



Universidad  
Carlos III de Madrid

Grado en Ingeniería Informática

Curso 2020

**Diseño de Sistemas Interactivos**

# **Práctica Optativa: Gamificación**

---

**Autores:**

Alejandro Parrado Rivas	100383453
Adrián Sanz Gómez	100383473
Alejandro Valverde Mahou	100383383
Andrés Vinagre Blanco	100383414

# Índice

<b>1. Habitica</b>	<b>3</b>
1.1. Perfil de usuario . . . . .	3
1.2. Moneda Virtual y Mercado . . . . .	3
1.3. Logros . . . . .	4
1.4. Amigos y Comunidad . . . . .	5
1.5. Reflexión General . . . . .	5
<b>2. Nuestra aplicación: H3lp Me</b>	<b>5</b>
2.1. Perfil: Nivel . . . . .	5
2.2. Moneda Virtual . . . . .	6

## 1. Habitica

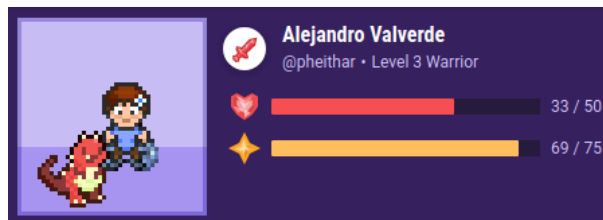
*Habitica* es una página web y aplicación móvil de administración de tareas en línea, que, con el objetivo de ganar más público, diferenciarse de la competencia y mantener a los usuarios interesados, usan la gamificación, tomando la forma de un juego de rol.



La interfaz completa está representada como si se tratara de un juego de rol clásico, donde las misiones de nuestro personaje son las distintas tareas que tenemos que realizar. Estas tareas son editables, y personalizables, y se pueden organizar por categorías.

Hemos elegido analizar esta página web debido a que está directamente enfocada a la gamificación, y la usa en todos los aspectos que puede. Algunos de estos aspectos gamificados son:

### 1.1. Perfil de usuario

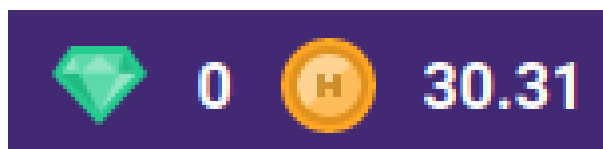


El perfil de los usuarios tiene un avatar elegido por el usuario, nombre real y *nickname*. También le acompaña una barra de salud y de experiencia. Por último, indica el nivel y especialidad del usuario.

Este perfil permite a los usuarios identificarse dentro de la aplicación, y ayuda a generar un sentimiento de mejora, con la experiencia y el nivel. La barra de nivel se rellena cuando se cumplen las tareas, por lo que los usuarios se ven incitados a realizar estas tareas, con el propósito de aumentar el nivel. La barra de salud va bajando según los usuarios completan tareas que los propios usuarios han definido como negativas, o según va pasando el tiempo. El avatar favorece este sentimiento de identificación del usuario, porque es personalizable, y según se consiguen nuevos objetos, estos aparecen visualmente en el avatar.

La incorporación de un apartado para el perfil es lo que diferencia a esta aplicación de otras aplicaciones de administración de tareas, porque permite al usuario sentir progreso, mejora y recompensa. Esto favorece que los usuarios usen la aplicación, y la revisen regularmente para aumentar su nivel y conseguir las recompensas y desbloqueables que eso acarrea. Esta técnica parece bastante útil y ha permitido el crecimiento de la aplicación.

### 1.2. Moneda Virtual y Mercado

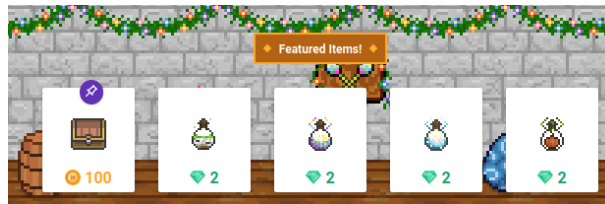


Otra forma de hacer que los usuarios tengan interés por completar las tareas es ofreciendo recompensas en forma de moneda virtual, que puede ser utilizada en el mercado para conseguir distintos objetos para nuestro

inventario. Existen dos tipos de monedas. Las *monedas de oro*, que se utilizan para comprar la mayoría de objetos y las *gemas*, que se usan para comprar los objetos *premium*.

