

# Trabajo Bonus de Teoría

Sistemas afectivos, persuasivos, y motivadores. Gamificación, y playificación.

## Introducción y Objetivos

En este entregable opcional se pondrán en práctica los conocimientos acerca de sistemas afectivos, persuasivos y motivadores, entre los que encontramos aquellos que implementan gamificación. Los objetivos del entregable son:

1. Identificación de elementos de diseño motivacionales relacionados con la gamificación en una web o aplicación móvil que haga uso extensivo de ellos, incluyendo una reflexión crítica de impacto en los usuarios.
2. Creación de nuevos conceptos de diseño para el proyecto de la asignatura usando elementos motivadores y/o de gamificación

El trabajo se puede entregar de manera individual o con compañeros del mismo grupo de proyecto (no es necesario que todos/as los miembros participen).

Este trabajo puede añadir hasta 1 punto a la teoría, que será solamente aplicable durante la evaluación continua, siempre que la nota de teoría alcance el mínimo para aprobar.

## Apartados

Cada trabajo debe contener los distintos apartados:

### A) Identificación de elementos de diseño motivadores en una web o aplicación móvil

Para ello, se debe seleccionar una página web o aplicación móvil que haga uso de elementos motivadores. Se pide identificar y documentar dichos elementos a través de capturas de pantalla que se incluirán en el entregable. Por **cada imagen** se pide añadir: i) una breve descripción textual del elemento; y ii) una reflexión crítica de diseño, centrada en el impacto esperado de dicho elemento en la actividad y experiencia de los usuarios.

El apartado debe concluir con una **reflexión general** del impacto que el sistema y sus elementos de diseño tienen o han tenido en vuestra experiencia personal como usuarios.

Se recomienda seleccionar una página web o aplicación móvil con la que estéis familiarizados como usuarios/as, para poder aportar detalles más valiosos de vuestra experiencia personal con la misma. Algunos ejemplos son LinkedIn o la aplicación móvil Duolingo.

### B) Conceptos de diseño motivadores para el proyecto

En este apartado, se pide crear un nuevo concepto de diseño o iteración de uno existente que incluya elementos de diseño motivadores y/o de gamificación, relacionados con el objetivo general del proyecto.

Este concepto de diseño debe estar documentado, incluyendo lo siguiente:

- Un boceto o sketch del concepto de diseño
- Wireframes reflejando detalles clave de dicho concepto.
- Una descripción de los elementos motivadores añadidos o creados.
- Una reflexión crítica de diseño centrada en: i) el impacto esperado en la experiencia de usuario de **cada uno de elementos** motivadores, y del **diseño en general**; ii) el cambio o la mejora de la experiencia de usuario/a que supone este diseño en comparación con el concepto de diseño existente u otros conceptos de diseño del proyecto.

## Entregables y Fecha de Entrega

El trabajo se entregará en formato pdf a través de Aula Global. Todos los miembros que participen en la creación de este documento deben estar preparados para responder a cualquier duda que pueda surgir en relación con el contenido del documento. De ser necesario, se podrá utilizar una sesión de recuperación para comentar el contenido del trabajo con uno o todos los miembros del grupo.

La fecha de entrega de este trabajo es el **Jueves 30 de Abril** antes de la medianoche.