

PROGRAMACIÓN PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

PDM-115

GAMIFICATION

Contenido

- Objetivos
- ¿Qué es Gamification?
- Características de los juegos
- Importancia de Implementar Gamification
- Usuarios son jugadores
- Viaje del jugador
- ¿Qué es la diversión?
- Elementos del Gamification
- Conductismo (Behaviorism)
- Framework de diseño de gamification
 - Definir los objetivos del negocio
 - Delimitar los comportamientos de los usuarios objetivos (jugadores)
 - Definir a los jugadores
 - Diseñar el ciclo de actividad
 - Divertir a los usuarios
 - Desplegar con las herramientas adecuadas
- Ejemplos de mecánicas del gamification

Objetivos

- Utilizar diferentes mecánicas para generar compromiso y motivación en el usuario (jugador)

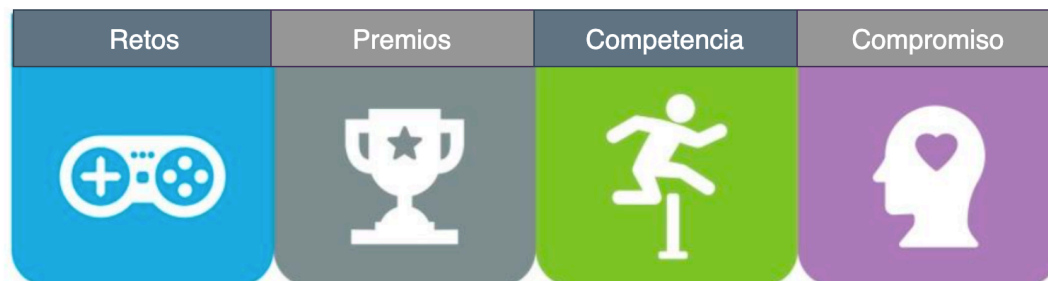
¿Qué es Gamification?

Es la aplicación de elementos o principios de juegos en contextos que no son juegos. Conocida también como ludificación.

El gamification puede ser usado en diferentes ramas de la vida cotidiana, como el mercadeo, la educación, aplicaciones móviles, etc.



GAMIFICATION



Características de los juegos

- Los juegos tienen objetivos pequeños durante el juego.
- Un juego esta constituido por reglas que restringen los mecanismos del juego.
- La actitud de los participantes debe ser de respetar las reglas y competir cumpliendo los objetivos voluntariamente.
- En un juego se participa voluntariamente
- Un juego tiene que brindar un poco de aprendizaje o desarrollo de la solución de problemas

Importancia de Implementar Gamification

- Brinda las herramientas para cerrar la brecha de falta de compromiso.
- Permite decidir por uno mismo, toma de decisiones importantes.
- Genera sentido de progreso, los jugadores sienten que avanzan.
- Aumenta la socialización de los involucrados
- Genera hábitos a los involucrados.



Usuarios son jugadores

- Los jugadores son el centro del juego.
- Los jugadores sienten autonomía y el control
- Los jugadores son los que juegan.
- Es importante realizar lo necesario para que los jugadores quieran jugar y que permanezcan jugando.



Viaje del jugador

El viaje del jugador se define en 3 etapas:

1. La primera es la etapa de inicio, en la que se debe de buscar que el usuario se interese por jugar, y se mantenga con motivación necesaria.
2. La segunda etapa es la de aprendizaje y apoyo al jugador, en el cual el/la jugador(a) encuentre herramientas y mecánicas que le ayuden a progresar.
3. La tercera es en la que la motivación sirve para no solo aprender si no superar la capacidad y mejorar en los hábitos generados.

Esto generara una experiencia única para el usuario.

¿Qué es la diversión?

La diversion se puede presentar por diferentes situaciones, dependiendo de cada persona, algunas puede ser las siguientes: Ganando algo, resolviendo problemas, trabajando en equipo, compartiendo con otras personas, explorando nuevas cosas, etc.

La diversión debe de ser diseñada, las cosas que divierten están hechas para divertir.

