

havisa

Investigación y Desarrollo de una plataforma TIC gamificada y guías para el desarrollo de nuevos productos en los sectores de la alimentación, deporte, salud, juegos y juguetes, que promuevan los Hábitos de Vida Saludables.

E 1.1. Informe de recopilación del estado del arte en torno a la promoción de HVS

Referencia externa:	IBV: IMDECA/2016/19 AINIA: IMDECA/2016/24 AIJU: IMDECA/2016/27
Nº del entregable:	E. 1.1.
Paquete de Trabajo:	PT 1 Identificación de escenarios de promoción de hábitos de vida saludables (HVS)
Tipo de entregable:	I=Informe
Fecha:	Octubre 2016
Autor (es):	IBV, AIJU

El contenido de este documento ha sido generado por IBV y AIJU como resultado del proyecto HAVISA en el marco de la convocatoria de ayudas dirigidas a centros tecnológicos de la Comunitat Valenciana para el ejercicio 2016 cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) en un porcentaje del 50% a través del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020, dentro del Eje Prioritario 1.

TABLA DE CONTENIDOS

1.	Introducción	5
2.	Objetivos	6
3.	Metodología	7
3.1.	Desk research	7
4.	Resultados	11
4.1.	Estado del arte de productos y servicios relacionados con la promoción de hábitos de vida saludables: actividad física y deporte	11
4.1.1.	Productos y servicios orientados al sector de población infantil	11
4.1.2.	Productos y servicios orientados al sector de población adulta	22
4.1.3.	Productos y servicios orientados al sector de población sénior	39
4.2.	Estado del arte de productos y servicios relacionados con la gamificación	52
4.2.1.	Productos y servicios orientados al sector de población infantil	52
4.2.2.	Productos y servicios orientados al sector de población adulta	57
4.2.3.	Productos y servicios orientados al sector de población sénior	65
5.	Conclusiones	69
6.	Bibliografía	71

1. Introducción

Las empresas son cada vez más conscientes de la importancia de fomentar hábitos de vida saludables, y de las oportunidades de negocio que esto supone. De este modo, en los últimos años han estado realizando esfuerzos importantes lanzando productos al mercado orientados a mantener un estilo de vida saludable. Sin embargo, los retos a los que nos enfrentamos y los números que caracterizan nuestra sociedad hoy en día están lejos de disminuir. Es por ello necesario realizar un mayor esfuerzo en la motivación para el uso y consumo de estos productos, a través de una propuesta atractiva de nuevos planes integrales y herramientas motivacionales orientadas al usuario en cada etapa de su vida –y a sus necesidades y requerimientos– que garanticen su aceptación.

En la actualidad, encontramos en el mercado numerosos casos de éxito de productos y servicios que han incorporado estrategias de gamificación para lograr sus objetivos. Así, las propuestas gamificadas incorporan estrategias de juego a ciertas actividades que consiguen la motivación y compromiso de los usuarios.

2. Objetivos

El objetivo de este entregable es elaborar una revisión del estado del arte y tendencias de productos y servicios relacionados con la promoción de hábitos saludables y la gamificación. Dicha información servirá para detectar huecos de mercado con potencial innovador, así como para conocer aquellos elementos que se gamifican y cuáles son sus mecanismos. Así, los objetivos específicos son los siguientes:

- Estudiar la oferta actual e identificar tendencias en productos y servicios para la promoción de Hábitos de Vida Saludables.
- Estudiar la oferta actual e identificar tendencias en productos y servicios gamificados.

3. Metodología

En este apartado se detalla el proceso metodológico llevado a cabo para obtener la información necesaria que cubren los objetivos de este entregable. En el siguiente epígrafe se proporciona la descripción de la técnica empleada y el objeto de su aplicación.

3.1. Desk research

La metodología del Desk Research, también conocida como "Investigación de Escritorio" o "Trabajo de mesa" se enmarca dentro de la Investigación de mercados y consiste en la recopilación y análisis de datos de fuentes secundarias, es decir, de información previamente publicada por otros. Se basa en fuentes documentales de información, tanto internas como externas, páginas web, libros, revistas, medios de prensa, blogs, artículos, estudios e informes publicados por distintas organizaciones. Su finalidad es la obtención de un mejor conocimiento del tema del proyecto.

En el marco de esta fase del proyecto se ha aplicado la metodología Desk Research para realizar un estudio exploratorio de mercado y así conocer el estado del arte y tendencias de productos y servicios relacionados con la promoción de hábitos saludables y la gamificación. Para ello, se han revisado diversas fuentes secundarias de carácter científico-técnico, educativo y comercial a fin de obtener una visión global y orientar su clasificación hacia las características del proyecto. Dicho análisis facilitará información estratégica acerca de productos relacionados con el proyecto ya comercializados a nivel internacional.

Fuentes secundarias consultadas

Para la búsqueda de información en el sector de la actividad física y deporte, se han consultado revistas especializadas en deporte, portales web así como tiendas especializadas en productos deportivos.

Para la búsqueda de información en torno a la gamificación y las tendencias del mercado destaca la consulta de las siguientes plataformas especializadas en gamificación: Gamification World Map, Gamification Wiki y Gamificacion.es.

Con todo esto se han elaborado fichas técnicas de productos y servicios en ambos sectores.

Variables analizadas

Las variables analizadas en las fichas técnicas en cada uno de los sectores son las siguientes:

Tabla 1. Variables analizadas

Variable	Actividad física y deporte	Gamificación
Análisis del producto/ servicio		
Nombre comercial		
Marca		
Empresa		
Descripción		
Tipo		
Función (ACT. FÍS.)		
Finalidad de la gamificación (GAMIF.)		
Número de descargas y/o usuarios		
Hábito promocionado		
Monitorización de la evolución		
Mecanismos de control		
Variables de entrada		
Feedback (Variables de salida)		
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud		
Motivación (ACT. FÍS.)		
Dinámica y mecánica de gamificación (GAMIF.)		
Usuarios		
Contexto de uso / Ámbito en el que se aplica		
Precio aproximado		
Ámbito geográfico		
Experiencia del usuario		
Otras consideraciones		
Fuente		
Ejemplos similares		
Análisis del perfil de usuario		
Público objetivo / usuarios		
Género		
Rango de edad principal del público objetivo		
Poder adquisitivo de los usuarios		
Características personales del público objetivo		
Categoría del usuario		

A continuación se describen las variables analizadas:

- Nombre comercial, marca y empresa
- Descripción: Explicación generalizada sobre el fin y actividad del producto y/o servicio
- Tipo: si se trata de un producto y/o un servicio
- Función / Finalidad de la gamificación: objetivo del producto y/o servicio
- Número de descargas y/o usuarios (si se trata de una aplicación)
- Hábito promocionado: si promocionan la actividad física, la nutrición saludable, el descanso, la higiene, el ocio, etc.
- Monitorización de la evolución: si se monitoriza o no la evolución del usuario, y de qué manera o mediante qué parámetros del usuario (calorías quemadas, peso, etc.)
- Mecanismos de control: si se controla o no que el ejercicio se esté haciendo bien, y cómo se controla
- Variables de entrada: las variables que tiene que poner el usuario como input (peso, perímetros, edad, género, altura, hábitos de vida, etc.)
- Feedback: si el producto/servicio da feedback en base a la monitorización de la evolución del usuario o no, y cómo
- Participantes en el desarrollo relacionados con la salud: qué tipo de profesionales relacionados con la salud han participado en el desarrollo del producto y/o servicio (médicos, fisioterapeutas, expertos en actividad física, etc.)
- Motivación: elemento motivador del producto y/o servicio (compartir progresos en redes sociales, mensajes motivacionales, juego, etc.)
- Dinámica: herramientas, técnicas y programas que se utilizan de forma complementaria entre ellos para lograr los objetivos que tiene el usuario y así conseguir una alta motivación.
- Mecánica: las distintas acciones, comportamientos, técnicas y mecanismos de control que se utilizan para convertir en juego una actividad.
- Usuarios: quiénes son los usuarios del producto y/o servicio (niños, adultos, padres, educadores, mayores, cuidadores, prescriptores, etc.)
- Contexto de uso: cuál es el lugar donde puede usarse (casa, colegio, residencia, trabajo, aire libre, etc.)
- Precio: precio del producto y/o servicio y de sus complementos, si los tuviera
- Experiencia del usuario: puntuación media u opinión general de los usuarios
- Otras consideraciones que se encuentren de interés
- Fuente desde donde se puede acceder al producto y/o servicio

- Ejemplos similares al producto y/o servicio, si existen

En cuanto al perfil de usuario, la información recogida es la siguiente:

- Público objetivo/ usuarios: si es infantil, adulto, sénior, profesional o amateur. Quiénes son los usuarios del producto y/o servicio (niños, adultos, padres, educadores, mayores, cuidadores, prescriptores, etc.)
- Género: si va dirigido a hombres, o mujeres, o es indistinto
- Rango de edad principal del público objetivo
- Poder adquisitivo de los usuarios (bajo, medio, alto, etc.)
- Características personales del público objetivo: hábitos, productos y servicios que utiliza
- Categoría del usuario: perfil del comprador potencial del producto y/o servicio

4. Resultados

En el primer apartado, para cada grupo población definido, se proporciona una recopilación de productos y servicios relacionados con la promoción de hábitos de vida saludable, centrados en la práctica de actividades físicas y deportivas. En el segundo apartado se realiza una búsqueda de productos y servicios con componentes de gamificación.

4.1. Estado del arte de productos y servicios relacionados con la promoción de hábitos de vida saludables: actividad física y deporte

A continuación, se detallan los productos y servicios encontrados en torno a la promoción de hábitos de vida saludables, concretamente en relación a la actividad física y el deporte. Dichos productos se han clasificado según los diferentes grupos poblacionales: población infantil, adulto y sénior.

Cada producto encontrado consta de una descripción, y dos tablas; en la primera tabla se realiza un análisis del producto, y en la segunda, del perfil de usuario del mismo, de acuerdo a las variables de caracterización descritas en la metodología.

4.1.1. Productos y servicios orientados al sector de población infantil

Nickelodeon fit, Wii; My Fitness coach, Wii; Kinect sports, XBOX 360

Descripción: Es una familia de productos creados por distintas compañías de consolas que tienen una gama de juegos interactivos que a través del movimiento o de un mando obligan al usuario a realizar los ejercicios con el objetivo de ponerle en forma a través de tablas de entrenamiento individualizadas que se obtienen cuando el usuario inserta algunas variables como el peso y la altura en el juego.