Al igual que la experiencia, y con la promesa de una recompensa, esta moneda virtual potencia el deseo de realizar las tareas por parte de los usuarios.

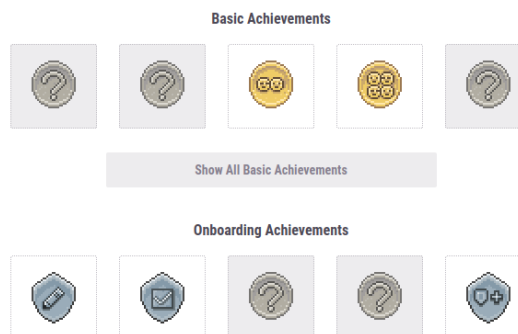
Esta forma de otorgar recompensas a los usuarios por el uso de la aplicación hace que estos deseen seguir usándola, por el sentimiento de progreso, mejora y recompensa. Sería una técnica que podría dar buenos resultados en nuestra aplicación, siempre que se pueda aplicar de forma controlada, ya que los usuarios intentarán conseguir el máximo de monedas con el menor esfuerzo posible.



La moneda virtual no tiene ninguna utilidad si no se puede gastar con nada. Para eso existe la función de mercado, donde los usuarios pueden gastar sus monedas en mejoras, decoraciones o diferentes ventajas que facilitan y mejoran la experiencia.

Estos objetos que pueden ser conseguidos en el mercado cumplen en *Habitica* una función meramente estética, pues la aplicación no quiere facilitar las tareas del mundo real, pues entonces el propósito entero de la aplicación desaparecería. La web también permite la implementación de un sistema de recompensas autoimpuestas, donde los usuarios pueden gastar sus monedas virtuales en recompensas elegidas por los usuarios. Por ejemplo: nosotros decidimos que si gastamos 30 monedas de oro virtuales, podemos jugar al ordenador durante 30 minutos. Esta forma de recompensa autoimpuesta permite que la aplicación gane un gran valor, ya que te permite no solo comprar mejoras dentro de la aplicación, sino que las mejoras también se sienten en el mundo real.

### 1.3. Logros

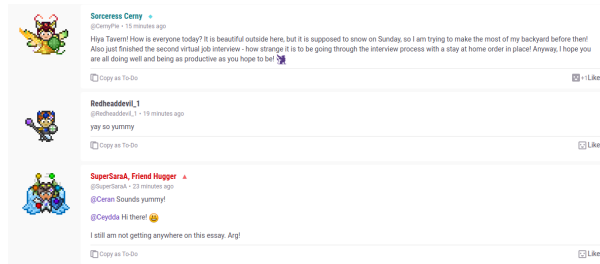


Los logros es una forma de demostrar que los usuarios han cumplido ciertos objetivos. Estos logros normalmente pueden ser compartidos con otros usuarios.

La aplicación utiliza los logros como otro tipo de recompensa o estímulo, de forma similar a la experiencia y los niveles. También indica aquellos logros todavía no cumplidos, para que el usuario intente completarlos.

Esta forma de estímulo marca el progreso de los usuarios dentro de la aplicación, de una forma distinta a los niveles. Es una forma de progreso basada en hitos, y es una forma muy común y eficaz de 'enganchar' a los usuarios a una aplicación.

## 1.4. Amigos y Comunidad



La comunidad es un aspecto muy importante en la competitividad y mejora en muchos juegos, pero en las aplicaciones suele tener un aspecto más cercano a la cordialidad, permitiendo a los nuevos usuarios aprender el funcionamiento y estructura de la aplicación, guiados por los usuarios más veteranos.

