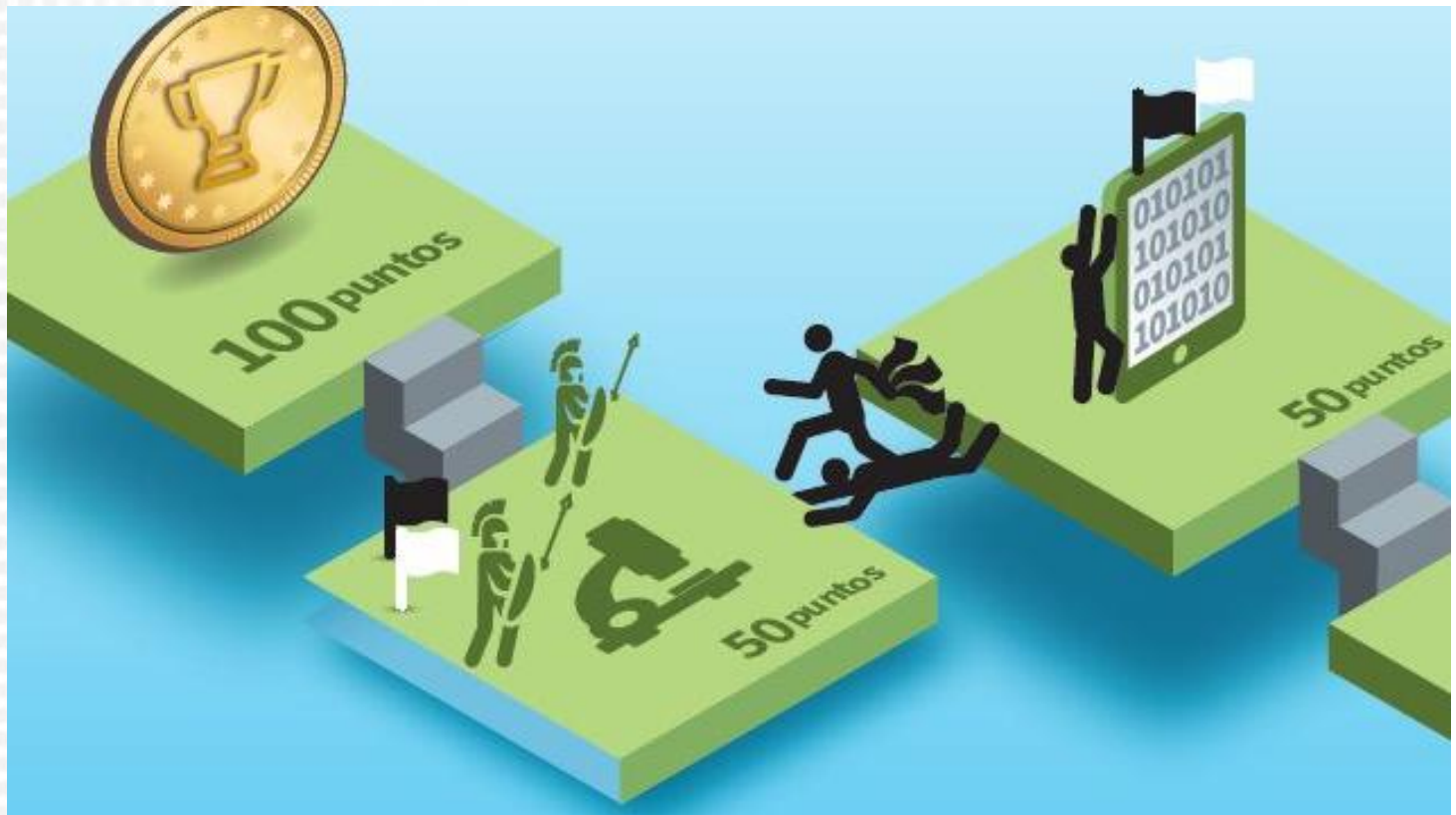


La gamificación para la innovación social



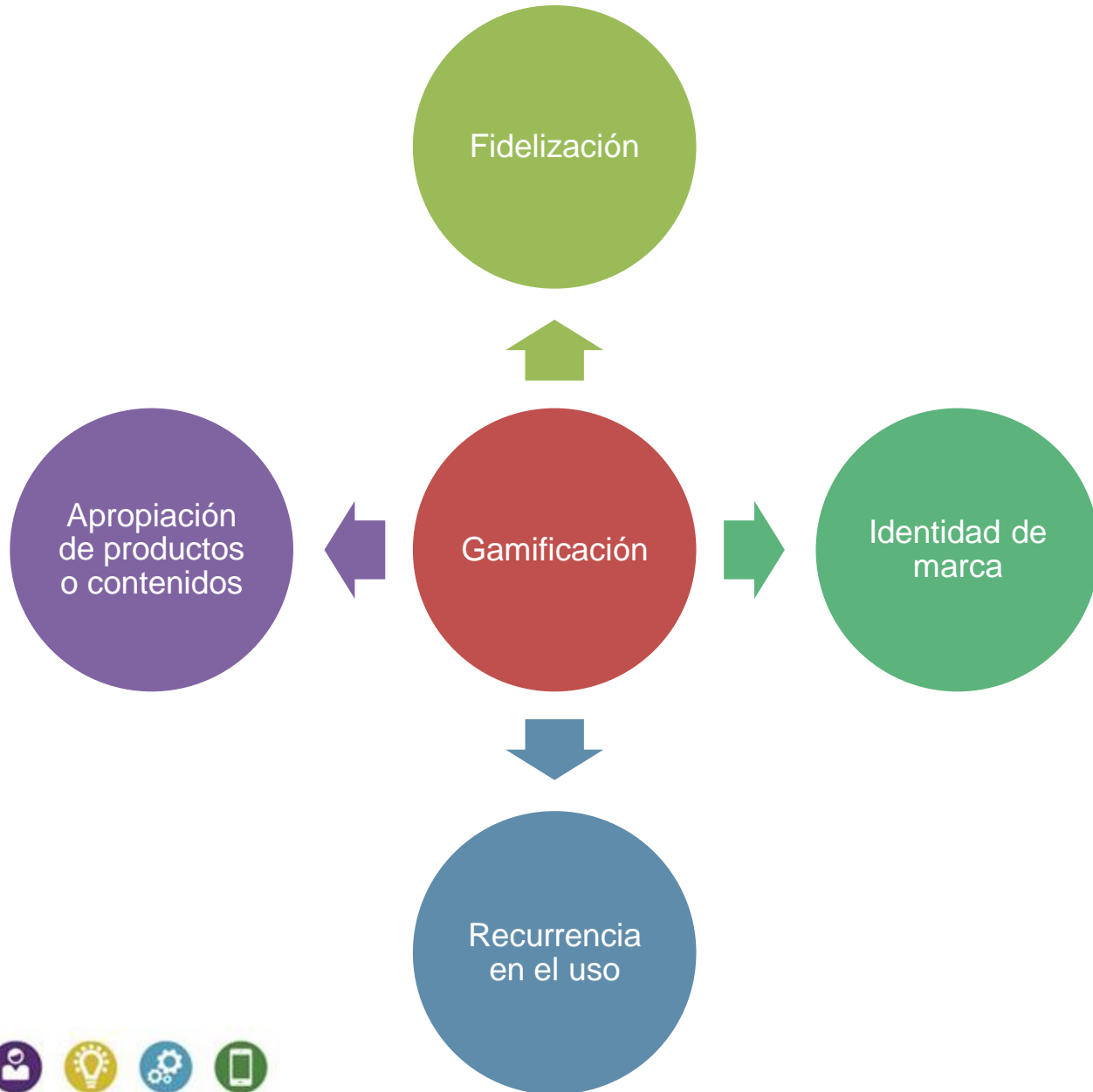


Hacia una definición:

La aparición del termino “Gamificación” es bastante reciente, su primer uso documentado data del año 2008 (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011), en hacia el 2011 - 2012 comienza a sectores empresariales y productivos.

La gamificación, comenzó a utilizarse en marketing para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción.







ELEMENTOS DEL JUEGO

0000459



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 diferentes maneras de lograr los objetivos.

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, items 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: 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.

Elementos del juego:

Elementos del juego: insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.





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.