- Nickelodeon fit: contiene unos 30 juegos de ejercicio que promueven la fuerza, el equilibrio, la coordinación, y el tener un corazón sano.
- My Fitness coach: contiene unos 500 ejercicios con los que se puede lograr una pérdida de peso, fortalecer el tren superior, fortalecer el tren inferior, realizar cardio fitness o mejorar la flexibilidad.
- Kinect sports contiene seis juegos: fútbol, voleibol, atletismo, bolos, tenis de mesa y boxeo

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto/Servicio (software y hardware)

Concepto	Descripción
Función	Permite realizar un plan de entrenamiento personalizado según los objetivos del usuario (pérdida de peso, quema de calorías mantenerse en forma, practicar un deporte, llegar a un peso determinado...) En el caso de Nickelodeon Fit es conseguir que los niños practiquen deporte de una manera divertida
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Actividad física, deporte y ocio
Monitorización de la evolución	Nickelodeon fit: a través de puntos según la evaluación que se obtenga al realizar una actividad My fitness coach: a través de la introducción de las variables de entrada cada cierto tiempo durante la realización de los ejercicios Kinect sports: a través de puntos según la evaluación que se obtenga al realizar una actividad <u>Comentarios:</u> Permite marcar unos objetivos personales y el software ayuda al usuario a conseguirlos a través de unas pautas de deporte y en algunos casos también de alimentación
Mecanismos de control	Nickelodeon fit: no hay mecanismo de control; se controla con los puntos obtenidos de acuerdo si se ajustan los movimientos a los teóricos a través del sensor de movimiento My fitness coach: no tiene mecanismo de control, sólo tutoriales de cómo se hace cada ejercicio. Kinect Sports: no hay mecanismo de control; se controla con los puntos obtenidos de acuerdo si se ajustan los movimientos a los teóricos a través del sensor de movimiento
Variables de entrada	Nickelodeon fit: edad /altura /peso My fitness coach: peso /bíceps /pecho /edad /altura /cintura /cadera /muslos /evaluación de la condición física inicial a través del pulso en reposo y tras calentamiento Kinect Sports: se escanea el cuerpo pero con poca precisión
Feedback	Nickelodeon fit: son los padres los que establecen la rutina de ejercicios para los niños y monitorizan su progreso en base a los puntos obtenidos de las actividades según su criterio. My fitness coach: a través de preguntas de si el ejercicio ha resultado fácil o difícil de seguir el entrenador virtual adapta los ejercicios siguientes. Kinect Sports: es el usuario el que se establece su propio nivel según su criterio.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Nickelodeon fit: experto en ciencias de la actividad física y el deporte My fitness coach: expertos en fitness Kinect Sports: no especifica
Motivación	Nickelodeon fit: personajes conocidos

Concepto	Descripción
	My Fitness coach: Amplia variedad de música y de ambientes, y un entrenador personal virtual que da indicaciones de cómo hacer el ejercicio y anima. Kinect sports: es multijugador, para jugar y competir con amigos
Usuarios	Niños (en algunos casos, los padres programan la rutina)
Contexto de uso	Casa
Precio	Productos desde 19 € los más sencillos hasta 50€ el que tiene más actividades o deportes.
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4+/5
Otras consideraciones	Los principales inconvenientes en el caso de la Wii es la dimensión de la tabla de equilibrio, y en general para todos los juegos es la poca precisión con la que cuentan.
Fuente	http://www.nintendo.com/games/detail/4g1xoYv-pBuBjGBqCS-nGN1GKR4OLQEc http://www.nintendo.com/games/detail/HNJlK3BfsaY9Vo4qsjfOYypsTZ9-zZP http://marketplace.xbox.com/es-VE/Product/Kinect-Sports-Segunda-Temporada/66acd000-77fe-1000-9115-d8024d5309d6
Ejemplos similares	Zumba kids My weight loss coach (alimentación saludable y ejercicios)

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Infantil y adulto (Amateur)
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	A partir de 3 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Niños que comiencen a usar las tecnologías y que no les guste realizar grandes esfuerzos o practicar un deporte convencional
Categoría de usuario	Los compradores potenciales son aquellos padres cuyos hijos ya utilizan la play Station habitualmente, y consideren que se les pueda dar un uso alternativo, más saludable además de afrontar algunos problemas de salud infantiles

Hybrid Play. Lalalab, Lalalab

Descripción: Se trata de un objeto en forma de pinza que se coloca en cualquiera de los columpios o juegos de un parque y va conectada a un dispositivo móvil en el cual aparece un

videojuego que para manejarlo es necesario que los niños se muevan desde el columpio. Por ejemplo, en un juego de plataformas tipo Mario Bros, para saltar en el videojuego, los niños tienen que hacerlo mediante el columpio real.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto (software y hardware)
Función	Este producto ayuda a que los más pequeños realicen ejercicio al aire libre y de una manera innovadora y divertida.
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Actividad física y trabajo en equipo
Monitorización de la evolución	No se monitoriza la evolución del usuario. En este caso no se lleva un control exhaustivo de la actividad, únicamente el usuario debe pasar las diferentes plataformas de los minijuegos
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal <u>Comentario:</u> El niño no puede ver cómo lo está haciendo
Variables de entrada	Por el momento no se debe introducir ninguna variable, ya que no es un deporte personalizado sino que cada uno realiza la actividad en la medida de lo que puede o quiere
Feedback	No existe ningún tipo de feedback
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Ningún experto en actividad física
Motivación	Transformar cualquier parque de juegos en un escenario de videojuego. Disfrutar de la ciudad de una manera distinta.
Usuarios	Niños principalmente, pero también pueden usarla los padres guiando a los niños.
Contexto de uso	Parques infantiles al aire libre
Precio	Alrededor de 99\$ <u>Comentario:</u> aún no se comercializa
Ámbito geográfico	Nacional
Experiencia de usuario	Idea interesante, aunque hay gente que opina que no se deberían mezclar el tiempo que un niño pasa delante de la pantalla, con el tiempo que pasa jugando al aire

Concepto	Descripción
	libre. También que existe una desconexión entre el niño que juega al aire libre y el escenario que se pasa en el videojuego.
Otras consideraciones	El producto no está comercializado; cuando esto se haga posible se irán aumentando la cantidad de juegos según la demanda del mercado
Fuente	http://www.hybridplay.com/
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Infantil
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	De 6 a 12 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Niños que comiencen a usar las tecnologías, les guste jugar al aire libre y puedan tener acceso a un teléfono móvil durante el periodo en que están utilizando el producto
Categoría de usuario	Los potenciales compradores son aquellos padres que quieran desarrollar el juego colaborativo con sus hijos o quieran darle otro enfoque al juego al aire libre

LEAPBAND™. Leapfrog, Leapfrog Enterprises

Descripción: LeapBand es un brazalete especialmente desarrollado para niños de entre 4 y 7 años de edad que tiene el objetivo de cuidar su salud y de prevenirlos de sufrir sobrepeso u obesidad. Se trata de una combinación entre una pulsera inteligente fitness que hace un seguimiento sobre la actividad física y un juego de mascota virtual o Tamagotchi, con el que los niños pueden jugar interactuando con el producto, al mismo tiempo que ellos realizan distintos movimientos. La pulsera le propone al niño diversos juegos que lo ponen a saltar o a correr, y le plantea todo tipo de retos que debe superar para ganar puntos, desbloquear niveles y avatares. Con esto, el niño ejercita su cuerpo y su mente de forma efectiva mientras se encuentre en uso.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto (software y hardware)
Función	Tracker de actividad para niños y cuidado de una mascota personalizable

Concepto	Descripción
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Habilidades motoras gruesas, higiene y salud. <u>Comentario:</u> Todos estos hábitos se promocionan mediante el juego activo.
Monitorización de la evolución	A través de barras de energía, y premios que derivan en el desbloqueo de nuevas mascotas, por completar retos relacionados con el cuidado de la mascota virtual y el cumplimiento de los objetivos propuestos por el software.
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	No hay variables de entrada
Feedback	Son los padres los que cargan los retos para los niños y monitorizan su progreso en base las barras de energía obtenidas con la actividad según su criterio. <u>Comentario:</u> Permite la elección de distintas mascotas virtuales pero los movimientos son los mismos para todas ellas y los objetivos también.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Expertos en educación
Motivación	A través de barras de energía, y las distintas mascotas que se pueden desbloquear
Usuarios	Niños
Contexto de uso	En cualquier lado
Precio	El precio es de \$39.99
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4+/5
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	http://www.leapfrog.com/en-us/products/leapband
Ejemplos similares	Miiya

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Infantil
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	De 4 a 7 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Niños que comiencen a usar las tecnologías, les guste el juego con mascotas virtuales
Categoría de usuario	Los potenciales compradores son aquellos padres que quieran desarrollar valores de compromiso y aportar una educación sobre hábitos de vida saludables.

Compete, NABI

Descripción: Se trata de una pulsera de ejercicio convencional, pero con la diferencia de que los retos están destinados al público infantil con una plataforma adaptada y fácil de usar. Al igual que otros productos similares, también cuenta con una mascota virtual que le guía y enseña al niño en distintos aspectos de la vida saludable.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto (software y hardware)
Función	Es un tracker de actividad a través de retos u objetivos pensados para un público infantil.
Número de descargas y/o usuarios	+1000 de descargas
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	Registro de distancia, tiempo, calorías quemadas y número de pasos
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal
Variables de entrada	Peso/ Altura/edad/género/...
Feedback	Son los niños los que establecen los objetivos a conseguir según su criterio

Concepto	Descripción
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se han identificado expertos en actividad física
Motivación	Comparación de distancias recorridas con distancias a lugares conocidos o de interés, y calorías quemadas de sus comidas favoritas (suele ser comida no saludable)
Usuarios	Niños
Contexto de uso	En cualquier lado
Precio	El precio aproximado es de alrededor de 40 €
Ámbito geográfico	Europeo
Experiencia de usuario	Puntuación media: 2.1/5
Otras consideraciones	El producto consiste en dos trackers, con lo que pueden participar dos personas a la vez.
Fuente	https://www.nabitablet.com/wearables/compete
Ejemplos similares	ibitz

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Infantil
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	A partir de 6 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Niños que comiencen a usar las tecnologías, a los que les guste el juego con mascotas virtuales
Categoría de usuario	Los potenciales compradores son aquellos padres que quieran desarrollar valores de compromiso y aportar una educación sobre hábitos de vida saludables

Esporti Revolution. Biocapax Technologies, Healthy Blue Bits, SL

Descripción: Esporti Revolution es un juego de educación para la salud y la generación de hábitos saludables, desarrollado para promover la actividad física en niños y adolescentes, de la mano de sus padres, madres o tutores, de tal manera que pueda ser el complemento ideal a la labor realizada por los profesionales sanitarios (médicos de familia, pediatras, fisioterapeutas, enfermeras, etc.), deportivos (entrenadores, monitores, etc.) y de la educación.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto (software)
Función	Una aplicación móvil multiplataforma para mejorar la salud de los niños y adolescentes a través de la actividad física y hábitos saludables.
Número de descargas y/o usuarios	+1000 descargas
Hábito promocionado	Actividad física y hábitos saludables
Monitorización de la evolución	Registro de tipo de actividad, distancia, tiempo, contador de calorías quemadas. La evolución se puede medir mediante la adquisición de puntos e insignias tras el cumplimiento de los objetivos que propone la aplicación, y los profesionales de la salud, educación y el deporte (en la funcionalidad "premium").
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	Fecha de nacimiento /género/ peso /talla /lugar de residencia
Feedback	Permite realizar un plan de entrenamiento por parte de profesionales y éstos pueden acceder a los datos para ver la evolución y fijar nuevos objetivos (sólo en la funcionalidad "premium").
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Profesionales del sector sanitario e informático, que ha colaborado con profesionales que en su día a día trabajan con niños y adolescentes, médicos, pediatras, licenciados en CAFYD e INEF, etc.
Motivación	Comunicación y competencia con amigos y con niños de otras ciudades. Trivial de la historia del deporte, el dopaje, la no violencia y el no racismo. Mensajes motivacionales de profesionales (en versión "preminum")
Usuarios	Niños y adolescentes, pero también profesionales, familias y organizaciones.
Contexto de uso	En cualquier lado

