

TALLER DE GAMIFICACIÓN Y SUS APLICACIONES

11 DE ABRIL



Gamificación hoy

Establecimiento de una herramienta



vanadis

Mobile Apps & Digital Consulting



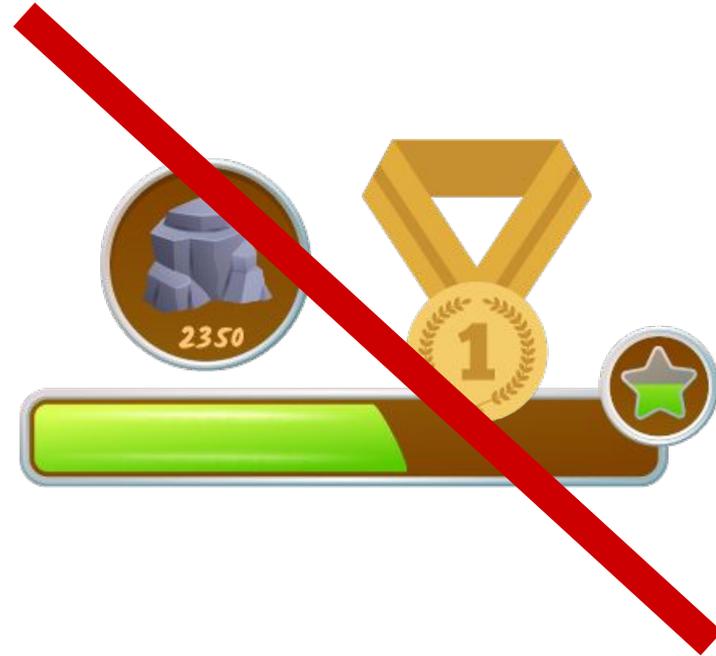
vanadis

¿Que es la gamificación?

La gamificación es la aplicación de las mecánicas de videojuegos a entornos no lúdicos.

Algo más que medallas y puntos

- La gamificación tiene que **tener un sentido**.
- Tiene que dar **solución a una necesidad**.
- **Cada mecánica** que se aplica tiene **una justificación**.
- Tenemos **cada vez más teoría y ejemplos** en los que apoyarnos.





¿Qué es la gamificación?

Infinitas opciones de aplicación

En su informe sobre las expectativas para la Gamification en **2020, Gartner predice que la gamificación**, combinada con otras tendencias y tecnologías emergentes, **tendrá un impacto significativo en:**

- Innovación.
- El diseño del desempeño de los empleados.
- Globalización de la enseñanza superior.
- Surgimiento de plataformas para la fidelización del cliente.
- Gamificación del desarrollo personal.





¿Qué es la gamificación?

Infinitas opciones de aplicación

Actualmente tenemos **ejemplos de gamificación** en **infinidad de áreas**.

- **RRHH.**
 - Procesos de Onboarding.
 - Formación.
 - Seguridad e higiene en el trabajo.
- **Marketing.**
 - Digital.
 - Experiencial.
 - Sistemas de redención de puntos.
- **Educación y formación**
- **Mejora de procesos de calidad**
- **Salud y crecimiento personal**





