

Universidad
Nacional
de Quilmes

01

Proyecto de Ludificación 2020

Proyecto Ludificación 2020

02

LUDIFICACIÓN 2020 -
MARCOS NAHUEL IBARRA
RAMIRO JOAQUIN CROCE

Lunquificacion

Ludificacion Campus UNQ -
Marcos Nahuel Ibarra
Ramiro Joaquin Croce

Objetivos Principales

Una plataforma de gestion de contenido (CMS) a medida que ayuda a mejorar y enriquecer la experiencia y conocimientos (academico y de vida en el campus) mediante un sistema ludificado que a traves de secuencias pedagogicas fomentan la competitividad y cooperativismo con la finalidad de facilitar el aprendizaje de formato adaptativo

ANALISIS

Mecanicas:



ANALISIS

Investigacion Previa:

[https://docs.google.com/document/d/1DeBs7GmyAKNZyk-2j68TG2LPBgoyNbXRp6gP1lhbxsM/edit?
usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1DeBs7GmyAKNZyk-2j68TG2LPBgoyNbXRp6gP1lhbxsM/edit?usp=sharing)

Problema

El sitio carece de utilidad y es poco practico y amigable para los nuevos alumnos de las carrera

Solución

Como solucionar los problemas.
Escribir la solución a cada problema

Proposición de valor única

Permite al usuario que pueda adquirir ciertas experiencias y conocimientos que de otra forma quizás no las tendría
Ademas de que su uso le daría beneficios a largo plazo (prioridad de acceso a ciertas materias, créditos por completar desafíos, etc.)

Ventaja especial

Que te hace especial / diferente

Segmento de PERSONAS

Crear 1 PERSONA MODELO y de ser necesario 3 o 4 segmentos de personas

Alternativas existentes

El sitio UNQuipedia

Métricas claves

Avances medidos por nivel
Corrección o Evaluación de apuntes en base a conocimientos

Canales

Via Web

Costo estructura

Principales variables de gastos

Flujo de ingresos

Como se monetiza



Estefania Rygiverta

20 años

Vive en Bernal

Argentina

Clase Media

**Actualmente en segundo
año de la carrera de
terapia ocupacional UNQ**

**Medio de transporte
Colectivo**

**Su objetivo actual es
terminar la carrera para
poder dedicarse a un
trabajo que se adapte mas
a su realidad**

Dificultades Principales

Al no ser una persona independiente no suele tener un espacio propio para el estudio, por lo cual suele quedarse a veces mas tiempo en la facultad.

Al ser joven y no tener un empleo, el poco presupuesto que tiene es limitado para hacer actividades recreativas que la motiven con sus objetivos

Dificultades Principales

Por ser de clase medio no compra productos muy caros, pero si hay algo de muy buena calidad, no le importa gastar mas.

tiene dificultades para validar su orientacion vocacional.

A intentado entrar al mercado laboral pero no suele encontrar propuestas que le permitan ser mas independientes

Comportamiento

Asiste a clases 5 veces a la semana

Le dedica al estudio un 50% del tiempo de clases fuera de la materia

Rara vez utiliza el campus virtual ya que como desconoce que puede hacer un acceso directo al escritorio, le es dificil recordar la url nueva que no sea poco concurrida, la interfaz no es amigable y de uso practico, dificl acceso y loggeo de usuarios

Comportamiento

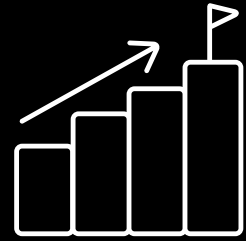
Le gusta su carrera y quiere dedicarse mas a eso

Suele ser una persona alegre y divertida que de vez en cuando ayuda y se rodea de sus compañeros, pero al estar cerca de las fechas de examen...

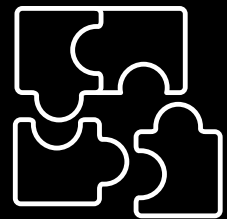
Comportamiento

....Suele estar nerviosa y preocupada por los resultados.