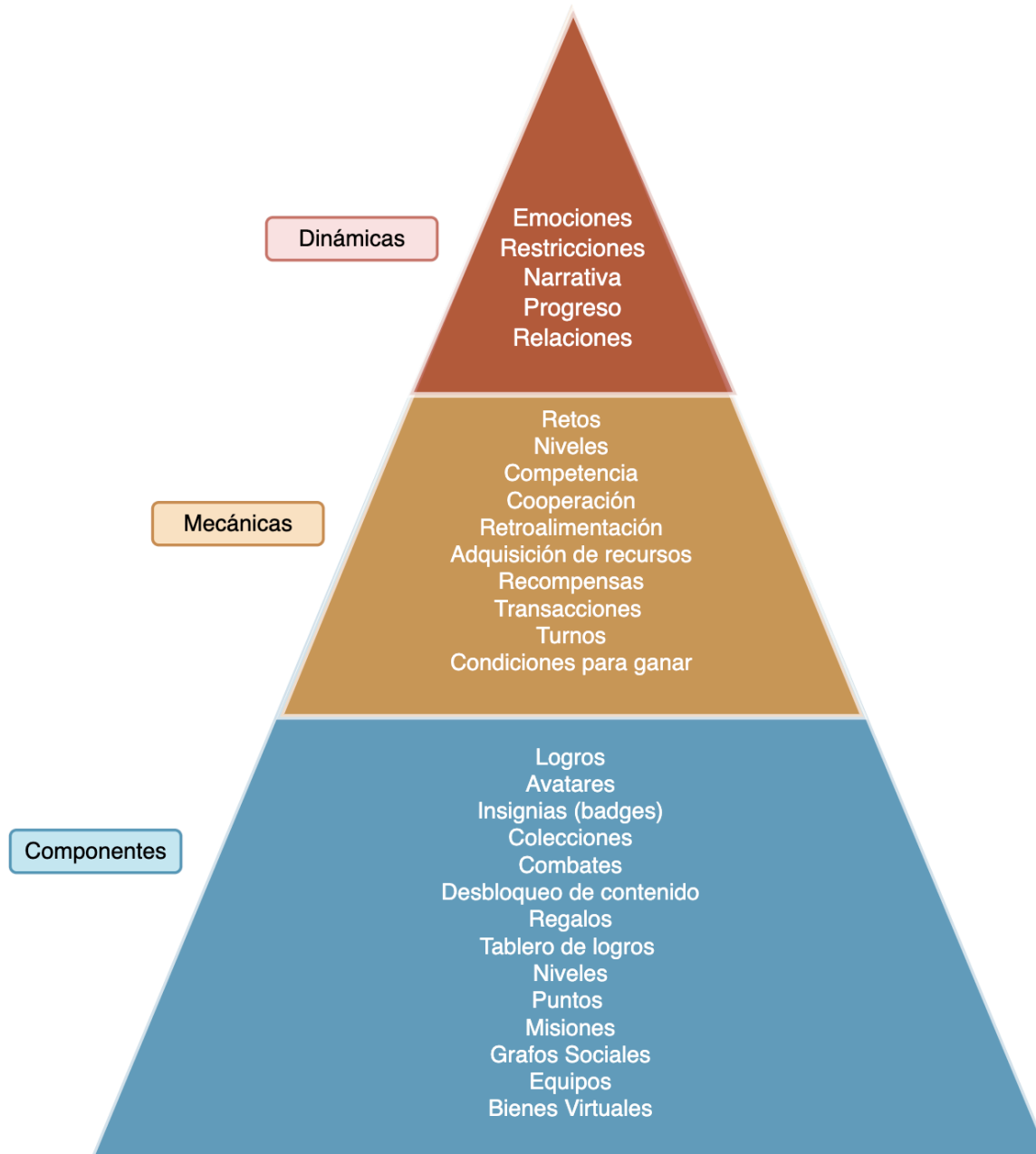
La diversion no siempre es fácil, puede ser difícil, puede ser seria y de otras diferentes formas.