Elementos del juego:

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

Elementos del juego:

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

Beneficios para clientes

-  Atención preferencial
-  Regalo de cumpleaños
-  Ofertas en tus marcas favoritas
-  Agenda tu cita
-  Invitaciones a eventos

Ciente Preferencial <i>Silver</i>	Ciente Preferencial <i>Gold</i>	Ciente Preferencial <i>Platinum</i>	Ciente Preferencial <i>Black</i>
		★ ★	★ ★ ★
		★ ★	★ ★ ★
★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
		★ ★ ★	★ ★ ★
	★	★ ★	★ ★ ★
Ver alianzas	Ver más	Ver más	Ver más



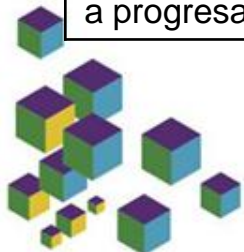
LÍNEA DE ASCENSO: AVENTURAS PARA SCOUTS



A
V
E
N
T
U
R
A
S



Componentes: Son las implementaciones específicas de las mecánicas y dinámicas, este está compuesto por elementos como	Mecánicas. Permiten que la acción progrese	Dinámicas. Son los elementos más conceptuales, conforman la estructura oculta del juego y crean el contexto en el que se enmarca.
<ol style="list-style-type: none">1. Logros.2. Avatares.3. Coleccionables.4. Peleas de jefe.5. Objetos utilizables6. Combate.7. Contenido desbloqueable.8. Regalos.9. Rankings.10. Niveles.11. Puntos.12. Búsquedas. Pequeñas misiones con significado.13. Grafo social. Interacción entre personas con diferentes roles.14. Equipos.15. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar.	<ol style="list-style-type: none">1. Retos.2. Oportunidades.3. Cooperación.4. Competición.5. Feedback (retroalimentación). Información que permite al jugador ver su progreso en tiempo real.6. Adquisición de recursos.7. Recompensas.8. Transacciones.9. Turnos.10. Estados de bonificación. Tiempo limitado durante el cual se obtienen ventajas momentáneas.	<ol style="list-style-type: none">1. Limitaciones. Los juegos tienen restricciones que limitan la libertad, por lo que fomentan la creatividad.2. Emociones.3. Narrativa. Es la historia que une las piezas del juego.4. Sentido de progresión y de mejora.5. Relaciones. Amigos, compañeros de equipo, rivales.