Concepto	Descripción
Precio	App Gratuita Comentario: se puede adquirir un licencia plus en farmacias
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4+/5
Otras consideraciones	Problemas con la velocidad de la app y en la detección de la posición
Fuente	http://www.healthybluebits.com/aplicaciones-moviles/esporti-revolution/
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Infantil
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	entre 6 y 10 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Niños que les guste el deporte
Categoría de usuario	Los potenciales compradores son aquellos padres que quieran enfocar el deporte en sus hijos de una manera distinta

Activilandia, LazyTown Entertainment, AECOSAN

Descripción: Se trata de un "parque temático virtual", dedicado a promover la alimentación saludable y el ocio activo en los niños de Primaria, pero aporta también contenido informativo para padres, madres y educadores. Se convierte así en un recurso didáctico para su aplicación en el aula y en los hogares, pues el entorno familiar y escolar es donde se forman la mayoría de los hábitos de vida.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio (software)

Concepto	Descripción
Función	Su principal objetivo, como acción de comunicación divulgativa, es sensibilizar e informar sobre cómo poder adquirir ciertos hábitos saludables para poder prevenir el sobrepeso y la obesidad infantil y contribuir a que los niños y las familias con niños, modifiquen algunos hábitos (o pautas) y adopten estilos de vida más saludables.
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Alimentación saludable, actividad física, ocio activo, y hábitos saludables (higiene, descanso)
Monitorización de la evolución	No se registra la evolución de ningún parámetro del usuario
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	En el "activómetro", breve test de hábitos de vida y actividades en familia. Comentario: En base a este test, la aplicación recomienda una serie de actividades en familia
Feedback	No existe ningún tipo de feedback
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Iniciativa divulgativa de la Estrategia NAOS de la AESAN (Agencia Española de Seguridad Alimentaria y Nutrición) organismo autónomo adscrito al Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad
Motivación	Activilandia recuerda a los grandes Parques Temáticos que los niños conocen y muchos han visitado. Tiene la forma de un niño/a en movimiento. Parece un enorme parque lleno de atracciones en el que todo se puede explorar y descubrir fácilmente
Usuarios	Principalmente niños, pero buena parte de los recursos que aporta Activilandia deben ser aplicados por adultos: padres/madres, educadores o profesores/as para que alcancen sus objetivos
Contexto de uso	Colegio, casa, aire libre
Precio	Gratuito. Comentario: Subvencionado por el Ministerio de Educación
Ámbito geográfico	Nacional
Experiencia de usuario	No se ha identificado
Otras consideraciones	No se han identificado

Concepto	Descripción
Fuente	http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/index.html
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Infantil
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Entre 6 a 12 años
Poder adquisitivo	Cualquiera
Características personales	Niños a los que les guste jugar con las nuevas tecnologías
Categoría de usuario	Padres/madres, educadores o profesores/as que quieren que sus niños aprendan hábitos saludables a partir del juego

4.1.2. Productos y servicios orientados al sector de población adulta

Runtastic, Runtastic, Runtastic GmbH

Descripción: Aplicación móvil centrada en salud y fitness que permite registrar actividades, y monitorizar el progreso para alcanzar los objetivos. Permite optimizar el entrenamiento mediante herramientas de análisis corporal precisas y eficientes.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto /servicio. Comentario: Consta de una App, relojes y otros accesorios (báscula, etc.)
Función	Productos y servicios para running y fitness que recogen y gestionan datos mientras se hace deporte, y motivan a la gente a practicarlos y unirse a otras personas que hagan lo mismo. Comentario: Tienen distintos productos para ejercitar diversas zonas corporales por libre: piernas, glúteos, abdominales, y una app en la que ofrecen planes de entrenamiento personalizado.

Concepto	Descripción
Número de descargas y/o usuarios	+10 Millones de descargas
Hábito promocionado	Actividad física principalmente, pero también nutrición y descanso
Monitorización de la evolución	Registro de peso y altura, y medición de frecuencia cardiaca y contador de calorías quemadas en tiempo real. En Runtastic Results: profesionales de la actividad física personalizan el entrenamiento en base a parámetros de composición corporal, género y peso, con opción de hacerse fotos para ver el antes y el después. En Runtastic Libra: se mide la composición corporal por medio de una báscula de bioimpedancia propia. <u>Comentario:</u> Permite fijar un objetivo anual y mantiene motivado al usuario para alcanzar el objetivo sea cual sea: perder peso, ponerse en forma..
Mecanismos de control	No tiene mecanismo de control, sólo tutoriales de cómo se hace cada ejercicio.
Variables de entrada	Nacionalidad /Peso/ Altura /edad /género / hábitos/ en algunos casos composición corporal y foto del "antes".
Feedback	No se da feedback, sólo tiene un entrenador por voz, el cual reproduce sonidos según se parametrize para indicar cada cierto tiempo la frecuencia cardiaca, el resumen de actividad, etc.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Expertos en fitness
Motivación	Ejercicios que pueden realizarse en cualquier momento y en cualquier lugar, sin necesidad de equipos. Mensajes de motivación y el poder compartir los logros con la comunidad.
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	En cualquier lado
Precio	App gratuita aunque tiene servicio PREMIUM por 4,99 €. <u>Comentario:</u> Productos desde 15 € hasta 250 €.
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4+/5
Otras consideraciones	Problemas con: el GPS y la definición del recorrido; la autopausa, pérdida de historial al actualizar versión.

Concepto	Descripción
Fuente	https://www.runtastic.com/es
Ejemplos similares	Runkeeper, Adidas train & run, Nike+Running, Mammoth hunters, Endomondo, Sports Tracker, MY ASICS Run Training, MyFitnessPal

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Entre 25 y 45
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Deportista o que quiere empezar a cuidarse, alimentación sana, suscrito a revistas de deporte, dietética, compra por internet, uso de la tecnología (Smartphone nivel alto)
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte, freak del deporte (running y fitness) y la vida saludable. Puesto en las últimas tendencias

Runkeeper, FitnessKeeper, FitnessKeeper Inc.

Descripción: Esta comunidad virtual está compuesta por más de 45 millones de runners. Pensada tanto para los que salen a correr por primera vez como para los que se preparan para una maratón, utiliza el GPS del móvil para controlar los pasos, los kilómetros recorridos andando, corriendo o en bicicleta. Además, integra Spotify, lo que permite escuchar canciones en streaming mientras se utiliza la aplicación.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio. <u>Comentario:</u> APP para la planificación de carreras y rutinas.
Función	RunKeeper permite a los usuarios realizar un seguimiento de las actividades de acondicionamiento físico (como caminar, correr y ciclismo) a través de GPS y para ver información detallada en torno a su ritmo, distancia y tiempo.
Número de descargas y/o usuarios	50 Millones de descargas 25 millones de usuarios
Hábito promocionado	Actividad física

Concepto	Descripción
Monitorización de la evolución	La aplicación puede registrar la distancia, tiempo, ritmo, y las calorías quemadas a través de la utilización del GPS.
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	Género/ fecha de nacimiento/ peso. NO pide altura. <u>Comentario:</u> Unidades de distancia (km o millas)
Feedback	No se da feedback. Son los propios usuarios los que establecen los objetivos a conseguir (lograr una distancia acumulada, terminar una carrera, perder peso, alcanzar una determinada distancia), y ven su evolución con estadísticas. Pueden personalizarse planes de entrenamiento semanales en función de lo que se haya completado la semana anterior. <u>Comentario:</u> Tiene instrucciones de entrenamiento a través de los auriculares con avisos de audio incorporados
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Desconocido
Motivación	Permite publicar actividades, logros y planes para que los vean amigos de Facebook, Twitter. Permite que los amigos vean en directo sobre mapas, los entrenamientos y carreras mientras se llevan a cabo (se necesita suscripción a RunKeeper GO)
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	Aire libre
Precio	Precio aproximado: Hasta 39\$ por año
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4+/5
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	https://runkeeper.com/
Ejemplos similares	Adidas train&run, Nike+Running, Mammoth hunters, Endomondo, Runtastic

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto/ Amateur
Género	Femenino principalmente
Rango de edad	Entre 25 y 45 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Principalmente está dirigido a personas interesadas en crear comunidad. No tanto a nivel competitivo sino para compartir experiencias a la vez que permite escuchar música a través del Spotify
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte. Principalmente mujeres amantes del deporte y la vida saludable

Entrenar.me. Entrenar.me, Entrenarme S.L

Descripción: Entrenar.me es un buscador de entrenadores personales, nutricionistas y fisioterapeutas de toda España. Se puede elegir entre más de 4.000 profesionales y centros para ponerse en forma, mejorar la salud o mejorar en cualquier deporte.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio principalmente. Comentario: Entrenador personal. También vende productos pero no es su objetivo principal.
Función	Plataforma de contacto para encontrar entrenador personal con el objetivo de ponerse en forma. Permite elegir entre miles de entrenadores y centros cerca del usuario, según sus preferencias, motivaciones e intereses
Número de descargas y/o usuarios	Desconocido
Hábito promocionado	Actividad física principalmente, también nutrición y hábitos saludables
Monitorización de la evolución	Se preguntan parámetros del usuario (no se indica cuáles), hábitos y se comprueba el nivel de condición física. En base a eso, se realiza un plan de entrenamiento personalizado que puede realizar el usuario por su cuenta o con ayuda del entrenador personal.
Mecanismos de control	Puesto que se elige a profesionales de la especialidad, ellos serán los que guíen y expliquen cómo se realiza un ejercicio, postura o entrenamiento, controlando que el ejercicio se haga bien

Concepto	Descripción
Variables de entrada	Parámetros de usuario desconocidos. <u>Objetivos:</u> Adelgazar, masa muscular, forma física, salud, mejorar en un deporte. <u>Especialidades:</u> Body combat, Body Pump, crossfit, electroestimulación, entrenador personal, nutrición y dietética.
Feedback	El entrenador personal puede estar con el usuario durante la realización del entrenamiento, dando feedback instantáneo al usuario, o estar disponible si no.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Entrenadores profesionales en sus especialidades
Motivación	Personalización de los ejercicios, adaptado a las necesidades de los usuarios, disponibilidad del entrenador físicamente
Usuarios	Adultos, pero también pueden registrarse centros y entrenadores
Contexto de uso	Aire libre, domicilio, cualquier centro
Precio	Servicio (entrenador personal): Desde 8€/hora hasta 100€/hora) Tienda productos: desde 15 € hasta 18.000 €. <u>Comentario:</u> Productos tipo máquinas, suplementación, pulsómetros, textil, electroestimulación,...
Ámbito geográfico	España
Experiencia de usuario	Los usuarios están por lo general muy contentos
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	https://www.entrenar.me/
Ejemplos similares	Mi entrenador personal online

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto/ profesional y amateur
Género	Femenino principalmente
Rango de edad	A partir de 25 años (sobre todo entre 25 y 45 años)
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Deportista, alimentación sana, suscrito a revistas de deporte, dietética, compra por internet, uso de la tecnología (Smartphone nivel alto...)
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte. Principalmente mujeres amantes del deporte y la vida saludable. Puesto en las últimas tendencias.

