

#006 PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

Tema del proyecto: Plataforma digital gamificada donde los usuarios disfruten de una experiencia divertida y puedan generar ingresos a través de su participación en juegos obteniendo logros.

Descripción de las startups: Este proyecto es llevado a cabo por **GRAVITAD SYSTEMS S.L**

OBJETIVOS

Objetivo general

Crear una plataforma digital gamificada y monetizada que brinde una experiencia de juego entretenida y atractiva para los usuarios y les permita generar ingresos.

Objetivos Específicos

- Diseñar y desarrollar una interfaz de usuario intuitiva y visualmente atractiva que facilite la participación de los usuarios en los juegos.
- Crear una variedad de juegos que sean divertidos, desafiantes y que brinden una experiencia gratificante a los jugadores.
- Implementar un sistema de recompensas y logros que motive a los usuarios a participar en los juegos y alcanzar objetivos específicos.
- Monetizar la plataforma a través de la incorporación de elementos premium, como compras dentro del juego, suscripciones o publicidad estratégica.
- Establecer un sistema de clasificación y competencia entre los usuarios, con rankings y tablas de líderes, para fomentar la competitividad y la interacción social.
- Implementar un sistema de retroalimentación y mejora continua, recopilando opiniones y sugerencias de los usuarios para actualizar y mejorar los juegos y la experiencia de la plataforma.
- Ofrecer soporte técnico y atención al cliente para resolver cualquier problema o duda que puedan tener los usuarios en relación con la plataforma y los juegos.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Promocionar y comercializar la plataforma de manera efectiva, utilizando estrategias de marketing digital para atraer y retener a un amplio número de usuarios.

Objetivo científico-tecnológico

- Desarrollar algoritmos de aprendizaje automático (supervisado y no supervisado) para adaptar los juegos y tareas al perfil, gustos y preferencias de cada usuario.
- Crear una plataforma segura, escalable y accesible desde cualquier dispositivo, garantizando un rendimiento óptimo y una experiencia fluida para los usuarios.
- Implementar tecnologías de big data e inteligencia artificial para analizar grandes volúmenes de datos y personalizar la experiencia del usuario.
- Optimizar los algoritmos de recomendación para mejorar la adaptabilidad de las tareas y maximizar la satisfacción del usuario.

FUNCIONALIDADES

- **Usabilidad y accesibilidad:** Estudiar la facilidad con la que diferentes usuarios, con diversos niveles de experiencia en juegos y recompensas, pueden navegar y utilizar la plataforma. Proporcionar recomendaciones que optimicen la interacción del usuario con la aplicación y las tareas propuestas.
- **Experiencia de gamificación:** La gamificación implica incorporar elementos lúdicos en la plataforma para motivar a los usuarios a participar y lograr sus objetivos. Se definen las mecánicas de juego, como puntos, niveles, tareas y recompensas, así como también establece un sistema de seguimiento del progreso del usuario.
- **Creación de contenidos:** Obtendrá una variedad de contenidos atractivos que mantengan el interés y compromiso de los usuarios. Esto puede incluir juegos, quizzes, tareas o actividades relacionadas con el tema central de la plataforma.
- **Monetización:** Generar ingresos a través de la plataforma, se pueden considerar diferentes estrategias como publicidad integrada en los juegos o actividades, venta de productos o servicios relacionados con el tema central, suscripciones premium con acceso a contenido exclusivo, entre otros.
- **Gestión de recompensas:** Los usuarios tendrán la capacidad de gestionar fácilmente las recompensas obtenidas. Por ello, se incorpora una sección específica donde pueden rastrear y administrar los ingresos acumulados para superar las tareas propuestas. Cada reto superado tendrá una recompensa económica.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- **Bases de datos y personalización:** Una base de datos robusta que permita almacenar y gestionar la información de los usuarios, como perfiles, progreso en el juego, preferencias y comportamiento. Esto facilitará la personalización de la experiencia del usuario y permitirá realizar análisis para mejorar la plataforma.
- **Seguridad y privacidad:** Al manejar datos personales de los usuarios, es fundamental garantizar la seguridad y privacidad de la información. Se deben implementar medidas de seguridad adecuadas para proteger los datos y cumplir con las regulaciones vigentes en materia de protección de datos.
- **Retroalimentación:** Realizar investigaciones de mercado para identificar posibles oportunidades de mejora para los usuarios. Estas pueden incluir nuevas funcionalidades que potencian la experiencia gamificada y las recompensas monetarias, añadiendo valor a la plataforma.

BENEFICIOS

- **Aumento de participación:** La gamificación incrementa el compromiso y la retención de usuarios al hacer las interacciones más atractivas.
- **Generación de ingresos:** Monetización a través de compras dentro de la aplicación y suscripciones premium.
- **Mejora de la experiencia del usuario:** Interacciones más memorables y satisfactorias, fomentando la lealtad a la marca.

CARACTERÍSTICAS

- **Interfaz intuitiva:** Facilita la navegación y participación en juegos
- **Sistema de recompensas:** Motiva a los usuarios mediante logros y clasificaciones
- **Contenido variado:** Juegos y tareas que mantienen el interés del usuario

AUDIENCIA

La audiencia objetivo abarca un amplio espectro:

- **Jugadores casuales:** Personas que buscan entretenimiento ligero y diversión sin compromiso excesivo.
- **Jugadores competitivos:** Usuarios que disfrutan del desafío y la competencia, buscando constantemente mejorar sus habilidades.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- **Marcas Empresariales:** Organizaciones interesadas en utilizar la plataforma para mejorar el compromiso del cliente o capacitar a sus empleados mediante juegos educativos.

Datos necesarios para el UX, UI, WRITING.

Tono de la Aplicación

El tono debe ser:

Divertido y motivador: Utilizar un lenguaje positivo que anime a los usuarios a participar y explorar más. Frases inspiradoras y mensajes talentosos pueden ser muy efectivos.

Inclusivo y accesible: Asegurarse de que todos los usuarios se sientan bienvenidos, independientemente de su nivel de habilidad o experiencia previa con videojuegos.

Comunitario: Fomentar un sentido de comunidad donde los usuarios puedan compartir logros, estrategias y experiencias, creando un ambiente social positivo. Ejemplos de comunicación incluyen:

- "¡Desafía tus habilidades, gana recompensas y alcanza la cima!"
- "Tu próxima aventura comienza aquí, ¿estás listo?"
- "Juega, compite y convierte tu tiempo en diversión y ganancias."

Propósito (Funcionalidades)

- **Interfaz Intuitiva:** Para facilitar la navegación y la interacción.
- **Sistema de Recompensas y Logros:** Motivar el progreso con puntos, medallas y niveles.
- **Juegos Diversos:** tareas entretenidas adaptadas a diferentes habilidades.
- **Clasificaciones:** Rankings y tablas de líderes para fomentar la competencia.
- **Sistema de monetización:** Integración de compras en la app y membresías premium.
- **Personalización:** Juegos y tareas adaptadas a las preferencias de cada usuario.
- **Seguimiento de Progreso:** Panel para ver avances, recompensas y estadísticas personales.
- **Feedback Dinámico:** Encuestas y encuestas rápidas para recopilar opiniones.

Integraciones Necesarias

- **Pasarelas de Pago:** PayPal, Stripe, y métodos locales.
- **Bases de Datos Seguras:** Almacenamiento de perfiles y progresos.
- **Plataformas de Análisis:** Google Analytics o Mixpanel para estudiar la interacción del usuario.
- **Sistemas de Notificaciones:** Push notifications y correos automáticos.
- **Integración Social:** Permitir inicio de sesión y compartir logros en redes sociales.

Acciones Claves por Usuario

Administrador (Panel de Control):

- **Gestión de Usuarios y Roles:** Aprobar y administrar el registro de usuarios individuales y empresas. Configurar niveles de acceso y permisos en la plataforma.
- **Monitoreo y Análisis de Datos:** Supervisar estadísticas de uso, niveles de participación, y métricas de monetización. Generar informes de rendimiento de los juegos y acciones de los usuarios.
- **Gestión de Contenidos:** Crear, modificar y actualizar los juegos, quizzes y actividades.
- Configurar nuevas tareas, logros y sistemas de recompensa.
- **Soporte y Resolución de Problemas:** Atender solicitudes y quejas técnicas de usuarios registrados y empresas. Garantizar la estabilidad y seguridad de la plataforma.
- **Estrategias de Monetización y Promoción:** Implementar y supervisar campañas de publicidad dentro de la plataforma. Ajustar precios y estrategias de suscripciones premium y compras dentro del juego.
- **Retroalimentación y Mejoras:** Analizar opiniones y sugerencias de usuarios para implementar mejoras continuas. Organizar pruebas beta de nuevas funcionalidades.

Usuario (Marca empresarial):

- **Personalización de Experiencias Gamificadas:** Diseñar y configurar tareas específicas para empleados o clientes. Seleccionar juegos y dinámicas alineadas con los objetivos corporativos.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- **Gestión de Grupos y Equipos:** Crear equipos o grupos de participantes dentro de la plataforma. Establecer rankings internos para fomentar la competitividad.
- **Seguimiento y Evaluación:** Monitorear el progreso y rendimiento de los participantes. Descargar reportes de métricas sobre la participación y resultados de las tareas.
- **Interacción con la Comunidad:** Fomentar el intercambio de ideas y estrategias entre los participantes de su organización.
- **Gestión de Recompensas:** Configurar sistemas de incentivos y recompensas exclusivas para su equipo.
- **Soporte Técnico:** Acceder a asistencia personalizada para garantizar el buen uso de la plataforma.

Usuario (Registrado):

- **Participación en juegos y tareas:** Navegar y unirse a juegos, quizzes y tareas. Completar tareas para acumular puntos, logros y recompensas.
- **Gestión de Recompensas:** Rastrear el progreso personal y administrar las ganancias generadas. Canjear recompensas por dinero, productos o beneficios.
- **Interacción con la Comunidad:** Participar en rankings y comparar resultados con otros usuarios. Compartir estrategias, logros y experiencias.
- **Personalización de la Experiencia:** Configurar preferencias en la plataforma (temas, niveles de dificultad, etc.). Seleccionar juegos basados en intereses y habilidades.
- **Retroalimentación:** Proporcionar opiniones sobre los juegos y la experiencia en general.
- **Acceso a Beneficios Premium:** Adquirir suscripciones o elementos premium para mejorar la experiencia.

Manejo de Contenido Dinámico

- Tablas de clasificación en tiempo real.
- Estadísticas personalizadas sobre el desempeño del usuario.
- Tareas temáticas semanales.
- Notificaciones de recompensas desbloqueadas.
- Sugerencias de juegos basadas en comportamiento previo.

Experiencia del Usuario

Plataformas de referencia:

- **Duolingo:** Excelente uso de gamificación y personalización.
- **Skillz:** Juegos competitivos con recompensas monetarias.
- **Fitocracy:** Gamificación de objetivos personales.
- **Trivia Crack:** Diversión basada en tareas y rankings.

Diferenciadores:

Nuestra plataforma se distinguirá por la integración completa de recompensas monetarias accesibles, juegos con profundidad estratégica y una interfaz altamente intuitiva. Además, el enfoque inclusivo y la personalización garantizan que cada usuario encuentre contenido relevante y significativo.

Errores a evitar:

- Sobrecargar la interfaz con demasiada información.
- Ignorar problemas de seguridad y privacidad.
- Falta de claridad en las reglas de monetización.
- Recompensas poco atractivas o difíciles de alcanzar.
- Subestimar la importancia del soporte técnico.

Consideraciones culturales:

- Adaptar la gamificación y los premios a las preferencias regionales.
- Ofrecer múltiples idiomas.
- Evitar estereotipos culturales en juegos o narrativas.
- Tener en cuenta regulaciones locales para la monetización.

Protopersona:

Usuario (Marca empresarial):

Nombre:	Andrés Velasco.
----------------	-----------------

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

Edad:	42 años.
Profesión:	Gerente de recursos humanos en una empresa tecnológica.
Ubicación:	Capital de un país con alta competitividad en el mercado laboral.
Comportamiento:	<p>Andrés busca herramientas innovadoras para mejorar el compromiso de sus empleados mediante dinámicas lúdicas y recompensas.</p> <p>Utiliza la plataforma para organizar tareas internos que motiven a los equipos y mejoren su rendimiento.</p> <p>Está familiarizado con plataformas gamificadas y valora aquellas que ofrecen informes claros y métricas de impacto.</p>
Necesidades:	<p>Juegos personalizables que se adapten a los objetivos de la empresa.</p> <p>Métricas detalladas que le permitan evaluar el impacto de las tareas en el equipo.</p> <p>Seguridad y privacidad de los datos de los empleados.</p> <p>Soporte técnico accesible para resolver problemas rápidamente.</p>

Usuario (Registrado):

Nombre:	Laura Gutiérrez
Edad:	27 años
Profesión:	Estudiante de marketing digital y trabajadora freelance.
Ubicación:	Ciudad mediana con buena conectividad a internet.
Comportamiento:	<p>Laura usa la plataforma como forma de entretenimiento en sus tiempos libres, especialmente después de largas jornadas de trabajo o estudio.</p> <p>Le gustan los juegos desafiantes con recompensas claras que le permitan complementar sus ingresos.</p> <p>Suele explorar los rankings para comparar su desempeño con otros usuarios y encontrar inspiración.</p>

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

	Prefiere aplicaciones fáciles de usar y con personalización que se adapten a sus preferencias.
Necesidades:	<p>Juegos divertidos y accesibles que no requieran demasiado tiempo.</p> <p>Progresos y recompensas que sean visibles y gestionables.</p> <p>Comunidad activa con la que pueda interactuar y compartir estrategias.</p> <p>Claridad sobre las formas de generar ingresos y transparencia en la monetización.</p>

Justificación

La plataforma resuelve las tareas de atraer, retener y monetizar usuarios al ofrecer una experiencia de juego dinámica, personalizada y gratificante. Mediante una interfaz atractiva, una variedad de juegos desafiantes, un sistema de recompensas y logros, y opciones de personalización, fomenta la participación continua. La monetización efectiva se logra a través de compras dentro del juego, suscripciones y publicidad estratégica, sin afectar la experiencia del usuario. Además, la plataforma utiliza Big Data y machine learning para mejorar continuamente la experiencia, mientras garantiza escalabilidad, seguridad y soporte técnico eficiente.

FUNCIONES – SERVICIOS

Funcionalidades					
N.º	Nombre	Dpto.	Descripción	Usuario	Observación
R-001	Gestión de usuarios	Backend, UX	Recolectar los datos del usuario, para registrarlos en la db	Administrador, Marca, usuario	<ul style="list-style-type: none"> Gestión de perfiles de usuario y registro de estos en el sistema. Recuperación de contraseñas
R-002	Gestión de permisos	Backend	Asignar permisos a los usuarios según su rol.	Administrador,	<ul style="list-style-type: none"> Establecimiento de niveles de usuario dentro del sistema (Administrador y usuario)
R-003	Sistema de juegos	Backend, UX	Debe incluir múltiples juegos con diferentes niveles de dificultad y desafío.	Marca empresarial, usuario	<ul style="list-style-type: none"> Los juegos deben estar diseñados para ofrecer recompensas y proporcionar una experiencia entretenida.
R-004	Sistema de recompensas	Backend, UX	Implementar un sistema de logros, como trofeos, y recompensas por metas alcanzadas.	Usuario	
R-005	Monetización	Backend, UX	Estrategias para ganar dinero a través de la plataforma	Marca empresarial, usuario	<ul style="list-style-type: none"> Incluir compras dentro del juego (skins, power-ups, mejoras, etc.). Ofrecer suscripciones premium para acceso a funciones exclusivas. Incorporar publicidad estratégica sin afectar la experiencia de juego.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

R-006	Clasificación y competencia	Backend, UX	Implementar un sistema de rankings y tablas de líderes para fomentar la competitividad	Marca empresarial, usuario	<ul style="list-style-type: none">• Se pueden añadir recompensas adicionales para los mejores clasificados
R-007	Retroalimentación y mejora continua	Backend, UX, IA	Integrar un sistema para recopilar opiniones y sugerencias de los usuarios. Recomienda marcas empresariales a los usuarios.	Administrador, Marca empresarial, usuario	<ul style="list-style-type: none">• Se pueden utilizar los datos recolectados para mejorar los juegos y la experiencia global.• La IA hará recomendaciones de empresas a los usuarios
R-008	Soporte al cliente	Backend, UX	Proporcionar un sistema de soporte técnico en tiempo real, con opciones de contacto directo (chat, correo electrónico).	Administrador, Marca empresarial, usuario	<ul style="list-style-type: none">• Incluir una sección de preguntas frecuentes (FAQ).
R-009	Marketing y retención	Backend, IA	Desarrollar campañas de marketing digital para atraer usuarios.	Administrador, Marca empresarial	<ul style="list-style-type: none">• Implementar notificaciones y correos electrónicos para la retención de usuarios.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

R-010	Gestión de Pagos y Transacciones	Backend, UX	Permitir a los usuarios y marcas realizar pagos seguros por los servicios reservados directamente a través de la plataforma.	Marca empresarial, usuario	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar una confirmación inmediata del pago y un recibo electrónico detallado. • Permitir el acceso a un historial de pagos y transacciones previas. • Proporcionar a los usuarios y empresas una visión detallada y en tiempo real de las transacciones recibidas.
-------	----------------------------------	-------------	--	----------------------------	--

Matriz Moscow

Prioridad	Código	Nombre	Descripción
Must have	R-001	Gestión de usuarios	El sistema debe recolectar los datos del usuario y registrarlos en la base de datos.
	R-002	Gestión de permisos	El sistema debe asignar permisos a los usuarios según su rol en el sistema
	R-003	Sistema de juegos	El sistema debe incluir múltiples juegos con diferentes niveles de dificultad y desafío.
	R-004	Sistema de recompensas	El sistema debe implementar un sistema de logros (como trofeos) y recompensas por metas alcanzadas.
Should have	R-005	Monetización	El sistema debe incluir estrategias para generar ingresos, como compras dentro del juego, suscripciones premium y publicidad.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

	R-006	Clasificación y competencia	El sistema debe implementar un sistema de rankings y tablas de líderes para fomentar la competitividad.
	R-007	Retroalimentación y mejora continua	El sistema debe integrar un sistema para recopilar opiniones y sugerencias de los usuarios.
	R-008	Soporte y atención al cliente	El sistema debe proporcionar un sistema de soporte técnico en tiempo real, con opciones de contacto directo como chat o correo electrónico.
	R-009	Marketing y retención	El sistema debe desarrollar campañas de marketing digital para atraer usuarios y retenerlos mediante notificaciones y correos electrónicos.
	R-010	Gestión de Pagos y Transacciones	El sistema debe permitir a los usuarios y marcas realizar pagos seguros por los servicios reservados, proporcionando confirmaciones inmediatas y recibos electrónicos detallados.

