

Tablero de Gamificación (Gamification Model Canvas)

www.gameonlab.com

El tablero posee 3 partes y cada una de ellas esta compuesta por un conjunto de elementos importantes bajo **3 visiones diferente del proceso de gamificación**:

- a) **visión de los jugadores**. Busca conocer a los jugadores y lo que les motiva para poder atraparlos en la experiencia de juego que se esta diseñando.

Jugadores (Players). Analizar y describir a los participantes, de que tipo son, que es lo que les gusta y que es lo quieren/necesitan.

Estetica (Aesthetics). Incluye las respuestas emocionales que queremos provocar en los jugadores cuando interactúen con nuestro sistema de juego. Sin olvidar que en este caso la respuesta emocional tiene mucho que ver con la diversión.

- La narrativa. El juego como una historia
- Los retos. El juego como una carrera de obstáculos.
- Las relaciones. (fellowships). El juego como un marco social y de interacción.
- Los descubrimientos. El juego como exploración de territorios desconocidos.
- Las fantasías
- Las sensaciones. El juego como un regalo para los sentidos.
- Submission. El juego como un hobby.
- Expression. El juego como descubrimientos propios. La fantasía.

Comportamientos (Behaviors). Describe los comportamientos o acciones que podemos provocar o fomentar en los jugadores.

- Leer contenido.
- Recomendar algo.
- Leer un correo
- Poner un mensaje en Facebook
- Bajar un contenido.
- Ir a una pagina web
- Poner un mensaje en twitter
- Hacer un check-in en foursquare
- Juagar a un juego.
- Ver un video.
- Responder un cuestionario

- Completar un informe
- Comprar un artículo
- Leer un comentario

Dinámicas (Dynamics). Describe el comportamiento que generaremos durante los procesos de juego en los jugadores (run-time behaviors). Analizamos las dinámicas que son necesarias para provocar los niveles de jugabilidad requeridos. Depende mucho del tipo de jugador y de lo que le divierte.

- Competición.
- Recompensa.
- Estatus.
- Productividad.
- Altruismo.
- Progresión.
- Creatividad.
- Identidad.
- Tiempo (appointment). Predeterminar el tiempo y el lugar en el que el jugador tiene que realizar una acción.
- Escases (scarcity). Escases de recursos

b) **Visión de los diseñadores.** Busca diseñar, de forma eficiente, los elementos necesarios para provocar la motivación en los jugadores. Trabajar los detalles que la experiencia va a proporcionar sobre las plataformas seleccionadas.

Mecánicas (Mechanics). Describe las reglas que junto con los componentes del juego van a crear las dinámicas propias del juego. Es importante analizar los niveles de dificultad y de frustración que pueden ir generando las mecánicas en el jugador.

- Mira este video y obtendrás 10 puntos.
- Responde varios cuestionarios y conseguirás el nivel de experto.
- Completa el formulario y desbloqueas esta medalla.
- Comprar un producto para completar esta misión
- Leer el contenido antes de 15 minutos.
- Recomiéndalo a alguien y obtendrás este premio.

Componentes (Components). Describe los elementos o características que va a incluir el sistema de juego para crear las mecánicas diseñadas.

- Premios reales. Recompensas extrínsecas por cumplir acciones o ganar el juego.

- Bienes virtuales. Recompensas virtuales al jugador que cumpla acciones.
- Inventario. Colección de bienes reales o virtuales del jugador.
- Catalogo. Catalogo de recompensas reales o virtuales para el que supere acciones.
- Puntos. Asignación de puntos por realizar ciertas acciones.
- Barras de progreso. Representación del estado actual frente al conjunto de acciones.
- Avatar. Representación virtual del jugador dentro de la comunidad.
- Misiones. Desafíos a los jugadores para completar ciertas acciones.
- Moneda virtual. Obtenida a través del juego por realizar ciertas acciones.
- Logros o Recompensas. Asignación de logros por superar acciones y tareas.
- Tablas de puntuación. Representación comparativa de los jugadores en base a la acumulación que tienen de puntos.
- Niveles. Representación de los diferentes niveles o estatus por finalizar acciones.
- Cuentas atrás. Cuenta atrás para realizar cierta acción.
- Aleatoriedad. Aleatoriedad en la adquisición de bienes o en la realización de acciones.
- Insignias. Asignación de medallas por la realización de ciertas acciones o grupo de acciones.

Plataforma (Platforms). Describe las plataformas en las que se van a implementar las mecánicas del juego.

- Paper.
- Videoconsola.
- Pizarra.
- Plataforma personalizada.
- App móvil.
- Televisión
- App Tablet.
- Sitio Web.
- Radio.
- Correo.

C) **Visión del negocio.**

Coste (Costs). Describe el coste o la inversión requerida por parte de la empresa para poner en funcionamiento el sistema de juego. Es importante analizar el coste a lo largo del tiempo.

Ingresos (Revenues). Describe el retorno económico o social que va a provocar la aplicación de la gamificación.