

# GAMIFICACIÓN

## ANÁLISIS

## TOOLKIT

DEL TIPO DE JUGADOR

DE CREACIÓN DE EXPERIENCIAS



¿Qué afirmaciones representan mejor el comportamiento del jugador?

En cada pareja de afirmaciones de la página siguiente, sitúa "1" en la columna que represente mejor el comportamiento por el que se pregunta.

*(adaptado del modelo de análisis de jugador de Richard Bartle)*

Posteriormente, suma los resultados de cada columna y colócalos en el cuadrante correspondiente.

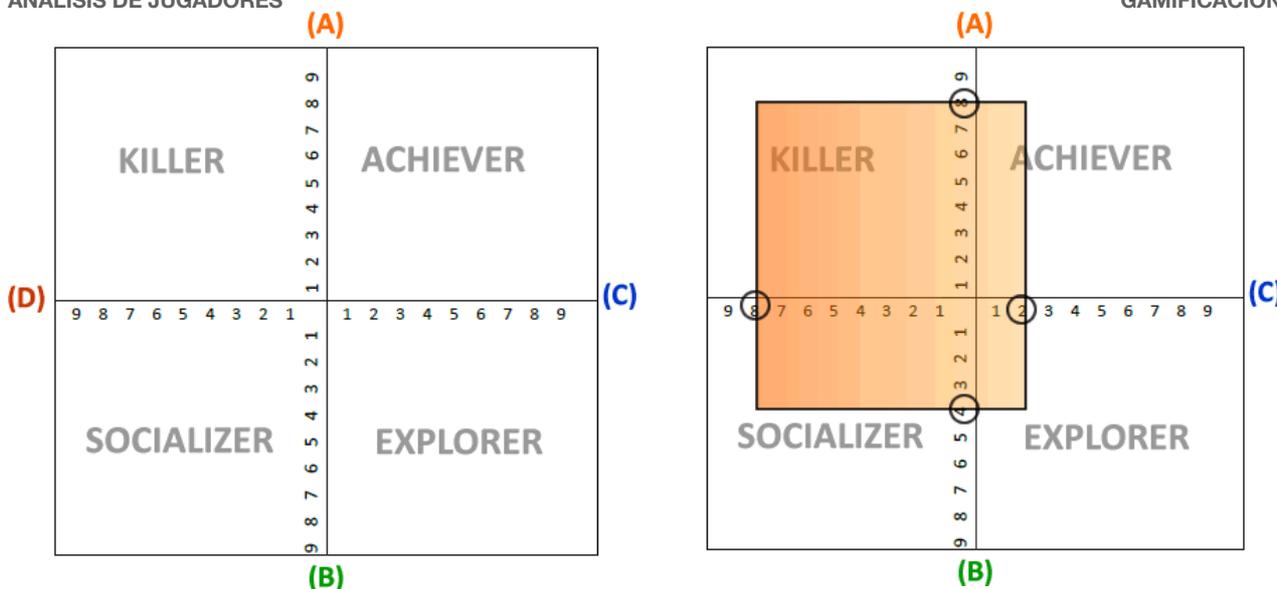
Uniando los puntos de las cuatro zonas tendrás una imagen aproximada de la orientación de cada jugador.

Conocer a los tipos de jugadores es conocer qué tipo de juego y dinámica le interesa más de forma intrínseca.

A partir de esa realidad, se puede realizar un diseño que tenga más en cuenta todos los perfiles de aprendizaje en este tipo de dinámica.