Zombies, Run!, Six to Start

Descripción: Se trata de una simulación de un holocausto zombie donde para sobrevivir hay que superar diferentes objetivos que aparecen a lo largo del recorrido. Para poder participar es necesario conectar los auriculares, ya que será a través de ellos donde los usuarios recibirán las instrucciones para ir avanzando en sus más de 200 misiones. Una apuesta diferente para mantener al usuario en forma.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio (APP)
Función	Es una aplicación que pretende motivar a correr haciendo al usuario participar en un juego en el que está sumido en un holocausto Zombie.
Número de descargas y/o usuarios	800.000 usuarios 1 millón de descargas
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	La aplicación puede registrar la distancia, tiempo, ritmo, y las calorías quemadas en cada misión a través de la utilización del GPS del teléfono o acelerómetro.
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	Altura /peso

Concepto	Descripción
Feedback	No hay ningún feedback. Es el usuario el que puede ver gráficos detallados y estadísticas para la totalidad del progreso y ejecución del juego.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No han participado expertos en actividad física
Motivación	Persecución zombie. Cada vez que se ejecuta, se pueden recoger automáticamente los suministros vitales como la medicina, las baterías y los alimentos. Una vez en casa, se puede utilizar para construir una comunidad post-apocalipsis o a fortalecer las defensas contra los zombies. También se pueden compartir los resultados con los amigos.
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	Al aire libre
Precio	Descarga app gratuita, lo que cuesta dinero son las misiones (0.99 a 2.99 €/misión)
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4+/5
Otras consideraciones	Ocupa demasiado espacio (200MB)
Fuente	https://zombiesrungame.com/
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto/ Amateur
Género	Femenino/masculino indistintamente
Rango de edad	entre 25 y 35
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Deportista, divertido, aventurero, con ganas de vivir experiencias fuertes, compra por internet, uso de la tecnología (Smartphone nivel alto)...Compartir experiencias divertidas.
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte. Amantes del deporte y la vida saludable. Puesto en las últimas tendencias.

Vi, LifeBEAM

Descripción: Vi son unos auriculares inteligentes con biosensores capaces de medir la actividad física y el estado del cuerpo en tiempo real y dar instrucciones personalizadas para conseguir las metas del usuario cuidando su cuerpo. Por ejemplo, corrige la posición al correr o limita la actividad si siente que el usuario está agotado o estresado, evitando así lesiones. Los Vi funcionan en conjunto con una aplicación móvil y ayudan a generar una rutina de ejercicios personalizada a las necesidades y gustos, ya sea entrenando al aire libre o dentro de una casa o gimnasio. Guardan un registro de la actividad física, signos vitales, avances y a medida que van conociendo al usuario, se convierten en expertos en su cuerpo, necesidades y gustos a la hora de ponerte en forma.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto /servicio (APP)
Función	Productos y servicios para running y fitness que recogen y gestionan datos mientras se hace deporte y motivan a la gente a practicarlo
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	La aplicación puede registrar el ejercicio realizado, pulsación, distancia, tiempo invertido, calorías quemadas, lo que queda para alcanzar la meta del día (o del año), localización, el tiempo, la elevación, la anatomía, la velocidad y la cadencia. <u>Comentario:</u> Compatible con Google fit y Health kit.
Mecanismos de control	Biosensores
Variables de entrada	No se especifican
Feedback	
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se han encontrado
Motivación	Logros, mensajes motivacionales
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	En cualquier lado

Concepto	Descripción
Precio	220€
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Entrenamiento personalizado, comunicación muy humana
Otras consideraciones	Proyecto financiado por Kickstarter. Lanzamiento prevista a finales del año 2016
Fuente	http://vi.life-beam.com/vi/
Ejemplos similares	No se han encontrado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	A partir de 25 años (sobre todo entre 25 y 45 años)
Poder adquisitivo	Medio-alto
Características personales	Deportista o que quiere empezar a cuidarse, alimentación sana, dietética, compra por internet, uso de la tecnología (Smartphone nivel alto).
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte, freak del deporte (running y fitness) y la vida saludable. Puesto en las últimas tendencias.

Fitbit, Fitbit, Fitbit Inc.

Descripción: Permite monitorizar la actividad diaria (pasos, metros, calorías quemadas, escalones), registra el sueño, controla el peso y el índice de masa corporal. Todo aparece registrado en un panel en el que quedan reflejados todos estos datos, así como las metas marcadas y lo que falta para conseguirlas. Para no perder el ánimo, la aplicación envía notificaciones con mensajes motivacionales y felicita una vez alcanzado el objetivo.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto/Servicio
Función	App de monitorización actividad diaria.

Concepto	Descripción
Número de descargas y/o usuarios	+10 millones de descargas
Hábito promocionado	Actividad física principalmente, y descanso y nutrición
Monitorización de la evolución	<p>Monitoriza los pasos, la distancia, las calorías quemadas, los minutos de actividad, la actividad por horas y el tiempo de inactividad.</p> <p>Monitoriza el peso mediante la báscula inteligente Aria® con wifi o de forma manual.</p> <p>Permite el registro de la ingesta de agua y, antes de hacer ejercicios físicos o a lo largo del día, permite consultar la aplicación para ver si se está bien hidratado.</p> <p>Monitoriza la ingesta calórica y obtiene información nutricional registrando las comidas con el lector de códigos de barras, la calculadora rápida de calorías y accesos directos a alimentos.</p> <p>Monitoriza el sueño y permite comprobar al día siguiente si se ha dormido bien, ver las tendencias de sueño y marcar objetivos de sueño para mejorar los hábitos nocturnos.</p> <p><u>Comentario:</u> Se puede emplear el monitor Fitbit para registrar ejercicios físicos o hacerlos constar en la aplicación y ver todas las estadísticas de ejercicio, su impacto sobre el día en conjunto y cómo va mejorando el rendimiento del usuario.</p>
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal
Variables de entrada	Edad/ estatura/ peso/ género Comentario: Utilizan esta información para calcular la tasa metabólica basal y porcentaje de grasa corporal
Feedback	No se da feedback. Son los propios usuarios los que establecen los objetivos a conseguir (perder, ganar o mantener peso, u obtener un determinado porcentaje de grasa corporal), y hay notificaciones para animar al usuario a conseguirlos. Se puede consultar lo que se ha logrado, así como utilizar datos y tendencias para progresar hacia el objetivo.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Equipo dedicado a la salud y a la actividad física
Motivación	Consecución de insignias por logros, tabla de clasificación y desafíos de grupo, enviar mensajes motivacionales a través de redes sociales
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	En cualquier lado
Precio	Productos: desde 15 € hasta 299,0 € (app gratuita, aunque tiene servicio).

Concepto	Descripción
	Servicios: Entrenador personal 39,99 € (no es más que una rutina de "ejercicios personalizados" basada en objetivos).
Ámbito geográfico	Europa
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4+/5
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	https://www.fitbit.com/es
Ejemplos similares	Jawbone, Withings, Polar Loop2, TomTom Spark, Garmin Vivofit, Microsoft Fuelband, Apple Watch

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto/ Profesional
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Entre 25 y 45 años
Poder adquisitivo	Medio-Alto
Características personales	Deportista, alimentación sana, dieta equilibrada, analítico, compra por internet, uso de la tecnología (Smartphone nivel alto). Le gusta el diseño. Competitivo
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte. Interesado en el deporte y la vida saludable equilibrada y controlada. Controla las últimas tendencias.

App Sworkit: entrenador personal en tu smartphone

Descripción: Proporciona al azar un circuito de ejercicios de entrenamiento para mantener la motivación para hacer ejercicio y mantenerse en forma sin necesidad de pesas o equipo adicional.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Software (APP)
Función	Sworkit es una aplicación de entrenamiento que ofrece entrenamientos guiados, basados en vídeos que se pueden hacer en cualquier lugar y en cualquier momento.

Concepto	Descripción
	Comentario: Los usuarios pueden seguir fácilmente el video y audio profesional, e incluso saltar un ejercicio que encuentren difícil.
Número de descargas y/o usuarios	5 Millones de descargas 1 millón de usuarios
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	No se monitoriza la evolución del usuario. Permite la sincronización con MyFitnessPal para la monitorización de calorías consumidas. Únicamente acceso al historial de entrenamientos para ver la evolución.
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal, pero existe la opción "Preguntar a un entrenador"
Variables de entrada	Género/ fecha de nacimiento/ peso. NO pide altura. Comentario: Se puede seleccionar el tipo de entrenamiento (fuerza, aeróbicos, estiramientos y yoga), la parte del cuerpo a ejercitar, el tiempo de que se dispone, o personalizar el entrenamiento con los ejercicios disponibles.
Feedback	No existe ningún feedback. Existe la opción "Preguntar a un entrenador".
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Entrenadores profesionales, que emplean un método probado científicamente que combina intervalos de entrenamiento con ejercicios aleatorios para aumentar la eficacia de cada rutina de ejercicios.
Motivación	Se puede entrenar con la aplicación en cualquier momento del día y en cualquier lugar, y no se necesita equipo adicional. Permite seleccionar el tiempo que se quiere dedicar (entre 5 a 60 minutos.) Los entrenamientos pueden ser personalizados según la agenda diaria y los objetivos en vez de tener que re-organizar el día para entrenar.
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	En cualquier momento del día y en cualquier lugar
Precio	Servicio de suscripción de la aplicación desde 3,32 € hasta 42,92 € por elemento.
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4,5+/5
Otras consideraciones	Entrenamientos sin publicidad. Ejercicios de Bajo Impacto para Adultos Mayores y Principiantes.

Concepto	Descripción
Fuente	http://sworkit.com/
Ejemplos similares	StrongLifts 5x5 Workout Workout Trainer

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto, amateur
Género	Femenino principalmente
Rango de edad	A partir de 25 años
Poder adquisitivo	Medio/bajo
Características personales	Deportista, alimentación sana, interés, compra por internet, uso de la tecnología (Smartphone nivel medio-alto), pero sin tiempo para realizar ejercicio físico.
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte. Principalmente mujeres amantes del deporte y la vida saludable.

