# Gamificación, ludificación

Jugar es parte de todas las culturas y es, de echo, una de las formas más antiguas de interacción social. Históricamente, el ser humano ha intentado siempre darle a las cosas el toque divertido o, al menos, interesante y motivante.

La ludificación o gamificación (del inglés, *gamification*) consiste, según IEBSchool en “el uso de mecánicas de juego en un contexto de no juego (por ejemplo un negocio) para conducir el comportamiento de los participantes (mediante la participación, la interacción, la adicción o, incluso, la competición) hacia la consecución de un determinado objetivo de negocio”.

En definitiva, con la gamificación podremos conseguir que nuestros clientes o usuarios realicen aquellos objetivos que hayamos marcado, simplemente por el objetivo de divertirse.

Hoy en día, miles de compañías utilizan la ludificación en sus procesos empresariales, desde sus relaciones con los empleados, hasta con los clientes, pasando por sus comerciales. La ludificación realmente funciona y, por increíble que parezca, es muy efectiva.

No son pocos los ejemplos de una aplicación más que satisfactoria de la misma. En 2011, Volskwagen decidió inventar en China, su mercado más importante, una nueva versión de su ‘people’s car’. Para ello contó con la ayuda de sus clientes, a quienes ofreció una herramienta de diseño y un sistema de puntuaciones. El resultado del mismo: más de 50.000 propuestas diferentes.

Hay otros ejemplos, por ejemplo, en nuestro país, Correos decidió en 2012 rediseñar su web y se le plantearon dos propuestas: contratar a una empresa por miles de euros, o bien, plantear un sistema de gamificación en el que los empleados propusieran nuevos diseños, a cambio de pequeños regalos. El resultado fue un ahorro de un 70%. Se presentaron más de 50.000 propuestas en un tiempo récord de tiempo.

Fuentes: [Accenture](https://www.accenture.com/us-en/insight-outlook-why-gamification-is-serious-business) y [El Confidencial](https://www.elconfidencial.com/empresas/2014-04-27/gamificacion-o-como-lograr-que-los-empleados-hagan-un-trabajo-extra-gratis_121168/)

Fuente 2: <http://www.iebschool.com/blog/gamification-innovacion/>

Fuente 3: Biran Burke Gamify: [How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things](https://www.amazon.com/Gamify-Gamification-Motivates-People-Extraordinary-ebook/dp/B01M8IH2RI/ref=tmm_kin_swatch_0?_encoding=UTF8&qid=&sr=)

Fuente 4: [Actionable Gamification. Beyond Points, Badges and Leaderboards.](https://www.amazon.com/Actionable-Gamification-Beyond-Points-Leaderboards-ebook/dp/B00WAOGY4U)