## Contingut ocult

En algunes experiències gamificades es pot tenir contingut amagat a l'usuari que només descobrirà quan faci certes accions.

Algun d'aquest contingut pot ser especial (s'anomenen ous de pasqua) i només el coneixen les persones que saben on trobar-lo.

## Les Mecàniques

Les mecàniques són les decisions que els dissenyadors prenen per tal que l'usuari descobreixi els objectius, les regles i els límits de la situació gamificada.

## Els reptes

És important que l'usuari sàpiga en tot moment què ha de fer. Els reptes han d'estar ben explicitats i l'usuari ha de saber quan ho ha fet correctament i quan no. Per altra banda, cal evitar que hi hagi moments on se senti perdut.

## Personatge

L'usuari ha de tenir un personatge, amb unes característiques. En alguns casos pot anar obtenint elements i el personatge evolucionarà fent-se més poderós i amb característiques millors. En aquest cas serà important que l'apartat de personatge es pugui particularitzar i que en tot moment sigui visible tot el que es pot afegir.

## Rebre puntuacions

Els reptes són la base de les propostes gamificades. Cada repte haurà de donar uns elements quan es superi. Poden ser objectes que permetin particularitzar el personatge i que el diferenciïn de la resta o punts que permetran a l'usuari comparar-se amb els altres.

## Ordenar per punts

Els rànquings, la comparació dels usuaris en funció dels punts, és un dels elements més bàsics de qualsevol sistema gamificat. Això permet també organitzar-se per nivells i comparar-se amb els altres usuaris.

## Obtenir premis

Els premis són un dels elements motivadors més simples que existeixen. En un sistema gamificat hi poden existir, però cal anar amb compte ja que hi ha el perill que l'única motivació de l'usuari sigui un premi (i per tant s'assembli massa a un concurs). Hi ha premis immaterials que solen servir per desbloquejar o per millorar el personatge.

## Feedback inmediat

El feedback immediat, és a dir obtenir una resposta immediata a les accions que s'acaben de fer, és un dels motivadors més importants que es poden incloure en un sistema gamificat. Cal saber donar-li la volta i buscar la manera que després d'una acció hi hagi la resposta.

## Evolució de l'usuari

Evolució de l'usuari. Amb tot el que van fent, els usuaris han de poder veure com el seu personatge evoluciona i com estan evolucionant en la història plantejada. L'evolució sol veure's en una barra o un mapa que compta, per exemple, quants objectes queden per desbloquejar o quants llocs cal visitar.

© Fundació Jaume Bofill, 2016

Versió imprimible. Autoria: Oriol Ripoll. Adaptació: Mireia Mas