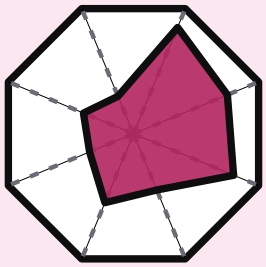
Modelo

# Octalysis

Un marco que ordena en un octógono ocho impulsos que mueven a las personas, desde dar sentido a lo que haces hasta no querer perder lo que tienes.



En inglés
*Octalysis framework*

Origen
Chou (2015)

## Qué problema aborda

Ayuda a diseñar y revisar productos mirando qué motiva de verdad a usarlos, más allá de puntos e insignias, y a distinguir la motivación que da ganas de la que presiona.

## Componentes

### Significado
Sentir que formas parte de algo más grande que tú.

### Logro
Avanzar, superar retos y dominar algo.

### Creatividad
Probar combinaciones propias y ver qué resulta.

### Posesión
Tener, juntar y mejorar algo que sientes tuyo.

### Influencia social
Lo que otras personas hacen, dicen o esperan de ti.

### Escasez
Querer algo porque cuesta conseguirlo o hay que esperar.

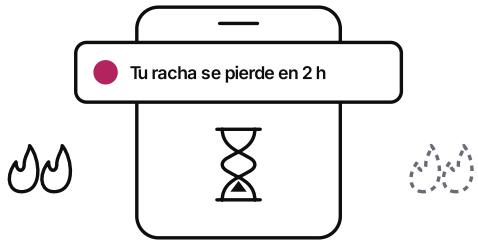
### Imprevisibilidad
Querer saber qué pasará después.

### Evitar la pérdida
No querer perder lo que ya tienes o que algo malo ocurra.

## Un ejemplo

Una app de lectura quiere que la gente vuelva cada día. Puede apoyarse en impulsos distintos.

### Impulsos de abajo




Un aviso dice que tu racha se pierde en dos horas. **Vuelves con prisa.**

### Impulsos de arriba




Ves los libros que ya leíste y eliges el siguiente. **Vuelves porque quieres.**

Los dos diseños traen de vuelta a la gente. El marco sirve para ver qué impulso usa cada uno y cómo se sentirá quien lo usa.

## Cómo funciona

1 

**Arriba, el «sombrero blanco»:** sentido, logro y creatividad hacen sentir capaz y con control.

2 

**Abajo, el «sombrero negro»:** escasez, sorpresa y pérdida dan urgencia, pero pueden dejar ansiedad.

3 

**A la derecha, lo intrínseco; a la izquierda, lo extrínseco:** el marco pide equilibrar los dos lados.

## Aplicaciones en diseño

### ✓ Úsalo así

Repasa cada elemento de tu producto y pregunta qué impulso activa. Si casi todo cae abajo, revísalo.

### ✗ Evita

Que la escasez, la sorpresa y el miedo a perder sean el motor principal: traen de vuelta, pero cansan.

### Para no caer

La puntuación del octógono es una opinión del equipo, no una medición. Compruébala con las personas que lo usan.

# 13 de 78



Explican por qué lo usan — No lo explican

### Lo que dice la investigación

Publicaciones que usaban Octalysis y explicaban por qué lo habían elegido o cómo lo aplicaron. Ninguna lo había puesto a prueba con datos (Weber, Grönewald y Ludwig, 2022).

●●○ **Evidencia debatida.** Es un marco nacido de la práctica: útil para revisar un diseño, pero sin validación independiente, y la puntuación de cada impulso depende mucho de quién la asigna.

## Conexiones

**Se usa en**

- Diseño del comportamiento

**Relacionado con**

- Gamificación
- MDA: mecánicas, dinámicas y estética
- Patrones engañosos
- Teoría de la autodeterminación
- Tipos de jugador de Bartle

## Autores y obras

| | | |
|---|---|---|
| 2015 | **Yu-kai Chou** | Propuso el marco y lo explicó en el libro Actionable Gamification. Antes lo había publicado en su blog, en 2012. Aclara que «cerebro izquierdo y derecho» es solo una etiqueta, no neurociencia. |
| 2022 | **Philip Weber, Laura Grönewald y Thomas Ludwig** | Revisaron 78 publicaciones que lo usaban. Señalaron que nadie lo había validado con datos y que su puntuación es muy subjetiva. |

### Fuentes

**Fuentes originales**


- Chou, Y. (2015). Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards. Octalysis Media.


**Revisiones académicas**


- Weber, P., Grönewald, L. y Ludwig, T. (2022). Reflection on the Octalysis framework as a design and evaluation tool. En Proceedings of the 6th International GamiFIN Conference (GamiFIN 2022) (pp. 75–84). CEUR Workshop Proceedings, vol. 3147. Ver fuente (https://ceur-ws.org/Vol-3147/paper8.pdf)


Última revisión: 27 de octubre de 2026


Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.