SOLUCIONES PROPUESTAS PARA IA

Nro. de requerimiento: IA-001	Nombre: Análisis de sentimiento de los usuarios - Sentiment Analysis	
Tipo: (Necesario / Deseable) necesario	Requerimiento que lo utiliza o especializa: Análisis de sentimiento de las opiniones y sugerencias de los usuarios	¿Crítico? si
Prioridad de desarrollo: alta	Documentos de visualización asociados:	
Entrada: <ul style="list-style-type: none">intFeeComments (comentarios)	Salida: <ul style="list-style-type: none">Clasificación de las opiniones como positivo, negativo, neutral	
Descripción: intFeeComments (cadena de texto aleatoria) Precondición: intFeeComments (categoric) Descripción: Postcondición:		
Manejo de situaciones anormales:		
Criterio de aceptación:		

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

Nro. de requerimiento: IA-002	Nombre: Recomendación de empresas a los usuarios. - similitud de coseno	
Tipo: (Necesario / Deseable) necesario	Requerimiento que lo utiliza o especializa: Recomienda empresas a los usuarios.	¿Crítico? si
Prioridad de desarrollo: alta	Documentos de visualización asociados:	
Entrada: <ul style="list-style-type: none">● intUserPreferences: preferencias de usuario● intRewAmount: cantidad de la recompensa● intChaType: tipo de reto puede ser miniJuego o tarea	Salida: <ul style="list-style-type: none">● intBraName: nombre de la marca (Cadena de texto aleatoria)● intBraUrl: url del sitio web (Cadena de texto aleatoria)	
Descripción: intUserPreferences (cadena de texto aleatoria), intRewAmount (Número decimal aleatorio), intChaType (Cadena de texto aleatoria) Precondición: intUserPreferences (categoric), intRewAmount (Numeric), intChaType (Categoric) Descripción: intBraName (cadena de texto aleatoria),intBraUrl (cadena de texto aleatoria) Postcondición: intBraName (categoric), intBraUrl (categoric)		
Manejo de situaciones anormales:		
Criterio de aceptación: La cantidad mínima de registros es de 1000.		

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

Soluciones de inteligencia artificial			
N°	Tipo	Algoritmo	Requisito asociado
IA-001	Análisis de sentimiento	Sentiment Analysis	R-007
IA-002	Recomendación	Similitud de coseno	R-007

REQUISITOS MEDIA

Objetivos de la experiencia interactiva:

- Desarrollar un catálogo de videojuegos que sean divertidos, desafiantes y que brinden una experiencia gratificante a los jugadores.
- Diseñar videojuegos para todos los niveles de habilidades para evitar la frustración y fomentar la fidelidad de los jugadores.
- Diseñar videojuegos que puedan integrar un sistema de recompensas y proporcionar una experiencia entretenida.

Tipo de experiencia:

Videojuegos

- **Plataforma:** Web
- **Género:** Juegos casual.
- **Estilo de arte:** No especifica
- **Monetización:** incorporación de elementos premium, como compras dentro del juego, suscripciones o publicidad estratégica.
- **Mecánicas** Clave: Son varios juegos. No especifica las mecánicas.

Ver Documento de diseño con los GDDs de los juegos a desarrollar: [Plataforma Gamificada](#).

POLÍTICAS

Las siguientes políticas establecen las normas y procedimientos que regulan el uso y acceso a la plataforma desarrollada. Su objetivo es garantizar la seguridad, integridad y confidencialidad de los datos, así como optimizar el funcionamiento de los sistemas.

Se entiende lo siguiente:

Proceso		
Proceso	Regla	Observación
Usuario	<ul style="list-style-type: none">• Garantizar la seguridad y confidencialidad de los datos.• Prevenir accesos no autorizados.• Proteger contra posibles brechas de seguridad.	

COLECCIONES REQUERIDAS

N.º	Colección	Posibles Campos		
		Nombre	Tipo	Regla
1	Usuario	Nombre de usuario	string	
		Contraseña	string	
		Correo electrónico	string	
		Verificación de email.	string	
		Intereses	string	
		Datos demográficos	object	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre completo • Fecha de nacimiento • Género • País • Documento de identidad • Dirección
		Preferencias	array	
		Teléfono	string	
		Rol	string	
		Tipo	string	
		Redes sociales	array	
		Wallet	string	
		Nivel	string	

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

		Puntos acumulados	number	
2	Marca	Nombre	string	
		Descripción	string	
		Logo	string	
		url	string	
		Id usuario	string	
3	Juegos	Nombre	string	
		Categoría	string	
		Dificultad	string	
		Descripción	string	
		Id usuario	string	
		Reglas	array	
		Id recompensas	string	
4	Tareas	Nombre	string	
		Id marca	string	
		Id usuario	string	<ul style="list-style-type: none"> Participante
		Precio	number	
		Preguntas	string	
		Tipo	string	
		Tiempo para cumplir el reto	string	
		Tiempo de expiración	string	
		Enlace	string	
		Título	string	

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

		Imagen	string	
		Tareas específicas	string	
		Disponibilidad	string	
		Descripción	string	
		Categoría	string	
		Requerimiento del sistema	string	
5	Recompensas	Id tareas	string	
		Id usuario	string	
		Monto	string	
		Moneda	string	
		Descripción	string	
6	Transacción	Id usuario	string	
		Tipo	string	
		Monto	string	
		Timestamp	date	
		Detalles	string	
7	Pagos	Id usuario	string	
		Método de pago	string	
		Fecha	date	
		Estado	string	
		Monto	string	
8	Logros	Id usuario	string	
		Título	string	

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

		Descripción	string	
		Puntuación	integer	
9	Notificaciones	Id usuario	string	
		Mensaje	string	
		Fecha	date	
10	Feedback	Id usuario	string	
		Comentario	string	
		Puntuación	string	
		Timestamp	date	
		Id tareas	string	
11	Campañas	Título de la campaña	string	
		Descripción de la campaña	string	
		Fecha de inicio	date	
		Fecha fin	date	
		Público objetivo	string	
		Reglas	array	
		Tipo	string	
		Id recompensas	string	
		Id juegos	string	
		activa	boolean	
		Id usuario	string	
12	Soporte técnico	Id usuario	string	
		Asunto	string	

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

		Descripción	string	
		Categoría	string	<ul style="list-style-type: none"> • problemas de juego, problemas de pago etc
		Prioridad	string	<ul style="list-style-type: none"> • Baja, media, alta.
		Estado	string	<ul style="list-style-type: none"> • Abierto, en progreso, cerrado
		Fecha de creación	date	
		Fecha de última actualización	date	
11	Interés	Nombre de usuario	string	
		Comentarios	string	
		Preferencias	string	
		Cantidad de recompensa	string	
		Nombre de la marca	string	
		Url del sitio web	string	
		Tipo de reto	string	

RELACIÓN DE LAS COLECCIONES

RELACIÓN DE COLECCIONES		
Colección	Colecciones asociadas	Descripción
Usuario	Marca	Representa las marcas o empresas que pueden estar involucradas en las tareas.
	Transacción	Una transacción es realizada por un solo usuario.
	tareas	Un usuario puede participar en múltiples tareas.
	Pago	Un pago es realizado por un solo usuario.
	Juegos	Un usuario puede estar asociado a un juego.
Tareas	Marca	Una tarea puede estar asociada a una sola marca.
Recompensa	Tareas.	Una recompensa puede estar asociada a una sola tarea.

REPORTES QUE DEBE EMITIR EL SISTEMA

N.º	Reporte	Posibles Campos		
		Fuente	Tipo	Descripción/ Regla
1	Informe de Logros y Recompensas	Sistema de recompensas	Colección	Detalla los logros alcanzados por los usuarios y las recompensas obtenidas, promoviendo la competitividad
2	Comentarios del usuario	Retroalimentación	Colección	Recopila opiniones y sugerencias de los usuarios sobre su experiencia, para mejorar continuamente la plataforma.
3	Análisis de engagement	Análisis y seguimiento	Colección	Evalúa el nivel de interacción con elementos gamificados, ayudando a ajustar estrategias para aumentar el compromiso.

DIAGRAMACIÓN

DIAGRAMA DE USUARIOS:

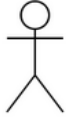

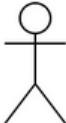
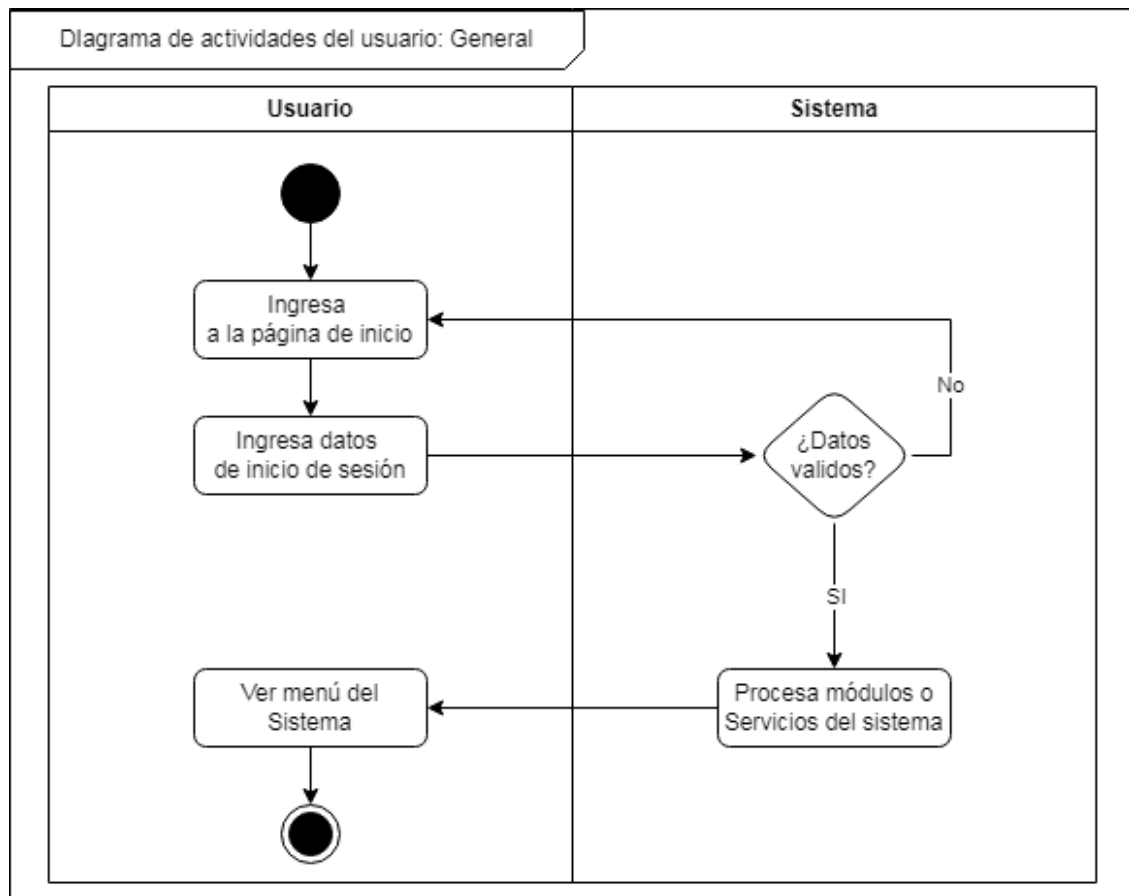
Usuarios	Funciones	Observaciones
 Administrador (Panel de control)	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de usuarios • Panel de control • Monitoreo de actividad general • Soporte técnico • Gestión de juegos • Promoción y campañas de marketing • Análisis de sentimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Monitorea las métricas de actividad general de los usuarios y empresas activas, tareas creadas. • Atiende las solicitudes de soporte técnico de los usuarios • Gestiona los juegos disponibles en la plataforma (Subir, modificar, eliminar)
 Usuario (Marca)	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de datos y perfil • Gestión de datos empresariales • Seguidores • Gestión de tareas • Ingreso de fondos • Métricas • Historial de pago • Soporte Técnico • Análisis de Sentimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede modificar sus datos de perfil, empresariales y preferencias. • Crea las tareas , quizzes o actividades que el usuario debe completar • Los fondos son gestionados por un wallet
 Usuario (Registrado)	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de datos y perfil • Realización de tareas • Recomendaciones • Seguidos • Logros completados • Gestión de fondos • Suscripción de planes • Sugerencias a la plataforma • Historial de pagos • Soporte técnico • Crea grupo • Unirse a grupos 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede modificar sus datos de perfil, empresariales y preferencias. • Los fondos son gestionados por un wallet

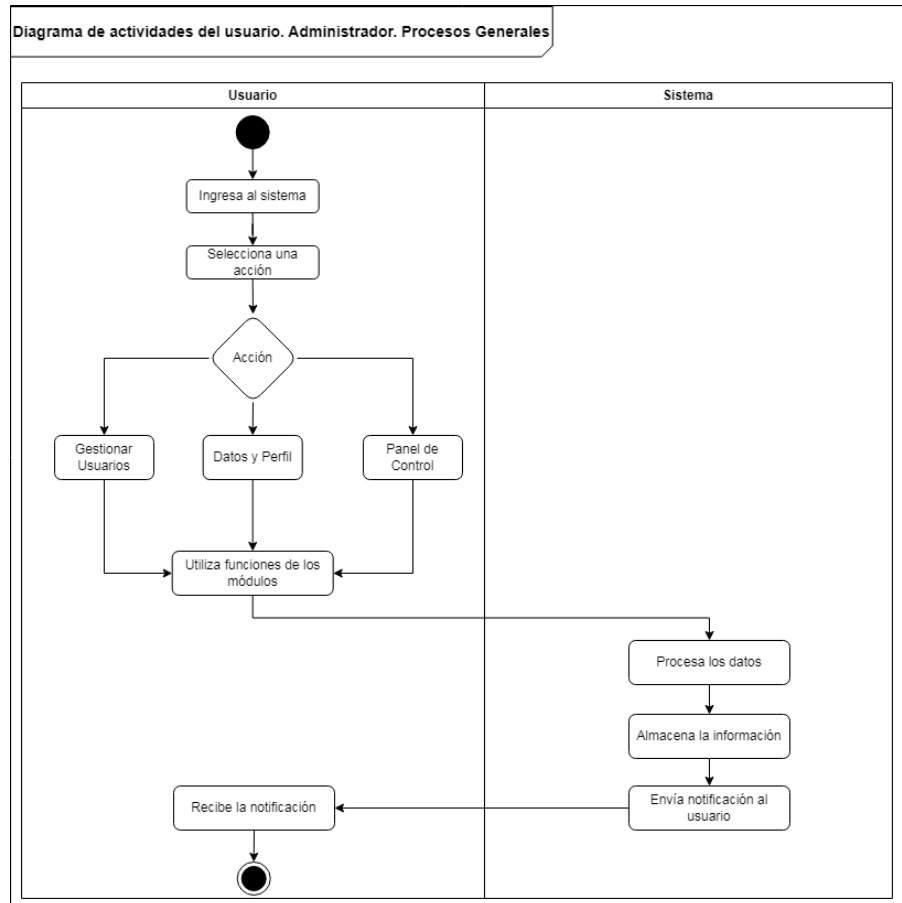
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: GENERAL.



Descripción del diagrama:

1. El usuario ingresa a la pantalla de inicio de sesión
2. El usuario ingresa los datos de inicio de sesión
3. Se validan los datos ingresados
 - a. Si son válidos, se muestra el menú del sistema
 - i. El usuario opera los módulos del sistema
 - ii. El usuario sale del sistema
 - b. Si no lo son, se retorna a la página de inicio de sesión

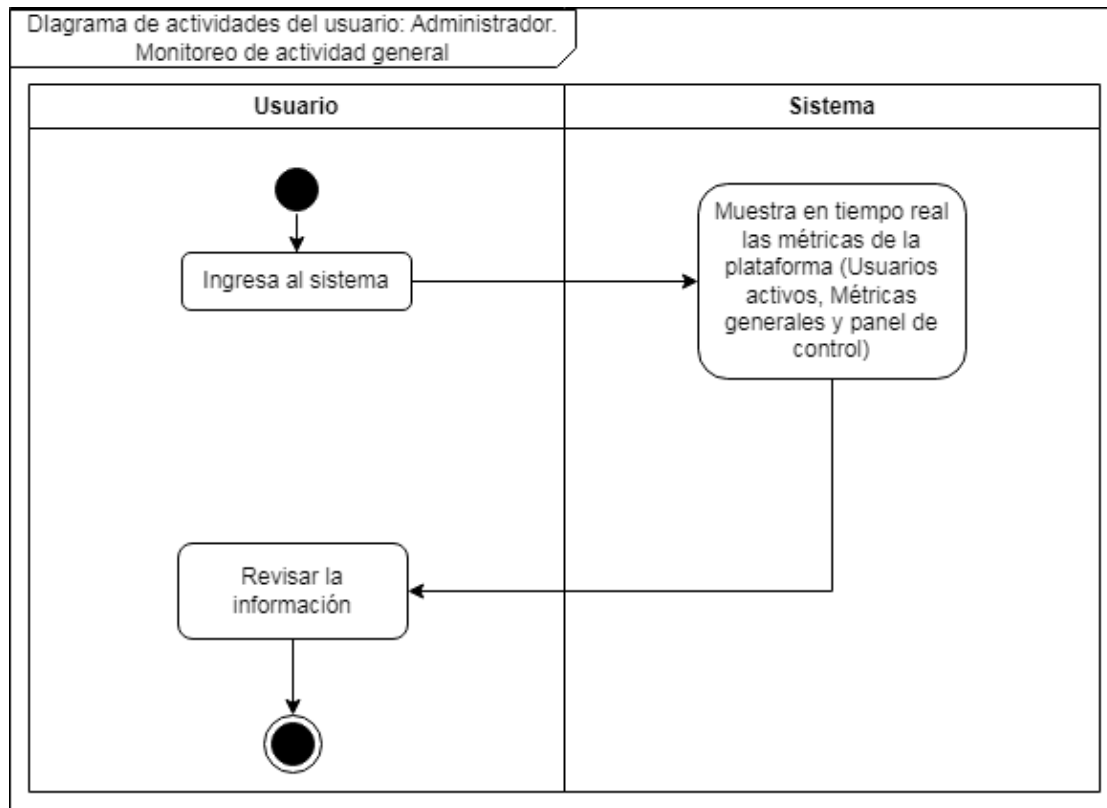
DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DEL USUARIO. Administrador. Procesos generales



