



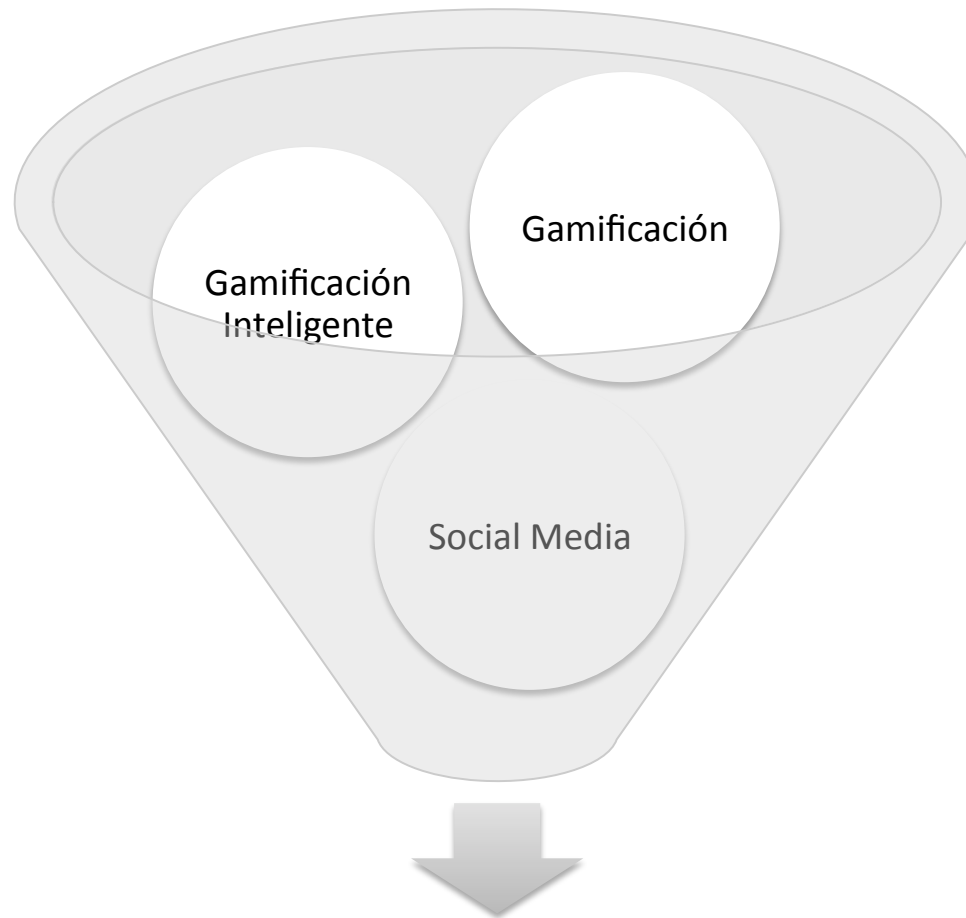
<http://slashware.net>

Técnicas de Gamificación Aplicadas a Medios Sociales

Por: Santiago Zapata

Gamificación Aplicada a Medios Sociales

<http://slashware.net>



Beneficios de la Gamificación aplicada a Medios Sociales

¿Qué es Gamificación?

- Aplicar técnicas de diseño de juegos para lograr objetivos de negocio.
- Proveer motivadores externos a los jugadores, buscando potencializar sus motivadores internos.
- Usar los juegos sociales como un medio para lograr el “enganche” de los participantes de un proceso

¿Por qué los juegos sociales?

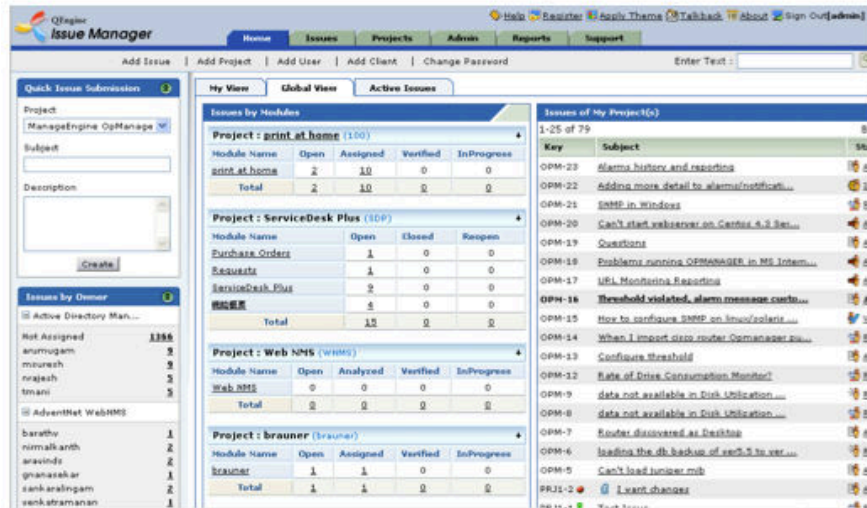
- Potencial para enganchar a las personas.
- Facilidad de implementación con plataformas web.
- Interacción asíncrona con los demás participantes.
- Cuantificación de logros

