

# GAMIFICACIÓN



## CLAVES DE LA GAMIFICACIÓN

- ❖ Motivaciones
- ❖ Elección de Dinámicas
- ❖ Elección de Mecánicas
- ❖ Componentes del juego
- ❖ Jugadores
- ❖ Métricas de evaluación y medición



Responden a la pregunta  
¿De qué va este juego?



- Recolectar
- **Correr**
- Misterios
- **Estrategia**
- Resolver puzzles
- **Competir**
- Comprar

Son los procesos básicos que hacen progresar la acción y que llevan a que el jugador se involucre.

Las dinámicas son aspectos panorámicos del sistema gamificado que debemos tomar en cuenta y gestionar, pero no lo podemos introducir en el juego

Utilizamos las mecánicas para llevar a cabo una dinámica

# DINAMICAS DE JUEGO





## DINÁMICAS

Se encuentran ligadas a los deseos, necesidades e inquietudes humanas que construyen la motivación de los usuarios. Son aspectos más globales que las mecánicas de juego.

Restricciones

Emociones

Narración

Progresión

Relaciones.



## MECÁNICAS

Las mecánicas se utilizan para IMPLEMENTAR DINÁMICAS de juego con el fin de incentivar los deseos naturales de las personas.



Competir



Alcanzar metas



Status

**DESAFÍOS** Puzzles u otras tareas que requieren un esfuerzo para resolverlas

Azar, dados,.. Establece un elemento aleatorio a las posibilidades del juego **SUERTE**

**COMPETICIÓN** Un jugador o grupo gana y otro pierde

Los jugadores deben trabajar juntos para conseguir un objetivo compartido **COOPERACIÓN**

**RETRO-ALIMENTACIÓN** Información de cómo lo está haciendo el jugador

Obtención de elementos útiles o coleccionables **ADQUISICIÓN DE RECURSOS**

**RECOMPENSAS** Beneficios otorgados por realizar una determinada acción o conseguir un cierto logro

Comercio entre jugadores **TRANSACCIONES**

**TURNOS** Participación secuencial por parte de jugadores

Objetivos que hacen que el jugador o grupo sea ganador. **OBJETIVOS DE VICTORIA**



**Son los procesos básicos que hacen progresar la acción y que llevan a que el jugador se involucre.**

**La forma que tiene el jugador de relacionarse con el juego**





## MÉTRICAS

Diseñada pensando en el usuario, en el jugador, en sus motivaciones,  
con el fin de estimular el compromiso

**Reciente**

**Frecuencia**

**Duración**



**Viralidad**

**Popularidad**



## COMPONENTES DEL JUEGO

Formas o maneras concretas de conseguir los objetivos de las dinámicas y mecánicas de juego