Elementos del Gamification

- **Dinámicas.** Elementos que provocan la inversión de los participantes.
- **Mecánicas.** Cómo se llevara a cabo la estrategia
- **Componentes.** Elementos que componen la estrategia

Elementos del Gamification



Conductismo (Behaviorism)

El conductismo viene dada por una sucesión de eventos que conllevan al aprendizaje, estos son:

- Estimulo
- Comportamiento
- Consecuencias



Framework de diseño de gamification

Consta de 6 procesos fundamentales, se le conoce como las 6 D:

1. Definir los objetivos del negocio.
2. Delimitar los comportamientos de los usuarios objetivos (jugadores)
3. Describir a los jugadores
4. Diseñar el ciclo de actividad
5. Divertir a los usuarios
6. Desplegar con las herramientas adecuadas

Definir los objetivos del negocio



- Listar y priorizar los posibles objetivos del negocio.
- Eliminar los que realmente no son los objetivos del negocio, luego de los análisis requeridos.
- Justificar los objetivos.

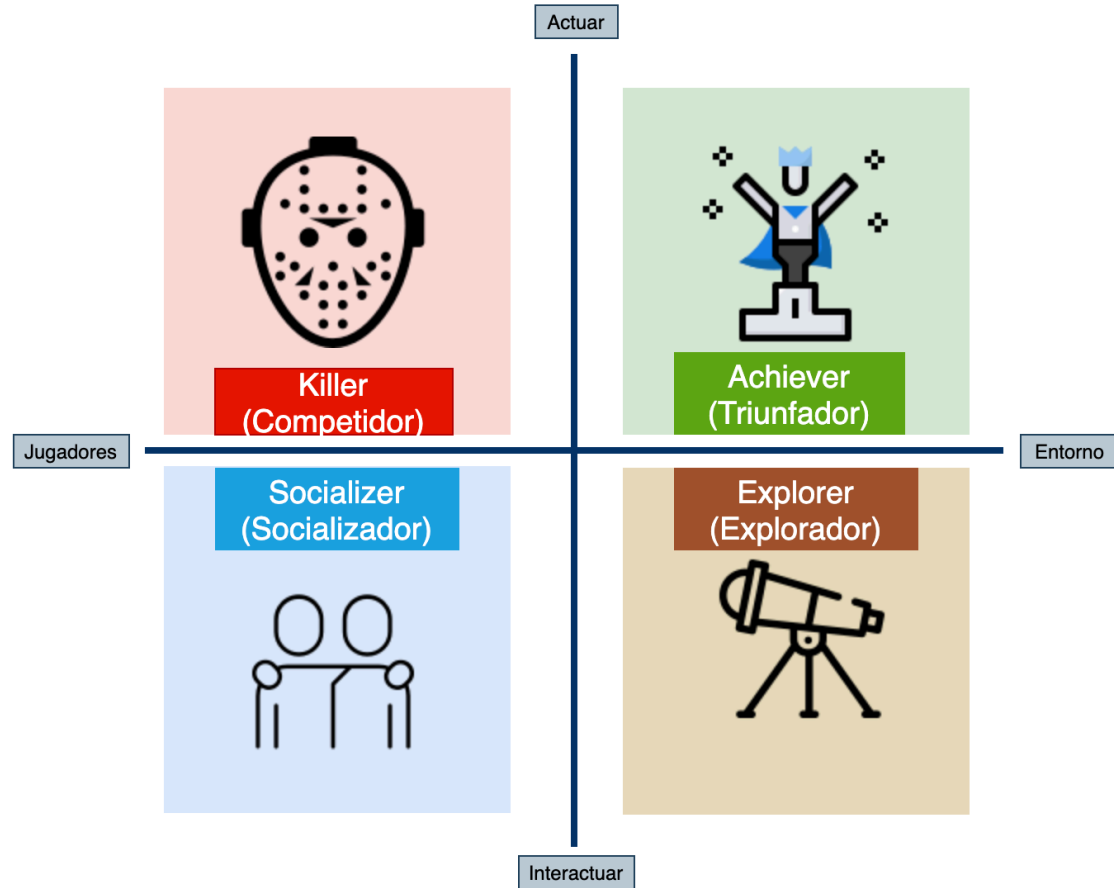
Delimitar los comportamientos de los usuarios objetivos (jugadores)

- Especificar los comportamientos que se desean de los jugadores.
- Definir las métricas de éxito para los comportamientos deseados
- Cuales son las maneras o información para determinar el éxito.