Descripción del diagrama:

- El administrador ingresa al sistema
- El administrador selecciona una acción
 - Si el administrador selecciona gestionar usuarios, puede visualizar el número de usuario que están activos en la plataforma y estadísticas generales.
 - El sistema procesa los datos y envía notificación al usuario.
 - Si el administrador selecciona datos y perfil, gestiona sus datos de usuario en la plataforma.
 - El sistema procesa los datos y envía notificación al usuario.
 - Si el administrador selecciona panel de control, gestiona todos los procesos de la plataforma (Métricas, usuarios en la plataforma, rendimiento de plataforma, gestión de contenido)

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DEL USUARIO. Administrador. Monitoreo de actividad general

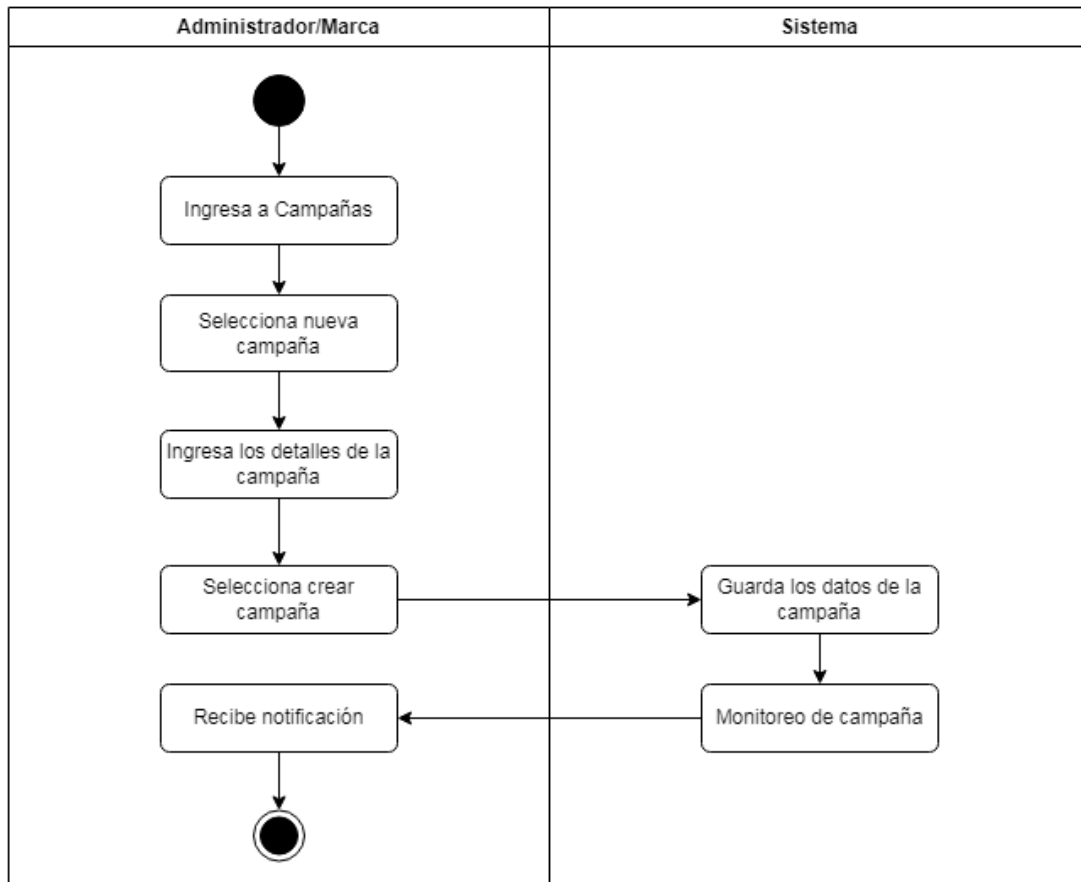


Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa al sistema
- El sistema le muestra en tiempo real las métricas de la plataforma (Usuarios activos, rendimiento de la plataforma y panel de control)

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Promoción y campañas de Marketing

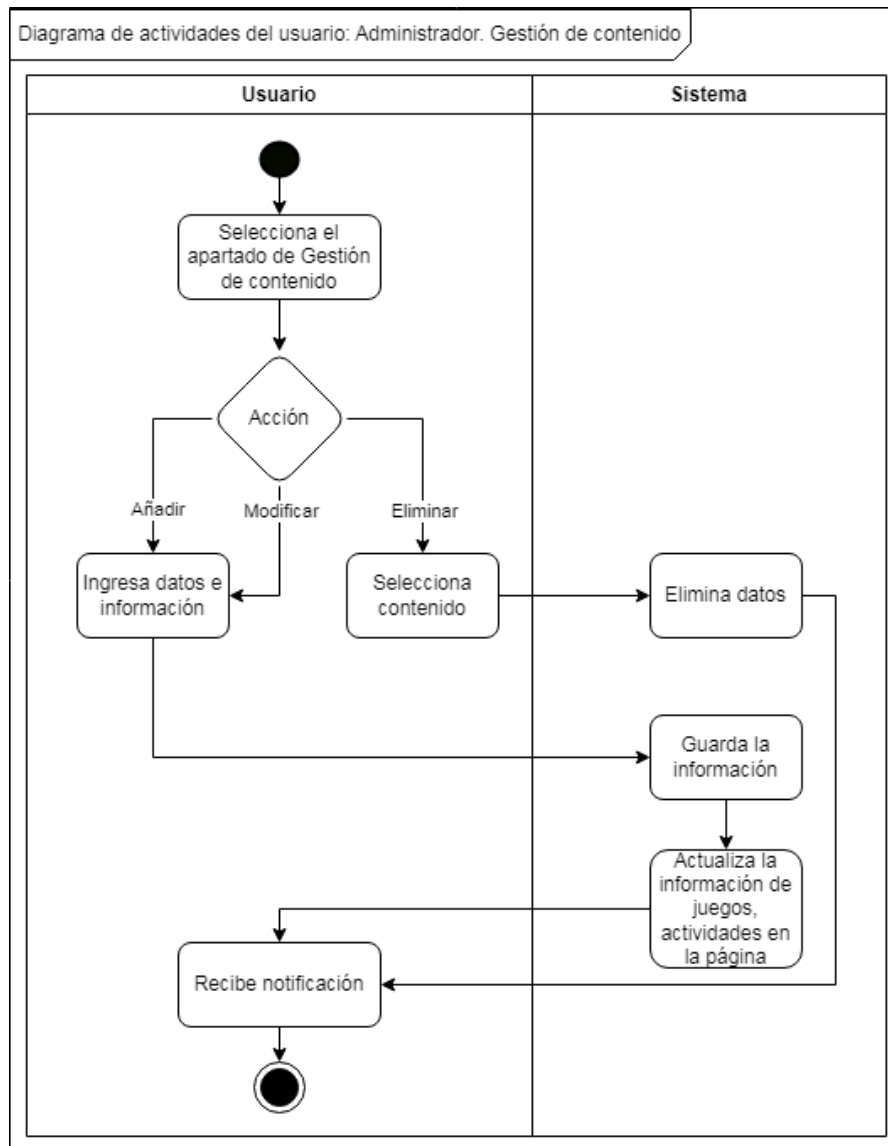
Diagrama de Actividades: Promoción y Campañas de marketing



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa al apartado de campañas
- El usuario selecciona nueva campaña
- El usuario ingresa los detalles de la campaña y selecciona Crear Campaña
- El sistema guarda los datos de la campaña y monitoreo de campaña
- El usuario recibe notificación

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Gestión de contenido



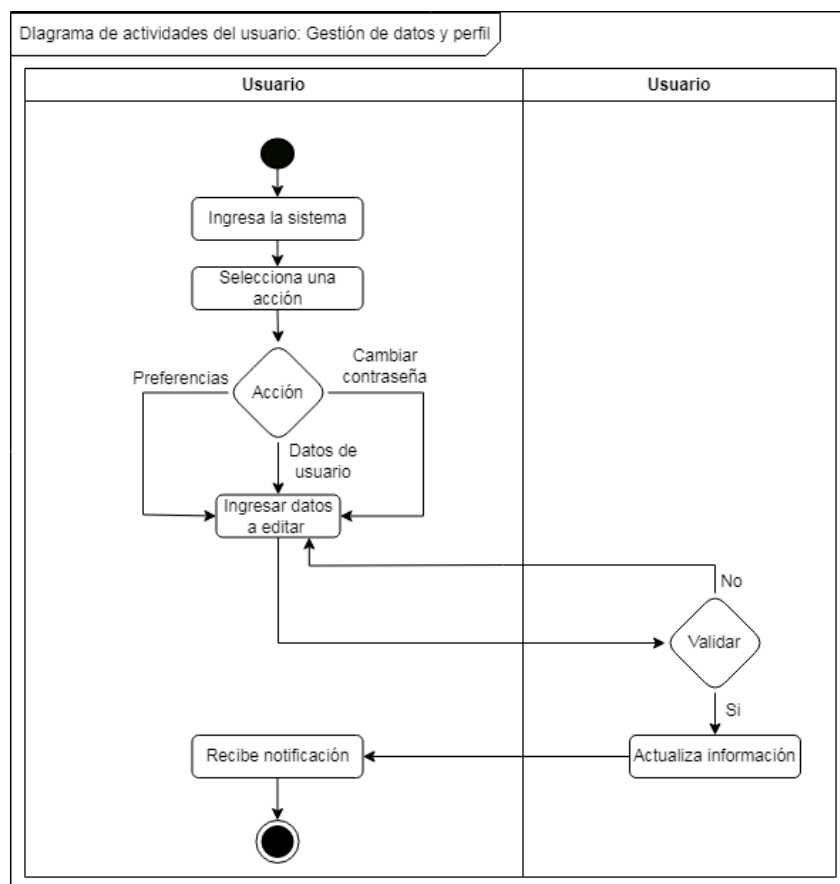
Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa al apartado de Gestión de contenido
- El usuario selecciona una acción
 - Si el usuario selecciona añadir, ingresa datos de información
 - El sistema guarda la información y actualiza la información de los juegos, actividades, quizzes en la página
 - El usuario recibe notificación
 - Si el usuario selecciona modificar, ingresa los datos nuevos de información

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- El sistema guarda la información y actualiza la información de los juegos en la página
- El usuario recibe notificación
- Si el usuario selecciona, eliminar, selecciona un contenido y confirma la acción
- El sistema elimina los datos
- El usuario recibe notificación

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DEL USUARIO. Gestión de datos y perfil



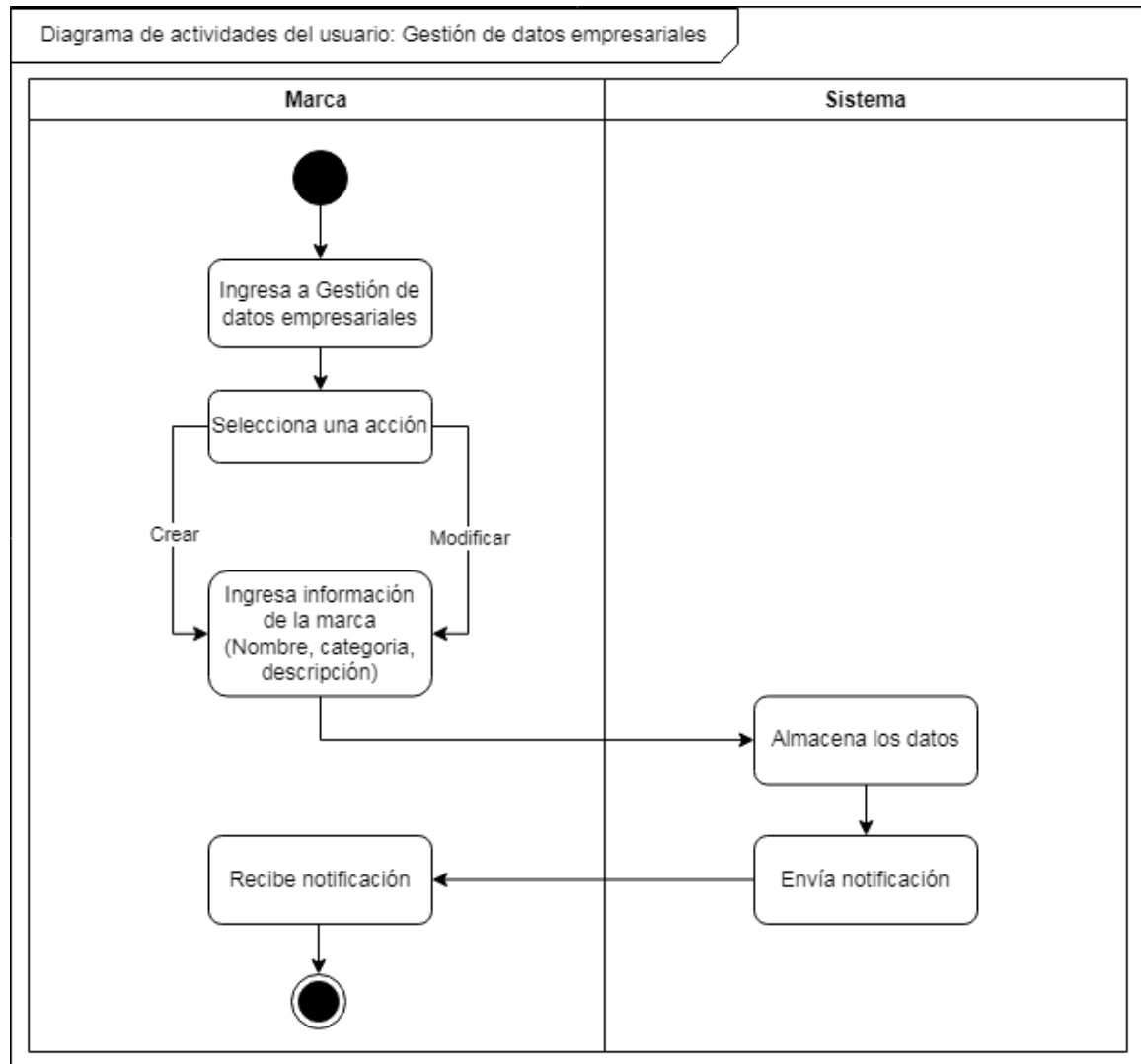
Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a perfil
- El usuario selecciona una acción
 - Si el usuario selecciona datos de usuarios, ingresa o modifica los datos de usuario
 - El sistema valida la información
 - Si los datos son válidos, almacena los datos de usuario

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- El usuario recibe una notificación
- Si los datos no son válidos, el sistema retorna al usuario al ingreso de la información
- El usuario recibe una notificación

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Marca. Datos empresariales



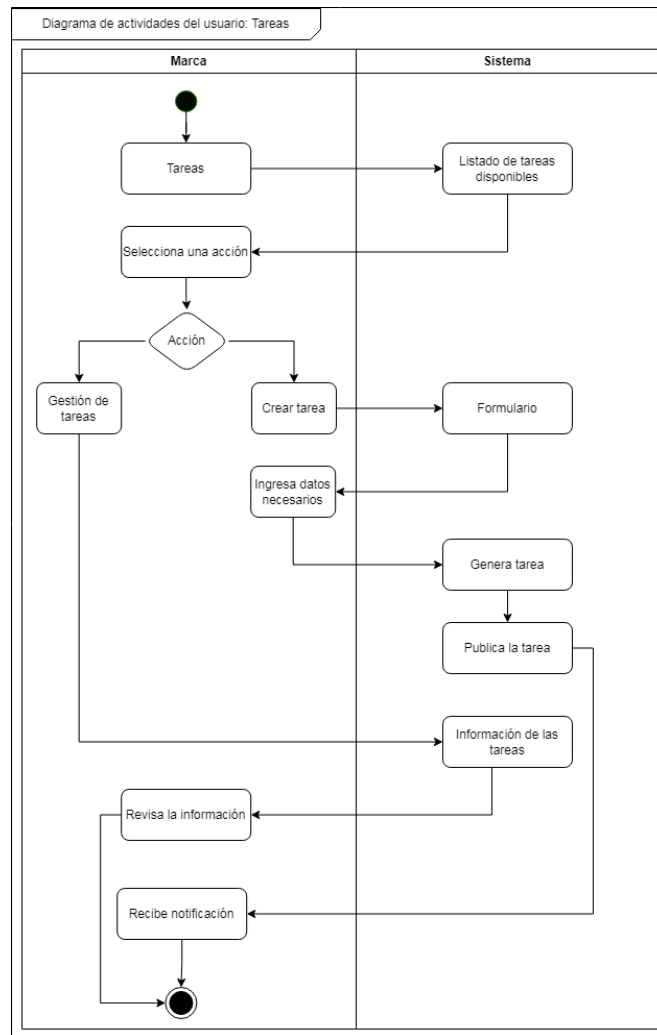
Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a Gestión de datos empresariales
- El usuario selecciona una acción
 - Si selecciona, crear, ingresa los datos e información de la marca

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- El sistema almacena los datos
- El usuario recibe notificación
- Si selecciona modificar, ingresa la información nueva
- El sistema almacena y actualiza los datos
- El usuario recibe notificación

