

## Ejercicio práctico

### Diseño de un proceso de Gamificación

**Fecha de entrega:** Domingo 7 de febrero del 2021

**Realización:** El ejercicio se ha de realizar de **forma individual** y sobre el supuesto práctico del grupo en el que participa el alumno.

#### 1. Objetivo del ejercicio

Para mejorar el sistema que hemos desarrollado en las prácticas vamos a aplicar **técnicas de gamificación** sobre nuestro sistema.

El objetivo de este ejercicio es diseñar los elementos necesarios para incorporar técnicas de gamificación en el sistema interactivo que estamos desarrollando en prácticas.

#### 2. Realización del ejercicio

Para diseñar el proceso de gamificación vamos a aplicar el proceso descrito en clase de teoría (ver **ArticuloDescripcionProceso.pdf**) y que se resumen en la siguiente figura:

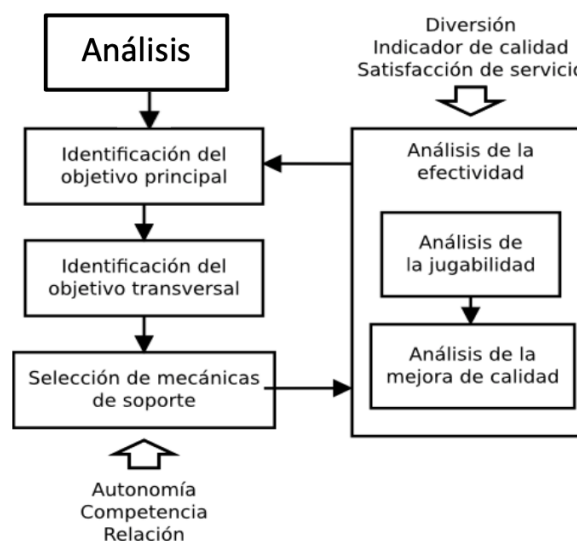


Fig 1. Proceso de Diseño de Gamificación

Para facilitar la aplicación del proceso vamos a usar la plantilla que podemos encontrar en el fichero (***PlantillaGamificación v 2.0.docx***). Tenéis disponible un ejemplo de uso de la plantilla en el fichero (*PlantillaGamificacion\_ejemplo2.pdf*), este ejemplo describe la gamificación realizada en la aplicación móvil “Foursquare”, que ha sido analizado en clase de teoría.

Es importante comenzar por analizar los **objetivos de negocio y transversales** que se quieren alcanzar con la gamificación (ver puntos 3 y 4 de la plantilla) y tener muy en cuenta que **tipos de usuarios** son los que van a usar nuestro sistema (ver punto 1 de la plantilla) y cuales son sus características con respecto sobre todo a los objetivos transversales y las motivaciones que pueden tener.

A la hora de realizar una gamificación es importante ver que **mecánicas y dinámicas de juego** se van a implementar en el sistema de juego a diseñar. Para ello, lo mejor es ver juegos y otros sistemas gamificados y analizar como podemos incorporarlos en nuestro sistema. Para facilitar este proceso os he dejado un documento con un catalogo de mecánicas y dinámicas, así como una descripción de su uso en los procesos de gamificación (ver fichero *DinamicasMecánicasJuego.pdf*).

Para incorporar las mecánicas y generar las dinámicas en la experiencia de los usuarios es importante diseñar los llamados **ciclos de actividad**. Estos ciclos describen donde vamos a incorporar mecánicas de juego en nuestro sistema (sobre que actividades, en que momentos del uso de la aplicación, sobre que tipos de usuarios, ...) y que tipo de dinámicas de juego nos interesa provoca en los usuarios (subida de nivel, conseguir algún premio, tener mas poder, ...). Estos aspectos se deben describir y analizar en el punto 4 de la plantilla junto con la descripción de la experiencia que van a percibir los usuarios a nivel de juego.

Es muy importante que pensemos la gamificación como un proceso que hay que realizar a **corto y largo plazo**. Esto implica diseñar y proponer tanto mecanismos para iniciar la experiencia gamificada y “enganchar” o atraer a los usuarios a ella, como tener en cuenta que va a ocurrir cuando los usuarios se conviertan en expertos y se reduzca la motivación inicial debida al juego. Por supuesto, también a lo largo del tiempo, podemos ir cambiando los objetivos de negocio según vamos analizando como va funcionando la gamificación o tengamos nuevas necesidades de motivar aspectos diferentes de nuestro

sistema. Todo esto se debe reflejar en el punto 4 de la plantilla dentro del apartado de la **política de gamificación**.

Finalmente, hay que tener en cuenta que un proceso de gamificación no sólo implica analizar y evaluar qué gamificamos y qué experiencia queremos ir provocando en los usuarios, sino que al final hay que **diseñar e incorporar elementos de juego** sobre el sistema que estamos desarrollando y esto se debe traducir en hacer cambios sobre los **bocetos y los prototipos** de nuestro sistema, incorporando elementos de juego o modificando tareas.

### 3. Entrega de los documentos generados

Documentación a aportar (Tipo de entrega)	Fecha de entrega
<ul style="list-style-type: none"><li>Plantilla rellena con la propuesta de gamificación para nuestro sistema de prácticas (<b>PlantillaGamificación v 2.0.docx</b>)</li><li>Documento con una descripción sobre la gamificación de nuestro sistema y como lo vamos a incorporar en nuestro prototipo. Podemos incluir bocetos en papel, bocetos digitales e incluso incorporarlo sobre un prototipo de prueba en justinmind.</li></ul>	<b>31 de enero del 2021</b>