Logros

Avatares

Insignias

Luchas con  
el jefe

Colecciones

Combate

Desbloqueo  
de contenido

Regalos

Tablas de  
Clasificación

Niveles de  
progresión

Puntos

Equipos

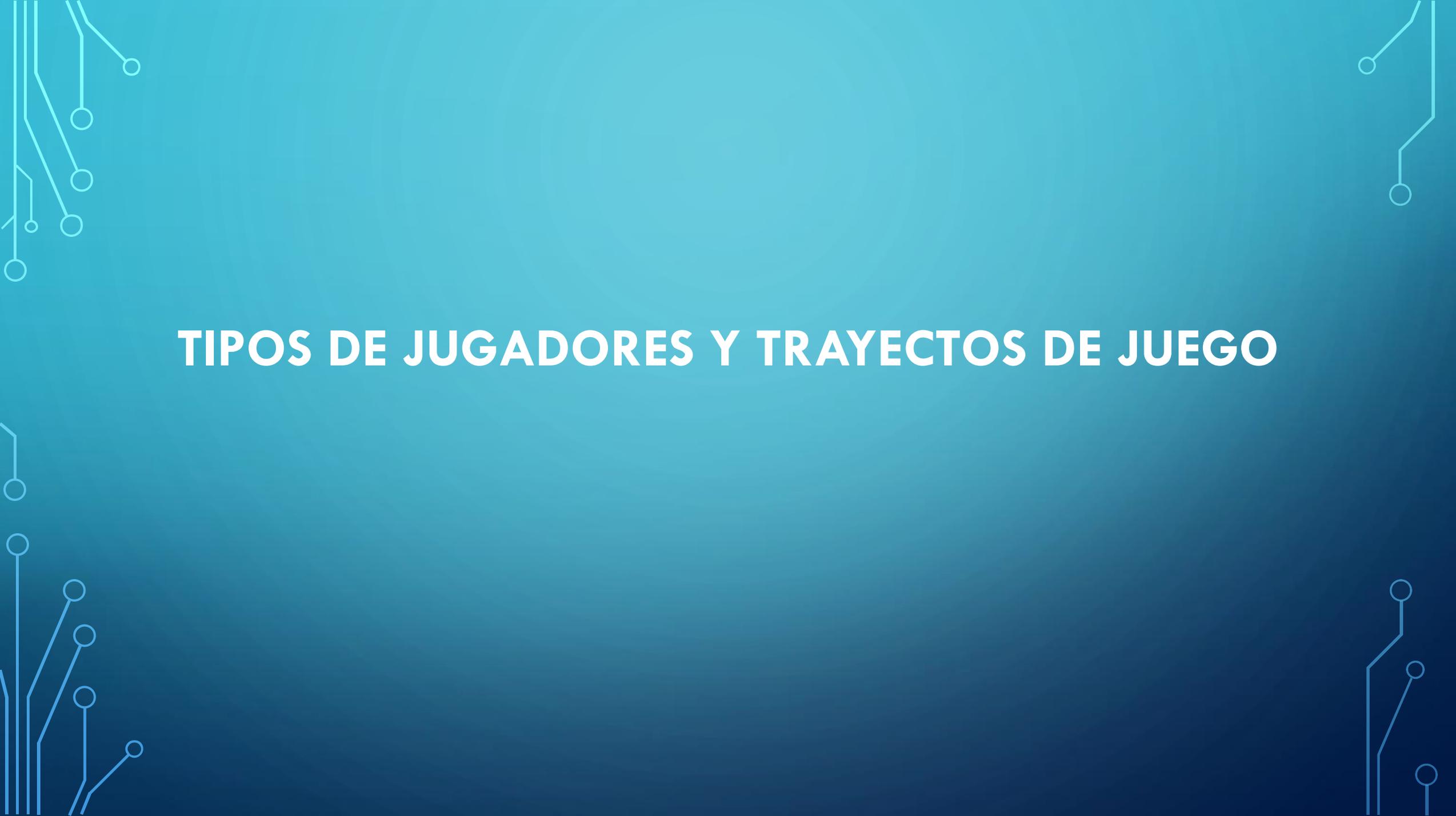
# DESEOS PRIMARIOS QUE SATISFACEN UNA DETERMINADA MECÁNICA DE JUEGO

Mecánicas de juego

Deseos humanos

	Premio	Estatus	Logro	Auto-expresión	Competición	Altruismo
Puntos	■	■	■		■	■
Niveles		■	■		■	
Desafíos	■	■	■	■	■	■
Bienes Virtuales	■	■	■	■	■	
Clasificaciones					■	■

■ Otras áreas afectadas

The background is a dark blue gradient. In the corners, there are white line-art graphics resembling circuit boards or neural networks, with lines connecting to small circles.

# TIPOS DE JUGADORES Y TRAYECTOS DE JUEGO

# ¿POR QUÉ ES ÚTIL SABER QUÉ TIPO DE JUGADOR ERES?

- Como manager, administrador, docente , entender qué tipo de jugador eres tú o qué tipo son los miembros de tu equipo o estudiantes es indispensable pues **ayudar a gestionar las relaciones interpersonales que se establecen en ambientes laborales** con el objetivo de motivar y optimizar la comunicación.
- Aunque estas clasificaciones **definen los rasgos comunes de cada tipología de jugador**, hay que tener en cuenta que **no son compartimentos estancos**.
- Dentro de una misma clasificación, una persona puede tener rasgos de más de un tipo de usuario. Es lo más normal, ya que las personas somos complejas y **podemos reaccionar de formas distintas** en función de la situación, del juego o de los compañeros con los que estemos jugando.
- Actualmente hay varias clasificaciones de jugadores. Teniendo en cuenta que las categorías que establecen no son estancas, vamos a ver en detalle dos de las más extendidas: **la taxonomía de Bartle y la clasificación de Andrzej Marczewski**.

# TAXONOMÍA DE BARTLE

A principios de los 2000, el inglés Richard Bartle estableció la siguiente clasificación de jugadores de videojuegos partiendo de dos ejes: la preferencia entre **relacionarse con otros jugadores o hacerlo con el mundo del juego (eje de relación)**; y la preferencia entre **acción o interacción (eje de competencia)**.



