

Plantilla de definición de un proceso de Gamificación

Título: Propuesta de gamificación en la aplicación CityGo

0. Empresa/Servicios/Producto

Datos de la empresa/servicio:

CityGO es una aplicación web y Android que permite a sus usuarios compartir y calificar establecimientos para que otros usuarios puedan encontrarlo fácilmente, así como añadir sus propias calificaciones.

Descripción del proceso a Gamificar:

Cada usuario de la aplicación tendrá un nivel que subirá con experiencia, y podrá ganar experiencia añadiendo y calificando sitios. Además, se incluirá un ranking global con todos los usuarios y sus niveles.

Grado de mejora esperado:

Se espera que aumente la participación de los usuarios en las actividades de la aplicación.

Contexto:

Se quiere implementar mecánicas de gamificación en la aplicación para aumentar el número y la participación de sus usuarios.

1. Análisis de usuarios finales

Tipo de usuarios:

En general, se apunta a todos los usuarios de la aplicación, pero más particularmente a aquellos usuarios especialmente sensibles a la gamificación, como adolescentes.

Motivaciones básicas:

Se intenta aumentar la participación de los usuarios, ya que la mayoría se limitan a utilizar la aplicación para consultarla y no aportan nada.

Relaciones sociales:

Para aumentar aún más el impacto social de la inclusión de estas mecánicas de gamificación, se integrará una opción para compartir los resultados en las redes sociales y así aumentar el alcance de la aplicación.

2. Objetivo principal (de negocio)

Descripción:

Aumentar la participación de los usuarios en las actividades sociales de la aplicación.

Parámetros de medida:

- Número de aportaciones por usuario

Relaciones con otros objetivos:

3. Objetivos transversales

Descripción:

- Que los usuarios, al tener más elementos registrados en la aplicación, la usen más

Parámetros de medida:

- Cantidad de usuarios que usan la aplicación

4. Selección de mecánicas

Descripción de la “Experiencia Gamificada”:

- Niveles y experiencia. Los usuarios tendrán niveles que aumentan con experiencia, y ésta aumentará realizando actividades específicas.
- Ranking global de usuarios y niveles. Los usuarios podrán ver su ranking y compararlo con el de sus amigos y el del resto de los usuarios.

Mecánicas a usar:

- Ciclos PBL¹.

¹ Points, Badges, Levels

Política de Gamificación:

Para conseguir que los usuarios estén motivados a usar la aplicación es necesario incluir mecánicas que ayuden a este hecho.

5. Análisis de la efectividad

Análisis de la diversión:

Indicadores de medida:

- Cantidad de sitios registrados
- Cantidad de calificaciones añadidas
- Cantidad de usuarios que usan la aplicación

Resultados esperados:

- Aumento del uso y el impacto de la aplicación

Análisis de los servicios:

Indicadores de medida:

- Beneficios de la aplicación.

Resultados esperados:

- Al aumentar el número de usuarios que usan la aplicación, también se espera el número de usuarios que pagan para registrar sus locales en la aplicación.