Elementos de Juegos Sociales

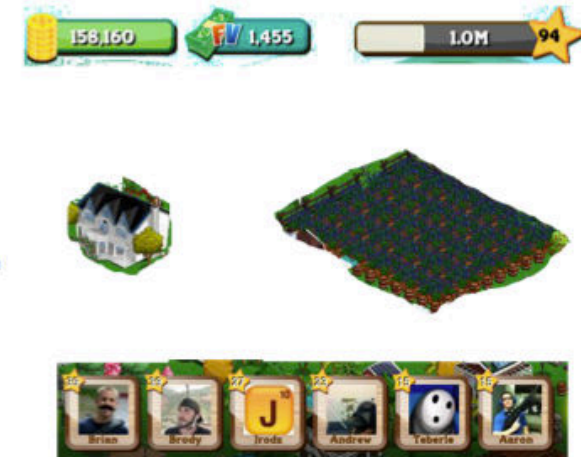


Gamificación Aplicada a Medios Sociales
<http://slashware.net>

Proceso de Gamificación?



Proceso Existente



Elementos de Juegos

= ... no es tan simple!

Gamificación Inteligente!

- No diseñar sistemas “BPL” (Badges + Points + Leaderboards)
- Enfocar en un fin determinado y medible.
- Conocer acerca de diseño de juegos, conocer a los jugadores
- No abusar de las características de enganche.