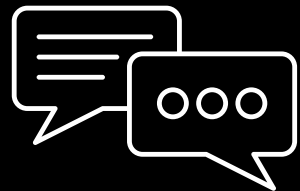
Recursos



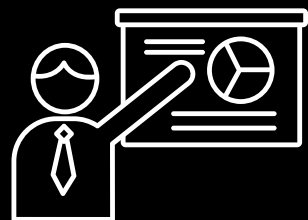
LEADERBOARD



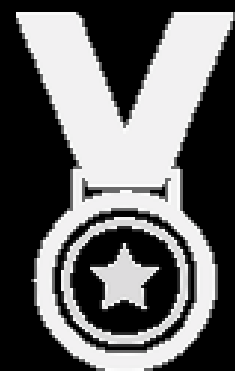
CHALLENGE & QUIZ



SOCIAL/COOP.



PROGRESS RECORD



ACHIEVEMENTS

LEADERBOARD

Interno:

Los alumnos compiten para obtener beneficios y reconocimiento entre sus pares

Gremial:

Las Carreras (que bajo este entorno serian gremios) compiten entre si para obtener beneficios extrinsecos(Mejoras internas)

CHALLENGE & QUIZ

Cada materia implementa una serie de desafios basado en los contenidos cargados por los profesores previamente

Como resultado estos desafios extra-curriculares el usuario obtiene un bono de experiencia en base a su porcentaje de acersion

Se presentan:

Una vez realizada la practica curricular del tema

SOCIAL/COOP.

Los Gremios / Clanes representan la carrera

A su vez los alumnos pueden ser divididos por rango de colores (blanco , bordo, negro)donde:

Negro: alumno regular de la carrera

Blanco: alumno que participa como ayudante extra-curricular

Bordo: alumno "Insignia" de la carrera (alumno top)

PROGRESS RECORD

Esta basado en la Participacion no solo en el sitio sino tambien basado en el progreso en la carrera, esta es alimentada por varias acciones que brindan experiencia en base a su relevancia

ACHIEVEMENTS

Objetivos cumplidos de una lista de logros que daran a modo de Gadgets
(modificaciones) para mejorar su avatar

AVATARES



Inicial



Final

Storytelling para juegos, ludificación y simulaciones (Kapp)	
Elementos	Descripción para la historia
Objetivos de Performance	Pueda desarrollarse en un su entorno de aprendizaje de forma productiva en base a las experiencias que le brinda el sitio
La situación / contexto	El sitio no brinda una manera practica o amistosa al usuario de representar su vida en el campus, por lo que este decide dejarlo de lado junto al pótencial que posee
Personajes	MA(Meca-Alumno) y MKD(Meca Knowledge Dispatcher)
Objetivo principal	Mejorar el MA(Meca-Alumno) que viene de Fabrica(ingresante) al modelo final
Medidas métricas	cuestionarios (calificacion de textos) y challenges
Barreras y conflictos	Accesibilidad (falta de conocimiento o impedimentos tecnologicos) y tiempo
Control de las barreras y conflictos	Interfaz amigable y multiplataforma (partiendo de que el usuario tiene algun medio tecnologico para acceder a internet)
Articulación/ordenar/encadenar	Adquirir un titulo (nombramiento por logro) o Modificacion
Lo inesperado predecible	Cuestionarios cuyo contenido el usuario no haya tenido en cuenta o no logre entendere en su totalidad

