Práctica Opcional: Gamificación

|  |  |
| --- | --- |
| Javier Tinajo Gallardo | 100363779 |
| Juan Manuel Torres Muela | 100363812 |
| Fernando Jiménez Rodríguez | 100346052 |
| Michele De Vita | 100412008 |

Contenido

[Fase A: Identificar elementos de gamificación 3](#_Toc5269658)

[Fase B: Rediseño mockup para MedicalAssistant 4](#_Toc5269659)

# Fase A: Identificar elementos de gamificación

En esta fase se va a proceder a identificar una serie de elementos de gamificación que nosotros localicemos dentro de la web: [www.kaggle.com](http://www.kaggle.com), el sitio web está dedicado al desafío científico en el área de machine learning, y posteriormente se realizará una breve explicación sobre el uso de los elementos identificados.

1. El primer elemento motivador que se puede detectar en esta web, es una competición entre usuarios en la pestaña de “Competitions”, puesto que hay varias competiciones en las que los usuarios pueden participar y se ofrece dinero a los tres mejores clasificados. Este elemento corresponde a una motivación extrínseca porque a cambio de su trabajo espera ganar una recompensa (dinero).
2. Otro elemento motivador es la autonomía que s ele ofrece a los usuarios, pudiendo dejarles participar en la competición que ellos deseen.
3. También está el elemento de gamificación conocido como relaciones puesto que en la web hay un apartado denominado “Discussion”, donde los usuarios pueden participar en diferentes foros y pueden intercambiar información con otros usuarios que también estén participando en una competición.

--------------------------------------------------Faltan cosas--------------------------------------------------

# Fase B: Rediseño mockup para MedicalAssistant

En esta segunda y última fase se va a proceder a mostrar una serie de Mockups desarrollados para nuestra aplicación MedicalAssistant en la que se van a realizar ciertos cambios, incluyendo elementos de gamificación y realizando una breve explicación de por qué han sido incluidos dichos elementos.