Componentes de Gamificación

Visibilidad de
Avance

Logros
Persistentes

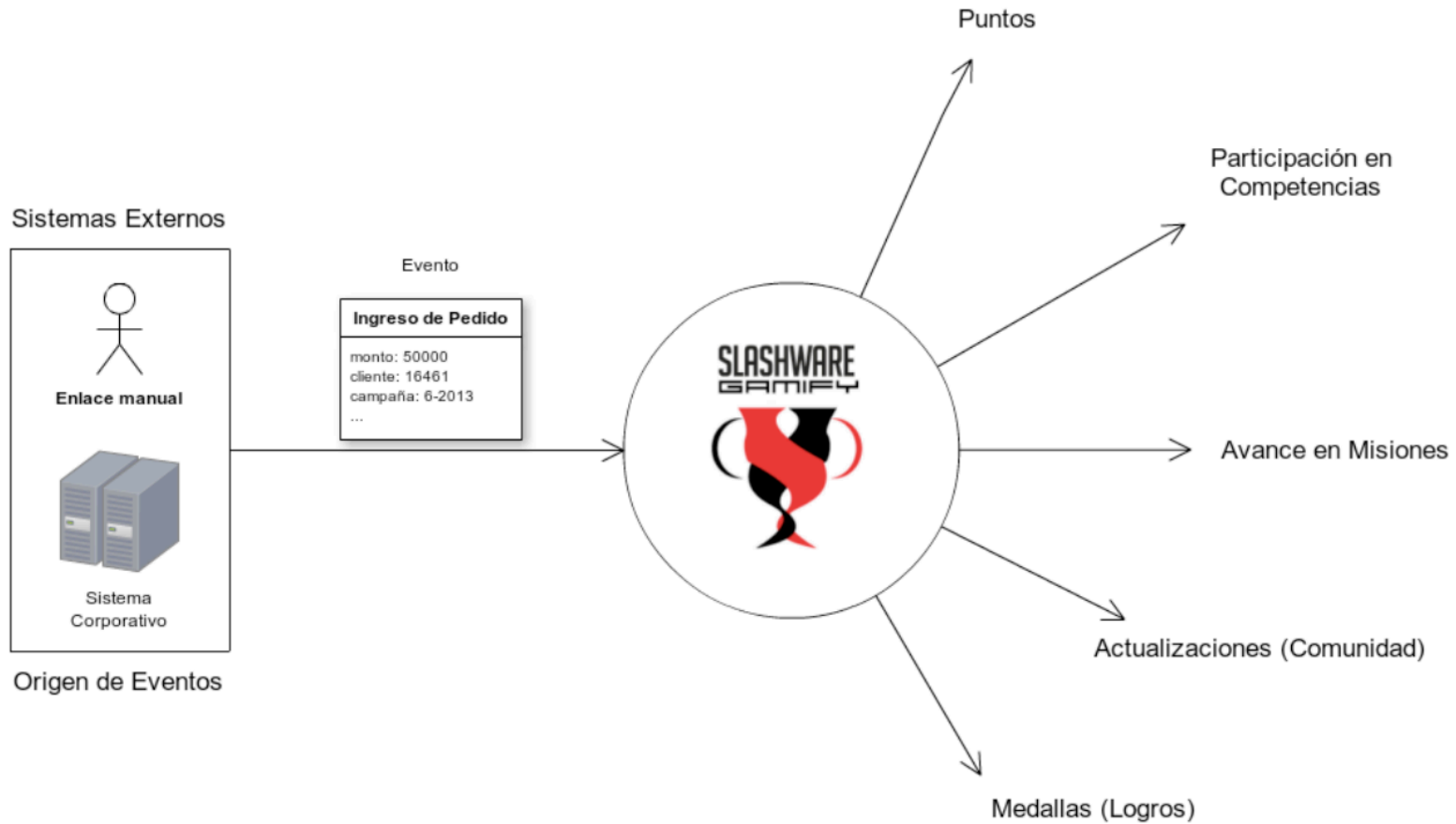
Interacción
Comunitaria

Competencia

Cooperación

Bienes
Virtuales /
Personalización

GamifyX



Integración GamifyX

Integration

GamifyX SuperBar

Just include this scriptlet into your pages and you'll take the first steps toward gamifying your solution


```
<script src = "http://gamifyx.net/api/api.js"></script>
<script>
    window.onload = function(){
        gb = new GamifyBar(USERNAME, ACCOUNT,
SECRET_KEY);
    };
</script>
```


Players Portal


You can use this link to include it as an iframe into your <http://gamifyx.net/jsp/playerLogin.jsp?serviceId=1>


Añadir animación de GamifyX al home en vez del ... (10:36 - 11:55) / Gamify X.
This entry is finished, please register your current work

slash


Lv. 12
49438


Lv. 12
58394


Lv. 0
\$16487



Activities Panel

Previous

Select

01-10-2013

...

Next

#	Project	Start Time	End Time	Length	Activity		E.T	S.T
9387	Project Management	07:46	08:17	0:31	Preparar plan de trabajo finalé de axel	👍	0:30	0:31
9389	Zoohilly	08:42	09:15	0:33	Assign requirements	👍	1:00	1:02
9397	Davet Shop	09:15	09:43	0:28	Test Scraper load	👍	0:30	0:28
9400	Workspace ACRECER	09:43	09:59	0:16	Revisar con Jorge temas de carga de facturas	👍	0:30	0:39
9389	Zoohilly	09:59	10:28	0:29	Assign requirements	👍	1:00	1:02
9402	Workspace ACRECER	10:33	10:39	0:06	Revisar completación de cronograma	👍	1:00	1:02
9400	Workspace ACRECER	10:40	11:03	0:23	Revisar con Jorge temas de carga de facturas	👍	0:30	0:39
9403	Control de Cambios Nutresa 2013	11:10	11:24	0:14	Atención a inconvenientes	👍	0:20	0:14
9402	Workspace ACRECER	11:34	12:00	0:26	Revisar completación de cronograma	👍	1:00	1:02
9402	Workspace ACRECER	13:00	13:30	0:30	Revisar completación de cronograma	👍	1:00	1:02
9338	Workspace ACRECER	13:39	15:39	2:00	Problema con el cálculo de días de preocupación y ocupación	👍	2:00	2:00
		07:46	15:39	5:56	Total			

Versión Pública de BPX

Reporte Responsable

kram - Actividad Completa
Actividad de Gamify X marcada como completada :) "Configurar anatomía por defecto para nuevos jugadores"

kram - Actividad Completa
Actividad de Gamify X marcada como completada :) "Mostrar el avatar en la barra de GamifyX, permitir cambiar entr Avatar y foto"

slash - Actividad Completa
Actividad de BPX Pagos para ACRECER marcada como completada : "No quedó con los espacios del cheque"

slash - Actividad Validada
Actividad de Workspace ACRECER ha sido validada xD "Revision semana 41"

slash - Actividad Validada
Actividad de BPX Infra+Fact para ACRECER ha sido validada xD "Reunion aclarar asuntos codigos de barras"