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Marca. Tareas



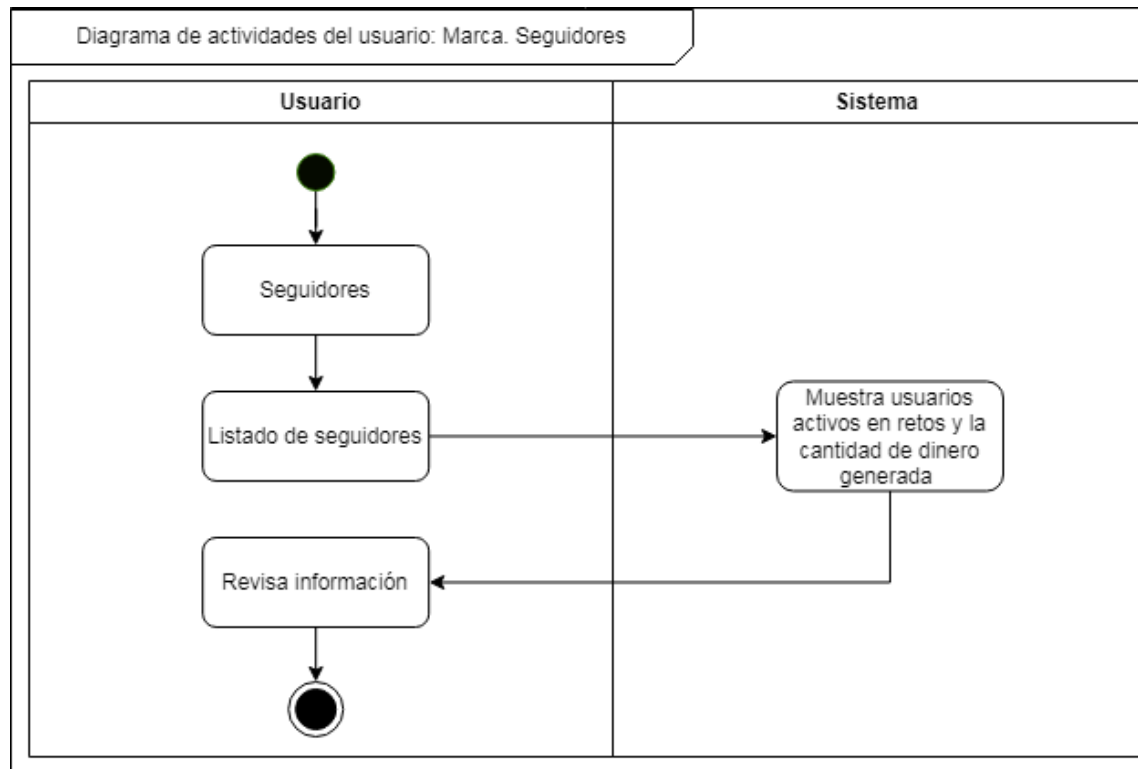
Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a tareas
- El sistema muestra las tareas disponibles
- El usuario selecciona una acción
 - Si selecciona Gestión de tareas

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- El sistema muestra los usuarios activos, tareas realizadas, métricas de usuarios que más dinero han generado.
- El usuario revisa la información
 - Si selecciona Crear tarea
 - El sistema muestra formulario de configuración de tarea
 - El usuario ingresa los datos de la tarea (Características, actividades, número de usuarios que pueden participar, dinero a pagar, tiempo límite)
 - El sistema genera la tarea y lo publica en la plataforma
 - El usuario recibe notificación

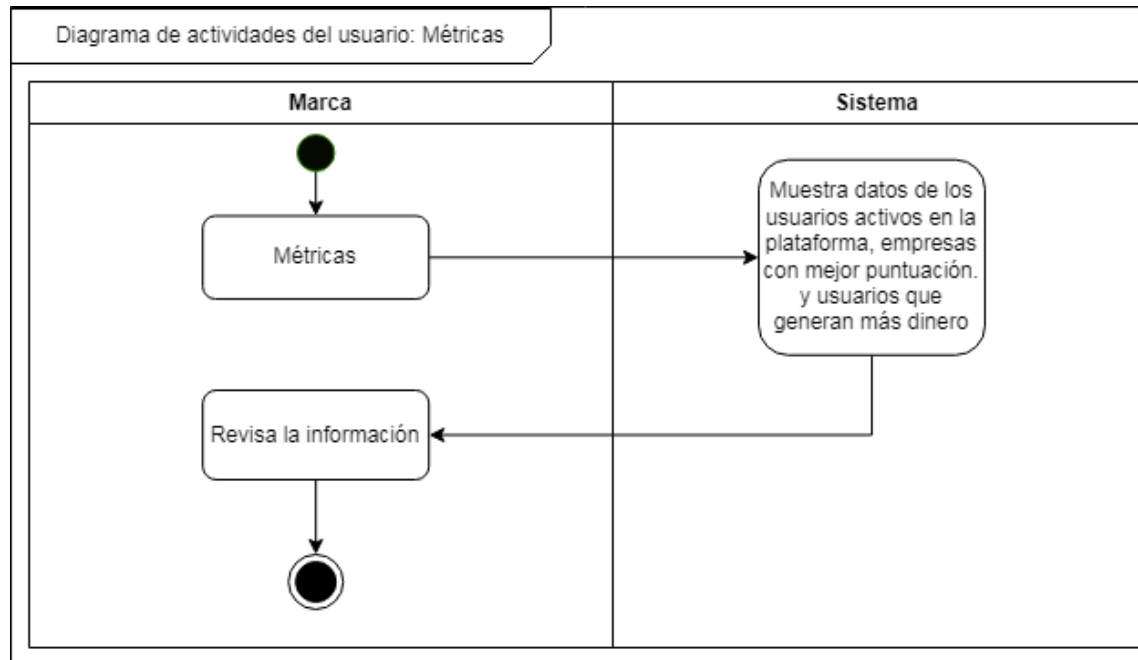
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Marca. Seguidores



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a Seguidores
- El sistema muestra usuarios activos en las tareas y la cantidad de dinero que han generado
- El usuario revisa la información

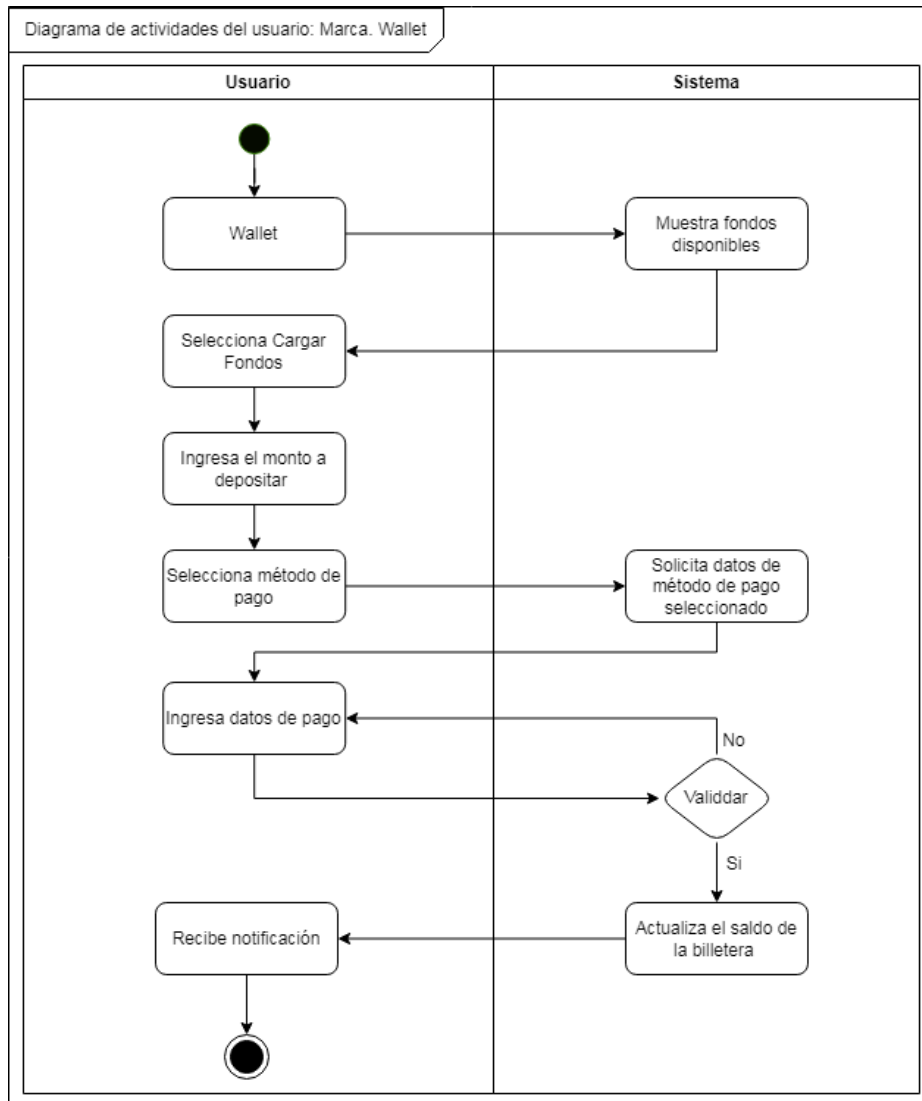
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Marca. Métricas



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a Métricas
- El sistema muestra datos de los usuarios activos en la plataforma, empresas con mejor puntuación (Con más trabajos propuestos) y los usuarios que más dinero han generado

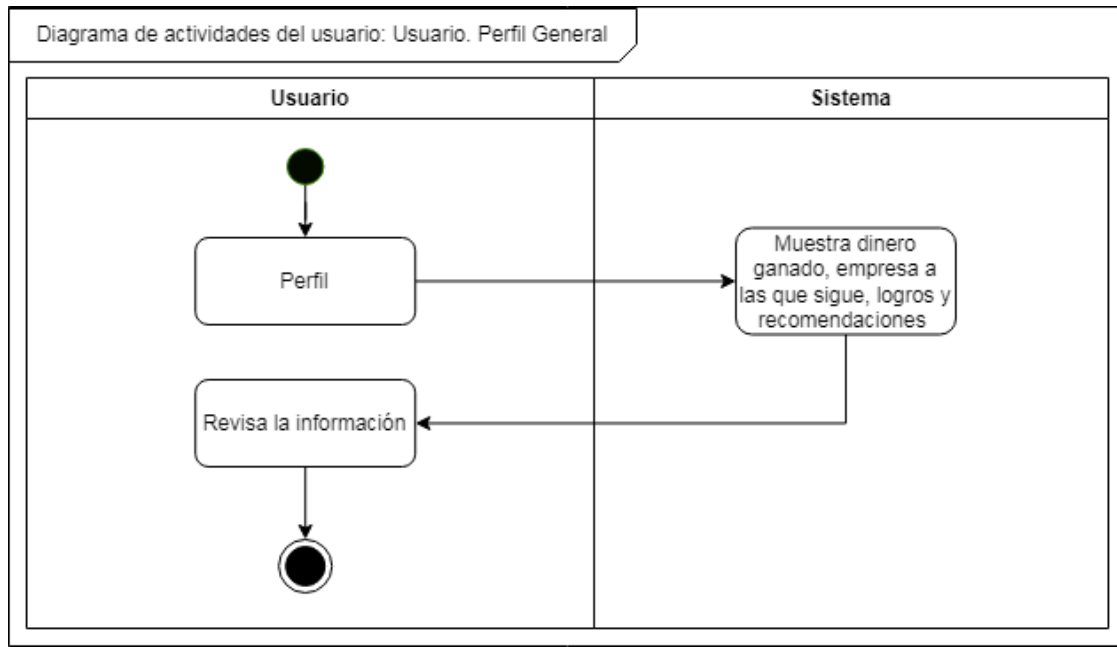
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Marca. Wallet



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a Wallet
- El sistema muestra los fondos disponibles
- El usuario selecciona Cargar fondos
- El usuario ingresa monto a depositar y método de pago
- El sistema solicita datos del método de pago seleccionado
- El usuario ingresa datos de pago
- El sistema valida los datos
 - Si son válidos, actualiza los fondos de la billetera
 - El usuario recibe notificación
 - Si no son válidos, retorna al usuario al ingreso de datos de pago

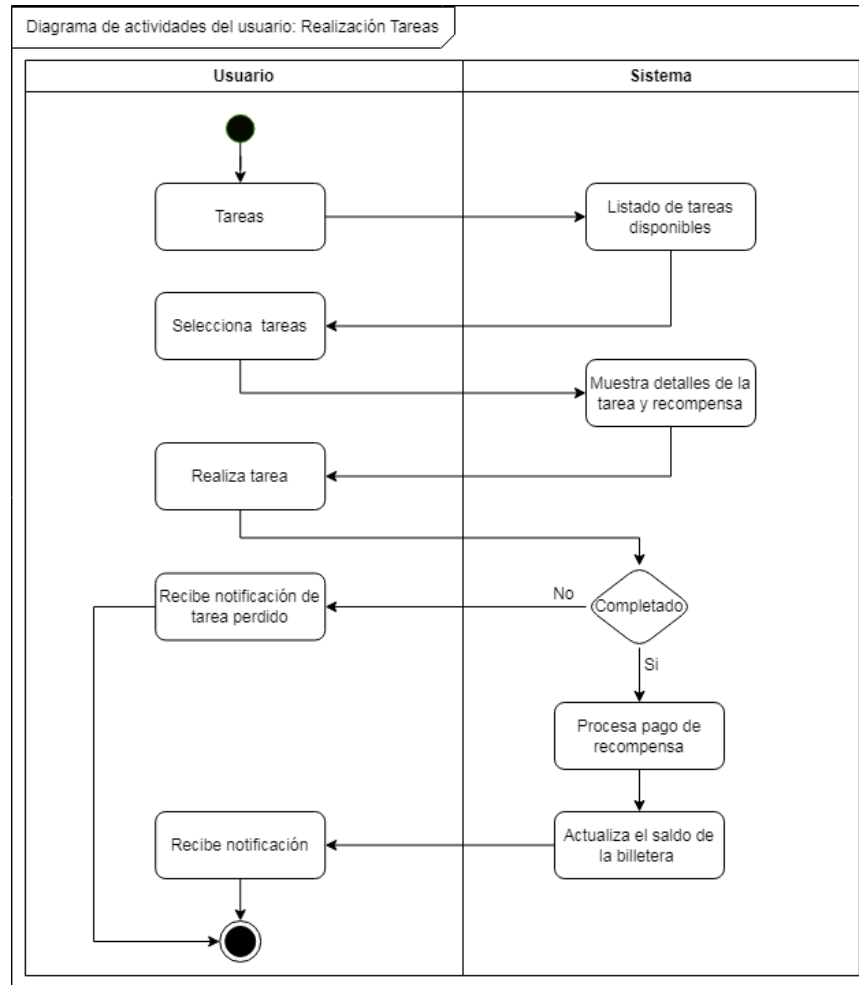
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Usuario. Perfil General



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a perfil
- El sistema muestra el dinero ganado en tareas, wallet, empresas a las que sigue logros conseguidos y recomendaciones del sistema
- El usuario revisa la información

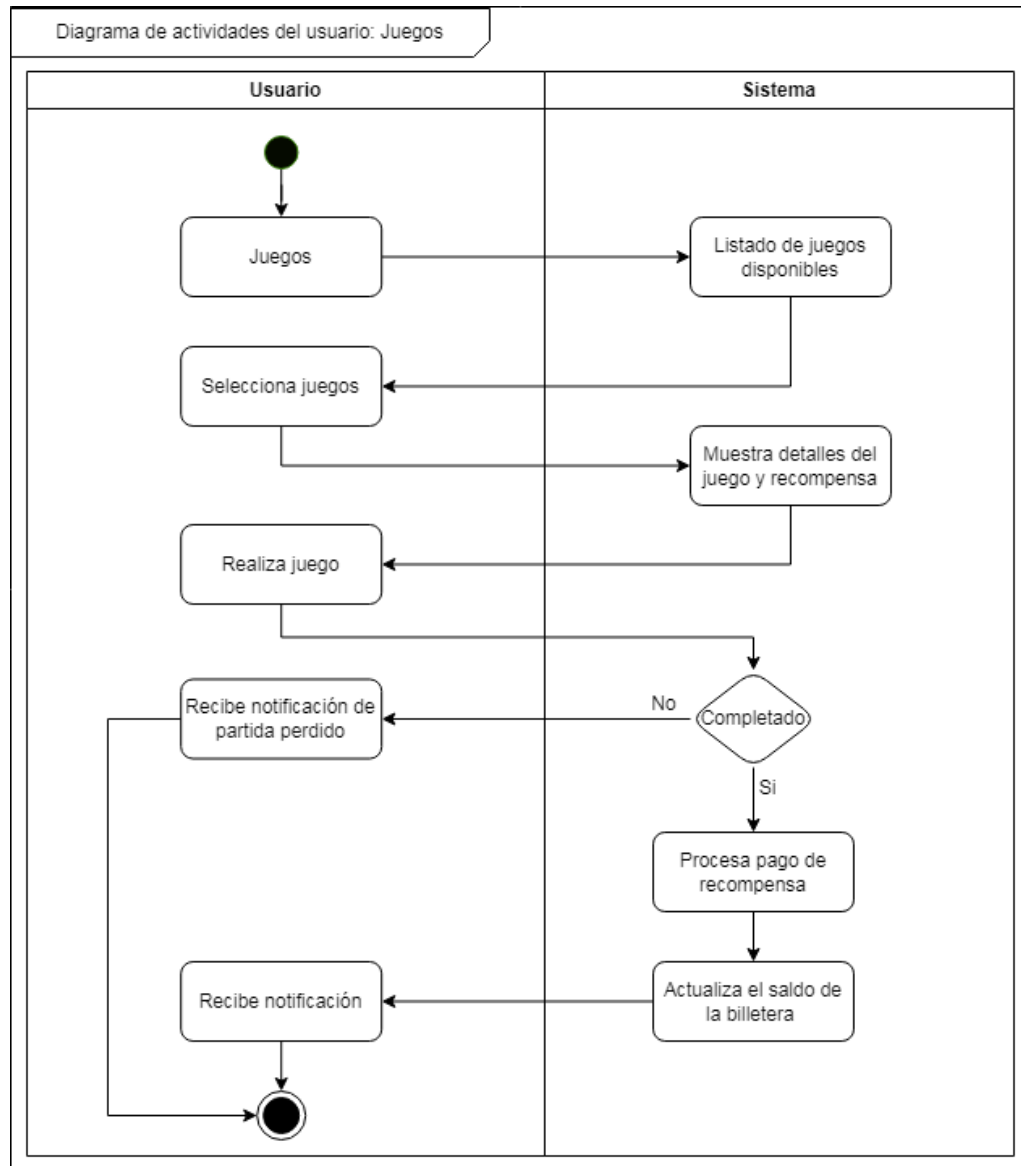
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Usuario. Realizar tareas



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a tareas
- El sistema muestra la lista de tareas disponibles
- El usuario selecciona una tarea
- El sistema muestra detalles de la tarea y recompensa
 - Si la tarea no fue completada, el usuario recibe una notificación indicando que la tarea fue perdida.
 - Si la tarea fue completada:
 - El sistema procesa el pago de la recompensa
 - Actualiza el saldo de la billetera
 - El usuario recibe una notificación

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Juegos



Descripción del diagrama:

