juego queda en el juego.
- Es un espacio separado. ficticio, reglado por normas especiales y ajeno a nuestra realidad.
- "El juego no tiene efecto en la vida real"

Esto no es del todo cierto ...

- Nostros podemos llevar situaciones del mundo real al juego...haciendolo mas divertido.
- Esto puede ayudarnos a llevar algunas situaciones un tanto tediosas.



¿A donde vamos con todo esto?

Los juegos son un importante caso de exito como:

- La creacion de un "engagement".
- Una buena interaccion con el usuario.
- Altos niveles de motivacion.



Concepto

- Es la aplicación de los elementos propios de los juegos.
- Tiene el fin de conseguir que las personas adopten ciertos comportamientos deseados.
- También se puede gamificar un producto, un servicio o aplicación.

Ejemplos

- **Socrative** Permite crear salones virtuales para trabajar las preguntas y claves de acceso a los estudiantes.



- **Kahoot!** Aplicación que permite generar juegos, desde estilo trivia hasta más complejos.



Elementos de juego

- **Dinámica:** Experiencias que el diseñador quiere incorporar al juego, como la progresión.
- **Mecánicas:** Que se necesita para que el diseñador pueda obtener las experiencias, como son los desafíos, logros o recompensas.
- **Componentes:** Están implementados en las partes mecánicas del elemento del juego, como son los emblemas, niveles, misiones.

Tipos de Jugadores

- Ambiciosos
- Triunfadores
- Sociables
- Exploradores



¿Qué nos motiva a jugar?

La motivación es un impulso que nos permite tener cierta continuidad en la actividad que estamos realizando.

- **Motivación intrínseca:** La que proviene de nuestro interior. No necesitamos motivaciones extras.
- **Motivación extrínseca:** Es la que esta asociada con un objetivo final.
- **Motivación afectiva:** Está relacionada a las emociones.

Teoria de Flujo

- Un estado mental o una experiencia "tan satisfactoria" que no queremos salir de ella incluso aunque sea peligroso o difícil.
- Sorpresa continua.
- Equilibrio entre habilidad y desafío.



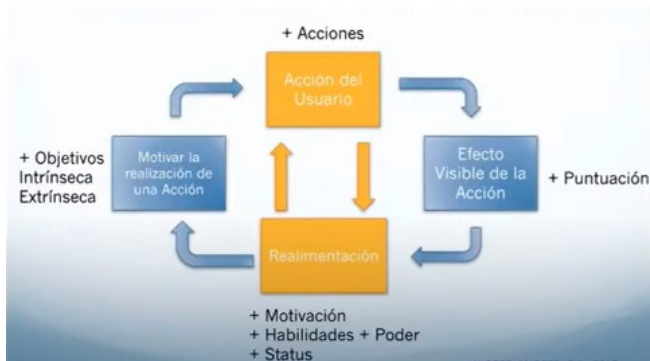
Niveles

- Fantasia y curiosidad.
- Motivar a los jugadores y seguir jugando.
- Sensación de progreso.



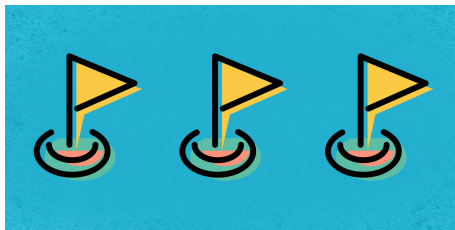
Ciclos de Accion y Realimentacion

- Dentro del juego el usuario tiene una serie de acciones a realizar.



Sistemas de puntuación y recompensa

- Es una forma facil de introducir gamificacion
- Actividades con sistemas PBL
- Una gamificacion intrinseca



Sensación de progreso

- Indicadores de progreso y medallas o insignias.
- Indicadores de progresos tematicos.



Recompensas virtuales o reales

- Tiene una gran importancia ya que motiva al jugador.



La realimentación

- Positiva.
- Divertida
- Adecuada.



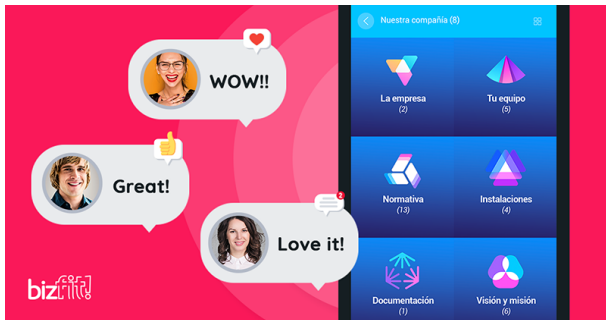
La historia y narrativa

- Contar historias atrae la atención da sentido y genera una gran experiencia.
- Realizar un viaje es una gran aventura.
- Viaje del héroe.



Onboarding

- Atraer al Usuario
- el usuario conocera lo que debe hacer la aplicacion



Inmerse

- debemos usar funciones progresivas
- Uso de tutoriales
- Mantener entretenido al usuario



Diseño basado en mapas de experiencia

- se involucra con la narrativa



User Engagement

- Atrapar a los usuarios
- que vuelvan, que nos recuerden, que nos recomienden



Retención

- Saber como retener a los usuarios



Incluir restricciones

- Las restricciones suelen generar motivación al jugador
- Las personas queremos lo que no tenemos
- El usuario solo puede hacer algo en la aplicación solo por hoy
- dar funcionabilidad a determinados usuarios

Libertad

- Dar control al usuario sobre donde estamos y a donde queremos ir



Emociones

- Añadir elementos que generen emociones (Sorpresa, Curiosidad, Entusiasmo, Admiración, Diversión, Frustración, Enojo, Placer, Satisfacción).



Diseño de gamificación



Contenido

- No se puede aumentar el valor intrínseco mediante la adición de mecánicas de juego.

References

- Video
- Ejemplos de Gamificación