Yo creo que la competencia es la clave de la diversión		Yo creo que interactuar con los otros jugadores o personajes es la clave de la diversión	
Disfruto más los juegos en los que yo (o mi personaje) va obteniendo cosas		Disfruto más los juegos en los que hay anécdotas para contar	
Disfruto más cuando gano aunque el juego no sea tan divertido		Disfruto más cuando el juego es divertido aunque no gane	
En un juego prefiero ser el primero en obtener los beneficios del nivel en el que estoy		En un juego prefiero explorar para conocer los detalles, cosas interesantes, historia y escenario	
Cuando estoy compitiendo me meto tanto en el juego que a veces "peleo" con los otros jugadores		Cedo fácilmente cuando hay diferencias de opiniones con los otros jugadores con tal de que el juego siga	
Si un juego no tiene un ganador claro no es tan bueno		Que un juego tenga un ganador claro no es tan importante	
Me gusta revisar todo lo que he conseguido yo (o mi personaje) en un juego		Casi nunca me fijo en lo que he conseguido yo (o mi personaje) en un juego	
Me divierten mucho los juegos que retan cada vez más mi habilidad		Me gustan los juegos con muchos mundos para explorar	
Cuando juego me gusta que reconozcan mi capacidad para vencer los retos		Cuando juego me gusta más que nada aprender y ver cosas sorprendentes.	
<b>SUMA (A):</b>		<b>SUMA (B):</b>	

Me gustan los juegos con muchos mundos por explorar		Me gustan los juegos con muchas interacciones con los otros jugadores	
Me divierto jugando juegos solitarios, por ejemplo en mi teléfono celular		Me gustan los juegos en lo que sube el compiteo contra otros jugadores y puedo ganar	
Uno sabe que uno es un buen jugador cuando está más arriba en la tabla de puntuación		Uno sabe que uno es un buen jugador cuando los demás jugadores así lo reconocen	
No me parecen tan interesantes los juegos en los que hay que discutir y conversar mucho con los otros jugadores		Me gustan los juegos en los que hay que discutir y conversar mucho con los otros jugadores	
Disfruto mucho cuando en un juego me premian con cosas especiales		Disfruto mucho cuando en un juego me premian concediéndome un estatus superior al de los demás	
No me gusta que me ayuden cuando no puedo superar un reto en un juego		Me gusta que me ayuden cuando no puedo superar un reto en un juego	
Cuando termino un juego quiero jugar inmediatamente el siguiente nivel o pasar a otro juego que sea más retador		Cuando termino un juego me gusta pasar un tiempo comentando lo que sucedió	
Suelo ser quien se rige más estrictamente a las reglas de un juego		Suelo ser permisivo cuando se trata de dejar que las reglas del juego se interpreten de otras maneras	
El juego es para pensar en otra cosa y poner a prueba las habilidades		El juego es una excusa para pasar tiempo con los amigos	
<b>SUMA (C):</b>		<b>SUMA (D):</b>	



TIPO DE JUGADOR	MOTIVACION INTERNA	FORMAS DE MOTIVACION EXTERNA
“Killer” o ambicioso	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Ganar, ser el primero en la clasificación</li> <li>❖ Competir con otros y quedar por encima</li> <li>❖ Juegan sólo para ganar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Ranking, listas de clasificación</li> <li>❖ Niveles, hitos</li> <li>❖ Sistema que permita comprobar cómo se superan niveles y escalan puestos</li> </ul>
“Achiever” o triunfador	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Superar los objetivos marcados en el juego</li> <li>❖ Resolver retos con éxito y conseguir una recompensa por ello</li> <li>❖ Descubrir nuevos escenarios, niveles</li> <li>❖ Satisfacción personal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Definición de un sistema de hitos y logros.</li> </ul>
“Socializer” o sociable	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Aspectos sociales por encima de la misma estrategia del juego</li> <li>❖ Compartir con los demás</li> <li>❖ Crear una red de contactos o amigos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Listas de amigos</li> <li>❖ Chats</li> <li>❖ Feeds de noticias</li> </ul>
“Explorer” o explorador	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Descubrir lo desconocido</li> <li>❖ Aprender, saber más</li> <li>❖ Autosuperación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Retos y logros complejos</li> <li>❖ Niveles, zonas ocultas a descubrir</li> </ul>