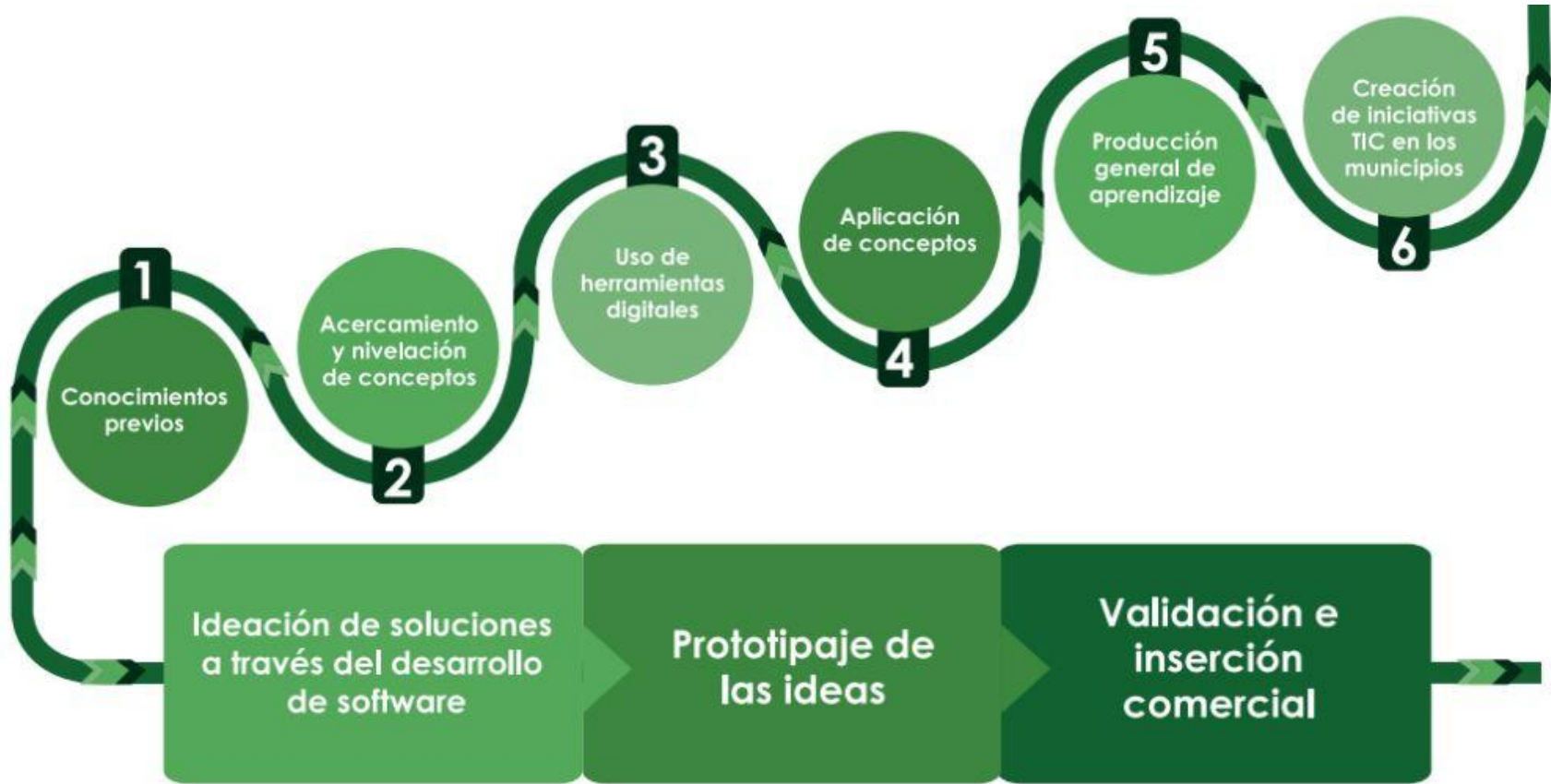














¿Como hacerlo?

1. Establecer objetivos de aprendizaje a implementar
2. Segmentar el público al cual va dirigido
3. Definir las reglas del juego,
4. Trazar un adelanto progresivo o línea de ascenso
5. Símbolos o insignias de progresión
6. Ranking
7. Retroalimentación







Código 1 	Código 2   	Código 3 
<ul style="list-style-type: none">Creación de la Industria Creativa.Registro en la red Industria Creativa.Diseño de logo.	<ul style="list-style-type: none">Mi primer desarrollo para Android.Mi primera página web.	<ul style="list-style-type: none">Exploración del entornoIdeación de solucionesDefinición de propuestas
Código 4 	Código 5   	Código 6   
<ul style="list-style-type: none">Bocetos gráficos.Elección de identidad gráfica.Diseño de elementos.	<ul style="list-style-type: none">Construcción interfaz gráfica preliminar.Programación con funciones básicas.Investigación de mercado.	<ul style="list-style-type: none">Construcción interfaz gráfica final.Programación con funciones avanzadas.Aliados estratégicos y posibles clientes.



CONEC4 (Privado)



280 Puntos / Puesto 1

 CHIGORODÓ  Servicios

 ytpl_11@hotmail.com

"Dedicados al desarrollo de Apps, que faciliten el trabajo a las diversas comunidades."

Códigos



Top 10





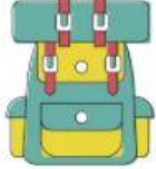



















Nº	Club	Ptos
1	CONEC4	280
2	our juvenile style	230
3	CLAP	230
4	Agricultural	180
5	creative product	150
6	App S.P.	130
7	TheGamerS	100
8	D.A.M.M INC.	100
9	Byte Apps	100
10	the cave	100

[Ver Ranking](#)







 <p>SINEDU SICT</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Reciclemos TourDigital</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>TransRural San Vico Creative Friends</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Girartour Experiment App</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>ExplorAnza Servicio al cliente</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Ayudame Servicios app</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Tourcurume Tourcurume</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Boletín I.E.E YIPEXS</p> <p>GRATIS</p>
 <p>EducApp Indusmart</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Transport Security Agricultural</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Capullos de Oriente Abejorral La Loma</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Atractivos de Jardín Atractivos del Jardín</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>El Samán Hispania El Samán</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Mi Tabla Periodica Creando sonrisas</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Violencia no mas Servicio al cliente</p> <p>GRATIS</p>	 <p>CultiApp Ecologia</p> <p>GRATIS</p>
 <p>Mi Biblioteca Neutral Style</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Supermaticos Creando sonrisas</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Recetas Paisas Tourcurume</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Memory Homework CREDISOL</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>EstudiApp The Gamers Tamesis</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Emergency Police Emergency Police</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>EduApp K-Nuclear Colombia</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>SexDucate Industria RubikTec</p> <p>GRATIS</p>

