



Gamification Canvas

Materia

Fecha

Profesor

Iteration #

| | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Dinámica </p> <p>Describir las reglas del juego. Ejemplo:</p> <p>El alumno obtendrá un badge cada vez que alcance X puntos de experiencia. El alumno obtendrá un premio al juntar 3 badges de un mismo color.</p> <p>Aquí se incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Restricciones Emociones Narrativa Progreso Relaciones <p>6</p> | <p>Componentes </p> <p>Listar los elementos que usaremos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Logros Avatares Badges Regalos Niveles Puntos Combates Colecciones Peleas con jefes (Boss Battles) Desbloquear contenidos Tablas de líderes Misiones Grafos sociales Equipos Bienes virtuales <p>4</p> | <p>Objetivo </p> <p>Describir el o los objetivos principales que se busca como resultado de la estrategia.</p> <p>1</p> | <p>Aesthetics (Estética) </p> <p>Elementos que darán identidad visual y estética a tu estrategia: iconografía, colores, avatars.</p> <p>9</p> | <p>Perfil de jugadores </p> <p>¿Quiénes son nuestros "jugadores"?</p> <p>¿Cómo son?</p> <p>¿Qué intereses tienen?</p> <p>¿Qué les gusta?</p> <p>¿Qué no les gusta?</p> <p>¿Qué quieren o esperan de mi clase?</p> <p>2</p> |
| <p>Gestión (Seguimiento y monitoreo) </p> <p>Describir la forma en que se dará seguimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Plataformas o gestores de Gamification que apoyarán Cómo monitorearé la participación de los alumnos Cómo los alumnos estarán al tanto de su progreso. <p>7</p> | | <p>Riesgos potenciales: </p> <p>¿Qué riesgos podríamos tener durante la implementación?</p> <p>Incidentes negativos (de comportamiento, actitud o resultado)</p> <p>8</p> | | |

Estrategia

Público

Adaptado del Business Model Canvas (<http://www.businessmodelgeneration.com>) y es utilizado bajo una licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported.



Gamification Canvas

Materia

Fecha

Profesor

Iteration #

| | | | | |
|------------------------------------------|--------------------|-----------------|------------------------------|----------------------|
| Dinámica | Componentes | Objetivo | Aesthetics (Estética) | Perfil de jug |
| | Mecánica | | | |
| Gestión (Seguimiento y monitoreo) | | | Riesgos potenciales: | |
| Estrategia | | | Público | |

Adaptado del Business Model Canvas (<http://www.businessmodelgeneration.com>) y es utilizado bajo una licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported.