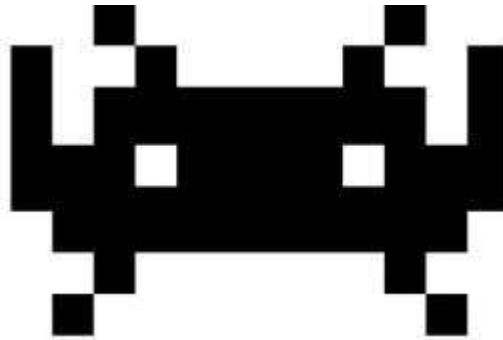


*Gamificación y videojuegos: Proyecto **NowPlaying***



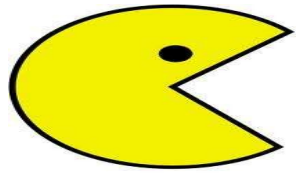
Alberto Luengo Cabanillas
Centro de Empresas e Innovación (C.E.I.)
Lugo, 1 de Octubre de 2011



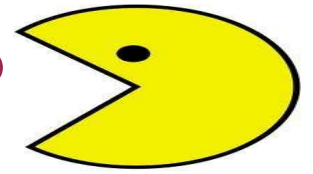
Índice general



- ◆ ¿Qué es la gamificación?
- ◆ Servicios y aplicaciones *gamificadas*
- ◆ Gamificación: Próximos pasos
- ◆ La gamificación en los videojuegos: Proyecto *NowPlaying*

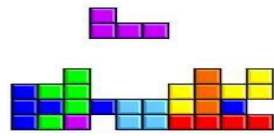


¿Qué es la gamificación?

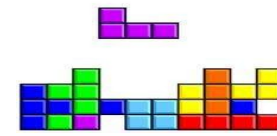


- ◆ También conocido como *gamification*
- ◆ Concepto que está muy a la orden del día y presente en la mayoría de redes sociales, videojuegos, etc.
- ◆ Mecanismo de fidelización de usuarios consistente en bonificar o incentivar al usuario final para que siga utilizando la aplicación/servicio/videojuego.

Servicios y aplicaciones gamificadas



(I): Google

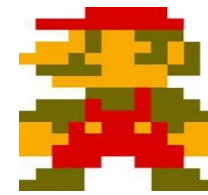


- ◆ Google ha potenciado su servicio *Google News* con elementos de estas características
 - ◆ Debido, entre otros motivos, a su bajo fondo de usuarios...
- ◆ El proyecto de código abierto llamado “*UserInfuser*” (<http://code.google.com/p/userinfuser/>) implementa una plataforma que posibilita la introducción de logros, medallas, calificaciones, etc. dentro de una web.

Servicios y aplicaciones gamificadas



(II): Videojuegos



- ◆ Todas las videoconsolas *current-gen* incluyen este sistema (salvo la Nintendo DS), bien sea a través de logros (XBox 360), trofeos (PS3 / PSP) o puntos (Wii).
- ◆ *Raptr*: una red social en la que los usuarios pueden hacer “check-in” en el videojuego al que están jugando, consultar sus logros en *Xbox Live* o *PSNetwork*, así como leer los distintos *posts* que vayan colgando los administradores de la aplicación y los propios usuarios
 - ◆ Cuenta con cliente web y cliente para iOS (no para Android)...
 - ◆ Sin embargo, la interacción entre usuarios es pobre...

Servicios y aplicaciones gamificadas



(II): Varios ámbitos



- ◆ Muchas redes sociales de otros ámbitos implementan también este sistema de logros y rankings.
- ◆ Relacionadas con series y programas de televisión como *series.ly* o *miso.com*
- ◆ Diseño de moda y *looks* : *chicisimo.es*
- ◆ Plataformas de comercio electrónico como la lucense *xopers.com* o *salesforce.com* (para la cual ya se desarrolló *engage*, una aplicación que *gamifica* completamente sus productos)
- ◆ Salud, CRM, compras...casi cualquier sector es *gamificable*

Servicios y aplicaciones gamificadas



(III): El caso de Foursquare



- ◆ La red social de geolocalización web por excelencia es sin duda el buque insignia de la *gamificación*.
- ◆ Creada en 2009 por Dennis Crowley y Selvadurai Naveen
- ◆ Cuenta con un cliente web y clientes para móviles (tanto en Android como en iOS)
- ◆ Durante 2010 se efectuaron con esta aplicación 381.576.305 *check-in* (y 1 desde la ISS)
- ◆ En Enero de 2011 la compañía anunció haber alcanzado una base de 6 millones de usuarios

Servicios y aplicaciones gamificadas



(IV): Conclusión



- ◆ En definitiva, está probado que es una estrategia **que funciona y que consigue los objetivos que se propone:**
 - ◆ Uso intensivo del producto
 - ◆ Fidelización de usuarios



Gamificación: Próximos pasos (I)



- ◆ Como líneas futuras, estaría bien ver como estos "logros/recompensas/badges" consiguen un plus de valor añadido a través de alguna de estas dos fórmulas:
- ◆ Para el usuario final, estaría bien que estos logros pudiesen transformarse en recompensas "reales" que vayan más allá de aumentar el ego (ya suficientemente alto, por otra parte) de los hardcore-gamers.
- ◆ Por ejemplo, lleva mucho tiempo escuchándose el rumor de que Microsoft quería intercambiar los puntos conseguidos con los logros de sus juegos (los llamados Gamer Points o G) en Microsoft Points con los que comprar juegos en el Bazar, películas por Zune, etc



Gamificación: Próximos pasos (y II)



- ◆ Para la empresa, se podría habilitar la compra de estos logros con fines publicitarios, así cuando un usuario desbloquee ese logro, le podría llegar un e-mail de notificación o mediante un sistema de envíos privados
- ◆ Por ejemplo, supongamos que nuestra empresa hiciese muebles y nos damos de alta en una red social de comercio electrónico, teniendo la opción de comprar logros del estilo "sillas colección invierno 2011" o "muebles de jardín" desbloqueables bajo distintas condiciones, y que cada vez que un usuario los desbloquease le llegase una promoción o una invitación para descubrir el siguiente logro, etc.