## • **Triunfadores**

- Los triunfadores prefieren relacionarse con el mundo del juego y la acción.
- Lo hacen **cumpliendo objetivos y superando logros concretos.**
- Son lo que en la escuela querían coleccionar todos los cromos o completar las carreras en tiempo récord.
- Al comportarse de este modo, **buscan obtener estatus** dentro de la comunidad o el equipo.
- Se detecta a un triunfador en **alguien independiente y enfocado al éxito.**
- Hay que guiarlos para que sean motor y empuje para que el grupo triunfe y no se conviertan en un llanero solitario que sólo busque su triunfo individual.
- En este sentido, Bartle establece un tercer eje para su clasificación, el **eje de motivación**, teniendo en cuenta que la motivación puede ser implícita/intrínseca o explícita/extrínseca

## • **Exploradores**

- Como su nombre indica, a los exploradores también les gusta relacionarse con el mundo del juego, pero no se enfocan a la acción, sino a la interacción con él.
- Les gusta adentrarse en el juego con tranquilidad y sin prisas: quieren descubrir secretos, zonas inexploradas, **llegar donde nadie lo ha hecho.**
- Sus características los hacen **más individualistas** que trabajadores en equipo, pero **están enfocados a la mejora y al aprendizaje continuo.**
- Dentro de los exploradores podemos distinguir entre los **científicos** (explícito) y los **hackers** (implícito).
- Los primeros serán **rigurosos, hambrientos de conocimiento y de nuevas experiencias** dentro de las normas, mientras que los segundos no tienen miedo a jugar con los límites que las mecánicas del juego les imponen para ir más.

## Socializadores

Los socializadores disfrutan de la interacción con otros miembros del juego y no tanto del juego en sí.

Son buenos trabajando en equipo y colaborando. Para ellos lo importante es relacionarse y los vínculos con sus compañeros; el juego sólo es una herramienta para lograrlo.

Un socializador explícito sería un **networker**, mientras que uno implícito se clasificaría como **amigo**. A la hora de superar logros, pueden dispersarse en el proceso, pero con un poco de guía son colaboradores muy efectivos.

- **Asesinos (Killers)**
- Como los socializadores, los asesinos (o *killers*) disfrutan de la interacción con otros jugadores, pero, al estar enfocados a la acción, su objetivo no es la colaboración, sino la **competición**.
- Son un tipo de **trabajador muy competitivo**.
- El matiz lo encontramos en el eje explícito/implícito.
- Un *killer* explícito será un **político**, alguien que quiere triunfar por encima del resto en base a sus logros.
- Por su parte, un killer implícito se convertirá en un **griever** (del inglés *grief*, dolor), alguien capaz de destruir a su adversario para ganar.
- Este es uno de los perfiles más difíciles de gestionar dentro de un equipo, pues suele contar con recursos para ocultar sus intenciones.

MUNDO



## TRIUNFADOR

Planificador (explícito)

Oportunista (implícito)



## EXPLORADOR

Científico (explícito)

Hacker (implícito)

ACCIÓN

INTERACCIÓN

## ASESINO

Político (explícito)

Griever (implícito)



## SOCIALIZADOR

Networker (explícito)

Amigo (implícito)



JUGADORES

# LA GAMIFICACIÓN, JUGADORES Y TRAYECTOS



## TRAYECTO DEL JUGADOR

Para implementar la gamificación se consideran etapas que el estudiante vive guiado por el profesor

Hacia el dominio del juego

Estas son

Descubrimiento

Andamiaje

Entrenamiento

## TIPOS DE JUGADORES

La implementación de la gamificación dentro del aula el estudiante no tendrá el mismo interés por lo que hay muchos tipos de jugadores

los cuales son

Exploradores

Revolucionarios

Socializadores

Triunfadores

Pensadores

Filantropos

## Hacia el dominio del juego (Pathway to mastery)

Crear las condiciones para que el alumno avance en el juego mediante la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos, ya que siguen un progreso gradual que se armoniza con el diseño instruccional del curso.



### Andamiaje (Scaffolding)

Dirigir el proceso que experimenta el jugador en la actividad mediante estructuras como guías y retroalimentación. Para que el jugador se mantenga con interés debe haber un equilibrio entre la dificultad del reto y la habilidad del jugador (Csikszentmihályi, 1996).



### Entrenamiento (Onboarding)

Enfrentar al jugador a una situación o problemática sencilla a resolver, con el objetivo de engancharlo al obtener sus primeros logros y comprender cómo funciona el juego. En los videojuegos usualmente esto se conoce como etapa tutorial.



### Descubrimiento (Discovery)

Introducir al juego, presentando las reglas, los componentes, las mecánicas a seguir y la narrativa del juego.



# TRAYECTO DEL JUGADOR