

Aplicación de la gamificación a la orientación bibliotecaria: un estudio sobre la experiencia interactiva del usuario y sus preferencias de fidelización

Applying gamification to the library orientation. A study of interactive user experience and engagement preferences

Karen Nourse Reed, A Miller

Information Technology and Libraries, ISSN 2163-5226, Vol. 39, n. 3, 2020

Applying gamification to the library orientation. A study of interactive user experience and engagement preferences

Karen Nourse Reed, A Miller

Information Technology and Libraries, ISSN 2163-5226, Vol. 39, n. 3, 2020

Al proporcionar una visión general de los servicios de la biblioteca, así como de la distribución del edificio, la orientación de la biblioteca puede ayudar a los recién llegados a hacer un uso óptimo de la misma. Sin embargo, los beneficios de esta señalización pueden verse reducidos por la gran cantidad de personal que se necesita para ofrecer visitas en persona. Una biblioteca académica superó este problema recurriendo a la investigación de la experiencia del usuario y a la gamificación para ofrecer una orientación en línea individualizada para cuatro grupos de usuarios específicos: estudiantes universitarios, estudiantes de posgrado,

profesores y miembros de la comunidad. La biblioteca encuestó a 167 usuarios para investigar sus preferencias en cuanto al formato de la orientación, así como la probabilidad de utilizar la biblioteca en el futuro como resultado del formato de orientación gamificado. Los resultados demostraron una preferencia por la experiencia gamificada entre los estudiantes universitarios en comparación con otros grupos encuestados.

<https://ejournals.bc.edu/index.php/ital/article/view/12209>

Traducción del resumen de la propia publicación