



# Acción 3

---

Incluir gamificación al mercado



El término “Gamificación” es bastante reciente, su primer uso documentado data del año 2008 (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). Este concepto de origen anglosajón, Gamification, comenzó a utilizarse en los negocios para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción. Aunque la idea de usar el pensamiento y los mecanismos del juego para persuadir a la audiencia no es del todo nuevo, esta tendencia se potenció con el uso de medios digitales (Zichermann y Cunningham, 2011).



# ¿Qué van a hacer?

Incluir estrategia de gamificación en el modelo de negocio.

\*\*\*Tengan en cuenta que el modelo de negocio planteado en el CANVAS puede tener variaciones y está bien! La idea es mejorar las versiones.

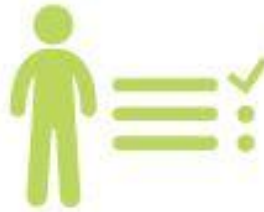
Redacten o diagramen la estrategia como mejor consideres. Tengan en cuenta las siguientes ayudas.



Aquí algunos ejemplos:

- Burger master: <https://goo.gl/da944D>
- Medellín y Bogotá: <https://goo.gl/M1keBf>
- Referencia Burguer máster: <https://goo.gl/gevR9o>
- Pizza master: <https://goo.gl/7S7bQ5>
- Foursquare: <https://goo.gl/di2LxR>
- DIM: Todos en uno: <https://goo.gl/zwQ1dX>





### Metas y objetivos

Generan motivación al presentar al jugador un reto o una situación problemática por resolver. Ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes.

Elementos del juego:

*Retos, misiones, desafíos épicos.*



### Reglas

Están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son sencillas, claras y muchas veces intuitivas.

Elementos del juego:

*Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.*



### Narrativa

Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa.

Elementos del juego:

*Identities, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.*



### Libertad de elegir

Dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como a diferentes maneras de lograr los objetivos.

Elementos del juego:

*Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.*



Elementos del juego:

*Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.*





### Libertad para equivocarse

Anima a los jugadores a experimentar riesgos sin causar miedo o daño irreversible. Propicia la confianza y participación del estudiante.

Elementos del juego:

*Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.*



### Recompensas

Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo; permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.

Elementos del juego:

*Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, ítems de acceso, poderes limitados.*



### Retroalimentación

Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.

Elementos del juego:

*Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.*



### Estatus visible

Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.

Elementos del juego:

*Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.*



Elementos del juego:



Elementos del juego:

*Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.*

Elementos del juego:



## Cooperación y Competencia

Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes o mejor que ellos. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus oponentes.

### Elementos del juego:

*Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.*



## Restricción de tiempo

Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.

### Elementos del juego:

*Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.*



## Progreso

Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.

### Elementos del juego:

*Tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.*



## Sorpresa

Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.

### Elementos del juego:

*Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.*



de progreso y acceso a contenido bloqueado.  
niveles, puntos de experiencia, barras  
de progreso y acceso a contenido bloqueado.

### Elementos del juego:

Recompensas aleatorias, huevos  
de pascua (características ocultas),  
eventos especiales.