GAMIFICACIÓN

Aplicación de las dinámicas y técnicas del juego a entornos no lúdicos con el objetivo de incrementar la interacción positiva con un contenido.

OBJETIVOS CLAROS

Para ofrecer una buena experiencia, el jugador debe tener claro cuales son las metas a alcanzar tanto corto como largo plazo.

RETOS, DESAFIOS Y COMPETENCIAS

Jugamos para ganar, o al menos para superar a otros. El "pique" es una explicación fundamental de por qué los juegos nos enganchan. Podemos competir contra nosotros mismos.

COLABORACIÓN

Además de competir unos con otros, los jugadores también pueden colaborar entre sí y formar equipos para conseguir metas importantes.

PUNTOS

Son una evidencia tangible y medible de los logros de los jugadores, que les aportan una retroalimentación sobre su progreso y son acumulables para obtener recompensas.

NIVELES

Se refiere a cada una de las experiencias que el jugador debe recorrer. También sirven para valorar cuánta experiencia o habilidad tiene.

PREMIOS

Son una especie de medallas que reconocen un logro o actvidad. Su valor es intrínseco al propio juego.

MARCADORES

Los marcadores permiten que el jugador se compare con otros y estimula la competitividad.

APRENDIZAJE INTERACTIVO

Los juegos suelen incorporar una serie de tareas sencillas que le permiten manejarse en el entorno del juego.

RETROALIMENTACIÓN

Los juegos ofrecen al jugador una evaluación en tiempo real sobre su progreso. Por ejemplo, puedes felicitar a un jugador por un logro, explicar el siguiente paso o recompensarlo.

COMUNIDAD

Aporta reconocimiento social y da sentido a las recompensas. Los jugadores aprenden de otros y se motivan mutuamente.

JUEGA MÁS

ESCUELAS ACTIVAS