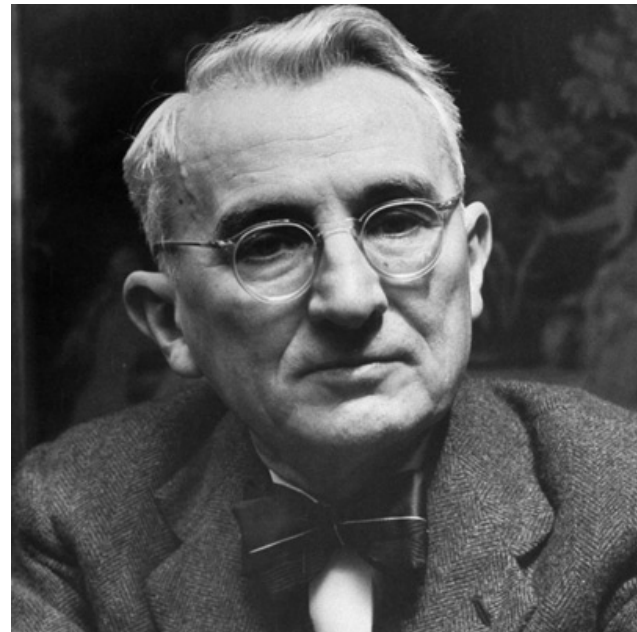
Medios Sociales (Social Media)

Medios Sociales (Social Media)

- Ambientes virtuales, típicamente ejemplificados en redes sociales en Internet (Facebook y Twitter principalmente).
- Promueven el flujo libre y masivo de información.
- Contenido generado por los usuarios.

¿Cómo “ganar” e influenciar personas?

- Dale Carnegie – How to Win Friends and Influence People
- Bestseller Publicado en 1936



¿Cómo “ganar” e influenciar personas? Aplicado a Social Media

- Adaptarse de acuerdo a la realimentación.
- Generar contenido interesante para la audiencia.
- Inspirar a la audiencia a que genere contenido.
- Hacer que la audiencia se sienta importante
- Ser amistoso
- Corregir sutilmente
- Huir de los “Argumentos” - Controversias
- Admitir Errores
- Sonreír Virtualmente ^_^

