Evaluation Warning: The document was created with Spire.Doc for Python.

| Nombre: **Escaleta 6/8: Gamificación en Estrategias de Marketing** |  |
| --- | --- |
| **Duración** | 5 minutos |
| --- | --- |
| **Objetivo** | Explorar cómo utilizar la gamificación para captar y fidelizar audiencias en campañas de marketing. |
| --- | --- |
| **Módulo** | AcadeMía |
| --- | --- |

**Secciones y Libreto**

**Presentación (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Hoy aprenderemos cómo aplicar la gamificación en campañas de marketing para aumentar el compromiso de los clientes."

**Beneficios de la Gamificación en Marketing (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Entre los beneficios destacan:

Incremento en la interacción con la marca.

Generación de lealtad a través de experiencias positivas.

Mayor alcance gracias al contenido compartible."

**Ejemplo Práctico: Campaña Gamificada (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Diseñemos una campaña para una tienda en línea que utiliza un sistema de recompensas y sorteos para incentivar compras repetidas."

**Tarea Práctica (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Crea una idea de campaña gamificada para una marca de tu elección."

**Requerimientos técnicos**

Ejemplos de campañas exitosas.

Subtítulos incluidos.

**Cierre**

**Libreto:**

Presentador: "La gamificación en marketing permite conectar con las audiencias de manera innovadora y efectiva."