Definir a los jugadores

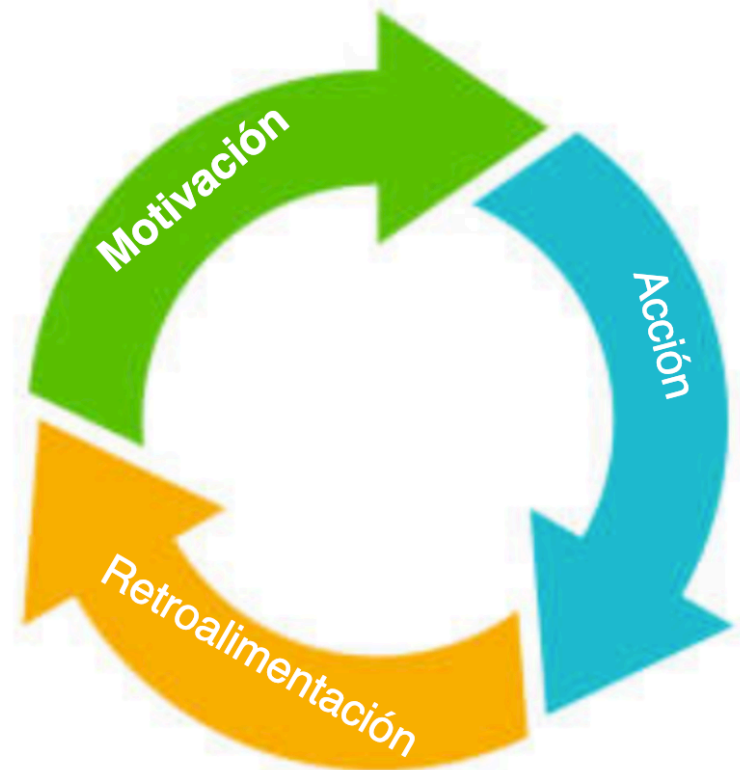
- **Achiever:** Es el que actúa en el entorno, para poder lograr progresar por su cuenta y ganar reconocimiento
- **Explorer:** El el que interactúa con el entorno, conocer todo el entorno, ver si hay cosas escondidas, o algunas cosas adicionales que no son del flujo normal de las mecánicas.
- **Socializer:** El que interactúa con otros jugadores, lo más importante para ellos es compartir experiencias con los otros jugadores, jugar en conjunto, conocer a esos jugadores.
- **Killers:** El que actúa contra los otros jugadores, son los que buscan ganar, a costa de ganarle a otros, ser los mejores. Sienten diversion a la hora de ganarle a los demás jugadores.



Diseñar el ciclo de actividad

El ciclo de compromiso se define por 3 procesos que se vuelven un ciclo, perpetuando así la existencia de el compromiso:

- Motivación
- Acción
- Retroalimentación



Por lo tanto, todo empieza con una motivación para realizar una acción, esta acción conlleva a un premio o a una retroalimentación de la acción realizada, esta retroalimentación puede dar satisfacción y así volverse una motivación a volver a realizar la acción.

Divertir a los usuarios

En este proceso, la creatividad es el elemento más importante.

La implementación de diferentes mecánicas de juegos y cómo se adecuan a las diferentes situaciones, necesita de creatividad para generar las diferentes tipos de diversión en los diferentes tipos de usuarios.



Desplegar con las herramientas adecuadas

En este apartado se piensa ya en la solución concreto de la implementación de gamification, presentando así las posibles plataformas a utilizar, o los elementos que generan compromiso y diversión a los usuarios, por ejemplo: una aplicación con las mecánicas correspondientes.



Ejemplos de mecánicas del gamification:

Dinámica de Citas



Influencia y Status



Dinámica de progreso

IN PROGRESS



Descubrimiento con otras personas



Recompensas por esfuerzos



Fracaso y retroalimentación



Probabilidad e Incertidumbre



Puntos, Medallas y tablas de líderes