<http://socialmediatoday.com/node/562182>

Gamificación Aplicada a Social Media

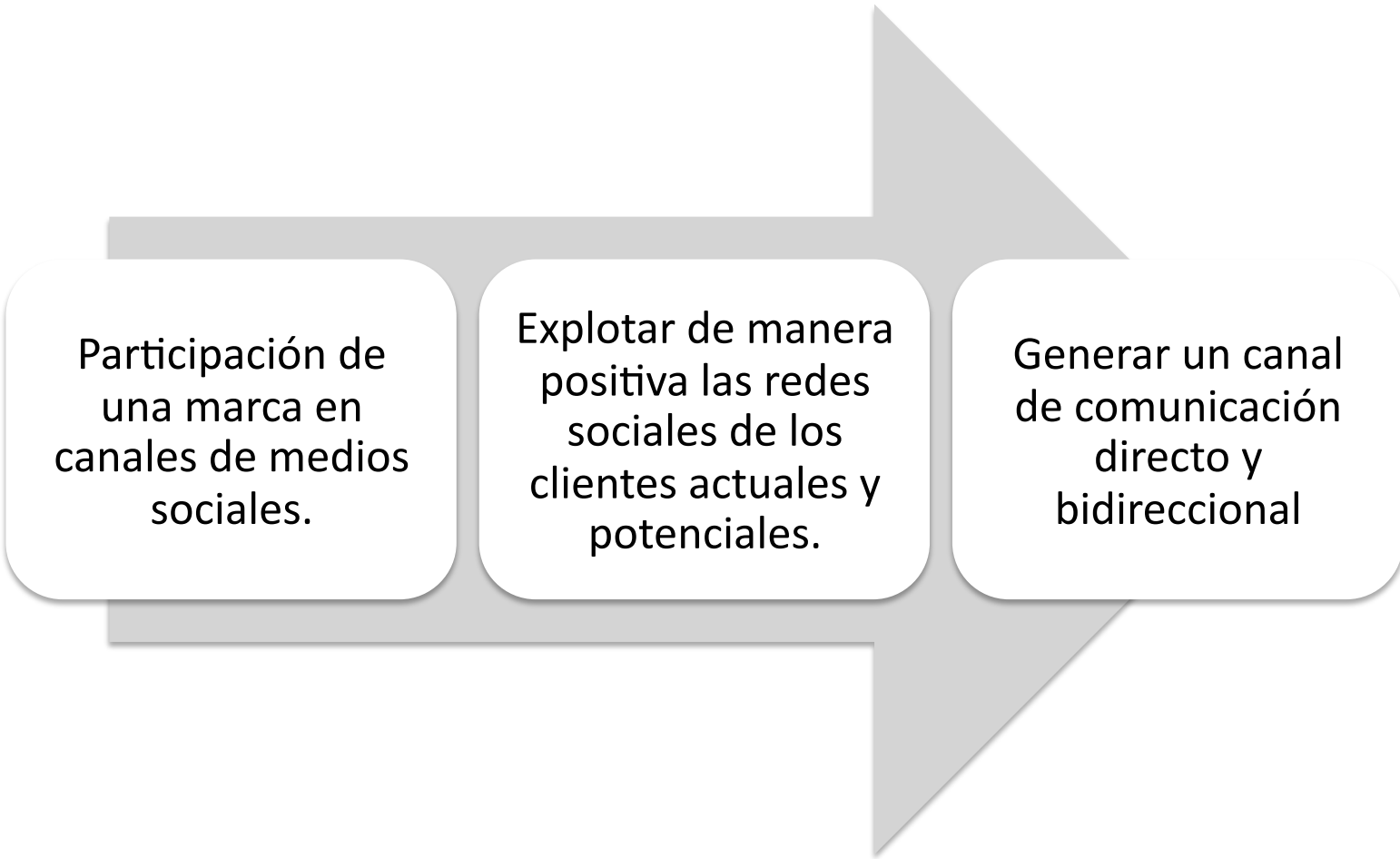
- Potencial de lograr un bien social
- Posicionarse como figura de opinión.
- Es diferente aplicar a social media y a social media marketing.

¿Cómo “ganar” e influenciar personas? Con Gamificación

- Adaptarse de acuerdo a la realimentación.
 - Canales de comunicación doble vía.
- Generar contenido interesante para la audiencia.
- Inspirar a la audiencia a que genere contenido.
 - Realimentación de Avance.
- Hacer que la audiencia se sienta importante
 - Reconocimientos.
- Ser amistoso
- Corregir sutilmente
- Huir de los “Argumentos” - Controversias
- Admitir Errores
- Sonreír Virtualmente ^_^
 - Realimentación Inesperada.

<http://socialmediatoday.com/node/562182>

Mercadeo en Medios Sociales



Participación de una marca en canales de medios sociales.

Explotar de manera positiva las redes sociales de los clientes actuales y potenciales.

Generar un canal de comunicación directo y bidireccional

Métricas de un Canal de Mercado en Medios Sociales

Actividad

- Participación, medida en contenido generado.

Retención

- Capacidad de mantener audiencia.

Crecimiento

- Capacidad de generar audiencia.

Alcance

- Tamaño de la audiencia activa

Gamificación

Aplicada a Social Media Marketing

- No es lo mismo que Advergames, pero comparten características.
- Metas de Negocio:
 - Aumentar generación de contenido.
 - Hacer que los participantes se mantengan más tiempo en la campaña.
 - Lograr crecimiento viral.
 - Aumentar impacto de la campaña (participantes)

Otros aportes

- Reforzar la imagen de la marca
 - La gente aprende más cuando participa activamente.
 - Requiere incorporar los valores de la marca en el diseño del esquema.
- Incorporar activamente a los participantes
 - El cliente se siente más cercano a la marca
 - Requiere un diseño profundo de la experiencia del jugador

#shortyawards

Applied Gamification Award

- Suits Recruits
 - Show de TV (Suits, USA Network)
 - Permitir a los fans participar del mundo del show
 - Crowdsourcing,
- Get Away With it
 - Jet Blue Getaways (Travel Agency)
 - Concurso via skype formato Game Show

http://industry.shortyawards.com/category/5th_annual/gamification

Gracias!

Preguntas?

Contacto: slash@slashware.net
<http://slashware.net>

En Medellín, Colombia, 3128883