MARKETING EXPERIENCIAL

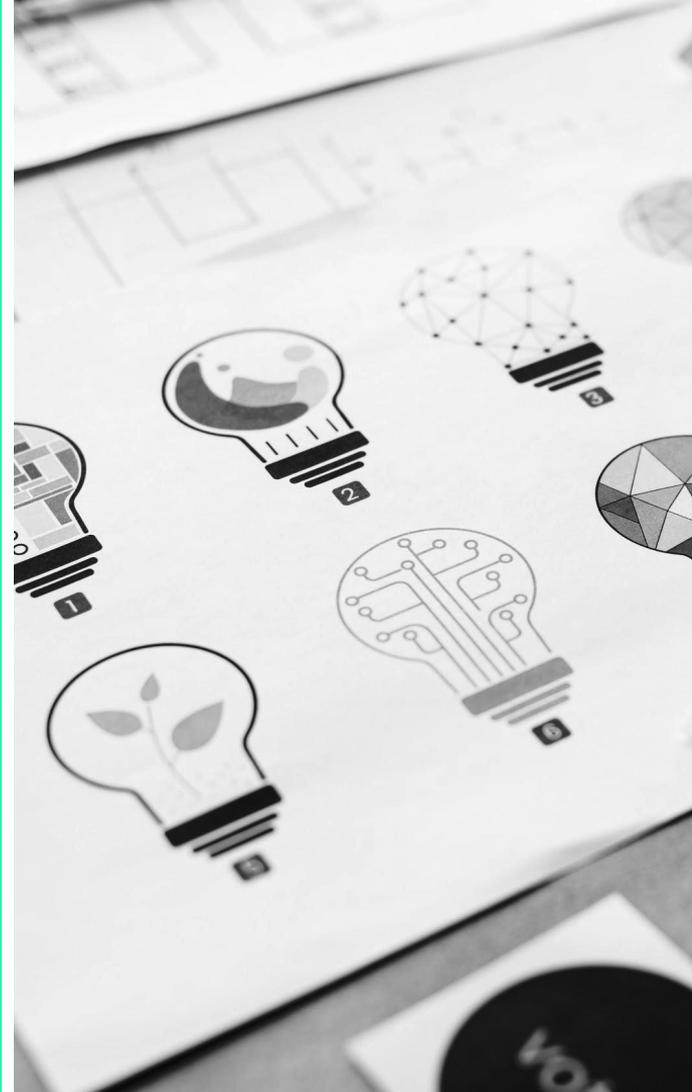
El marketing experiencial se muestra como un lugar ideal donde enmarcar las gamificaciones.

Espacio para la imaginación

- Son **acciones** normalmente **de impacto**.
- Se busca generar un **“efecto wow”**.
- Hay mayor apertura a **incluir una narrativa**.
- Accesibles al **uso de nuevas tecnologías**.

Dificultades

- Suelen tener unos deadlines marcados y cortos.
- Al ubicarse en eventos, hay poco espacio para el error.