APP FitFrame: cuaderno de entrenamiento

Descripción: FitFrame proporciona un profesional sistema de registro personal de entrenamiento, el cual puede ajustarse de manera individual a las necesidades y hábitos de usuario.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio (APP)
Función	Permite registrar el rendimiento deportivo del usuario de acuerdo a los ejercicios realizados –entrenamiento con pesas, así como actividades que involucran el recorrido de distancias– y asociarlos a datos corporales.
Número de descargas y/o usuarios	+ 500 mil descargas + 100 mil usuarios
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	Registro de parámetros introducidos manualmente: peso / calorías / perímetro de pecho / perímetro de bíceps izq. y der. / perímetro de muslo / perímetro de pantorrilla / porcentaje de grasa / porcentaje de agua / porcentaje de músculo

Concepto	Descripción
	<p>Se monitoriza el progreso mediante estadísticas o cuadros de información y el usuario evalúa su progreso.</p> <p>Permite realizar una comparación cruzada, y el análisis e interpretación del rendimiento deportivo y de resultados con datos corporales.</p> <p>Comentario: Permite introducir manualmente parámetros de registro de ejercicios tales como levantamiento de pesas, fisicoculturismo, o entrenamiento interdisciplinario, y características de seguimiento de posición para actividades basadas en recorrido de distancias (como correr o el ciclismo).</p>
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	<p>Género/ fecha de nacimiento/ peso / pecho /bíceps izq y der / muslo / pantorrilla / porcentaje de grasa /porcentaje de agua / porcentaje de músculo</p> <p>NO pide altura.</p>
Feedback	No existe ningún feedback. El usuario puede administrar las notificaciones de los registros de ejercicios o los límites y objetivos individuales.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se han identificado expertos en actividad física
Motivación	Se pueden compartir resultados de entrenamiento en Facebook.
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	Tras haber realizado ejercicio, en cualquier lugar
Precio	Gratuita (0,99 € - 3,99 € por elemento)
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4/5
Otras consideraciones	<p>Características extra tales como cronómetro, calculadora de índice de masa corporal, convertidor de unidades, conexión para lista de reproducción musical.</p> <p>Política de privacidad: no requiere registrarse, sin permisos sensibles de Android, no se requiere compartir información personal.</p>
Fuente	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.framefever.android.fitframe
Ejemplos similares	<p>Fitness diario entrenamiento</p> <p>FitNotes - Gym Workout Log</p>

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto/ Amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	A partir de 25 años, principalmente entre 25 y 45 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Deportista, alimentación sana, interés, compra por internet, uso de la tecnología (Smartphone nivel medio).
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte. Principalmente amantes del deporte y la vida saludable. Les gusta compartir rutinas y resultados y generar comunidad.

Athos, Athos.

Descripción: Consta de una serie de sensores capaces de detectar actividad dentro de la fibra de los músculos, analizando cuánto y qué tan bien se está realizando el ejercicio. Las prendas tienen diferentes micro sensores y, estos envían la información a una aplicación móvil vía Bluetooth. La app, entrega información acerca de qué grupos musculares están realizando mayor actividad, si es la suficiente o, si la persona se está sobre exigiendo, enviando una alerta. Además, avisa al usuario si es que está dejando un músculo de lado, para reorientar el ejercicio.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto /servicio. <u>Comentario:</u> Consta de una App
Función	Productos (ropa deportiva) y servicios para fitness que recogen y gestionan datos mientras se hace deporte. <u>Comentario:</u> Tienen camisetas y pantalones para hombres y mujeres.
Número de descargas y/o usuarios	No se han identificado
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	Medición de la actividad muscular, registro del ritmo cardíaco y respiración (únicamente en la camiseta)

Concepto	Descripción
Mecanismos de control	Los sensores registran la actividad muscular y envían un aviso al usuario para reorientar su ejercicio.
Variables de entrada	Sensores EMG y ritmo cardiaco
Feedback	No se especifica
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Médicos, profesionales del deporte (Universidad de Standford)
Motivación	No se especifica
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	En cualquier lado
Precio	App incluida en la compra de la prenda deportiva (solo compatible con iOS) Comentario: Prenda individual \$99. Prenda con el sensor incluido: desde \$348 hasta \$696
Ámbito geográfico	US
Experiencia de usuario	No hay suficientes reseñas para mostrar una puntuación media
Otras consideraciones	No se han encontrado
Fuente	https://www.liveathos.com/
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Entre 25 y 45
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Deportista o que quiere empezar a cuidarse, alimentación sana, suscrito a revistas de deporte, dietética, compra por internet, uso de la tecnología (Smartphone nivel alto)

Categoría de usuario	Potencial comprador de productos o servicios de deporte, freak del deporte (running y fitness) y la vida saludable. Puesto en las últimas tendencias
----------------------	--

4.1.3. Productos y servicios orientados al sector de población sénior

Model Pro5 Airdaptive, Power Plate®, Performance Health Systems, LLC

Descripción: Plataforma vibratoria de baja frecuencia (30-35 Hz) y amplitud de 2-4 mm, apta para todos los públicos. Sirve tanto para el ámbito de promoción de la salud como para deportistas de alto rendimiento. Mejora la fuerza muscular y la flexibilidad y tonifica el cuerpo.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto <u>Comentario:</u> Dispositivo electrónico (máquina de ejercicio)
Función	Es una máquina vibratoria que ejercita los músculos del cuerpo. <u>Comentario:</u> Suele indicarse además para la mejora articular y del equilibrio, así como de patologías como la osteoporosis o dolores varios.
Número de descargas y/o usuarios	Actividad física y salud
Hábito promocionado	Contador de calorías quemadas, tiempo de actividad
Monitorización de la evolución	Contador de calorías quemadas, tiempo de actividad <u>Comentario:</u> Permite marcar unos objetivos personales de tiempo o calorías
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si el ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	No se tienen que introducir variables de entrada del usuario
Feedback	No existe ningún feedback.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se especifica
Motivación	No se han identificado elementos motivadores
Usuarios	Adultos y sénior

Concepto	Descripción
Contexto de uso	En el gimnasio y en casa
Precio	Desde 3000 hasta 12000€ dependiendo del modelo
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	En general es buena
Otras consideraciones	Es el modelo que ofrece la mayor variedad de prestaciones y configuraciones de su gama: soporta hasta 45 kg más y permite el ajuste de la suspensión neumática hasta en tres niveles
Fuente	http://www.powerplatearg.com.ar/equipamiento_detalle.php?prod=pro5airhp
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto y sénior, amateur y profesional
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Entre 18 y 80 años
Poder adquisitivo	Alto
Características personales	Deportista de élite, jubilados con alto poder adquisitivo, preocupados por la salud, acostumbrados al uso de la tecnología
Categoría de usuario	Comprador potencial de productos o servicios de deporte y vida saludable. Puesto en las últimas tendencias.

EA Sports Active2 para XBOX con Kinect, Electronic Arts y Kinect, Electronic Arts y Microsoft

Descripción: Videojuego para consola XBOX que proporciona una interfaz con juegos deportivos clasificados en circuitos que permiten ejercitar la parte superior e inferior del cuerpo, además de entrenamiento cardio general. El usuario dispone de un entrenador personal virtual que le proporciona realimentación y le guía en la consecución de sus metas de entrenamiento.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto y servicio Software y hardware (videojuego con equipamiento)

Concepto	Descripción
Función	Es un juego de consola para aquellas personas que quieren realizar deporte o ponerse en forma sin salir de casa y de una manera divertida. Contiene más de 70 ejercicios y actividades, desde sentadillas y flexiones de bíceps hasta mountain boarding y baloncesto.
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Actividad física y deporte
Monitorización de la evolución	Monitorización de las pulsaciones con su pulsómetro, y de las calorías quemadas. <u>Comentario:</u> Permite al usuario marcarse unos objetivos personales y el software le ayuda a conseguirlos a través de actividades deportivas
Mecanismos de control	No hay mecanismo de control; los sensores y cámaras que lleva la Kinect permiten registrar la postura y movimientos en cada momento, comprobando así si se ajustan a los propuestos.
Variables de entrada	Edad/ peso / altura
Feedback	El usuario establece sus objetivos según el tipo de ejercicio y el número de calorías que desea quemar.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se especifica
Motivación	Disponer de varios ambientes, crear un personaje con un perfil parecido al del usuario, ejercicios y deportes variados, unirse a grupos online. <u>Comentario:</u> Participar en encuestas sobre nutrición y estilo de vida
Usuarios	Adultos y sénior
Contexto de uso	Casa
Precio	Sobre \$40 aproximadamente en todo el mundo
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4+/5
Otras consideraciones	La precisión del reconocimiento es mejorable
Fuente	https://www.playstation.com/es-es/games/ea-sports-active-2-ps3/

Concepto	Descripción
Ejemplos similares	Kinect Sports My Fitness coach

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto y sénior, amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Entre 18 y 80 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Gente que necesita motivación para ejercitarse, gente de edad adulta y sénior, de clase media, preocupada por la salud, acostumbrada al uso básico de la tecnología
Categoría de usuario	Comprador potencial de productos o servicios relacionados con la vida saludable, que ya tenga plataformas como PC o consolas

MPE 25, Ultrasport, Ultrasport

Descripción: Minibicicleta estática plegable para el entrenamiento de brazos y piernas. Permite regular la resistencia que ofrece al giro. Se puede transportar fácilmente gracias a su mecanismo de plegado, es muy ligera y ocupa poco espacio. Tiene pies antideslizantes en los soportes para evitar accidentes.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto Dispositivo mecánico (Máquina de ejercicios)
Función	Es una máquina de ejercicios básica para ejercitar brazos y piernas
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	No se monitoriza la evolución de ninguna variable del usuario
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si el ejercicio se está haciendo bien o mal.