**Recomendaciones:**

1. No necesariamente un jugador ha de encajar exclusivamente en una taxonomía, si no que tendrá una tendencia hacia una clase de jugador más que hacia otra.
2. Según esto, si se tiene una tendencia hacia:
  1. el modelo “**killer**” el juego ideal sería aquel en el que el jugador intenta siempre situarse por encima de sus oponentes.
  2. Si la tendencia es hacia “**achiever**”, sería aquel en el que el objetivo del juego es alcanzar los hitos (juegos de pregunta/respuesta, premios por alcanzar fases, recolectar monedas, ...)
  3. Sin embargo un “**Socializer**”, disfrutará más de aquellos juegos en los que hay más interacción con otras personas (juegos de mesa, en familia, juegos que precisan de la cooperación, de la comunicación...)
  4. Y si la tendencia es hacia “**Explorer**”, procurará jugar a aquellos en los que haya que resolver puzzles, misterios, desentrañar información,...
3. A la hora de diseñar un sistema gamificado, se ha de tener en cuenta que pueden coexistir cualquier tipo de jugador, por lo que cuanto más elementos de retención tenga la actividad, más se ajustará a cada miembro del grupo.

	CONCEPTO	PRO	CONTRA	JUGADOR
MUNDO	Todo el espacio en el que se genera la actividad.	Promueve la curiosidad y autonomía. Expande la experiencia y la temática	Puede provocar confusión si es demasiado grande o da demasiada libertad. Requiere una buena narrativa.	Todos
ÁREA	Diferentes zonas del sistema gamificado desde habitaciones, chats, etc.	Promueve la curiosidad de la autonomía. Expande de la temática.	Las zonas necesita ser útiles y atractivas o se volverán inútiles para el propósito	Socializer Explorer
AVATAR	Una representación del jugador.	Promueve el estatus social y las relaciones entre los jugadores.	Los personajes deben ser divertidos y atractivos para todo tipo de jugadores	Todos
PERSONALIZACIÓN	Es importante que exista una posibilidad de personalización de los personajes del avatar.	Promueve el contacto social y el estatus dentro del juego. Presenta interesantes opciones significativas para el jugador.	Es necesario contar con múltiples posibilidades y variaciones para ser efectivo.	Socializer
HABILIDADES	Técnicas, habilidades y poderes que incrementan las características del avatar	Promueve la autonomía, empodera la jugador y otorga independencia.	Puedes llevar a sistemas de gratificación poco balanceados. Requiere de tests intensivos.	Todos
EQUIPAMIENTO	Los ítems que los personajes llevan consigo. Fuente de poder	Empodera al jugador Y promueve estrategias de uso de elementos.	Si la pérdida de equipamiento es muy alta o muy baja, los jugadores pueden perder interés por el juego.	Explorer Achiever
ITEM DE ESTATUS	Ítems coleccionables que muestran el estatus del personaje. Mascotas, Materiales de edición limitada, Etcétera.	Empodera al usuario, al status y anima el contacto social. Crea misterio, exploración y sorpresa al descubrimiento.	Puede retrasar el diseño construcción del sistema de calificación. Es necesario que se sientan especiales.	Killer Socializer
ITEM DE ÉLITE	Ítems que abren ciertas partes del juego que permanecen ocultas. Otorgan desde llaves hasta tesoros o bolsas.	Promueve poder, estatus Y anima al contacto social. Crea misterio, exploración y sorpresa.	Puede retrasar el diseño construcción del sistema de calificación. El valor de los ítems debe ser alto o los jugadores no perseguirán su consecución.	Killer Achiever
POTENCIADORES	Amplificadores que incrementan el poder del personaje durante un tiempo	Incentiva durante un tiempo el juego y aumenta la toma de riesgos y decisiones de forma proactiva	Si aparecen demasiadas veces pueden desestabilizar el sistema o crear situaciones de tensión entre jugadores	Killer Achiever
MONEDA	Cualquier tipo de moneda virtual que puede crear un mercado	Desarrolla el ahorro, el estatus y el empoderamiento. Es una de las más importantes mecánicas	Si no se desarrolla con cuidado puede volverse negativa en la dinámica de grupo	Todos