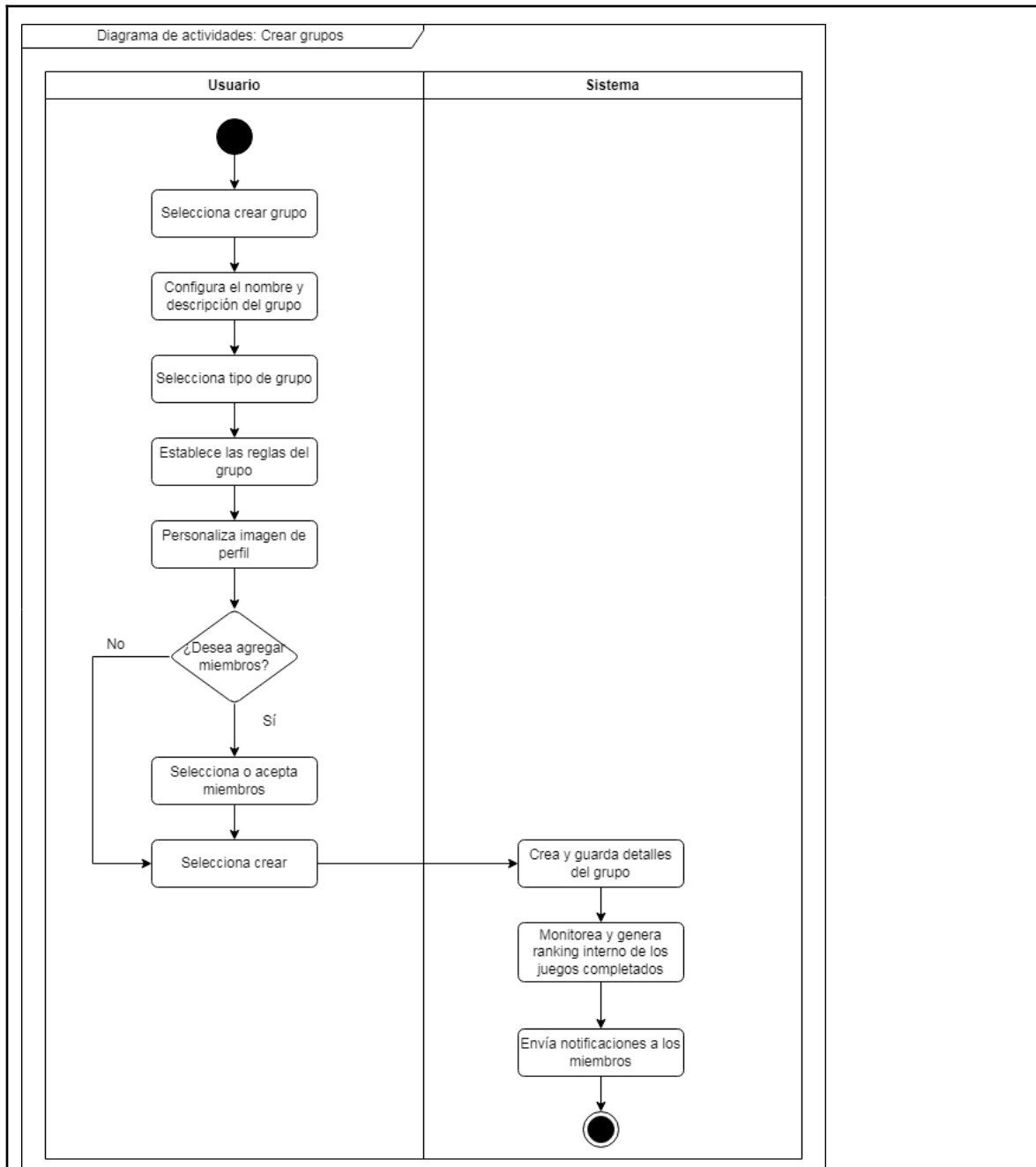
- El usuario ingresa a juegos
- El sistema muestra la lista de juegos disponibles
- El usuario selecciona un juego
- El sistema muestra detalles del juego y recompensa
- El usuario realiza juego

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Si el juego no fue completado, el usuario recibe una notificación indicando que el juego fue perdido.
- Si el juego fue completado:
 - El sistema procesa el pago de la recompensa
 - Actualiza el saldo de la billetera
 - El usuario recibe una notificación

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Crear grupo

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO



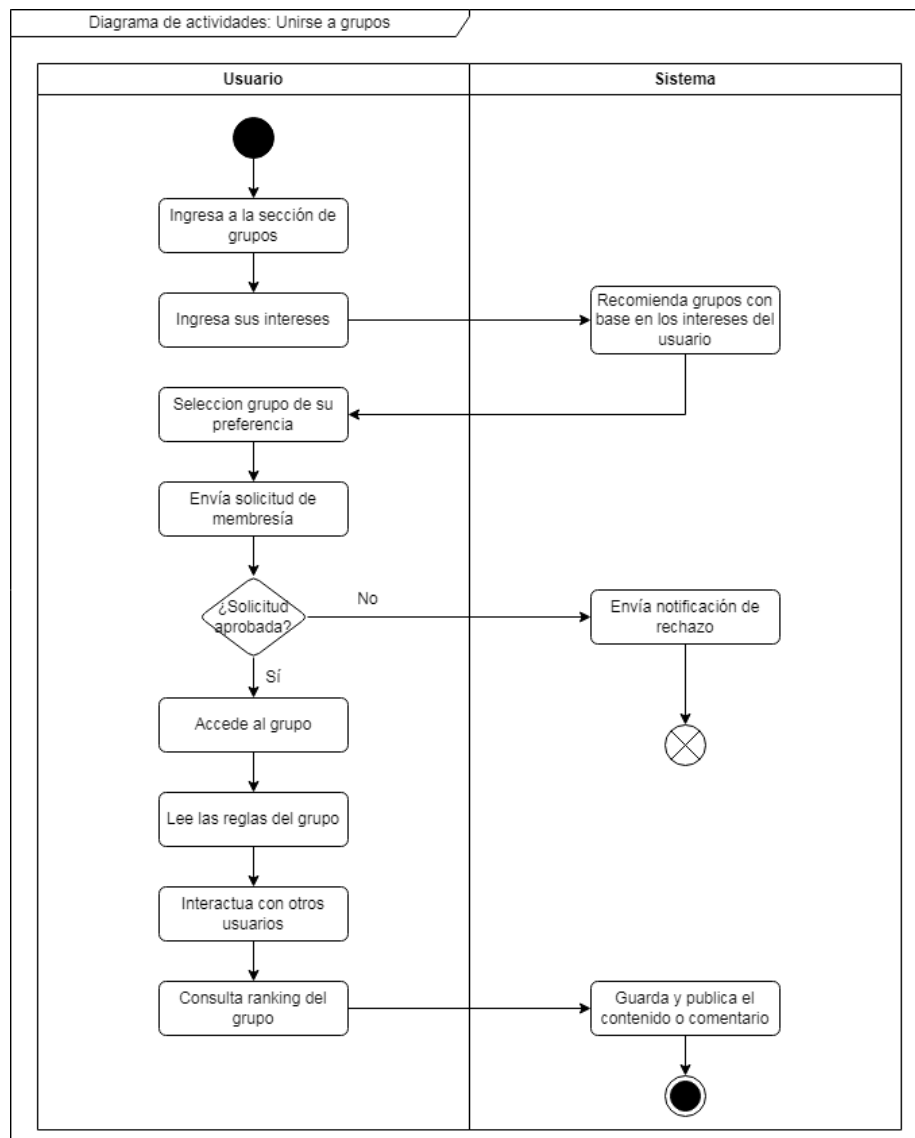
Descripción del diagrama:

- El usuario selecciona Crear grupo
- El usuario configura nombre y descripción del grupo
- El usuario selecciona tipo de grupo y establece las reglas del grupo
- El usuario personaliza la imagen de perfil
- El usuario puede agregar miembros
 - Si el usuario agrega miembros selecciona o acepta miembros
 - El usuario selecciona crear

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- El sistema crea y guarda detalles del grupo
- El sistema monitorea y genera ranking interno de los juegos completados
- El sistema envía notificaciones a los usuarios

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Unirse a grupo



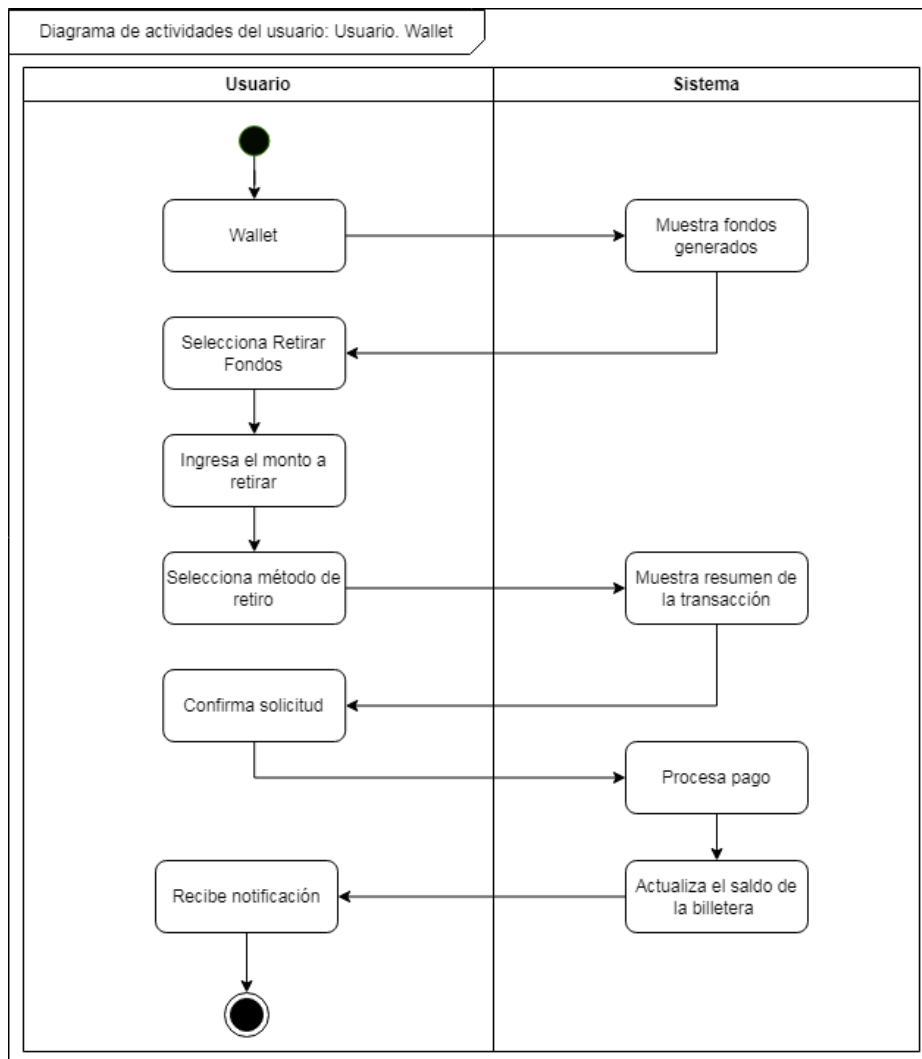
Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a la sección de grupos
- El usuario ingresa sus intereses
- El sistema recomienda grupos según los intereses del usuario
- El usuario selecciona un grupo de su preferencia

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- El usuario envía solicitud de membresía
 - Si la solicitud es aprobada, accede al grupo, lee las reglas del grupo
 - El usuario interactúa con otros usuarios
 - El usuario consulta el ranking del grupo
 - El sistema guarda y publica el contenido o comentario
 - Si la solicitud es rechazada, el sistema envía notificación de rechazo al usuario

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Wallet



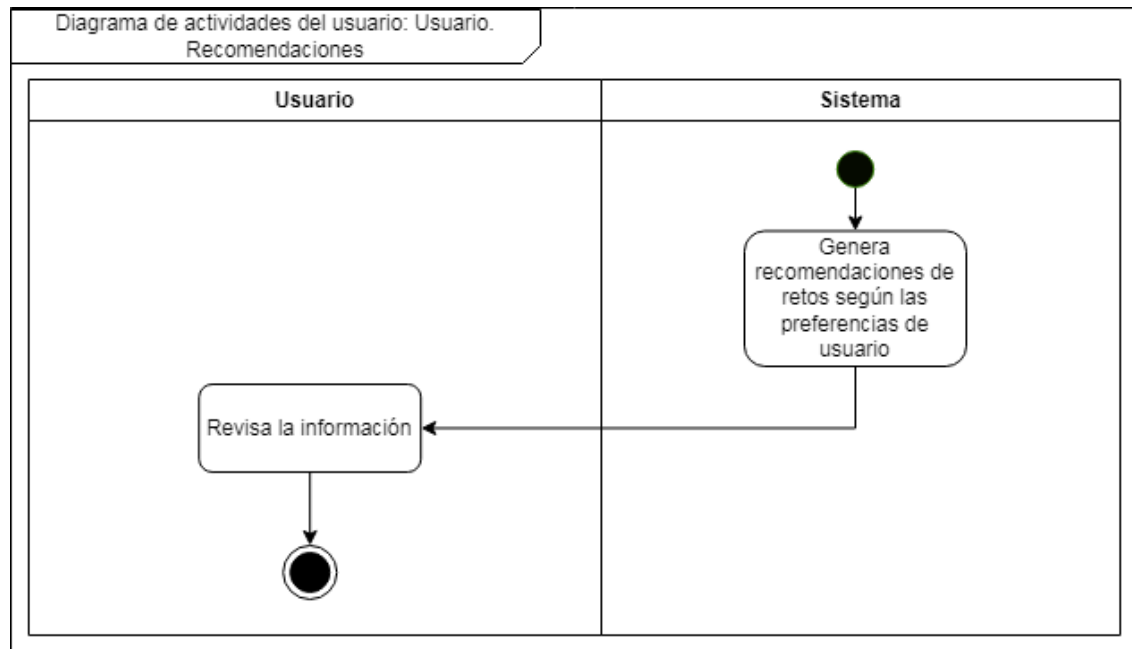
Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a wallet
- El sistema muestra los fondos generados

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- El usuario selecciona retirar fondos
- El usuario ingresa monto a retirar y selecciona método de retiro
- El sistema muestra resumen de transacción
- El usuario confirma la solicitud
- El sistema procesa el pago y actualiza saldo de la billetera
- El usuario recibe notificación

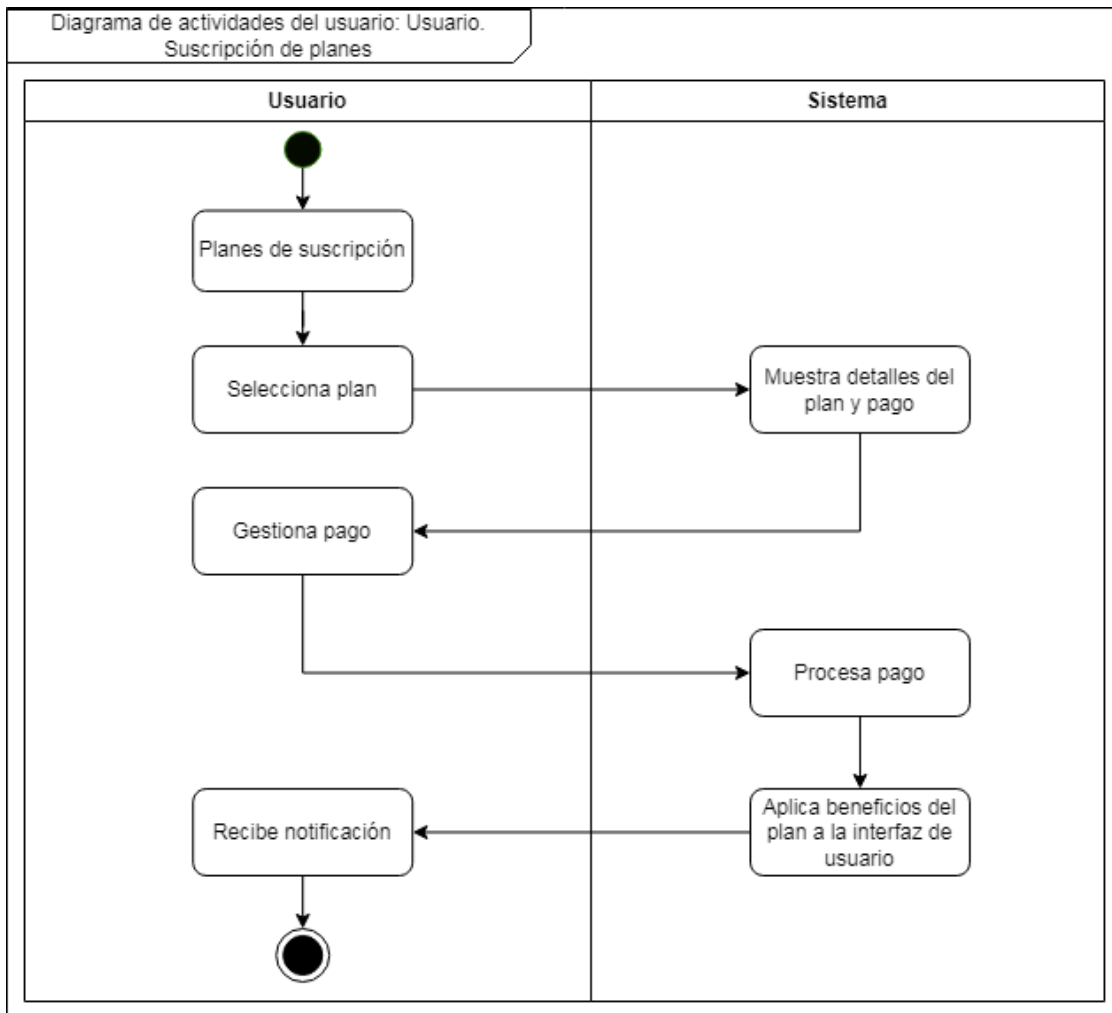
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Recomendaciones



Descripción del diagrama:

- El sistema genera recomendaciones de tareas y empresas según las preferencias de usuario
- El usuario revisa la información

