

EVALUACIÓN ESTRATÉGICA DEL USO DE GAMIFICATION EN VENTAS *ON-LINE*

Ignacio j. Villacura de la Paz

27 de Abril, 2015

Departamento de Informática
Universidad Técnica Federico Santa Maria

PRESENTACIÓN ACTIVIDAD

Durante la presentación se realizara una actividad con el fin de demostrar empiricamente el uso de *gamification*.

Para esto necesitaran:

- Papel.

Durante la presentación se realizara una actividad con el fin de demostrar empiricamente el uso de *gamification*.

Para esto necesitaran:

- Papel.
- Lapis.

Durante la presentación se realizara una actividad con el fin de demostrar empíricamente el uso de *gamification*.

Para esto necesitaran:

- Papel.
- Lápiz.
- Atención a la presentación.

La actividad consiste en ir obteniendo puntos los cuales iran apareciendo durante la presentación. Estos puntos los deben ir escribiendo en la hoja de seguimiento que se les entrego y al finalizar la presentación se entregaran premios según el puntaje que obtengan.

Imagen del papel



Figure 1: Awesome Image

INTRODUCCIÓN

- Motivación.

- Motivación.
- *Gamification*

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.
 - Sistema Base.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.
 - Sistema Base.
 - **Herreamientas utilizadas.**

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.
 - Sistema Base.
 - Herramientas utilizadas.
 - Encuesta evaluativa.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.
 - Sistema Base.
 - Herramientas utilizadas.
 - Encuesta evaluativa.
- Datos Experimentales:

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.
 - Sistema Base.
 - Herramientas utilizadas.
 - Encuesta evaluativa.
- Datos Experimentales:
 - Resultados implementación.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.
 - Sistema Base.
 - Herramientas utilizadas.
 - Encuesta evaluativa.
- Datos Experimentales:
 - Resultados implementación.
 - Resultados encuesta.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.
 - Sistema Base.
 - Herramientas utilizadas.
 - Encuesta evaluativa.
- Datos Experimentales:
 - Resultados implementación.
 - Resultados encuesta.
- Conclusiones.

- Motivación.
- *Gamification*
 - Definición.
 - Usos cotidianos.
- Problemática:
 - Definición.
 - En Chile.
- Solución propuesta:
 - Descripción.
 - Sistema Base.
 - Herramientas utilizadas.
 - Encuesta evaluativa.
- Datos Experimentales:
 - Resultados implementación.
 - Resultados encuesta.
- Conclusiones.
- Trabajos futuros.

- Entrada de multinacionales al mercado nacional.
- PyMe.
- E-commerce y autogestión.

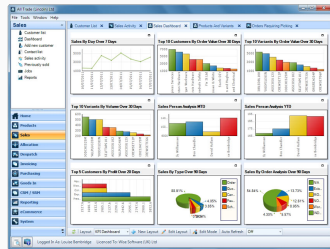


Figure 2: Dashboard sistema de ventas.

GAMIFICATION

Gamification “Es el uso de elementos del diseño de juego en contextos diferentes al de juego”.

Juego En primer lugar este concepto se refiere al juego en su totalidad, y no a la acción de jugar. Este concepto es caracterizado por un conjunto de reglas explícitas, que crean un ambiente en donde los jugadores buscan la competición para completar objetivos y metas.

Elementos del diseño de juego Los elementos a utilizar son característicos a los juegos, que se encuentran en la mayoría de ellos y que cumplen un rol importante en su jugabilidad.

Contextos diferentes al de juego Existe fuera de un juego o de un ambiente que contiene gamification.

- Puntos *retail*.



Figure 3: Dashboard sistema de ventas.

- Puntos *retail*.
- Canje de productos.



Figure 3: Dashboard sistema de ventas.

- Puntos *retail*.
- Canje de productos.
- Obtención de logros.



Figure 3: Dashboard sistema de ventas.

PROBLEMÁTICA

- Diferencias entre PyMes y grandes empresas, en ventas *on-line*, debido a la diferencia de recursos.

Empresa	Número de Trabajadores	Porcentaje de ocupación	Ventas anuales
Micro	1 a 4	44.4%	menos de 2400 UF
Pequeña	5 a 49	37%	2401 a 25000 UF
Mediana	50 a 199	13%	25001 a 100000 UF
Grande	más de 199	10%	más de 100000 UF

Table 1: Tamaño de empresa según cantidad de empleados.

- Diferencias entre PyMes y grandes empresas, en ventas *on-line*, debido a la diferencia de recursos.
- PyMe y empleos.

Empresa	Número de Trabajadores	Porcentaje de ocupación	Ventas anuales
Micro	1 a 4	44.4%	menos de 2400 UF
Pequeña	5 a 49	37%	2401 a 25000 UF
Mediana	50 a 199	13%	25001 a 100000 UF
Grande	más de 199	10%	más de 100000 UF

Table 1: Tamaño de empresa según cantidad de empleados.

