

## Índice

<b>NUESTRO CONTRATO</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>13</b>
<b>GAMIFIQUEMOS LA LECTURA DE ESTE LIBRO</b>	<b>15</b>
<b>¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?</b>	<b>17</b>
Definición	17
Motivación	20
La Teoría de la Autodeterminación	21
El modelo RAMP y la motivación intrínseca	24
La Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi	27
Motivación extrínseca	30
Generación Y	34
<b>LOS BÁSICOS DE LA GAMIFICACIÓN</b>	<b>39</b>
Los tipos de jugadores	40
La importancia de los tipos de jugadores	40

Tipos de jugadores y gamificación	41
Elementos de los juegos	45
Mecánicas y componentes	45
Dinámicas	58
Estética	68
Bucles de actividad	69
Bucles de implicación ( <i>engagement loops</i> )	70
Bucles de progresión ( <i>progression loops</i> )	72

## **¿CÓMO SE APLICA LA GÁMIFICACIÓN?** **79**

Diseño de un sistema gamificado	80
Medir el éxito de la gamificación	83
Por qué un sistema gamificado puede no funcionar?	85

## **APLICACIONES PRÁCTICAS DE LA GÁMIFICACIÓN** **89**

La gamificación en la empresa	90
Marketing y comercial	91
Recursos humanos	94
Mejora de procesos de negocio	99
La gamificación en la educación y la formación	100
Aprendizaje de idiomas	102
La gamificación en el gobierno	112
La gamificación y la salud	114
Superbetter ( <a href="https://www.superbetter.com/">https://www.superbetter.com/</a> )	115
La gamificación y el <i>crowdsourcing</i>	116
Fold.it ( <a href="http://fold.it/portal/">http://fold.it/portal/</a> )	117
La gamificación y la vida cotidiana	119

Chore Wars ( <a href="http://www.chorewars.com/">http://www.chorewars.com/</a> )	120
Sistemas personales de automotivación	121
<b>Bibliografía</b>	<b>125</b>