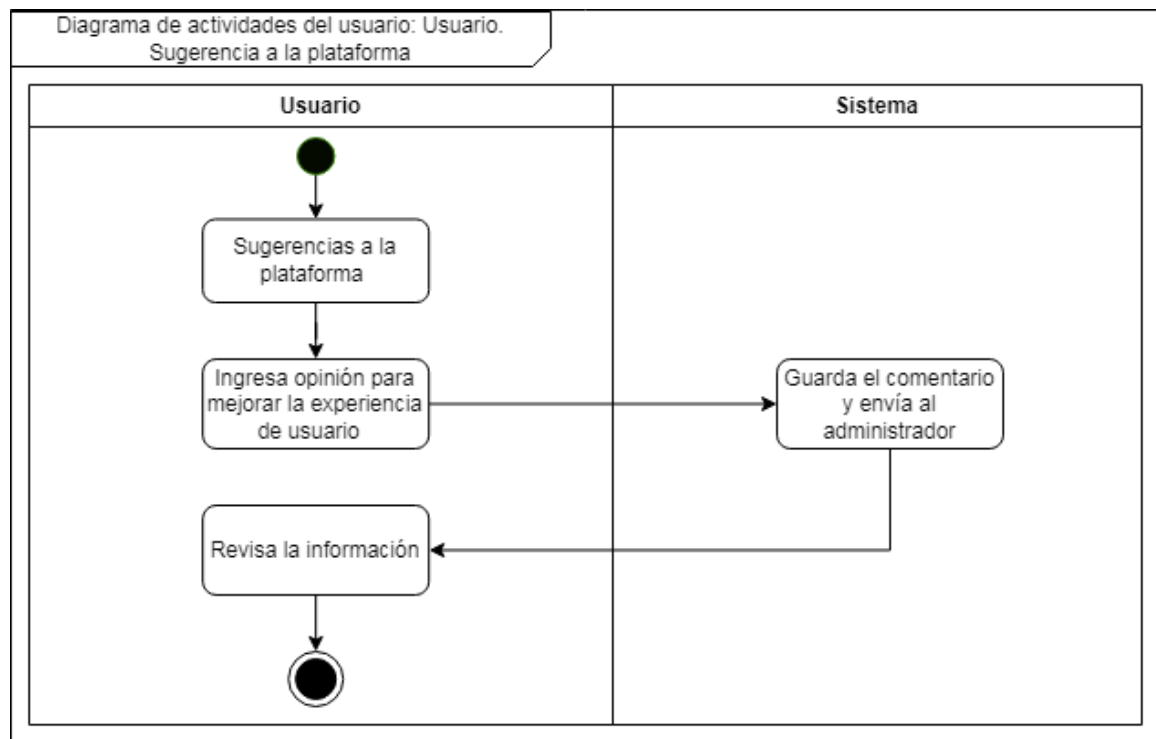
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Usuario. Suscripción de planes de planes



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa al apartado de Planes de suscripción
- El usuario selecciona plan
- El sistema muestra detalles del plan e información de pago
- El usuario gestiona el pago
- El sistema procesa y valida el pago
- El sistema activa y aplica beneficios del plan a la plataforma del usuario
- El usuario recibe notificación

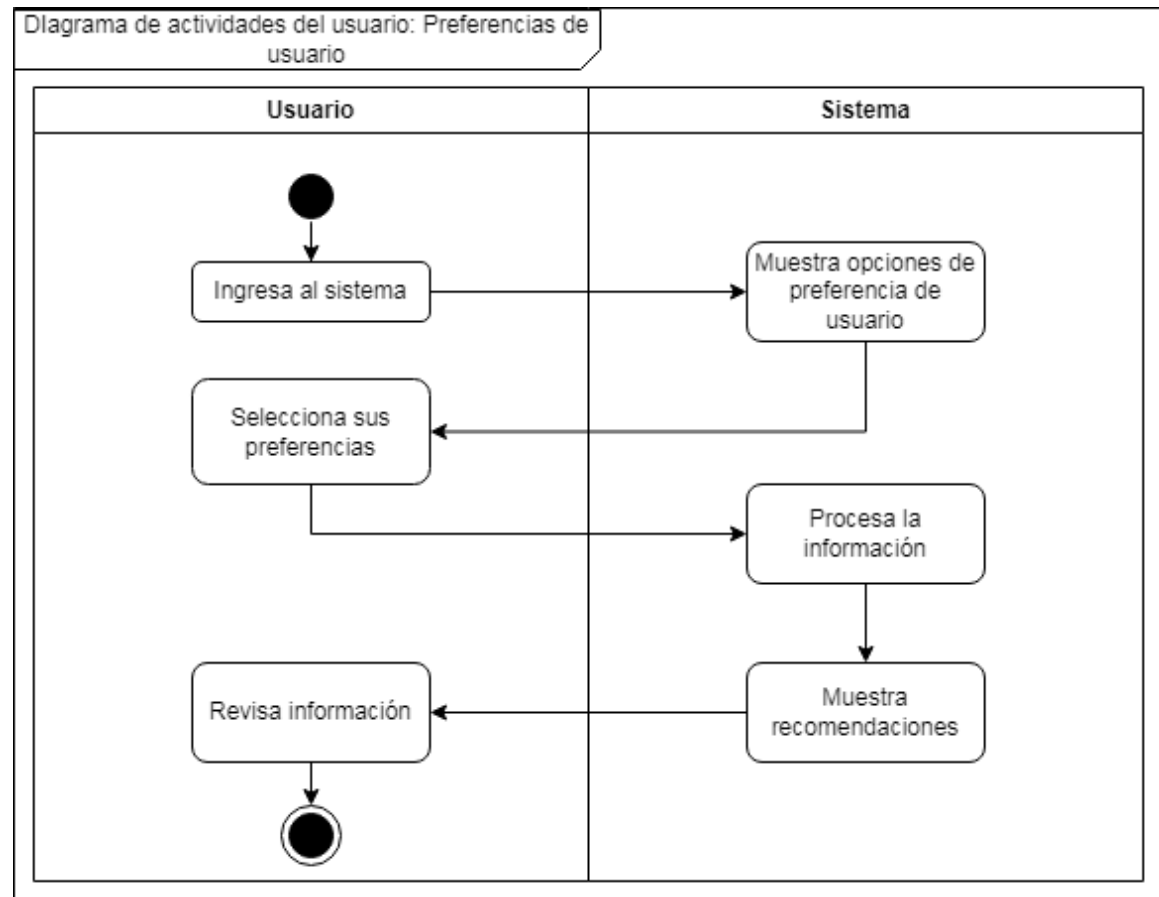
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Usuarios. Sugerencias a la plataforma



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa al apartado de sugerencias a la plataforma
- El usuario ingresa la opinión para mejorar la experiencia de usuario
- El sistema guarda el comentario y envía al administrador
- El usuario revisa la información

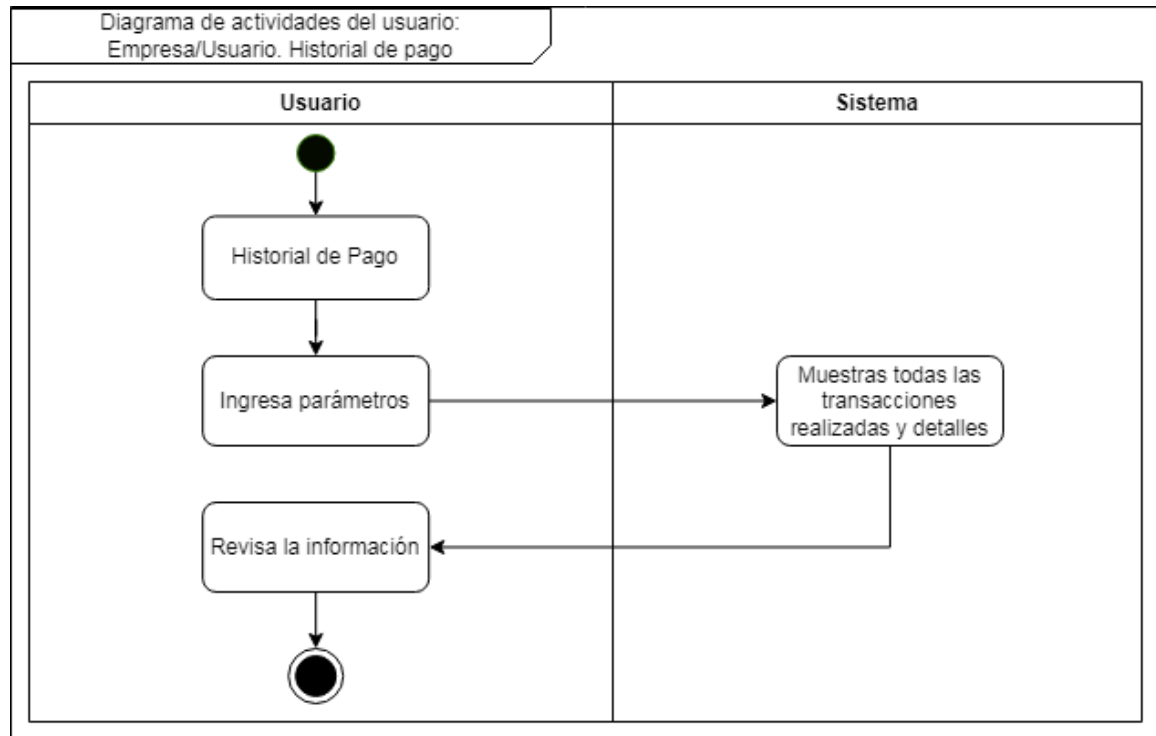
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Preferencias de Usuario



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa al sistema
- El sistema muestra opciones de preferencias de usuario
- El usuario selecciona sus preferencias
- El sistema procesa la información y muestra recomendaciones
- El usuario revisa la información

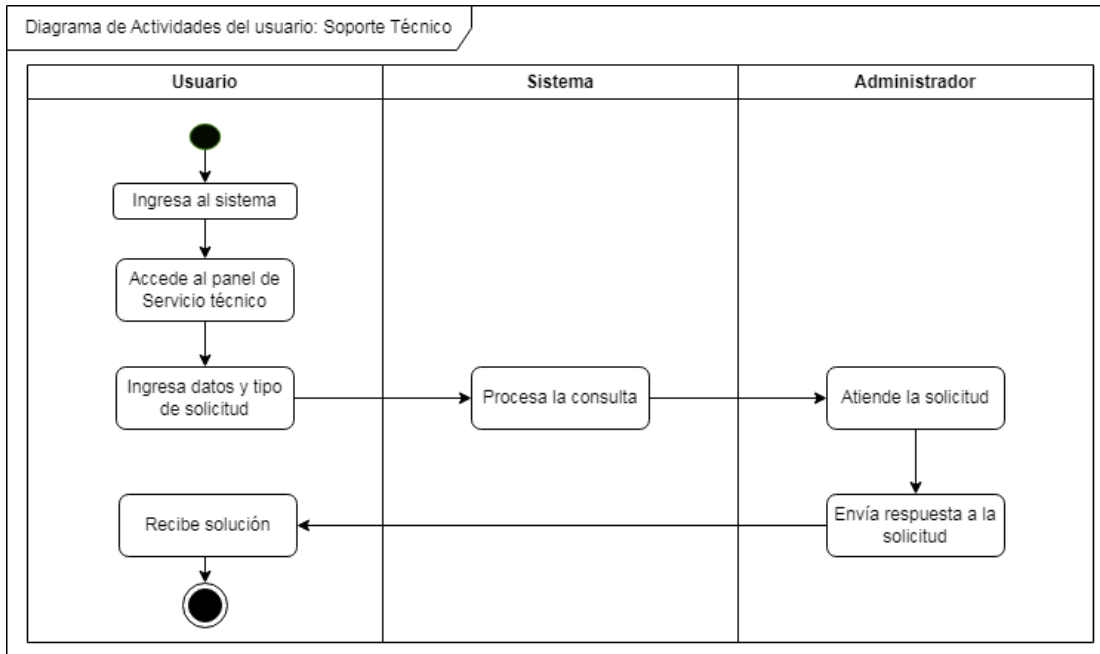
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Historial de pagos



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a Historial de Pago
- El usuario ingresa los parámetros (Fecha, Transacción)
- El usuario revisa la información

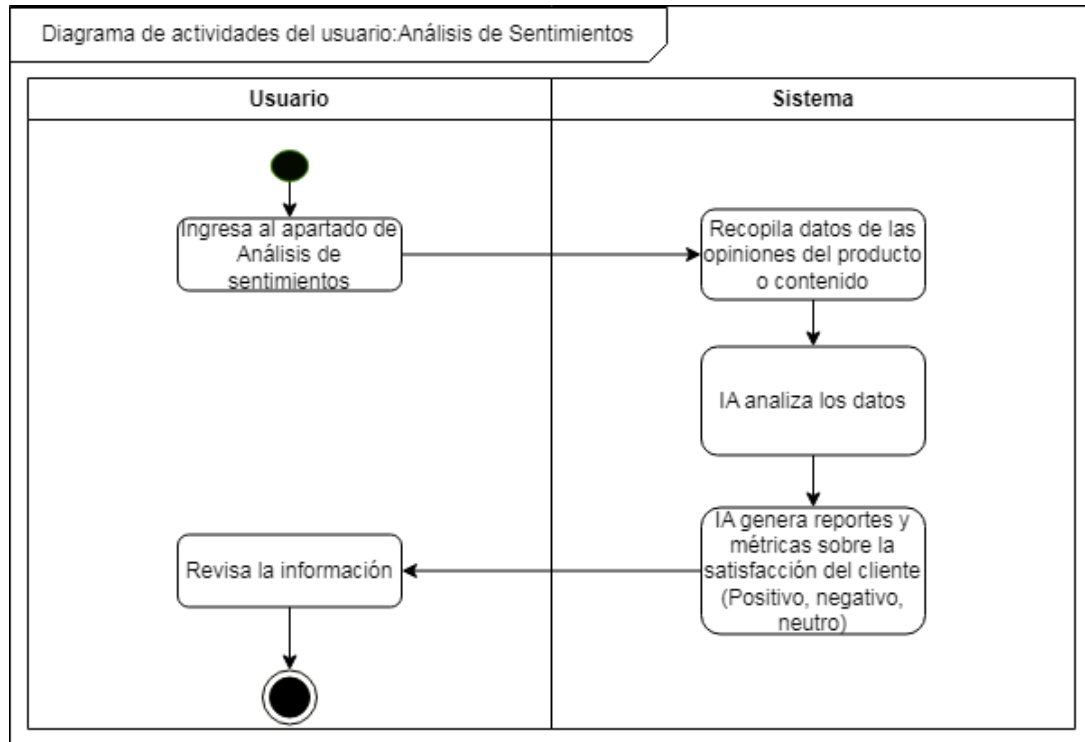
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Soporte técnico



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a soporte técnico
- El usuario ingresa datos y tipo de solicitud
- El sistema procesa la consulta
- El administrador atiende la solicitud y envía respuesta al usuario
- El usuario recibe solución

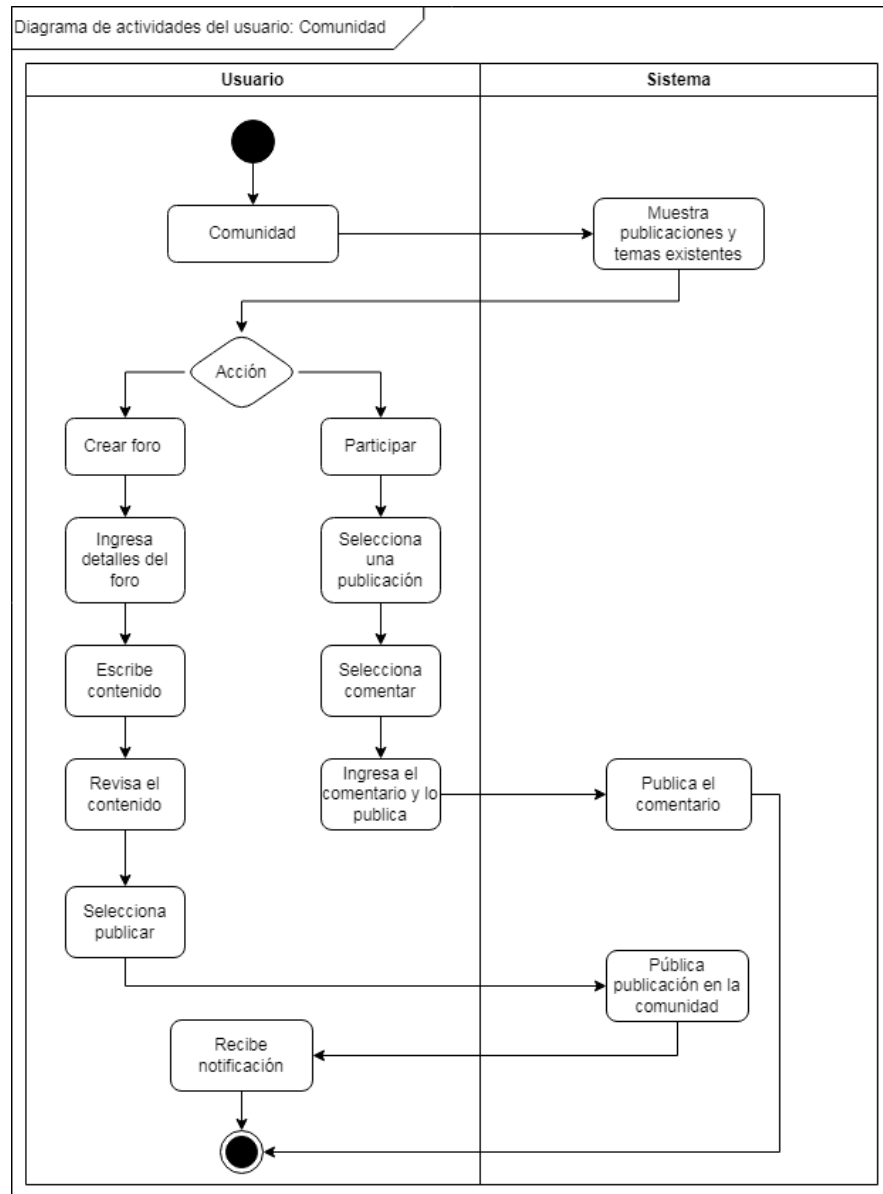
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Análisis de Sentimientos



Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a Análisis de Sentimientos
- El sistema recopila datos de las opiniones del producto o contenido
- El Sistema (IA) analiza los datos y genera reporte y métricas sobre la satisfacción del cliente (Positivo, negativo, neutro)

