

Gamification Concept

Nombre del proyecto

PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN

Copyright ©2018 por *autor o compañía*

Escrito por *autor*

Versión # 1.00

Fecha

CONFIDENCIAL. PROHIBIDA SU DIFUSIÓN. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

GAMIFICATION

No es un juego sino la utilización de técnicas de motivación que provienen del diseño de juegos y son probadamente efectivas. El sistema gamificado siempre será optativo para los usuarios. Ellos lo utilizarán porque les sirve y los divierte, incitándolos a mantener una actividad específica en el sistema, con rendimientos que pueden alcanzar hasta un 70 % de mejora.

DESCRIPCIÓN

Idea general del proyecto a gamificar. De qué se trata, tres a cinco líneas de texto (breve). Lo que dirías rápido si alguien te lo pregunta. Debe enunciar el objetivo del proyecto, si se trata de un sistema de gamificación externa, interna, doble / híbrido o de cambio de comportamiento, y en qué formatos se desplegará: web, móvil, o ambos.

OBJETIVO / PROPÓSITO DEL PROYECTO

Para qué se gamifica. Descripción detallada de los beneficios. Por ej.; El sistema impulsará que tal producto o servicio se venda mejor o se realice más eficientemente.

SITUACIÓN ACTUAL DEL SISTEMA

- *Lista numerada.* Estado actual (características descriptivas) del sistema sin gamificar. Describe la situación que se pretende mejorar con el agregado del sistema gamificado.

SITUACIÓN FUTURA DEL SISTEMA GAMIFICADO

- *Lista numerada.* Características del nuevo sistema una vez gamificado. Ej.: el perfil de usuario estará gamificado y le será propuesta una serie de tareas con recompensas.

USUARIOS DEL SISTEMA

Segmento de público, por rango de edades y/o poder adquisitivo y/o situación particular.

EJEMPLOS DE TAREAS GAMIFICADAS EN EL SISTEMA

- *Lista numerada.* Cinco o seis misiones comunes, cinco o seis individuales y cinco o seis colectivas que los usuarios del sistema podrán hacer al utilizarlo en forma voluntaria. Las misiones que los usuarios pueden hacer deben estar en sintonía con los objetivos del cliente que pide gamificar su sistema. Puede ser conveniente separarlas por tipo:
 - *Misiones comunes en el sistema*
 - *Misiones individuales*
 - *Misiones colectivas*

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA *(Cada ítem tan breve como fuere posible.)*

DURACIÓN Y OBJETIVOS PUNTUALES DE LA FASE 1

Se debe mencionar cómo funcionará el sistema gamificado desde su activación y por cuánto tiempo se espera que lo haga hasta que uno de los usuarios de acerque al segmento final de esta fase.

SOCIAL MEDIA

La actividad de los usuarios se verá reflejada en su perfil público de usuario y en áreas del sistema donde podrá consultar sus avances y sus coleccionables. Podrá ser invitado a compartir en las redes sociales algunos de esos progresos mediante botones de Facebook, Twitter, Instagram, etc.

SEGURIDAD

Explicar que el sistema gamificado deberá ser implementado continuando con los esquemas de seguridad del sistema actual de la empresa. Aquí se describen las características de seguridad del sistema actual que deben permanecer en el nuevo. Este dato sólo es posible mediante el análisis llevado a cabo por los ingenieros del sistema actual.

EXPANSIÓN

Tras la fase 1 del sistema, y mediante el análisis de las métricas del software, el diseñador del sistema gamificado podrá extenderlo a fases subsiguientes, que implican el mantenimiento de la actividad de los usuarios y una continuidad en las tareas y sus recompensas.

DATOS DE CONTACTO

Nombre del estudio o desarrollador, forma de contacto: website, redes sociales, etc.

Game Design Latinoamérica
Av. del Fuerte del Mar 2346, piso 51, habitáculo A
CP 20000 Isla de Nueva Mompracem, Mare Imbrium
blahblah@gamedesignla.com
Twitter: @GameDesignLA
www.gamedesignla.com
Tel. +54 911 3232 0000

ANEXOS

- Sistema de misiones / tareas
- Sistema (y subsistemas) de recompensas
- Calendarización
- Presupuesto
- Demo / prototipo / gameplay trailer

ANEXO A

SISTEMA DE MISIONES COMUNES (EJEMPLOS)

TÍTULO	DESCRIPCIÓN	PUNTOS XP	INSIGNIA
Rompe el huevo	Se inscribe en el gimnasio.	10	001
Honorable	Asiste a todas las clases	15	002
Generoso	Paga la cuota en término	35	003
Heroico			

ANEXO B

SISTEMA DE MISIONES INDIVIDUALES

TÍTULO	DESCRIPCIÓN	PUNTOS XP	INSIGNIA

ANEXO C

SISTEMA DE MISIONES COLECTIVAS

TÍTULO	DESCRIPCIÓN	PUNTOS XP	INSIGNIA

ANEXO D

INSIGNIAS

Nro.	DESCRIPCIÓN	CONDICIÓN	ILUSTRACIÓN
001	¡Has salido del huevo!	Cumple misión «Rompe el huevo».	Un cascarón roto.
002			
003			
004			