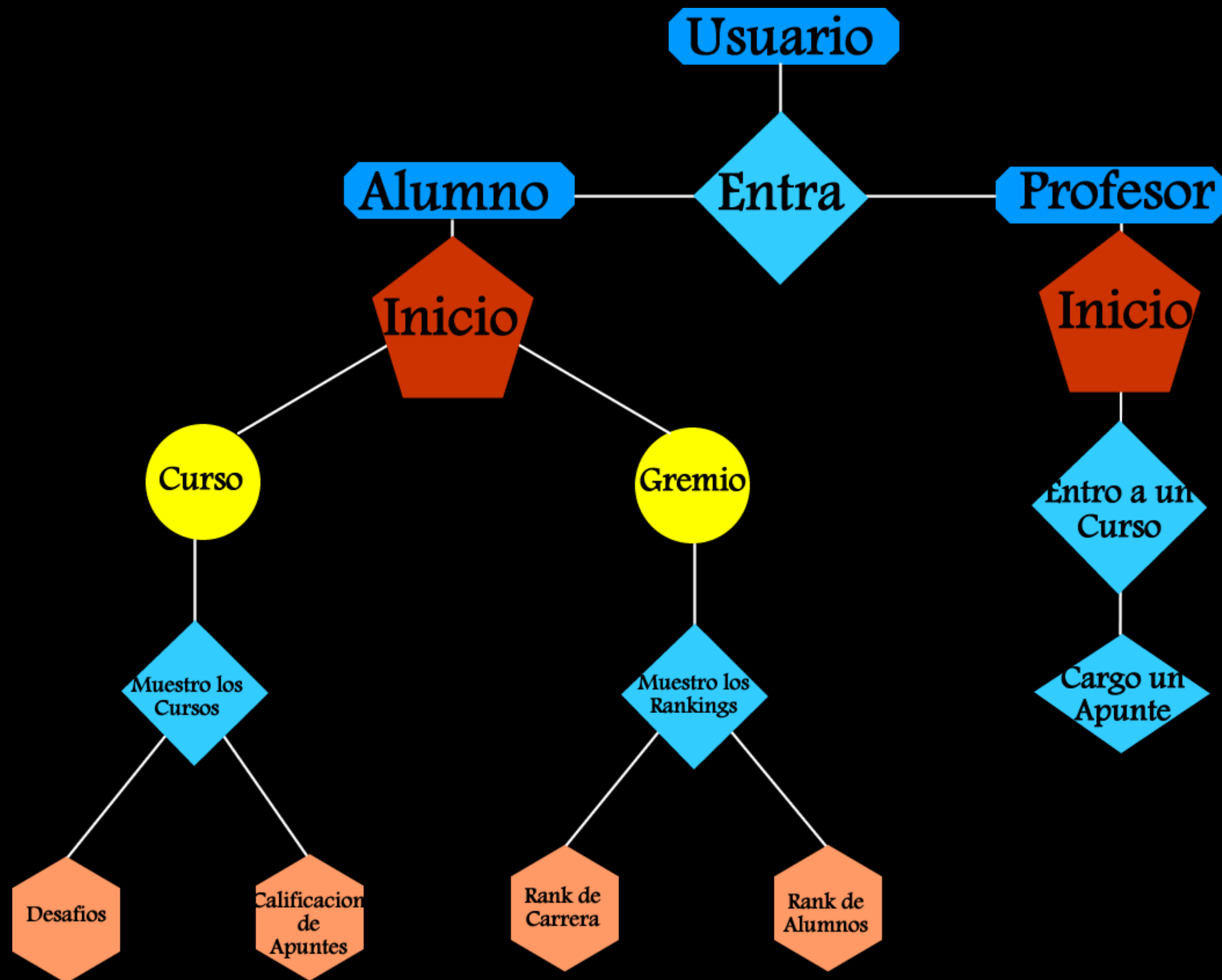


Tabla de Experiencia en base a Acciones	
Aprobar Materias	100
Colaboracion como Ayudante	50
Subida de Apuntes	25 *
Logros	#
Desafios	%
Calificacion de Apuntes	10 *

* = Este incrementara un porcentaje luego de una racha de 5

= Dependera de la dificultad se le otorgara 15 / 20 / 25

% = Variara segun el Nro de Temas que la materia tenga

LeaderBoard Gremio

La puntuacion se calcula segun la experiencia obtenida por sus miembros dividido el promedio de miembros por gremio

$$\frac{\text{Experiencia Obtenida}}{\text{Nro de Miembros Promedio}}$$

LeaderBoard

La puntuacion se calcula segun su experiencia dividido la cantidad de cursos realizados multiplicado por el nivel del miembro

$$\frac{\text{Experiencia Obtenida}}{\text{Cursos realizados}} \quad * \text{ Nivel}$$