Concepto	Descripción
Variables de entrada	Dureza o resistencia al giro. No hay variables de entrada del usuario
Feedback	No existe ningún feedback
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se especifica
Motivación	Se puede hacer actividad física en cualquier lado
Usuarios	Adultos y sénior
Contexto de uso	Casa
Precio	Sobre 30€ (Existen versiones con controles digitales a 50€)
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Es buena en general
Otras consideraciones	Disponible en dos modelos: control mecánico de la resistencia mediante rueda giratoria o digital mediante botones de un controlador incorporado.
Fuente	http://es.ultrasport.net/?post_type=product&s=MPE+25
Ejemplos similares	Dual bike

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adultos y sénior, amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Sobre todo a partir de los 60 o 65 años
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Gente que necesita ejercitarse sin salir de casa, gente de edad sénior, de clase media, preocupada por la salud y por mantenerse activa, que no domina la tecnología actual
Categoría de usuario	Comprador potencial de productos o servicios relacionados con la vida saludable, sin mayor requerimiento

Happylegs. Autoergon, Autoergon 2002

Descripción: Máquina estática de andar para el entrenamiento de piernas. Tiene tres velocidades disponibles. Ayuda a combatir las piernas inflamadas, amoratadas o cansadas, y las fortalece. Aumenta la movilidad articular. Eficaz contra la diabetes y el sedentarismo.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto. Dispositivo electrónico (máquina de ejercicios)
Función	Es una máquina de ejercicios avanzada para caminar sentado
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	No se monitoriza la evolución de ninguna variable del usuario
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si el ejercicio se está haciendo bien o mal
Variables de entrada	Dureza o resistencia al avance, velocidad. No hay variables de entrada del usuario
Feedback	No existe ningún feedback
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se especifica
Motivación	Ejercitar mientras se está sentado, en cualquier lado
Usuarios	Adultos y sénior
Contexto de uso	Casa y trabajo
Precio	Alrededor de 270€
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	En general es buena
Otras consideraciones	Top ventas en su sector de mercado desde 2007

Concepto	Descripción
Fuente	http://www.happylegs.es
Ejemplos similares	No se ha encontrado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adultos y sénior, amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Sobre todo a partir de los 60
Poder adquisitivo	Medio-alto
Características personales	Gente que necesita ejercitarse sin salir de casa, gente de edad sénior, de clase media, preocupada por la salud y por mantenerse activa, que no domina la tecnología actual
Categoría de usuario	Comprador potencial de productos o servicios relacionados con la vida saludable, sin mayor requerimiento

PEJ 2445, La Tienda del Abuelito, La Tienda del Abuelito

Descripción: Sistema con polea estática para el ejercicio de brazos. Se trata de una máquina ligera y resistente con dos asideros, que puede colgarse de cualquier puerta. Aumenta la movilidad articular, mejora el rendimiento óseo y muscular y la circulación en las extremidades.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto. Dispositivo mecánico (máquina de ejercicios)
Función	Es una máquina de mecanismo básico para el entrenamiento de las extremidades superiores
Número de descargas y/o usuarios	Actividad física
Hábito promocionado	No se monitoriza la evolución de ninguna variable del usuario
Monitorización de la evolución	No se monitoriza la evolución de ninguna variable del usuario

Concepto	Descripción
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si el ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	No hay variables de entrada del usuario
Feedback	No existe ningún feedback
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se especifica
Motivación	Se puede realizar en cualquier lado donde se pueda colocar el mecanismo
Usuarios	Adultos y sénior
Contexto de uso	Casa
Precio	Alrededor de 45€
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	En general es buena
Otras consideraciones	Ofrece la posibilidad de colocar pesos para aumentar la resistencia a vencer
Fuente	http://www.latiendadelabuelito.es/polea-de-ejercicios-pej-2445-para-brazos-portatil.html
Ejemplos similares	No se han encontrado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto y sénior, amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	De 18 a 80 años
Poder adquisitivo	Medio-bajo
Características personales	Gente que necesita ejercitarse sin salir de casa, o que tiene el movimiento de piernas impedido, gente de edad sénior, de cualquier poder adquisitivo, preocupada por la salud y por mantenerse activa, que no domina la tecnología actual

Categoría de usuario	Comprador potencial de productos o servicios relacionados con la vida saludable, sin mayor requerimiento
----------------------	--

Manual de Ejercicio Físico para personas de edad avanzada, Diputación Foral de Bizkaia

Descripción: En este manual aparecen recomendaciones de ejercicio físico para mayores. La ventaja de este documento es que clasifica todos los ítems según las estructuras o sistemas anatómicos humanos, y se hace un análisis pormenorizado de sus características y relación con la actividad física; por tanto, se pueden encontrar ejercicios adecuados a las patologías o dificultades de cada persona. En este sentido, se informa y se recomiendan actividades que se relacionan con posibles mejoras sobre síntomas de diversas patologías relacionadas con la edad.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio Manual de prescripción de ejercicio físico
Función	Manual de prescripción de ejercicio físico que permite conocer el cuerpo, sus problemas y necesidades, y da pautas para diseñar rutinas de entrenamiento adaptadas a cada caso. Comentario: Es una guía muy técnica que permite que la utilicen también deportistas de élite maduros. Se tienen en cuenta las mejoras y efectos positivos del ejercicio sobre las patologías propias de la edad
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	El manual presenta unos objetivos orientativos. La monitorización de la evolución consiste en ver si se cumplen los objetivos establecidos a corto plazo.
Mecanismos de control	El monitor o el propio usuario debe analizar y controlar el desempeño de la actividad física y corregirla con base en lo expuesto en el documento.
Variables de entrada	Condición física actual/ patologías/ edad
Feedback	El manual indica que se ha de comprobar que los objetivos se van cumpliendo y que se modifique la prescripción en base a ello.
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	La desarrolladora es licenciada en ciencias de la actividad física y el deporte, fisioterapeuta, y Máster Oficial en Actividad Física y Deporte con especialidad en Salud.

Concepto	Descripción
Motivación	La adaptación de la actividad física a la persona. La utilización de una gran variedad de ejercicios y material alternativo.
Usuarios	Personal prescriptor de actividad física para personas mayores
Contexto de uso	Casa, cualquier centro, aire libre
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	España
Experiencia de usuario	No aplica
Otras consideraciones	Al final del documento, se presenta una bibliografía exhaustiva que permite la consulta de las fuentes utilizadas para la confección del manual.
Fuente	www.bizkaia.eus/home2/archivos/DPTO4/Temas/manual-cast-ultima.pdf
Ejemplos similares	No se han encontrado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Sénior, profesional y amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	A partir de 60, aproximadamente
Poder adquisitivo	Indistinto
Características personales	Gente que necesita o busca ejercitarse sea cual sea su situación física, de edad sénior, de cualquier poder adquisitivo, preocupada por la salud y por mantenerse activa para aumentar su calidad de vida y alargar su vida activa
Categoría de usuario	Cualquiera, preocupado por la vida saludable y la calidad de vida, sin mayor requerimiento

Guía de ejercicio para mayores: "Moverse es Cuidarse", Área de Gobierno de Empleo y Servicios a la Ciudadanía, Dirección General de Mayores, C. de Madrid

Descripción: En esta guía se dan las herramientas y recomendaciones para que el propio usuario mayor de edad sea capaz de confeccionarse su propio programa semanal mediante la clasificación de los ejercicios en pirámide. Da además recomendaciones para la evaluación del desempeño en los ejercicios, así como correcciones a realizar en caso de no adaptarse la actividad a las posibilidades físicas del usuario.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio. Manual de ejercicio físico
Función	Permite conocer el cuerpo, sus problemas y necesidades, y da pautas para diseñar rutinas de entrenamiento adaptadas a cada caso. <u>Comentario:</u> Es una guía con un lenguaje entendible, apta para personas sin especial preparación técnica en el ámbito deportivo. Se tienen en cuenta las limitaciones de las patologías propias de la edad a la hora de seleccionar los ejercicios en cada caso.
Número de descargas y/o usuarios	No aplica
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	No se monitoriza la evolución de ninguna variable del usuario
Mecanismos de control	El propio usuario debe analizar y controlar el desempeño de la actividad física y corregirla con base en lo expuesto en el documento.
Variables de entrada	No hay variables de entrada del usuario
Feedback	No existe ningún feedback
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	No se especifica
Motivación	Lenguaje claro, realización de actividad física mediante actividades cotidianas, mensajes acerca de los beneficios de realizar actividad física, posibilidad de ejercitar en cualquier momento del día y en cualquier lado
Usuarios	Sénior
Contexto de uso	En cualquier momento del día y cualquier lugar
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	España
Experiencia de usuario	No aplica
Otras consideraciones	Al final del documento, se presentan tres apartados de apoyo: preguntas frecuentes, glosario de términos y directorio de espacios municipales de interés.

Concepto	Descripción
Fuente	http://bit.ly/2aAQjH8 ¹
Ejemplos similares	Get Ireland Active-Older adults. <u>Comentario:</u> Muchos gobiernos locales o estatales han presentado guías parecidas orientadas a personas mayores, aprovechando los espacios e infraestructuras locales.

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Sénior, amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	A partir de 60, aproximadamente
Poder adquisitivo	Indistinto
Características personales	Gente que necesita o busca ejercitarse sea cual sea su situación física, de edad sénior, cualquier poder adquisitivo, preocupada por la salud y mantenerse activa para aumentar su calidad de vida y alargar su vida activa
Categoría de usuario	Cualquiera, preocupado por la vida saludable y la calidad de vida, sin mayor requerimiento

Esporti Masters, Biocapax Technologies, Healthy Blue Bits, SL

Descripción: Esta APP proporciona las herramientas y recomendaciones para que el propio usuario mayor de edad sea capaz de ejercitarse adecuadamente. Se presentan recomendaciones para la evaluación del desempeño en los ejercicios, así como correcciones a realizar en caso de no adaptarse la actividad a las posibilidades físicas del usuario. El lenguaje en el que se presenta la información es sencillo y entendible para los mayores.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto. Software (Aplicación móvil)
Función	App desarrollada para promover la actividad física en adultos mayores y fomentar hábitos saludables para un envejecimiento activo

¹<http://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/Mayores/Publicaciones/Ficheros/Ejercicio%20F%C3%ADsico/Ejercicio%20F%C3%ADsico%20para%20todos%20los%20mayores.pdf>

Concepto	Descripción
Número de descargas y/o usuarios	+ 100 descargas
Hábito promocionado	Actividad física
Monitorización de la evolución	Registro de las constantes fundamentales para el seguimiento de las principales patologías del usuario. Por otro lado, la evolución se puede medir mediante la acumulación de puntos con el registro de la actividad física que realice diariamente
Mecanismos de control	No dispone de ningún tipo de mecanismo de control de si un ejercicio se está haciendo bien o mal.
Variables de entrada	Género/ lugar de residencia / edad / patologías
Feedback	Los profesionales pueden acceder a los datos para ver la evolución
Participantes en el desarrollo relacionados con la salud	Profesionales del sector sanitario e informático
Motivación	Motivación en grupo. Superación de retos personales. Gamificación: una vez acumulados ciertos niveles de puntos que se obtienen al registrar una actividad y proporcional al esfuerzo del que realiza la misma, se tendrá la "energía" necesaria para viajar en el tiempo a momentos del pasado que referencian por las olimpiadas entre 1992 y 1972
Usuarios	Sénior
Contexto de uso	En cualquier lado, en casa o al aire libre
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	Internacional
Experiencia de usuario	Puntuación media: 4,5+/5
Otras consideraciones	Es una adaptación de la aplicación Esporti Revolution, pero con cambios significativos para hacerla adecuada al público de edad avanzada
Fuente	http://www.esportimasters.com/introduccion/
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Sénior, amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	A partir de 60 años, aproximadamente
Poder adquisitivo	Indistinto
Características personales	Gente que necesita o busca ejercitarse sea cual sea su situación física, de edad sénior, de cualquier poder adquisitivo, preocupada por la salud y por mantenerse activa para aumentar su calidad de vida y alargar su vida activa
Categoría de usuario	Cualquiera, preocupado por la vida saludable y la calidad de vida, acostumbrado al uso básico de las tecnologías (Smartphone, Internet...)

