COORDINACIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN

UNIVERSIDAD DE COLIMA

EDUCACIÓN CON RESPONSABILIDAD SOCIAL

RED CGTI

#COMPARTECONOCIMIENTO

Cátedra i+TI

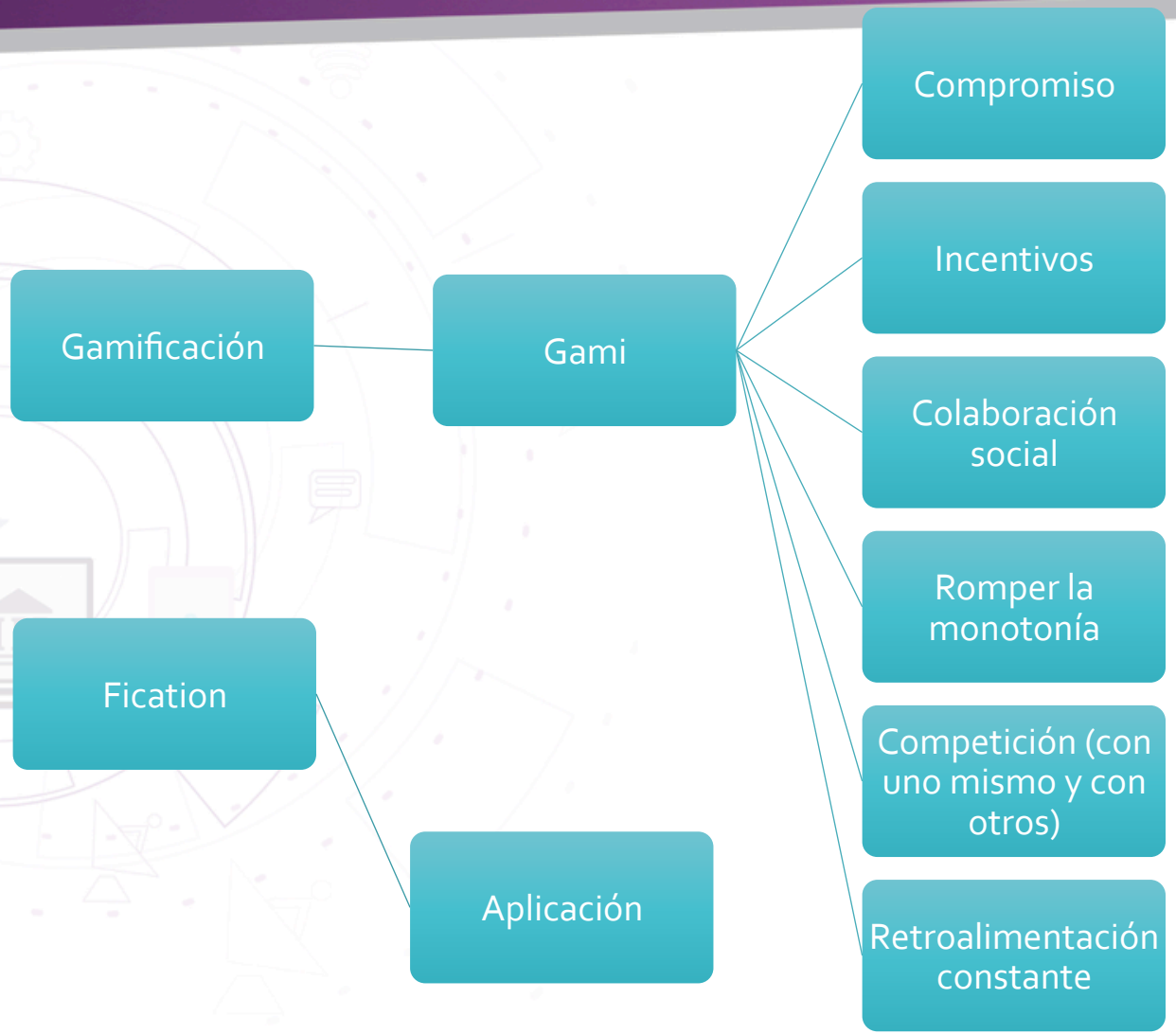
#EXPANDETUMENTE

Gamificación

Juan José Contreras Castillo

¿Qué es la gamificación?

Es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación



Características generales

- Puede estar presente en muchos tipos de disciplinas, como el marketing, la educación, la psicología…
- Permite crear y consolidar compromiso por parte de los miembros de una comunidad
- Es un elemento para consolidar relaciones interpersonales
- Tiene su base en mecánicas de juego
- Hay que establecer claramente cuales actividades pueden ser gamificadas y cuales serán los objetivos a alcanzar

Elementos de juego

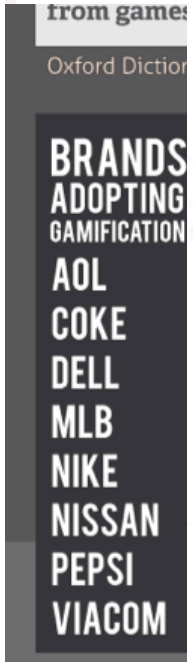
¿Por qué estudiar la gamificación?