Sistema de Restricciones para Carrera		
	pertinencia de contenido por carrera.	
	pertinencia de contenido por materia.	
	Restriccion de pertenencia a la carrera.	
	Restriccion de pertenencia a la materia.	
	La idea es que la carrera sea un bloque cerrado a los alumnos que la cursan.	
	Restricciones a las recompensas que puede tener un alumno ya que no puede tener las recompensas que obtendria un gremio en si.	
	Restriccion de desafios de tema.	
		una persona no puede ganar logros u experiencia si todavia no vio el tema en el curso.
		en cuyo caso el sistema avisaria por popup este contexto al estudiante.
	Restriccion de subida de apuntes hasta cierto nivel	
	Restriccion de quienes pueden modear los apuntes	
		Estudiantes que estaban como ayudantes
		Estudiantes con ciertos logros especificos
		Estudiantes con reconocimientos especificos
	Limitacion diaria de experiencia	

Tabla de Logros

	Titulo Logro	Recompensa	Descripcion	Elementos Ludi
Achivement				
Extrínseco	Guerra de gremios	<ul style="list-style-type: none"> Mayor acceso a aulas Mejoras a la infraestructura 	los tres primeros puestos en el ranking	<ul style="list-style-type: none"> Rewards Schedule
		(Solo se puede elegir uno de los dos)	obtiene el Challenge Guerra de gremios	(al finalizar un cuatri)
Achivement	Alumno insignia	Sistema de reconocimiento		<ul style="list-style-type: none"> Honor system
Intrínseco				<ul style="list-style-type: none"> Social status
Achivement	Prioridad de vacantes	Sistema de priorizacion	mientras sea alumno insignia se tiene prioridad de V.	<ul style="list-style-type: none"> Rewards Schedule
Extrínseco			si sos alumno se utiliza el sistema de promedios	(al finalizar un cuatri)
			& solo dura un cuatrimestre	
Achivement	Descuento Comedor	Sistema de descuento Comedor	% descuento de comedor	<ul style="list-style-type: none"> Rewards Schedule
Extrínseco			el descuento no es aplicable a todos los productos	(al finalizar un cuatri)
Achivement	Descuento Fotocopia	Sistema de descuento fotocopiadora	% descuento de Fotocopiadora	<ul style="list-style-type: none"> Rewards Schedule
Extrínseco				(al finalizar un cuatri)



Nivel de educación más alto
Universidad no finalizada (sin t

Metas u objetivos

- Su objetivo principal es terminar la carrera para poder dedicarse a un trabajo que se adapte mas a su realidad.

Resumen

- Estefania Rygoverta.
- 20 años.
- Vive en Bernal, toma un colectivo para legar a la facu.
- Actualmente esta en el segundo año de la carrera de terapia ocupacional.
- Clase Media.
- Argentino.

Dificultades principales

- al no ser una persona independiente no suele tener un espacio propicio para el estudio, por lo cual suele quedarse a veces mas tiempo en la faculta.
- Al ser joven y no tener un empleo el poco presupuesto que tiene es limitado para hacer actividades recreativas que lo motiven con sus objetivos.
- Por ser de clase media no compra productos muy caros, pero si hay algo de muy buena calidad, no le importa gastar mas.
- tiene dificultades para validar su orientacion vocacional.
- A intentado entrar al mercado laboral pero no suele encontrar propuestas que le permitan ser mas independiente.

Comportamientos

- Asiste a clases 5 veces a la semana.
- Le dedica al estudio un 50% del tiempo de clases fuera de la materia.
- Rara vez utiliza el campus virtual ya que como desconoce que puede hacer un acceso directo al escritorio, le es difícil recordar la url nueva que no se identifica como campus, como los profesores no se relacionan con el campus provoca que sea poco concurrida, la interfaz no es amigable y de uso práctico, difícil acceso y loggeo de usuarios, pocas herramientas prácticas para profesores y alumnos sease foros de consulta, también el calendario de la derecha esta de adorno.
- Le gusta su carrera y quiere dedicarse mas a eso.
- Suele ser una persona alegre y divertida que de vez en cuando ayuda y se rodea de sus compañeros, pero al estar cerca de las fechas de examen suele estar nerviosa y preocupada por los resultados.

