

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:

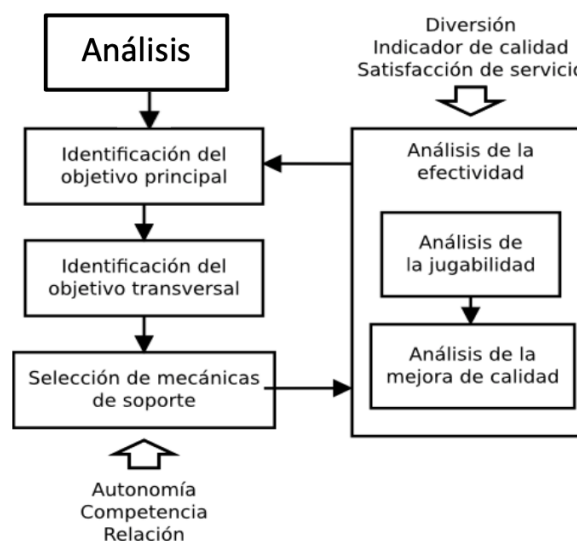


Fig 1. Proceso de Diseño de Gamificación

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">Plantilla rellena con la propuesta de gamificación para nuestro sistema de prácticas (PlantillaGamificación v 2.0.docx)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.	31 de enero del 2021