4.2. Estado del arte de productos y servicios relacionados con la gamificación

4.2.1. Productos y servicios orientados al sector de población infantil

PlayBrush

Descripción: Es un dispositivo que se acopla al cepillo de dientes y permite convertir éste en un mando para videojuegos. Mediante Bluetooth se conecta al Smartphone o Tablet, dando la excusa perfecta para mantener una exquisita higiene bucal. Funciona insertando el mando del cepillo en el dispositivo, que provisto de sensores detecta el movimiento de éste durante el cepillado. Se conecta al teléfono o tableta mediante Bluetooth y entonces se puede utilizar para controlar el juego en pantalla con cada movimiento. Anima así al usuario a cepillarse los dientes de manera específica para limpiar los dientes por completo. "Convierte el aburrido cepillo de dientes de toda la vida en un mando de videojuegos".

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto y software (APP)
Finalidad de la gamificación	Conseguir que los hijos se laven los dientes después de cada comida
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánica:</u> Avatares, puntos, bienes virtuales, marcador, logros, insignias, niveles, misiones, cuenta atrás, turnos. <u>Dinámica:</u> Logro, relaciones sociales, aprendizaje

Concepto	Descripción
Sector	Human health and social work activities
Usuarios	Niños y niñas de 5 a 10 años
Contexto de uso	Casa
Precio	29€
Ámbito geográfico	Internacional
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	www.playbrush.io
Ejemplos similares	Grush' Kids

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Niños
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	De 5 a 10 años
Poder adquisitivo	Medio - Alto
Características personales	Niños sin motivación o sin hábitos del cepillado de dientes a los cuales se le quieren inculcar este ejercicio de higiene bucodental

Tiritas de Muppet Show. Johnson & Johnson.

Descripción: Tiritas con las que poder ver a los personajes del *Muppet Show* cobrar vida a través de un dispositivo móvil. El show ayuda a mejorar la experiencia de los niños que se han hecho daño y necesitan una tiritita. El adulto pone la tiritita, se baja la app y pone en dispositivo móvil delante de la tiritita. Un personaje del Muppet show surge en la pantalla moviéndose al enfocar la tiritita, cantando, etc. Forma parte de una acción de marketing.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto y software (APP)
Finalidad de la gamificación	Mejorar la experiencia de haberse hecho daño

Concepto	Descripción
Mecánica y dinámica empleada	Ver a los personajes cobrar vida, la sorpresa
Sector	Salud
Usuarios	Niños
Contexto de uso	Cualquier lugar
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	Nacional
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	http://www.designforceinc.com/muppets-band-aid-augmented-reality
Ejemplos similares	No se han encontrado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Niños
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Cualquier edad
Poder adquisitivo	Cualquiera
Características personales	Niños que necesitan una ayuda en la gestión de sus emociones al herirse

Smart PJs

Descripción: Pijama con códigos de lunares. Según el código que se escanee se abre un cuento diferente para poder leer el niño o en familia. Se descarga una app que detecta los códigos de lunares y abre historias que se pueden ver en el dispositivo móvil.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto y aplicación

Concepto	Descripción
Finalidad de la gamificación	Hacer del momento de ir a la cama una actividad más agradable y divertida para todos. Aportar ideas de cuentos y contenidos a los padres para que cuenten historias a la hora de dormir.
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánicas:</u> regalo <u>Dinámicas:</u> Recompensa
Sector	Moda
Usuarios	Amateur
Contexto de uso	Casa
Precio	\$24.99
Ámbito geográfico	Internacional
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	www.smartpjs.com
Ejemplos similares	Camisetas 4D de Mark & Spencer

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Niños
Género	Femenino/ masculino indistintamente
Rango de edad	Niños y niñas entre las tallas 1 y 9
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Principalmente padres involucrados en la crianza de sus hijos a los que le gusta la tecnología y compartirla con sus hijos.

Tasks for toys. Toys 'R Us

Descripción: La aplicación está enfocada para la compra de juguetes online y se ha diseñado para ayudar a los padres a que sus hijos ayuden en casa o hagan sus deberes para llegar a conseguir productos disponibles en Toys "R" Us. Con cada tarea realizada, los niños ganan puntos que les llevan a obtener recompensas en forma de juguetes (que los padres han de comprar).

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio (plataforma web y APP móvil)
Finalidad de la gamificación	Educar en realizar tareas del hogar, escolares, buen comportamiento.
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánica</u> : puntos <u>Dinámica</u> : recompensa
Sector al que aplica	Distribución
Usuarios	Amateur; niños de entre 6 y 15 años de edad
Contexto de uso	Casa
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	Nacional
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	http://www.tasksfortoys.com/
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Niños
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	De 3 a 12 años
Poder adquisitivo	Cualquiera
Características personales	Niños que necesitan una motivación para realizar las tareas del hogar

4.2.2. Productos y servicios orientados al sector de población adulta

Pokémon Go. Nintendo.

Descripción: Pokemon Go es un videojuego de aventura en realidad aumentada que posiciona objetos sobre un mapa del mundo real sobre el que el usuario debe ir moviéndose (teléfono en mano) permitiendo al usuario buscar, capturar y luchar con Pokémon escondidos en el mundo real.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Software (APP)
Finalidad de la gamificación	Cazar Pokémon, jugar al juego propuesto
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánica:</u> Avatares, puntos, bienes virtuales, marcador, logros, insignias, niveles, misiones, turnos. <u>Dinámica:</u> Logro, relaciones sociales, nostalgia, competitividad
Sector	Entretenimiento
Usuarios	Jóvenes
Contexto de uso	Exterior
Precio	Gratuito. <u>Comentario:</u> Ofrece compras dentro de la APP
Ámbito geográfico	Internacional
Otras consideraciones	Juego de éxito mundial que ha movilizó a la generación de Millennials a salir a la calle y practicar el juego activo
Fuente	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo&hl=en
Ejemplos similares	The Hidden Park, The Binding of Isaac, Horn, Terraria

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Jóvenes
Género	Masculino / Femenino indistintamente. <u>Comentario:</u> 63% más mujeres que hombres en EEUU
Rango de edad	A partir de 13 años. Core target: 18 a 25 años (generación millennials)

Poder adquisitivo	Cualquiera (45% personas con ingresos inferiores a 45.000 euros)
Características personales	Aficionados a los videojuegos, uso elevado de las nuevas tecnologías, Smartphone y redes sociales. Generación jugadora de Pokemon y Game Boy durante su infancia.
Categoría de usuario	Potencial jugador de videojuegos

Máquina de correr The Frevola T7A Treadmill

Descripción: Juegos digitales incorporados en una máquina de correr con una pantalla con juegos que se coloca en frente del corredor. Hay una voz-avatar-entrenador que se adapta a la velocidad a la que se mueve el usuario. Se puede competir con amigos que también estén corriendo en máquinas como esa. Tienen una competición de maratón a la que los usuarios se pueden unir. Se pueden poner entornos de ciudades como Boston o Londres en la maratón. Lleva un seguimiento de los logros y guarda las preferencias de entrenamiento y juegos.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto y software (APP)
Finalidad de la gamificación	Potenciar el esfuerzo de los corredores
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánicas:</u> Retos, niveles, clasificaciones, desafíos <u>Dinámicas:</u> competición, recompensa, logro
Sector	Deporte
Usuarios	Adultos y sénior
Contexto de uso	Gimnasio, casa
Precio	5.720 €
Ámbito geográfico	Internacional
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	http://www.tecnosportonline.com/index.php?option=com_virtuemart&page=shop.product_details&flypage=flypage.tpl&product_id=38&Itemid=54&lang=en

Concepto	Descripción
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto y sénior, amateur
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	De 18 a 80 años
Poder adquisitivo	Alto
Características personales	Gente que acude al gimnasio para ejercitarse, no tanto por placer, si no que le supone un esfuerzo
Categoría de usuario	Comprador potencial de productos o servicios relacionados con la vida saludable, sin mayor requerimiento

Dance for Free Coca-Cola with Kinect Vending Machines

Descripción: Máquinas de venta de Coca-Cola con tecnología Kinect en Seúl. El jugador ha de bailar la canción propuesta y seguir los movimientos que se muestran en la pantalla. Los usuarios pueden obtener bebidas gratis si ganan el juego de baile.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio
Finalidad de la gamificación	Campaña de marketing para la venta de productos en máquinas expendedoras
Mecánica y dinámica empleada	Premio físico (una bebida gratuita)
Sector	Alimentación
Usuarios	Todas las edades
Contexto de uso	Centros comerciales y vías de paso de peatones
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	Corea del Sur

Concepto	Descripción
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	http://www.coca-colacompany.com/stories/coca-cola-vending-machine-gets-people-to-bust-a-move
Ejemplos similares	Pepsi interactive vending machine

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adultos
Género	Femenino/ Masculino indistintamente
Rango de edad	De 18 a 50 años
Poder adquisitivo	Cualquiera
Características personales	Gente aficionada a la bebida

Superbetter App

Descripción: Pequeñas acciones para mejorar la vida del usuario. Premiar las pequeñas acciones que realiza el usuario para mejorar en diferentes aspectos de su vida.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto. Software (APP)
Finalidad de la gamificación	Recuperarse de algún trauma físico o psicológico. Mejorar en varios aspectos relevantes para progresar como personas.
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánica:</u> Obtienes puntos para alcanzar niveles y visualizar como estás progresando. <u>Dinámica:</u> Presentan opciones de actividades y retos que se han de lograr para conseguir mejorar.
Sector	Médico, vida y bienestar.
Usuarios	Adultos
Contexto de uso	Cualquiera
Precio	Gratuita

Concepto	Descripción
Ámbito geográfico	Internacional
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	https://www.superbetter.com
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adulto
Género	Femenino, masculino indistintamente
Rango de edad	25-65 años
Poder adquisitivo	Cualquiera
Características personales	Personas comprometidas con mejorar como persona y que necesitan de una motivación para apoyar sus propósitos
Categoría de usuario	Familiarizado con las nuevas tecnologías, uso de Smartphone y aplicaciones móviles