- Diferencias entre PyMes y grandes empresas, en ventas *on-line*, debido a la diferencia de recursos.
- PyMe y empleos.
- Acceso de PyMe a tecnologías actuales para venta *on-line*.

Empresa	Número de Trabajadores	Porcentaje de ocupación	Ventas anuales
Micro	1 a 4	44.4%	menos de 2400 UF
Pequeña	5 a 49	37%	2401 a 25000 UF
Mediana	50 a 199	13%	25001 a 100000 UF
Grande	más de 199	10%	más de 100000 UF

Table 1: Tamaño de empresa según cantidad de empleados.

The *mtheme* is a Beamer theme with minimal visual noise inspired by the HSRM Beamer Theme by Benjamin Weiss.

Enable the theme by loading

```
\documentclass{beamer}  
\usetheme{m}
```

Note, that you have to have Mozilla's *Fira Sans* font and XeTeX installed to enjoy this wonderful typography.

Sections group slides of the same topic

```
\section{Elements}
```

for which the *mtheme* provides a nice progress indicator ...

ELEMENTS

The theme provides sensible defaults to `\emph{emphasize}` text, `\alert{accent}` parts or show `\textbf{bold}` results.

becomes

The theme provides sensible defaults to *emphasize* text, **accent** parts or show **bold** results.

Items

- Milk
- Eggs
- Potatos

Enumerations

1. First,
2. Second and
3. Last.

PowerPoint Meeh.

Beamer Yeeeha.

- This is important

- This is important
- Now this

- This is important
- Now this
- And now this

- This is really important
- Now this
- And now this

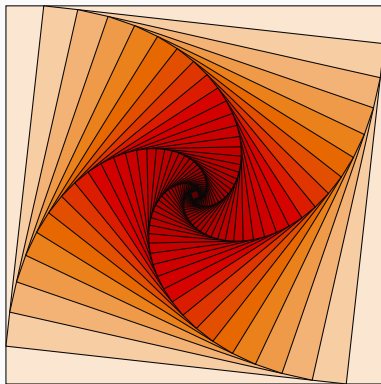


Figure 4: Rotated square from texample.net.

Table 2: Largest cities in the world (source: Wikipedia)

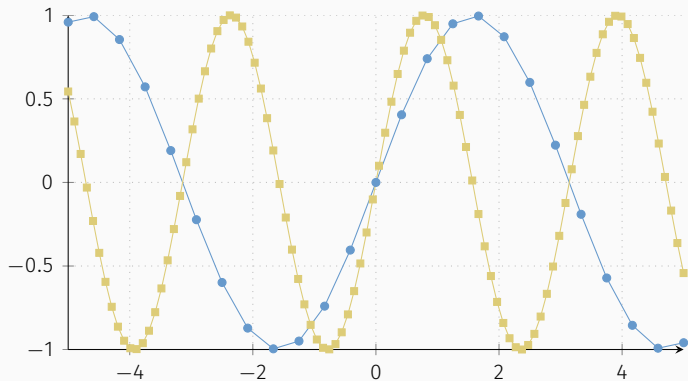
City	Population
Mexico City	20,116,842
Shanghai	19,210,000
Peking	15,796,450
Istanbul	14,160,467

This is a block title

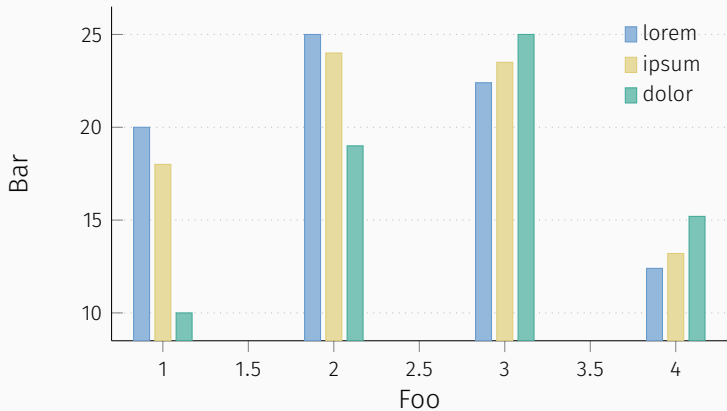
This is soothing.

$$e = \lim_{n \rightarrow \infty} \left(1 + \frac{1}{n}\right)^n$$

LINE PLOTS



BAR CHARTS



Veni, Vidi, Vici

CONCLUSION

Get the source of this theme and the demo presentation from

`github.com/matze/mtheme`

The theme *itself* is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



QUESTIONS?