- La gamificación pretende introducir estructuras provenientes de los juegos en contextos no lúdicos para, por ejemplo, convertir una actividad aburrida en una que motive a la persona a participar en ella y recibir premios o recompensas

¿Quién gamifica?

Microsoft	Axa	USA Networks
Nike	FourSquare	Yelp
SAP	Cisco	Verizon
AmericanExpress	DELL	Samsung

Panorama de la gamificación



Categorías y ejemplos

- **Externo**
  - Mercadeo
  - Ventas
  - Fidelización de clientes
- **Internas**
  - Prácticas de recursos humanos
  - Mejora de la productividad y compromiso de los trabajadores
  - *Crowdsourcing* o colaboración de personas para obtener la opinión sobre un tema
- **Cambios de comportamiento en grupos para alcanzar un objetivo**
  - Salud y bienestar
  - Educación
  - Medio ambiente
  - Finanzas personales

STEPS: 1 2 3 4
this week's featured challenge
PLAY THE NEWEST PSYCH INTERACTIVE OFFICE GAMES:
PRETZEL SLINGSHOT AND PRETZEL FOOTBALL!
200 POINTS
badges to collect..
psych
game challenges
50 POINTS
Play an all-new Find the Famous Pineapple!
25 POINTS
Find Gus' Postcard from Area 51 in Shawn's Shoebox
100 POINTS
Watch Steve, Kelly and Chris answer Fan Questions in the Psych Countdown Calendar
leaderboard
#1
MockTurtle
#2
jezziebeth
#3
Khaos

CLUB PREMIER

Español

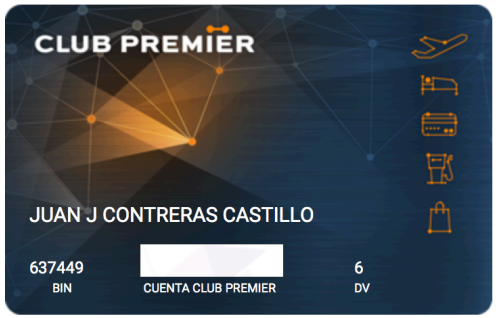
Contacto

¡Hola Juan J!

Cierra sesión

No. de Cuenta: [redacted] Saldo: 7,673 Puntos Premier

ACUMULA | UTILIZA | PROMOCIONES | CONÓCENOS | MI CUENTA | CORPORATIVO | AEROMÉXICO | ?



Mi saldo es de:

7,673 Puntos Premier

Tienes 0 Puntos calificables para nivel Clasico

MI CUENTA Club Premier:

PERFIL
Actualizar mis datos

TARJETA CLUB PREMIER
Entrega o reposición

ACREDITACIÓN RETROACTIVA
Solicitar mis Puntos Premier

ESTADO DE CUENTA
Ver movimientos por mes

ACUMULACIONES
Mi gráfica de acumulación

NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN PERSONAL
Recuperar mi NIP

¿Qué aprendimos?

- La gamificación puede **motivar**
- Tiene **aplicaciones en muchos ámbitos**, tanto internos, externos y de modificación de comportamiento.
- Involucra muchas **técnicas**.

¿qué NO es gamificación?

- Hacer que **todo sea un juego**
- **Cualquier juego** en el lugar de trabajo o de estudio
- Cualquier juego en los negocios
- Simulaciones (aunque constituyen juegos serios)

¿qué SI es gamificación?

- Escuchar y aprender lo que **los juegos pueden enseñarnos** para adaptarlo a nuestro contexto

- **Aprender** del diseño de juegos (psicología, Administración, Mercadotecnia, economía, educación)