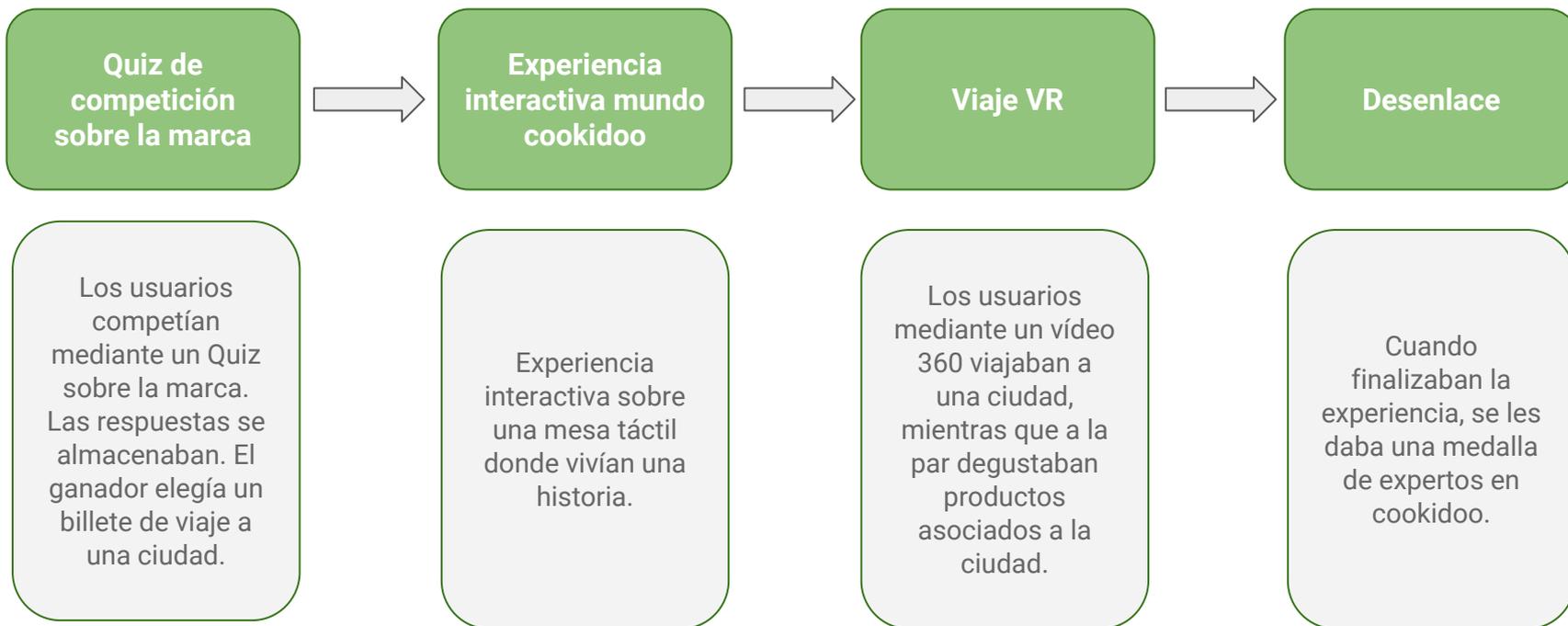


Thermomix experience

- Para el evento Thermomix se nos pidió una **experiencia interactiva** que explicase la marca y su mundo digital, especialmente centrándonos en **explicar Cookidoo**, su plataforma de recetas.
- Tendría que tener un marcado “**efecto wow**”.
- Podríamos jugar con una **narrativa** siempre **que tuviese relación con la marca**.
- Se mostraron partidarios de **utilizar nuevas tecnologías**.



Fases de la experiencia





Resultados

- **Más de 800 personas** pasaron por la experiencia.
- **Conseguimos los datos** de los asistentes por **edad y género** y su conocimiento de la marca.
- Los directores internacionales de la marca consideraron que había sido **la mejor manera de explicar cookidoo**.



Implantito Vs Malachuche - Necesidad

- Para el evento **Expodental 2018** nos pidieron una aplicación para gestionar el calendario del evento y querían una **experiencia gamificada que ayudará a fidelizar el día del evento.**
- Era un evento en el que acudían **doctores con sus familias** con lo cual si pudiera impactar en un público infantil estaría genial.
- Tenían **un puesto y autobús** en la entrada de la feria donde hacían jam sessions. Y **querían que se visitarán ambos.**
- El boom del **Pokemon Go** aún aguantaba.



Implantito Vs Malachuche - Solución

- Creamos una **narrativa** naif con tres personajes
 - Sweeters
 - Implantito
 - Malachuche
- Situamos **beacons por las zonas de Straumann** para que aparecieran los sweeters mediante **AR**, a los que habría que “salvar las bocas” mediante Implantito.
Para encontrar a los sweeters había que recorrer las dos zonas de Straumann.
- **Al finalizar** se entraba en el **sorteo de merchandising** de Straumann.





straumann
Expodental 2018



Resultados

- Conseguimos muchos **datos de los usuarios** al utilizar un **registro por LinkedIn**.
- La tasa de rebote fue muy pequeña con un porcentaje del **80% de permanencia en la App** durante todo el evento.
- **De las personas que tenían la App instalada usaron esta gamificación el 90%** con lo cual fueron personas que se encontraban en las inmediaciones de los puestos de Straumann.
- **La narrativa gustó** mucho al staff de Straumann y a los participantes en la acción.



Muchas gracias



vanadis

Mobile Apps & Digital Consulting

<https://www.vanadis.es>

info@vanadis.es

@VanadisApps

VANADIS CENTRAL

C/ Alberto Aguilera 7, 5ºD

28015 - Madrid

911 163 882

VANADIS SUR

Campus Científico Tecnológico

Ed. Incubadora Empresas. Despacho 11

23700 - Linares (Jaén) · 953 820 980