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD DEL USUARIO: Comunidad



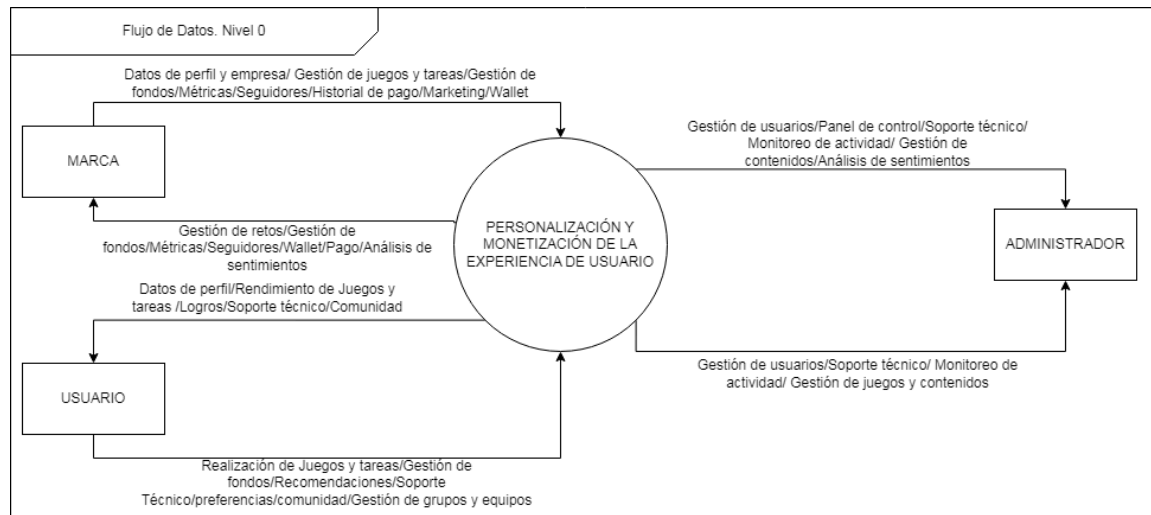
Descripción del diagrama:

- El usuario ingresa a comunidad
- El sistema muestra publicaciones y temas existentes
- El usuario selecciona una acción
 - Si el usuario selecciona crear foro
 - El usuario ingresa detalles del foro y escribe contenido
 - El usuario selecciona publicar
 - El sistema sube publicación en la comunidad
 - El usuario recibe notificación

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Si el usuario selecciona Participar
 - El usuario selecciona una publicación
 - El usuario selecciona comentar
 - El usuario ingresa comentario y lo publica
 - El sistema publica el comentario

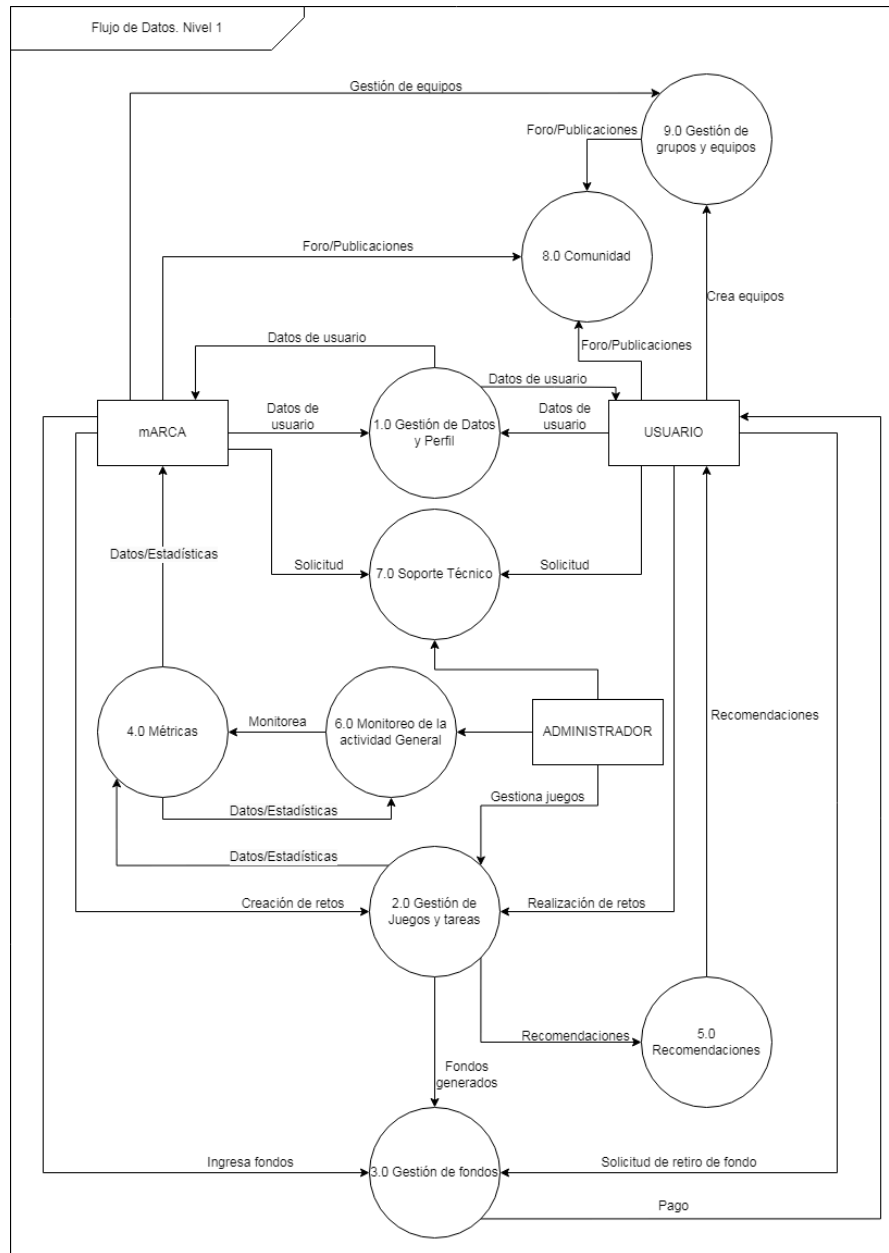
FLUJO DE DATOS. NIVEL 0



Descripción del diagrama:

- El administrador gestiona los juegos, tareas y actividades disponibles en la plataforma (Subir, modificar información, eliminar). Monitorea la actividad general de la plataforma y los usuarios activos. Puede consultar el análisis de sentimientos de los comentarios recibidos. Atiende las solicitudes de soporte técnico de todos los usuarios.
- La marca gestiona sus datos de perfil y empresariales. Gestiona la creación de las tareas . Consulta las métricas generales de su perfil, de las tareas y los participantes. Gestiona la wallet ingresando fondos (Dinero) a la plataforma y los pagos a los usuarios. Interactúa en la comunidad y puede analizar los sentimientos de los comentarios publicados. Solicita soporte técnico al administrador.
- El usuario gestiona sus datos de perfil y ajusta sus preferencias, realiza las tareas propuestos en la plataforma. Gestión de equipos de juego. Gestiona la wallet consultando fondos y solicitudes de retiro. Recibe recomendaciones sobre tareas disponibles y empresas destacadas. Solicita soporte técnico al administrador.

FLUJO DE DATOS. NIVEL 1



Descripción del diagrama:

- Todos los usuarios se registran e inician sesión para ingresar a la plataforma.
- El administrador gestiona los juegos, tareas, quizzes y actividades disponibles en la plataforma (Subir, modificar información, eliminar). Puede consultar el análisis de sentimientos de los comentarios recibidos. Atiende las solicitudes de

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

soporte técnico de los usuarios y monitorea la actividad general de la plataforma a través de las métricas obtenidas de la plataforma.

- La marca gestiona sus datos de perfil y empresariales. Crea las tareas o actividades que los jugadores cumplirán en el juego. Obtiene métricas de las tareas y los participantes. Ingresa fondos (Dinero) a la plataforma y gestiona los pagos a los usuarios. Interactúa en la comunidad y puede analizar los sentimientos de los comentarios publicados. Solicita soporte técnico al administrador.
- El usuario gestiona sus datos de perfil, realiza las tareas, tareas y juegos propuestos en la plataforma. solicita el pago de las recompensas del reto. Recibe recomendaciones del sistema sobre tareas y empresas, y progreso en las tareas. Solicita soporte técnico al administrador. Interactúa en la comunidad.

ACCESO A LA CARPETA CON LA DIAGRAMACIÓN

[Acceder](#)

CUSTOMER JOURNEY (ETAPAS)

Jugadores y marcas de videojuegos coinciden en la necesidad de una plataforma que personalice la experiencia de juego y ofrezca oportunidades de monetización. Esta plataforma debe ser intuitiva para usuarios de todos los niveles, fomentar el logro de objetivos a través de la gamificación, garantizar la seguridad y, sobre todo, generar rentabilidad sostenible.

1. DESCUBRIMIENTO

- La adopción de plataformas de videojuegos, que brinden personalización y oportunidades de monetización al usuario, ha incrementado un creciente interés entre:
 - **Jugadores casuales:** Personas que buscan entretenimiento ligero y diversión sin compromiso excesivo.
 - **Jugadores competitivos:** Usuarios que disfrutan del desafío y la competencia, buscando constantemente mejorar sus habilidades.
 - **Marcas:** Organizaciones interesadas en utilizar la plataforma para mejorar el compromiso del cliente o capacitar a sus empleados mediante juegos educativos.

2. CONSIDERACIÓN

- El usuario busca más información sobre la plataforma, sus características y beneficios.
- El usuario compara la plataforma con otras que también ofrecen soluciones similares en el mercado.

3. DECISIÓN

Los usuarios deciden utilizar la plataforma porque se sienten atraídos, ya que les ofrece una variedad de juegos y recompensa. En el juego se vive una experiencia alternativa día a día, y a su vez tienen la posibilidad de generar ingresos a través del juego. Asimismo, cada día en el juego habrá tareas que asumir de manera continua y así cumplir con la meta que el juego proporcione. Las ganancias que generen los harán sentir motivado a jugar teniendo el control de su monetización de una manera divertida. Por tanto, así muchos de estos usuarios crean grupos socializándose y acrecentando más el nivel de juego de una manera amistosa.

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES (EXPERIENCIA DE USUARIO)

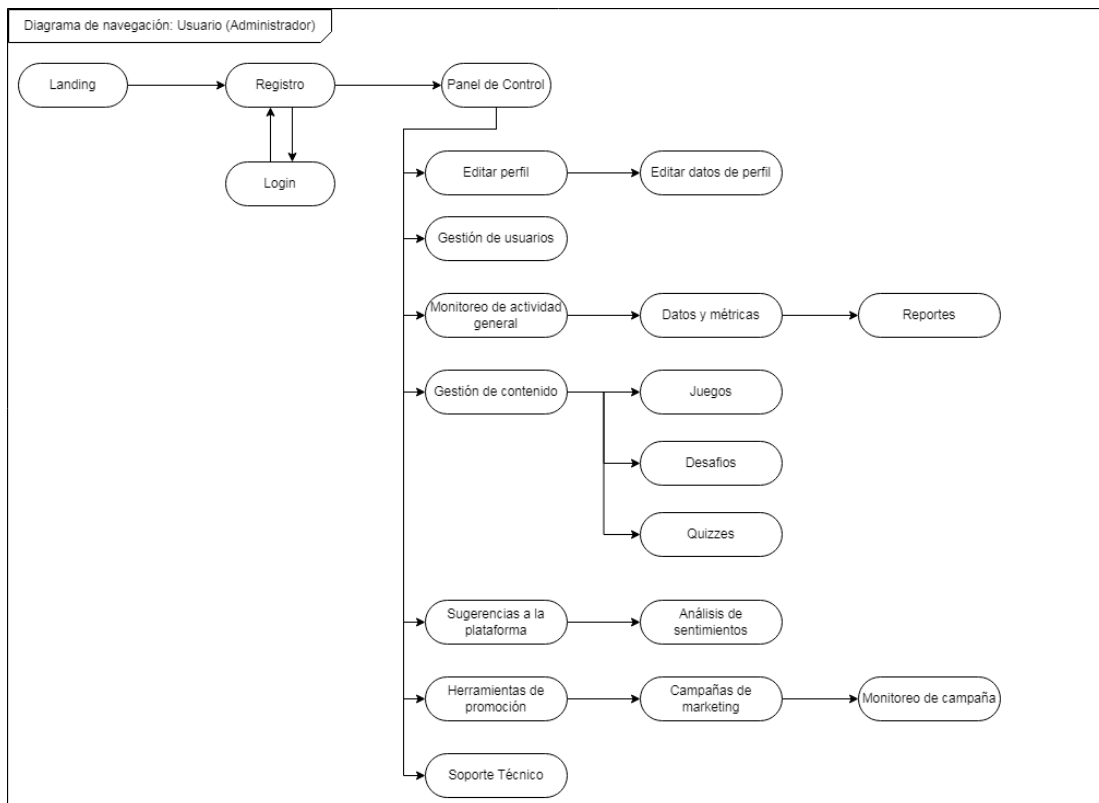
Administrador (experiencia de usuario)

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- El administrador se registra previamente en la plataforma.
- Inicia sesión con su cuenta.
- Al ingresar al sistema tendrá acceso a:
 - Gestionar usuarios:
 - Podrá visualizar el número de usuario que están activos en la plataforma y estadísticas generales.
 - Datos y perfil:
 - Gestionará sus datos y preferencias de usuario en la plataforma.
 - Panel de control:
 - Gestionará todos los procesos de la plataforma (métricas, usuarios en la plataforma, rendimiento de plataforma, gestión de contenido).
 - Monitoreo de actividad general:
 - Visualizará en tiempo real las métricas de la plataforma (Usuarios activos, rendimiento de la plataforma y panel de control).
 - Promoción y campañas de Marketing:
 - Ingresará al apartado de campañas.
 - Seleccionará Nueva Campaña.
 - Ingresará los detalles de la campaña.
 - Seleccionará crear campaña.
 - Recibirá notificación de éxito.
 - Gestión de contenido:
 - Ingresará al apartado de Gestión de contenido.
 - Podrá seleccionar añadir, ingresará datos de información.
 - Tendrá la opción de seleccionar modificar, ingresará los datos nuevos de información.
 - Podrá seleccionar eliminar, seleccionará un contenido y confirmará la acción.
 - En cualquiera de los casos recibirá notificación de éxito.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Sugerencias a la plataforma:
 - Recibirá notificación del usuario con sugerencias para mejorar su experiencia en la plataforma.
- Soporte técnico:
 - Ingresará a soporte técnico.
 - Atenderá solicitud y enviará respuesta al usuario.
- Análisis de sentimientos :
 - Ingresará a análisis de sentimientos.
 - Revisará la información.



[Ver Diagrama](#)

Marca (experiencia de usuario)

- La marca se registra previamente en la plataforma.
- Inicia sesión con su cuenta.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

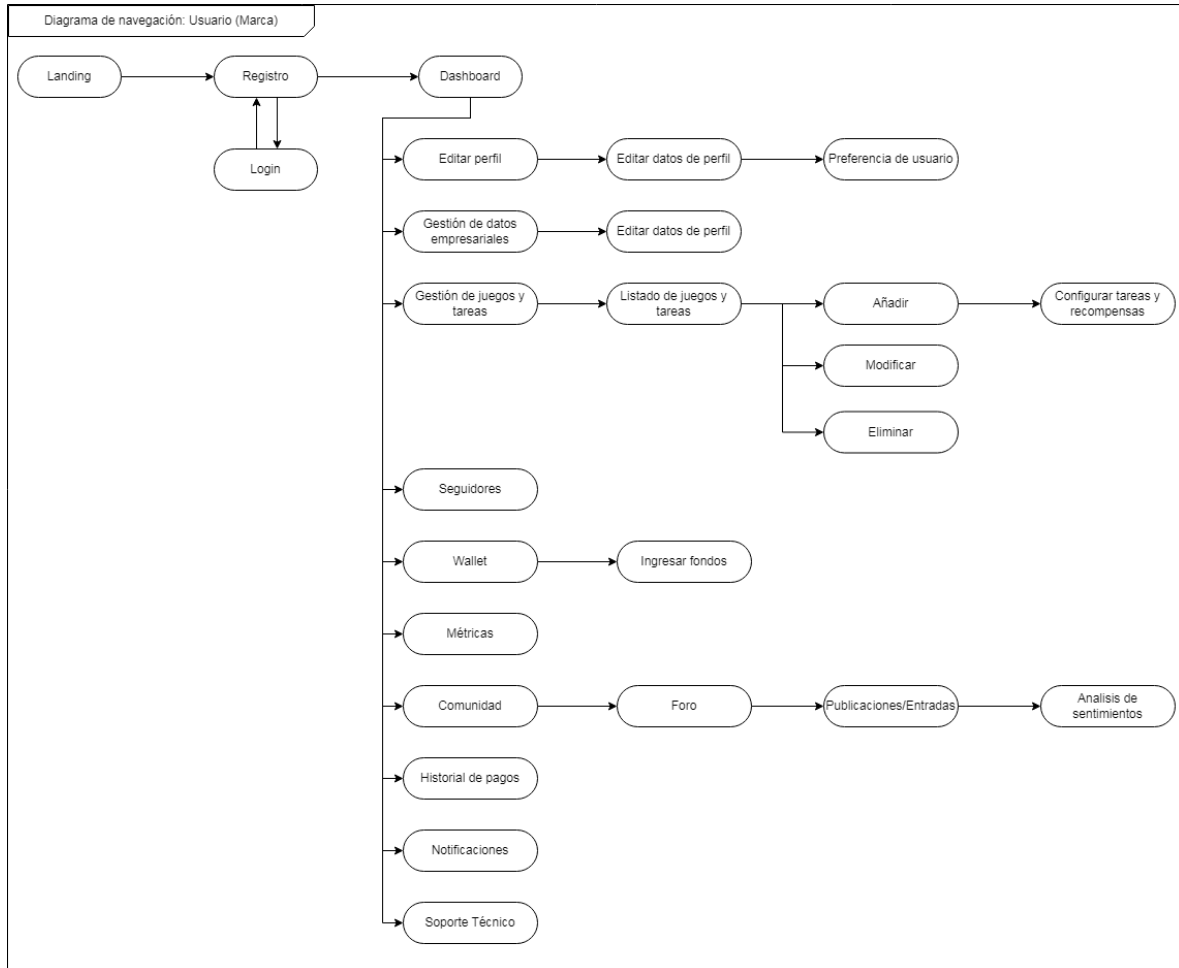
- Al ingresar al sistema tendrá acceso a:
 - Gestión de datos y perfil:
 - Gestionará sus datos y preferencias de usuario en la plataforma.
 - Gestión de datos empresariales:
 - Tendrá las opciones de crear y modificar datos de la marca: ingresará información como nombre, categoría y descripción.
 - Recibirá notificación.
 - Promoción y campañas de Marketing:
 - Ingresará al apartado de campañas.
 - Seleccionará Nueva Campaña.
 - Ingresará los detalles de la campaña.
 - Seleccionará crear campaña.
 - Recibirá notificación de éxito.
 - Tareas:
 - Visualizará las tareas disponibles.
 - Tendrá la opción de gestión de tareas.
 - Visualizará los usuarios activos en las tareas, tareas realizadas y métricas de usuarios que más dinero han generado.
 - También podrá crear tarea: visualizará formulario de configuración de la tarea. Ingresará los datos de la tarea (características, tareas, número de usuarios que pueden participar, dinero a pagar, tiempo límite).
 - Recibirá notificación.
 - Seguidores:

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Visualizará los usuarios activos en las tareas y la cantidad de dinero que han generado.
- Métricas:
 - Visualizará los datos de los usuarios activos en la plataforma, marcas con mejor puntuación (con más trabajos propuestos) y los usuarios que más dinero han generado.
- Wallet:
 - Visualizará los fondos disponibles.
 - Seleccionará cargar fondos.
 - Ingresará el monto a depositar y el método de pago.
 - Ingresará datos de pago.
 - Recibirá notificación.
- Crear campaña:
 - Ingresará al apartado de campañas
 - Visualizará el resumen de las campañas activas
 - Seleccionará crear campaña.
 - Ingresará los parámetros (configurará el contenido) y seleccionará enviar.
 - Enviará notificación al usuario.
- Historial de pagos:
 - Ingresará los parámetros (fecha y transacción).
 - Visualizará las transacciones realizadas y detalles.
- Soporte técnico:
 - Ingresará a soporte técnico.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Ingresará datos y tipo de solicitud.
- Recibirá del administrador la solución.
- Análisis de sentimientos :
 - Ingresará a análisis de sentimientos.
 - Revisará la información.