La gamificación en los videojuegos



(I): Motivación



- ◆ El éxito de los logros de Xbox 360 o los trofeos de Playstation 3 han propiciado en gran medida la consolidación de la gamificación entre los *gamers* de dos formas diferenciadas:
 - ◆ Atacando al “orgullo” de los *hardcore-gamers*
 - ◆ Consiguiendo que el producto tenga un valor añadido a través de recompensas virtuales como trajes o accesorios para nuestro avatar

La gamificación en los videojuegos



(II): Movilidad



- ◆ Sin embargo, en el ámbito móvil, no existe un número muy alto de aplicaciones en este campo que emplee estrategias de gamificación...
- ◆ Un *Foursquare* del videojuego se antoja como una buena idea porque:
 - ◆ Ambos apelan a *targets* similares
 - ◆ Por la inherente competitividad a la afición, que sumada a un sistema de puntos y mayorazgos pueden convertirla en popular en poco tiempo

La gamificación en los videojuegos

(III): El caso de HeyZap



- ◆ Aplicación móvil precursora: *HeyZap*
 - ◆ Lanzada a principios de 2011
 - ◆ Disponible para Android y no para iOS (actualmente)
 - ◆ Se centra en el *casual gaming*
 - ◆ No se encuentra todavía en una fase madura
 - ◆ Llegó a registrar 250.000 *check-in* en más de 3.000 juegos de Android
 - ◆ Su concepto es más el de un servidor *gamificado* de juegos que el de una red social...

La gamificación en los videojuegos



(III): Red social Dominate



- ◆ Caso de éxito:
 - ◆ Red social gratuita creada por **IGN** (uno de los principales portales de entretenimiento interactivo)
 - ◆ Permite hacer *check-in* en cualquier videojuego (sea reciente o antiguo)
 - ◆ Conectividad con Facebook y Twitter
 - ◆ Notificaciones *push* (mensajes servidor->cliente con algún tipo de notificación)
 - ◆ Recompensas por nuestros *check-in* y recomendaciones en base a ellos
 - ◆ Pistas por cada juego
 - ◆ Sin embargo, se encuentra en un estado prematuro y sólo está disponible para iOS...

La gamificación en los videojuegos



(IV): Proyecto *NowPlaying*



- ◆ Pilares de la aplicación (I):
 - ◆ Cliente para dispositivos móviles:
 - ◆ 1º para Android y después para iOS por políticas de publicación de contenidos, temática innovadora del proyecto, filosofía de los *markets* de cada uno de ellos
 - ◆ Cliente Web
 - ◆ Clara orientación hacia el concepto de red social:
 - ◆ Poder buscar a amigos en redes sociales (Facebook, Twitter, Google+, etc) y en las plataformas web *Xbox Live* o *PSNetwork*.
 - ◆ Poderse comunicar con ellos a través de un sistema de mensajería interna o desconectada estilo *WhatsApp*
 - ◆ Poder hacer *check-in* sobre un gran catálogo de juegos (actuales o no) obtenidos a partir de explotar APIs como *GiantBomb*, *GamesRadar*, *thevideogamedb.com*, etc.

La gamificación en los videojuegos



(V): Proyecto *NowPlaying*



- ◆ Pilares de la aplicación (y II):
 - ◆ Conexión bajo demanda a las plataformas *Xbox Live* (http://drupal.org/project/xbox_api) o *PSNetwork* (<http://psnapi.codeplex.com/>) para compartir los distintos trofeos o logros y recuperar información de interés
 - ◆ Recompensas en forma de medallas o acceso a extras como ilustraciones, trucos, melodías para descargar, etc. de los juegos que consten en el histórico del usuario
 - ◆ Enlaces por juego hacia guías o trucos de portales web de videojuegos como *Meristation*.
 - ◆ Distinta información como vídeos o *feeds* de noticias basada en la biblioteca de juegos del usuario (obtenidas a partir del API de *Google Reader* y de portales como *Eurogamer* o *Vandal.net*)

La gamificación en los videojuegos



(VI): Proyecto *NowPlaying*



- ◆ Situación actual del proyecto:
 - ◆ Aprendiendo los fundamentos básicos de la programación sobre Android
 - ◆ Consiguiendo estructurar y presentar de forma “agradable” los distintos XML obtenidos a través de los servicios web de las APIs anteriores, presentándolos en una página web
 - ◆ Diseñando un *sketch-up* de los distintos menús de los que va a constar la aplicación
 - ◆ Código versionado a espera de decisión de repositorio
- ◆ **Release estimada de RC1:** 1º semestre del 2012
- ◆ Se admiten propuestas y colaboraciones, *of course*

Gamificación y videojuegos. Fin.



¡Muchas gracias por vuestra atención!

cabiwan@gmail.com / aluengocabanillas@gmail.com

[@albertoluengo](#)

skype_id: alberto_luengo