	CONCEPTO	PRO	CONTRA	JUGADOR
SISTEMAS DE INTERCAMBIO	Sistemas que permiten a los jugadores intercambiar sus monedas (vendedores, casas, subastas,...)	Desarrolla el ahorro y la estrategia. Crea un sentido muy real de economía y el contacto social	Requiere que exista bastante gente en el juego para que tenga sentido. Debe idearse bien para no generar problemas	Todos
BÚSQUEDA	Una misión con el objetivo de alcanzar la recompensa	Desarrolla la camaradería, el significado del trabajo, a justicia	Requieren de un gran trabajo en su diseño y una buena narrativa. Es necesario testarlo.	Todos
TUTORIAL	Herramienta de aprendizaje desarrollado para mejorar las herramientas del jugador	Desarrolla tranquilidad, curiosidad y autonomía. Ayuda a las personas integrarse en el juego y empoderarlas.	Hay que ser cuidadoso con la calidad del tutorial y no caer en el aburrimiento.	Todos, killer en menor medida
RETO ESPECIAL	Un evento especial que únicamente tiene lugar en un sitio(s) o momento(s) concreto	Desarrolla el estatus, curiosidad. Aumenta la energía de los jugadores durante un tiempo	Hay que incluirlos de forma cuidadosa y que tenga sentido en la narrativa	Killer Achiever
EVENTOS TEMPORALES	Cualquier tipo de event que tenga en cuenta la narrativa: cuenta atrás para alcanzar hitos, misiones con límite de tiempo	Desarrolla el estatus, curiosidad. Crea la sensación de que puede perderse lo conseguido. Resulta interesante para reunir y aglutinar a la gente en torno a una actividad	Si nadie los usa no tienen sentido. Tomar precaución con la cantidad de tiempo: demasiado largo, pierde interés, demasiado corto, imposible de alcanzar	Achiever Explorer
PUNTOS DE EXPERIENCIA	Puntos ganados que aumentan el nivel del jugador en el juego	Desarrolla el estatus, el poder, la aceptación de reglas y el orden. Crea la sensación de liderazgo en los jugadores y mejora otras mecánicas	Son totalmente inútiles si el juego carece de otro tipo de mecánicas. Simples PBL no producen beneficios	Killer Achiever
PUNTOS DE ECONOMÍA	Puntos que permiten ser intercambiados	Desarrolla el estatus, el poder, la aceptación de reglas y el orden. Mejora la economía del sistema de juego.	Totalmente inútil si no se crea un sistema económico en el juego. Precisa de mecánicas más avanzadas	Killer Socializer
NIVELES	Lugares o escenarios del juego	Desarrolla el estatus, el poder, la aceptación de reglas y el orden. El perfecto complemento para los puntos. Permite mejorar la competición y da valor a los mejores jugadores	Los niveles por si mismos no tienen mucho valor incluso con puntos. Los objetivos deben ser claros y graduados para que no haya demasiados jugadores en zonas altas o una buena progresión	Todos

	CONCEPTO	PRO	CONTRA	JUGADOR
<b>VISUALIZADOR DE BARRA DE PROGRESO</b>	Algún tipo de medida visual para observar el estado de cada jugador en su progreso	Desarrolla el estatus, el poder, la aceptación de reglas y el orden. Crea la sensación de progreso y es importante para incentivar a los jugadores	Sin progreso, parte de la necesidad de jugar no existe. Y un progreso con objetivos demasiado sencillos o muy distanciados desincentiva	Todos menos explorer
<b>LOGROS</b>	Un objetivo que es conseguido a través del juego. Produce recompensas, insignias y trofeos	Desarrolla el estatus, curiosidad. Hay una relación directa entre el estado de ánimo y la concesión de insignias y trofeos en el juego	Demasiados trofeos o una baja dificultad reduce el valor los mismos. Las insignias en si mismas no tienen valor si no se pueden cambiar o exhibir	Killer
<b>RAKING</b>	Lugar donde se muestra la posición de cada jugador	Desarrolla el estatus, el poder, la aceptación. Relacionado. Fuente de estatus y progreso	A largo plazo desincentivan. Necesitan ser mejorados en marcos sociales y locales	Killer
<b>TABLA DE POSICIONES LOCAL</b>	Tablero que muestra la posición de cada uno con referencia a jugadores cercanos o en pequeños grupos	Desarrolla el estatus, el poder, la aceptación. Es importante utilizarlo con y para jugadores o grupos de nivel similar	Por si mismos no son suficientes para reducir la sensación de desaliento para jugadores en posiciones bajas	Killer Achiever
<b>POSICIONES SOCIALES</b>	Tableros que muestran la posición del jugador teniendo en cuenta las conexiones sociales	Desarrolla el estatus, el poder, la aceptación. Relacionado directamente con el estatus y el progreso	Si el número de jugadores es bajo no existe elemento social suficientemente poderoso para atraer	Achiever Socializer
<b>RECOMPENSA FIJA Y VARIABLE</b>	Recompensas que aparecen cada cierto tiempo fijado y aquellas que son variables en el tiempo	Desarrolla el ahorro y el orden. Los primeros producen a corto plazo excitación pero son más poderosos los segundos	Los jugadores se habitúan rápidamente a ellos y pierden parte de su valor	Achiever Killer
<b>RECOMPENSA DE AZAR</b>	Aquellas en las que no se sabe si se gana o no. Concursos, loterías, ruletas...	Desarrolla el ahorro y el orden. Produce a corto plazo excitación y sorpresa.	Utilizados en demasiadas cantidades desincentiva el trabajo del jugador. A baja cantidad es beneficioso	Achiever
<b>HUEVOS DE PASCUA</b>	Pequeños secretos que han de ser descubiertos	Desarrolla el ahorro y el orden. Crean el suficiente misterio para que algunos jugadores intenten conseguirlos. Suelen relacionarse con momentos graciosos	Si son demasiado difíciles de encontrar los jugadores pueden perder el interés. Deben ser muy especiales y muy divertidos	Achiever Socializer
<b>PUNTOS GRATIS</b>	Algo que se puede conseguir con la ayuda de otro compañero	Desarrolla el ahorro y el orden. Permite a los jugadores comenzar fácilmente en el juego	Sólo deben usarse a corto plazo y en los inicios o pierden el valor	Socializer