La aplicación usa un poco de estos dos mundos, con chats de discusión donde se enseña a los nuevos usuarios, se comparten tareas y trabajos, o sencillamente se charla. Esto lo combina con un sistema de amigo donde se puede compartir la puntuación, nivel o logros conseguidos, en una forma de crear una rivalidad amistosa entre usuarios.

## 1.5. Reflexión General

*Habítica* es la página web gamificada por excelencia. Como usuarios, hemos sentido las ganas de seguir utilizando la aplicación, y hemos acabado haciendo tareas que no nos apetecía o nos daba pereza solo con el propósito de conseguir puntos en la aplicación, por lo cual, en nuestro caso ha cumplido su objetivo. Por lo general parece un método de gamificación muy bien implementado. No llega a ser repetitivo, al menos en nuestro caso, y es entretenido y lo suficientemente adictivo como para querer seguir usándolo, pero no como para quedarte en la aplicación indefinidamente, ya que justo lo que pretende la aplicación es que los usuarios sean productivos. Hemos podido sacar varias ideas que tenemos pensado implementar en nuestro proyecto, con el objetivo de que funcionen tan bien como les ha funcionado a *Habítica*.

## 2. Nuestra aplicación: H3lp Me

### 2.1. Perfil: Nivel

Hemos pensado en implementar un sistema por el cual se pueda ir subiendo niveles con el uso de la aplicación. Para subir de nivel, se podrán seguir diferentes acciones: Solicitar un servicio, ofrecer un servicio, puntuar a otro usuario, recibir puntuaciones positivas...



Esto permitirá a los usuarios de la aplicación mostrar su prestigio y conocimiento de la aplicación. Además, recompensará a los usuarios que sean activos en la comunidad, es decir, que valoren a los otros usuarios, y también a aquellos que ofrezcan buenos servicios, ya que recibirán valoraciones elevadas.

Esta forma de otorgar experiencia basándose en recompensas se ha decidido por dos motivos principales:

- Se pretende crear una comunidad respetuosa y saludable, donde todos los usuarios se vean incentivados a ser buenas personas y a comportarse de forma adecuada, recompensándoles con puntos de experiencia, y penalizando los comportamientos negativos e inadecuados.
- Generar una sensación de apego hacia el usuario creado en la aplicación, ya que para subir de nivel tienes que esforzarte, y ningún usuario querrá perder su progreso en la aplicación.

## 2.2. Moneda Virtual

También hemos pensado implementar una moneda virtual, más difícil de conseguir con la experiencia, que genera mejores ventajas o beneficios. Las formas de conseguir esta moneda serán: subiendo de nivel, consiguiendo varias buenas puntuaciones, o realizando otras acciones que requiera del esfuerzo de los usuarios.

Esta moneda podrá ser gastada en diferentes funciones. La función principal será conseguir bonos de descuento para servicios. Estos bonos reducirán el precio de algún servicio, aunque este descuento nunca se verá reflejado en el pago del *H3lper*, si no que será la empresa la que lo pague. Otra forma de gastar esta moneda será, en el caso de que el usuario sea un *H3lper*, permitiendo al usuario comprar publicidad, para aparecer más a menudo, o de forma más destacada en la página principal.



Esto potenciará el deseo de los usuarios por conseguir estas monedas, ya que les producen mejoras que afectan al mundo real, y les permite ahorrar dinero. De esta forma, tendrán comportamientos que consideramos como positivos, y a los que damos recompensa.

Esta moneda tiene que ser controlada, y tenemos que evitar otorgarla de alguna forma que pueda ser abusada, o que su obtención, por ejemplo, se base en alguna acción repetitiva y no transcendental para la aplicación, porque los usuarios siempre buscarán engañar al sistema para conseguir más monedas.

Una buena implementación de esta moneda podría suponer un éxito de popularidad y ventas, y podría suponer un incremento de la motivación de los usuarios para conseguir que tengan un comportamiento positivo, tengan ganas de utilizar la aplicación, y disfruten con ella.