[Ver diagrama](#)

Usuario (experiencia de usuario)

- El administrador se registra previamente en la plataforma.
- Inicia sesión con su cuenta.
- Al ingresar al sistema tendrá acceso a:
 - Gestión de datos y perfil:

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Gestionará sus datos y preferencias de usuario en la plataforma.
- Perfil general:
 - Ingresará a perfil.
 - Visualizará el dinero ganado en tareas, wallet, empresas a las que sigue, logros conseguidos y recomendaciones del sistema.
- Realización de tareas:
 - Ingresará a tareas.
 - Visualizará la lista de tareas disponibles.
 - Seleccionará una tarea.
 - Visualizará detalles del reto y recompensa.
 - Realizará tarea.
 - Si la tarea no fue completada, el usuario recibirá una notificación indicando que la tarea fue perdida.
 - Si la tarea fue completada, se le actualizará el saldo de la billetera y recibirá una notificación.
- Juegos:
 - Ingresará a juegos.
 - Visualizará la lista de juegos disponibles.
 - Seleccionará un juego.
 - Visualizará detalles del juego y recompensa.
 - Realizará juego.
 - Si el juego no fue completado, recibirá una notificación indicando que el juego fue perdido.
 - Si el juego fue completado, se le actualizará el saldo de la billetera y recibirá una notificación.
- Crear grupo:
 - Seleccionará crear grupo.
 - Configuraré el nombre y descripción del grupo.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

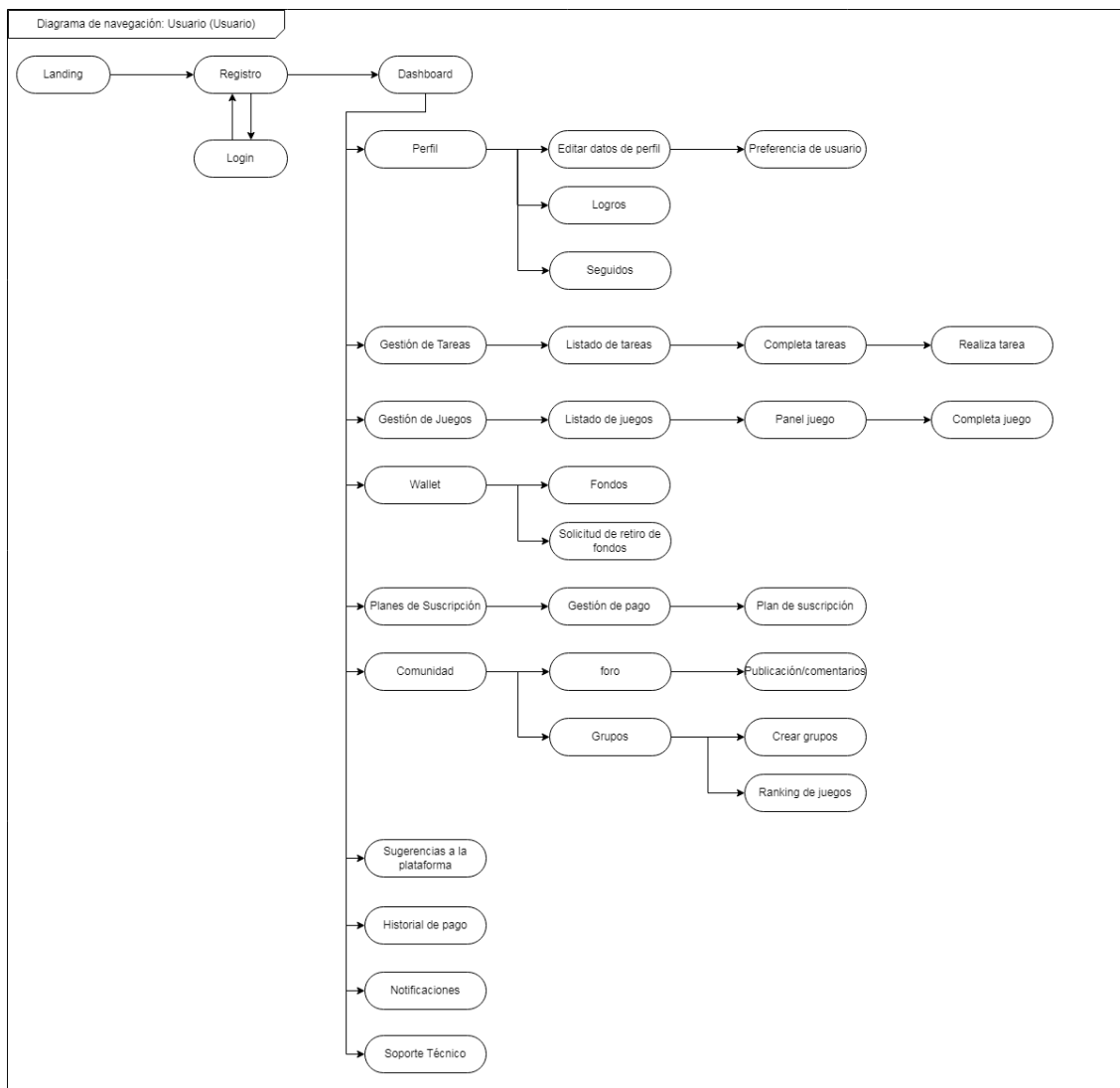
- Seleccionará tipo de grupo y establecerá las reglas del grupo.
- Personalizará la imagen de perfil.
- Podrá agregar miembros (seleccionará o aceptará miembros).
- Seleccionará crear.
- Los miembros involucrados recibirán notificaciones.
- Unirse al grupo:
 - Accederá a la sección de grupos.
 - Ingresará sus intereses.
 - Recibirá del sistema recomendaciones de grupos según sus intereses.
 - Seleccionará un grupo de su preferencia.
 - Enviará solicitud de membresía.
 - Si su solicitud es aprobada, accederá al grupo, leerá las reglas del grupo.
 - Podrá interactuar con otros usuarios y consultar el ranking del grupo.
 - Su contenido o comentario será publicado por el sistema.
 - Si su solicitud es rechazada, recibirá notificación de rechazo.
- Wallet:
 - Visualizará los fondos generados.
 - Seleccionará retirar fondos.
 - Ingresará monto a retirar.
 - Seleccionará método de retiro.
 - Visualizará resumen de la transacción.
 - Confirmará la solicitud.
 - Se le actualizará el saldo de la billetera y recibirá notificación.
- Recomendaciones:

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Recibirá recomendaciones de tareas y empresas según sus preferencias.
- Suscripción de planes:
 - Ingresará al apartado de planes.
 - Seleccionará el plan.
 - Visualizará detalles del plan y pago.
 - Gestionará el pago.
 - Recibirá notificación con confirmación del pago y beneficios del plan.
- Sugerencias a la plataforma:
 - Ingresará la opinión para mejorar la experiencia de usuario.
 - Revisará la información.
- Preferencias de usuario:
 - Ingresará al sistema.
 - Visualizará opciones de preferencias de usuario.
 - Seleccionará sus preferencias.
 - Visualizará recomendaciones y las revisará.
- Historial de pagos:
 - Ingresará los parámetros (fecha y transacción).
 - Visualizará las transacciones realizadas y detalles.
- Soporte técnico:
 - Ingresará a soporte técnico.
 - Ingresará datos y tipo de solicitud.
 - Recibirá del administrador la solución.
- Comunidad:
 - Ingresará a comunidad.
 - Visualizará publicaciones y temas existentes.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Podrá seleccionar crear foro.
- Ingresará detalles del foro y escribirá contenido.
- Seleccionará publicar y recibirá notificación de éxito.
- También tendrá la opción de seleccionar participar.
- Seleccionará una publicación y luego comentar.
- Ingresará comentario y lo publicará.
- Recibirá notificación de éxito.



[Ver diagrama](#)

5. FIDELIZACIÓN

Esto se crea, cuando el clima global del juego va mucho más allá que un simple juego. De manera que cuando se combinan herramientas entre los usuarios, se convierten en más atractivos, ya que se generan recompensas virtuales dependiendo del desafío. La posibilidad de generar ingresos reales a través del juego añade un incentivo adicional que fomenta la inversión de tiempo y esfuerzo. Es por ello que, cuando un usuario combina herramientas del juego con otro usuario de la plataforma, se sienten más motivados y comprometidos que hace que se vuelvan constantes, creando un vínculo social donde permite la interacción y la creación de nuevas comunidades motivada a jugar. Esto es para que la experiencia al jugar sea gratificante y personalizada, logrando que los usuarios se sientan más valorados y retornen a la plataforma cada vez cuando se quiera.

6. PROMOCIÓN

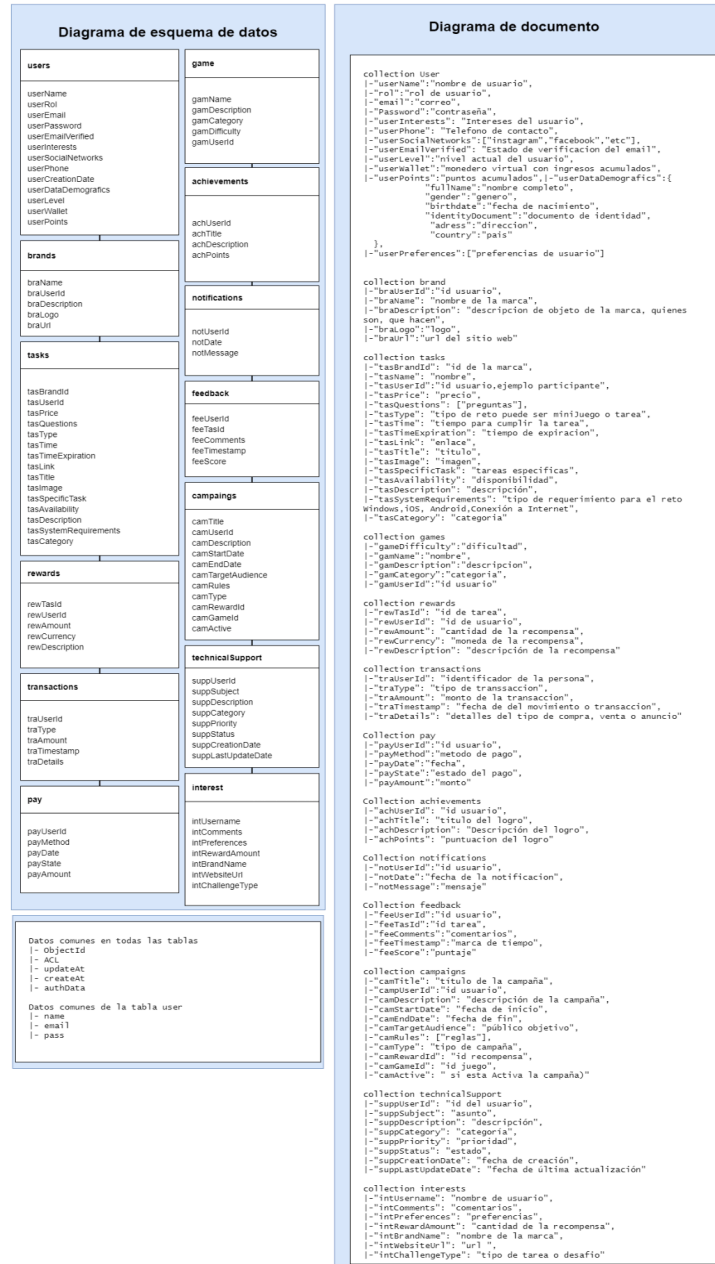
La promoción radica en la experiencia que se ofrece. Cuando el jugador tiene la satisfacción de llegar a la meta, y ganar recompensas, es normal que quiera compartir o interactuar con una comunidad que realmente esté apasionada. Por ende, cuando reciben ingresos reales se le proporciona un incentivo donde pueda compartir con otros más usuarios, llevando a cabo el crecimiento exponencial de la plataforma.



PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

DIAGRAMAS DE DOCUMENTO Y DE ESQUEMA DE DATOS (VERSIÓN 2)

#006 PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO



Descripción del diagrama: Se actualizó el diagrama de documento y el esquema de datos para alinearse con la nueva arquitectura de la base de datos, basada en mongoDB. La actualización del stack tecnológico reemplazó la antigua estructura relacional, optimizando el manejo de los datos.

[Ver diagrama](#)

ESQUEMA DE DATOS EN FORMATO JSON.

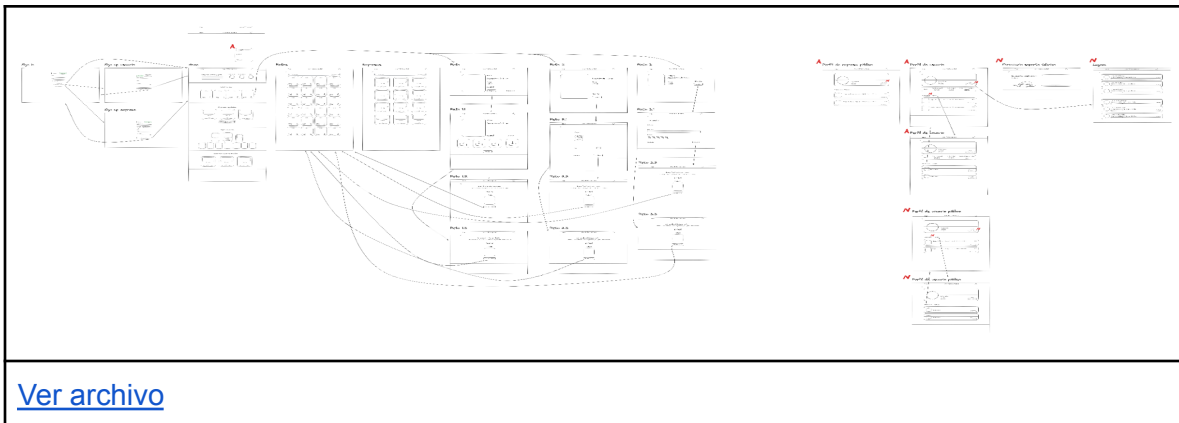
Debido a la complejidad del esquema de base de datos, se optó por solo incluir un enlace hacia este

[Ver esquema.](#)

FLUJO DE PANTALLAS

FLUJO USUARIO

- Landing.
- Registro/Login.
 - Dashboard
 - Perfil - Editar datos de perfil - Últimos tareas - Seguidos - Montos.
 - tareas - Descripción - Resultados - Más tareas.
 - Empresas - Descripción - tareas a ofrecer - Tareas - Recargas - Encuestas - Evaluaciones.
 - Logros - Logros alcanzados.
 - Servicio técnico.
 - Reportes - Sistema de recompensas - Retroalimentación - Análisis y seguimiento.



FLUJO EMPRESA

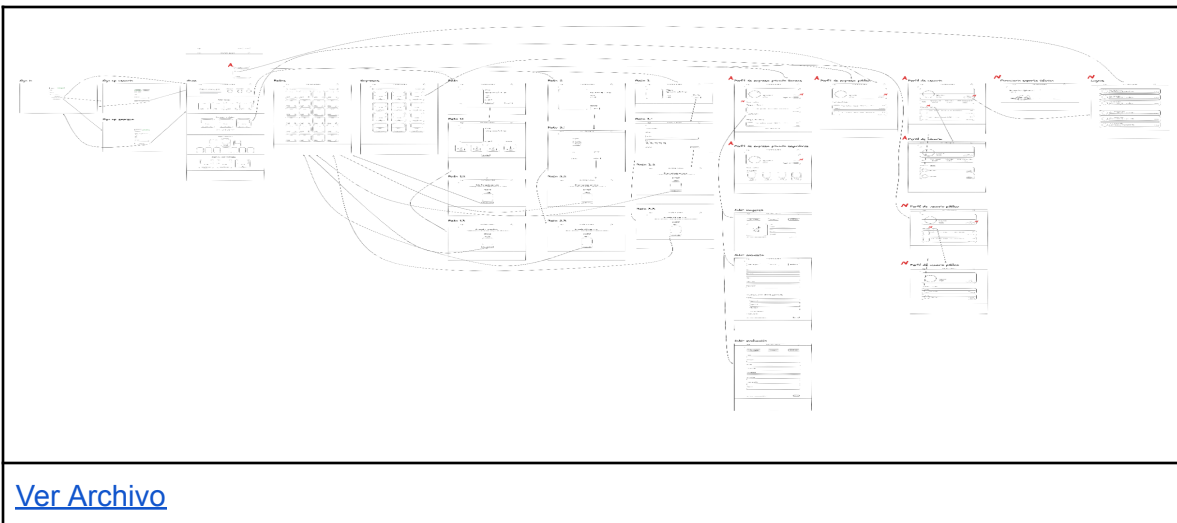
- Landing.

PERSONALIZACIÓN Y MONETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Registro/Login.
 - Dashboard
 - Perfil empresa - Tareas - Nuevas tareas - Subir imágenes - Subir encuestas - Subir evaluación.
 - Gestión de usuarios - Perfiles.
 - Reportes - Retroalimentación - Análisis y seguimiento



FLUJO COMPLETO DE PANTALLAS



DISEÑO UX

[Acceso a la carpeta](#)

DISEÑO UI FIGMA

[Acceso a la carpeta](#)