	CONCEPTO	PRO	CONTRA	JUGADOR
SALVAVIDAS	Herramientas que permiten ser usadas en momentos en los que la dificultad es demasiado alta o se encuentra atascado en el juego	Desarrolla el estatus y la aceptación de reglas. Se adquiere con el estatus y el progreso	Podría ser mal visto por los jugadores mejores que pueden ver el juego como demasiado fácil para ellos	Explorer Socializer
CASTIGOS	Castigos o puntos de feedback negativo que puede equilibrar el juego.	Desarrolla la falta de tranquilidad y acomodación al juego.	El feedback positivo siempre es mejor que el negativo. Debe ser usado con mucha precaución	Ninguno
GREMIOS	Alianzas o reuniones en torno a una misma razón o propósito	Desarrolla la aceptación y la familia, el contacto social y el cumplimiento compromisos	Puede hacer que cambie el modo de jugar que tenía el diseñador del juego	Socializer
EQUIPOS	Alianzas especiales que se forman por una razón y tiempo limitado	Desarrolla la aceptación y la familia, el contacto social y el cumplimiento compromisos. fuente de conexiones para el contacto ocasional	En ocasiones no hay suficientes jugadores para realizar equipos	Socializer Achiever
CHATS	Lugares en los que los jugadores pueden hablar y socializar	Desarrolla la aceptación y la familia, el contacto social. Fuente de conexiones y contacto social	Puede hacer decrecer el sistema de privacidad del sistema	Socializer
EMBAJADORES	Gurús, expertos o jugadores e alto nivel que recomiendan el juego, ayudan a los novatos o a mejorar el sistema	Desarrolla el estatus, honor y aceptación. Fuente de vitalidad, reputación y desarrollo positivo del juego	Pueden llegar a tener mucho poder en la comunidad y perderlos puede hacer que el sistema se resienta	Killer Achiever
GRAFICAS SOCIALES	Todos los enlaces sociales y sus acciones en las mismas	Desarrolla la aceptación y la familia, el contacto social. Recopila todo los efectos positivos de las redes sociales en el juego	Desarrolla el estatus y la aceptación Es una fuente de estatus y progreso	Socializer
Player vs Player	Cualquier tipo de evento de un jugador contra otro jugador, desde duelos a campeonatos	Desarrolla el estatus y la aceptación de reglas. Fuente de estatus y progreso	Demasiados PvP puede hacer que los jugadores menos competitivos se retraigan o huyan. Los novatos también puede sufrir.	Killer