- Disfrutar la **diversión**

Los participantes son jugadores

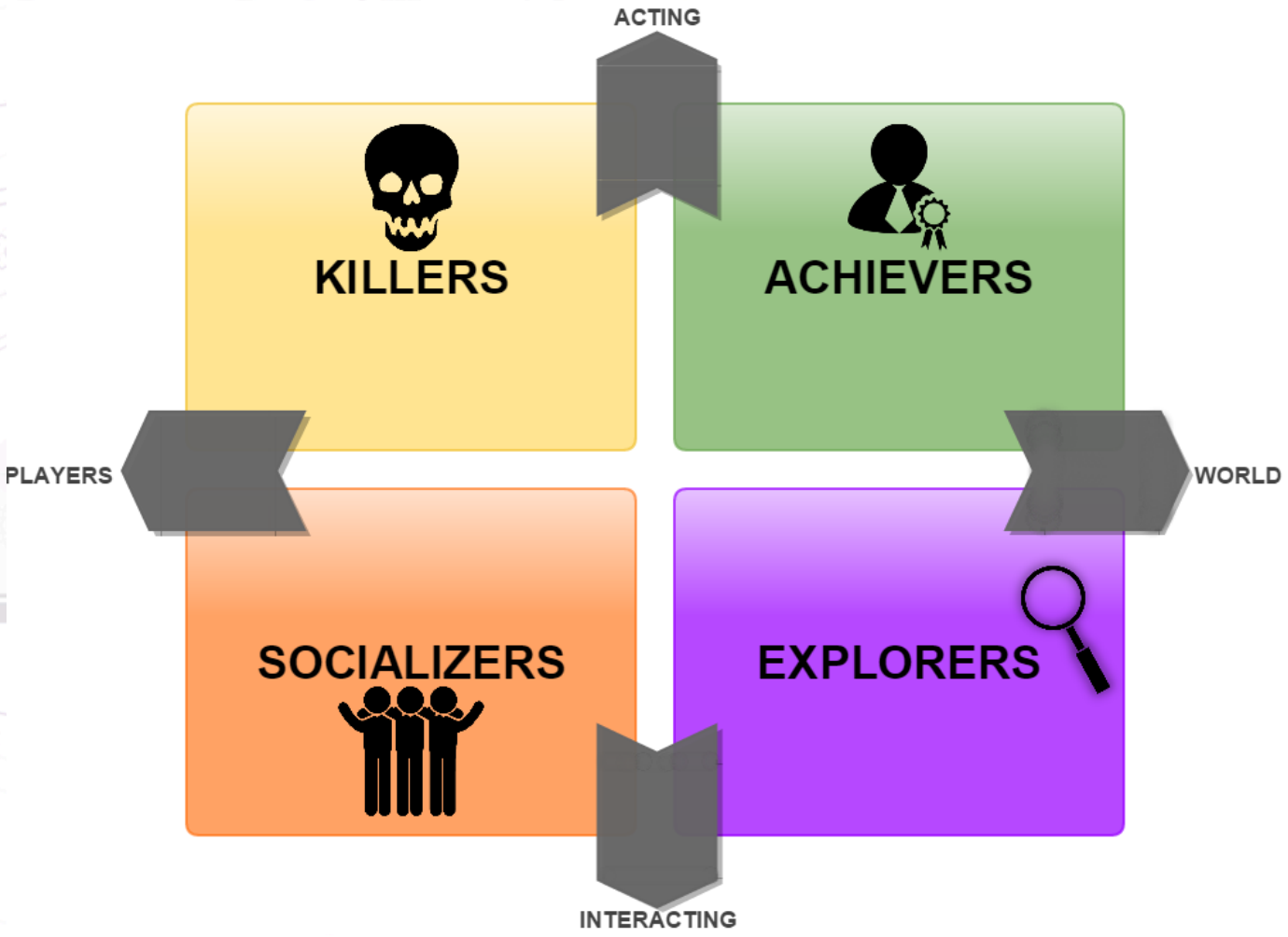
- Clientes, empleados, estudiantes, población objetivo
  - Los jugadores son el **eje central** del juego
  - Los jugadores tienen una sensación de **autonomía / control**
  - Los jugadores **juegan**

El objetivo es:
Hacer que los jugadores jueguen
y se mantengan jugando

¿Qué cosas son divertidas?

- Ganar
- Resolver problemas
- Explorar
- Trabajo en equipo
- Triunfar
- Reconocimiento
- Recolectar
- Sorpresas
- Imaginación
- Personalización

Tipos de jugadores



El punto de los puntos

- Mantener un record
- Determinar ganadores
- Conectar con las recompensas
- Proporcionar retroalimentación
- Despliegue de progreso
- Datos para el diseñador del juego
- Consumible

Medallas e identificadores

- Representaciones de los logros
- Flexibilidad
- Estilo
- Signo de importancia
- Credenciales
- Colecciones
- Estatus social

Comparativas y clasificaciones

- Rankeo
  - Retroalimentación en las competencias
- Clasificaciones personalizadas
  - Relacionadas con los amigos
- PELIGRO

Comparativas y clasificaciones

- Rankeo
  - Retroalimentación en las competencias
- Clasificaciones personalizadas
  - Relacionadas con los amigos
- PELIGRO

Dinámicas de juego

- Recompensa
- Reconocimiento
- Competición
- Juego cooperativo
- Altruismo

Muchas gracias por su atención

Juan José Contreras Castillo
Profesor Investigador
Facultad de Telemática
juancont@ucol.mx
Tel: 312 31 61075