



LUDIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA PARA RECORRIDO DE STANDS EN EVENTOS DE EXPOSICIÓN, A TRAVÉS DE RALLY[S CON REALIDAD AUMENTADA

Manuel Prisciliano Ralero de la Mora¹, María Angélica Cerdán¹, Omar Alba Hernández¹ y Diana Rebolledo Tepo²

1 Tecnológico Nacional de México/ITS de Xalapa, 2 Tecnológico Nacional de México/ITS de México.
mralero@gmail.com

En los eventos de exposición, participan ponentes en stands para mostrar su oferta de proyectos, productos o servicios, donde los asistentes realizan recorridos discretos para conocer dicha oferta. Generalmente, esta actividad se enmarca en eventos que impulsan algunos aspectos temáticos, los cuales son de interés para los organizadores. Sin embargo, dichos contenidos transversales, aunque relacionados a los participantes de los stands, no se encuentran necesariamente explícitamente presentes. Por lo que, con el objetivo de incentivar la interacción directa con contenidos paralelos en los recorridos de exposición, se ha creado una aplicación móvil lúdica con realidad aumentada (RA-lly), para generar reto y competencia, produciendo el compromiso (*engagement*) de los asistentes (considerados jugadores o *gamers*), reforzando en éstos el contenido del evento. Esta propuesta se integra a través de la mecánica del rally, que es una competencia caracterizada por establecer estaciones con recorridos predefinidos, donde en cada estación se resuelve un reto. Así, la participación de los *gamers* puede ser simultánea, compitiendo por lograr el mejor tiempo. La mecánica de RA-lly, fue diseñada para una duración de entre 1 a 2 horas en su resolución máxima. Se incorporaron 11 retos: crucigrama, sopa de letras, cubo RA, diferencias, preguntas con base a un video, EmotiAcertijo, criptograma, preguntas con base a imágenes, auto-video, memorama y *selfie* testimonial. De los principios de diseño asociados a las reglas y acciones de un juego, se aplicaron: interacción social intra-equipos, personalización en el *nick* de los equipos, temporización global en la activación de los retos conforme se avanza en su resolución, dinámica definida por la secuencia y el tiempo de los retos, puntos virtuales acumulables equivalentes al tiempo utilizado para terminar el rally, narrativa implementada por la temática transversal, sistema de recompensas por premios a los tres mejores tiempos, retroalimentación continua e inmediata en la resolución exitosa de cada reto, estado del progreso individual que muestra los retos resueltos y los pendientes, resultados compartibles al final de la dinámica donde la *selfie* es publicada en redes sociales a través de la página del evento, y, finalmente, tablas de participación donde se observa el progreso de todos los competidores. La aplicación RA-lly fue puesta a prueba en la Feria Internacional del Libro Universitario 2019, donde se llevaron a cabo tres eventos rally temáticos (tres autores -Darío Jaramillo, José Emilio Pacheco y Alexander Von Humboldt-, Colombia país amigo, y, Xalapa Atenas veracruzana), participando un total de 49 equipos con un promedio de 2 integrantes por equipo, el tiempo mínimo de resolución fue de 18 minutos y el máximo 1 hora con 40 minutos. Derivado de la evaluación en la prueba, se identifican mejoras para el desarrollo de una segunda versión, relativas a la personalización a través de la selección de un *avatar*, así como la aleatorización de contenidos en los retos. Con relación a la implementación, se identifica la mejora en la inclusión de un tablero digital en la propia aplicación, para observar en tiempo real, el avance personal y el de todos los *gamers*.