Tu Reto Danone en Consum

Descripción: Danone, a través de Consum, fue retando a los clientes a jugar nuevos juegos cada semana para ganar premios a medida descubrían nuevo contenido sobre los productos y la propia marca. Ofrecía a sus clientes juegos arcade con los que podían interactuar y divertirse con productos en promoción. De esta forma, los usuarios asociaban el valor de la diversión con la marca y sus productos. La plataforma de gamificación incluía quizzes para que los clientes comprobaran su conocimiento sobre los productos Danone. En estas mecánicas los usuarios podían descubrir los eslóganes de los productos en promoción, sus características o incluso descubrir sus sabores, manteniéndoles informados y atentos a las promociones de las marcas. Durante la campaña, los usuarios de la plataforma online de Consum podían ganar puntos en la sección de premios virtual patrocinada por la marca, y ganar premios que podían comprarse en el punto de venta habitual. Las recompensas estaban segmentadas: dependiendo del gasto previo de los consumidores, podían desbloquear la lista de premios una vez que habían comprado un número determinado de productos Danone en Consum. Los juegos cambiaban semanalmente para que los usuarios mantuvieran su atención y motivación para ganar puntos en la plataforma.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio (plataforma web y APP móvil)
Finalidad de la gamificación	Consum y Danone querían que sus clientes consumieran los 3 productos estratégicos de Danone: Activia, Danacol y Actimel y conseguir un incremento en las ventas y en las bases de datos, ya que el cliente tipo del retailer era offline y querían insights valiosos y datos de sus socios. También, atraer al consumidor joven a través de una estrategia digital y mecánicas de juego.
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánicas:</u> bienes virtuales, premios, niveles, misiones, insignias <u>Dinámicas:</u> puntos, logros, estatus
Sector	Alimentación
Usuarios	Compradores de Consum
Contexto de uso	Supermercado Consum
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	Nacional
Otras consideraciones	Se jugaron más de 433.500 juegos de marca. Hubo un incremento de compra de los participantes en un 60%. El total del incremento de las ventas de Danone fue del 6%. Consum consiguió un aumento de ventas totales del 2,5%.
Fuente	http://hooptap.com/projects/tu-reto-danone-with-consum/
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adultos
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	De 25 a 50 años
Poder adquisitivo	Medio/bajo
Características personales	Usuario de Consum, sensible a las promociones y descuentos, uso de la tecnología (Smartphone nivel medio-alto)
Categoría de usuario	Potencial comprador de productos de la marca Danone. Principalmente mujeres con hijos.

Juegos digitales en la parada de autobús. Yahoo!

Descripción: Campaña de marketing de Yahoo! que utiliza 20 paradas de autobús en San Francisco para desafiar a la gente a jugar contra rivales que estaban en otras paradas de bus. El juego se establece en directo.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio
Finalidad de la gamificación	Hacer la espera más amena y crear imagen de marca
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánicas:</u> Puntos, retos, desafíos <u>Dinámicas:</u> Competición
Sector	Urbanismo
Usuarios	Cualquier tipo
Contexto de uso	Vía Pública, paradas de autobús
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	Nacional
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	http://www.busstopderby.com/
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Adultos
Género	Femenino, masculino indistintamente
Rango de edad	25-55 años
Poder adquisitivo	Cualquiera
Características personales	Personas inquietas y sociales, con afición a los juegos y con interés de entretenerse

Piano Stairs, Volkswagen

Descripción: Hacer de las escaleras de entrada y salida del metro un piano musical. Cada escalón genera una nota y la gente a su paso va creando melodías.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Producto
Finalidad de la gamificación	Que la gente suba las escaleras a pie y no coja la escalera mecánica.
Mecánica y dinámica empleada	Música (generar sonidos)
Sector	Urbanismo
Usuarios	Cualquier usuario
Contexto de uso	Vía pública, escaleras del metro
Precio	Gratuito
Ámbito geográfico	Nacional
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	http://www.thefuntheory.com/piano-staircase
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Cualquiera
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Cualquier edad
Poder adquisitivo	Cualquiera

4.2.3. Productos y servicios orientados al sector de población sénior

Pillboxie de Nice Boy LLC

Descripción: App para ayudar a recordar, organizar y tomar correctamente los medicamentos que se necesitan. De forma sencilla se gamifica la forma de buscar medicamentos e indicar cuáles se han tomado. Presenta la medicación de una forma gráfica e intuitiva, guiando al usuario en la correcta toma de sus medicinas. Programar un aviso es tan fácil como dejar caer una pastilla en el pastillero. Permite personalizar medicamentos combinando una amplia variedad de tipos y colores.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio (APP móvil)
Finalidad de la gamificación	Guiar en la toma de medicación
Mecánica y dinámica empleada	Recordatorios, diferentes caras-íconos que expresan emociones
Sector al que aplica	Salud
Usuarios	Amateur
Contexto de uso	Casa
Precio	\$35
Ámbito geográfico	Internacional
Otras consideraciones	La APP ha sido diseñada y desarrollada por una enfermera
Fuente	https://itunes.apple.com/mx/app/pillboxie/id417367089?mt=8
Ejemplos similares	No se han identificado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Senior
Género	Masculino / Femenino indistintamente
Rango de edad	Indistinto

Poder adquisitivo	Cualquiera
Características personales	Gente que necesita una ayuda para recordar la toma de medicamentos. Suelen ser personas de edad avanzada, con problemas de memoria y sin un hábito adquirido de toma de medicación
Categoría de usuario	No se han identificado

Empower. Ayogo Health.

Descripción: Aplicación móvil que ayuda a los pacientes con enfermedades crónicas a desarrollar nuevos hábitos de comportamiento acorde a las necesidades de su enfermedad.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Servicio (APP móvil)
Finalidad de la gamificación	Adoptar hábitos de vida que sean adecuados a la enfermedad de la persona
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánicas:</u> Bienes virtuales, desafíos <u>Dinámicas:</u> recompensas, logros, competición
Sector al que aplica	Salud
Usuarios	Senior
Contexto de uso	Cualquiera
Precio	No se ha identificado
Ámbito geográfico	Canadá
Otras consideraciones	No se han identificado
Fuente	http://ayogo.com/empower/
Ejemplos similares	No se han encontrado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Senior
Género	Femenino / Masculino indistintamente
Rango de edad	Cualquiera, previsiblemente a partir de 40 años
Poder adquisitivo	Cualquiera
Características personales	Gente con necesidades de toma de medicamentos que no tienen el hábito creado para cuidar su enfermedad, uso de tecnología limitado, no acostumbrados a la utilización de dispositivos móviles en ciertas tareas.
Categoría de usuario	Gente que debe ser proactiva a la hora de mantener y mejorar su salud y bienestar general.

Akili, Akili Interactive Labs

Descripción: La plataforma de videojuegos terapéutico Akili cuantifica y mejora la capacidad de las personas para hacer frente a las distracciones e interrupciones que afectan a la capacidad de prestar atención, planificar y tomar decisiones. Estos déficits son síntomas comunes de muchas enfermedades degenerativas como el Alzheimer, así como el TDAH, el autismo y la depresión.

Análisis producto/servicio

Concepto	Descripción
Tipo	Software (videojuego)
Finalidad de la gamificación	Conseguir que el usuario adquiera habilidades y hábitos de concentración tomando el juego como mecanismo terapéutico
Mecánica y dinámica empleada	<u>Mecánicas:</u> Bienes virtuales, desafíos, avatares <u>Dinámicas:</u> recompensas, logros, competición
Sector al que aplica	Medicina y rehabilitación
Usuarios	Indiferente
Contexto de uso	Hogar, contexto médico
Precio	No se ha identificado
Ámbito geográfico	Cualquiera

Concepto	Descripción
Otras consideraciones	Compañías farmacéuticas son socios de este producto
Fuente	http://www.akiliinteractive.com/
Ejemplos similares	No se han encontrado

Análisis del perfil de usuario

Público objetivo	Niños, Adulto y Senior
Género	Femenino, masculino indistintamente
Rango de edad	Indistinto
Poder adquisitivo	Medio
Características personales	Personas con problemas para la concentración
Categoría de usuario	Personas que quieren mejorar sus habilidades ya sea por iniciativa propia como por prescripción médica

5. Conclusiones

Las conclusiones que se desprenden de esta revisión del estado del arte referente a la promoción de la actividad física son las siguientes:

- En el caso de niños, los productos y servicios existentes se centran en hacer que los niños asocien la actividad física con la diversión. Surgen así nuevos conceptos de videojuegos con movimiento y mayor actividad. Asimismo, muchos de los productos y servicios existentes tratan de fomentar la educación en otros tipos de hábitos de vida saludable (nutrición, higiene, etc.). Para este grupo poblacional, la motivación es fundamental.
- En el caso de adultos, los productos y servicios existentes están enfocados a objetivos más concretos y personalizados al usuario. Los elementos fundamentales son la motivación y la monitorización del progreso, y el poder compartir los logros y competir con otros usuarios. Son productos y servicios siempre basados en la tecnología.
- En el caso de senior, los productos y servicios existentes se centran en que el usuario mantenga su forma física, no necesariamente a través de la tecnología. Los productos y servicios tecnológicos son sencillos e intuitivos, y aportan factores importantes como la motivación y el control, puesto que para los usuarios de este grupo la actividad física es una necesidad.

Por otra parte, las conclusiones que se desprenden referente al concepto de gamificación son las siguientes:

- La gamificación no es una práctica nueva, aunque sí es cierto que cada vez toma más protagonismo en el desarrollo de productos y servicios.
- Es una práctica extendida en sectores muy heterogéneos entre sí, si bien es cierto que ofrece más ejemplos de aplicación en la educación y la práctica de actividad física.
- Se entiende la gamificación como una estrategia para alcanzar los objetivos, aunque también se percibe como un mecanismo de motivación.
- No existe una definición clara de gamificación. En ocasiones, productos y servicios que son serious games, advergaming, etc., son considerados gamificación por reflejar de forma clara la relación con otras tendencias de cómo enfocar la entrega de un producto y servicio al usuario. Por ello, en ocasiones no se tiene claro qué es aquello que define a un proyecto de gamificación.
- Las mecánicas y dinámicas se replican para cada grupo poblacional si bien es cierto que las características con las que se aborda cada una de ellas está ajustada a los intereses, gustos y capacidades específicas de cada target.
- Los objetivos con los que se aplican estrategias de gamificación son:

- Aprendizaje.
- Sensibilización.
- Evaluación y mejora de habilidades y comportamientos.
- Adquisición de compromiso a cierto programa, actividad, rutina, etc. a largo plazo.

Consideraciones

Aunque la gamificación no necesariamente tiene que estar unida a la tecnología, es cierto que en el mercado la mayoría de las propuestas tienen una base tecnológica. Es importante tener en consideración las capacidades y habilidades tecnológicas de cada grupo poblacional. Si bien es cierto que son muchos los adultos familiarizados con la era digital – y, por descontado los niños, que han incorporado de forma natural las nuevas tecnologías-, aún existen personas, sobre todo las personas mayores, que no se sienten incapaces de incorporarlas dentro de su rutina diaria.

La tendencia que se ha marcado la gamificación hoy en día es la de unir personas de todas las edades y de todas las culturas gracias a la motivación que ofrece, con el objetivo de diluir esta brecha digital. Así, el reto pasa por proponer acciones de gamificación que sean accesibles a cada grupo poblacional.

6. Bibliografía

Gamificacion.es, <http://www.gamificacion.com/>

Gamification World Map, <http://www.gamificationworldmap.com/>

Gamification Wiki, <https://badgeville.com/wiki/>