

Gamificación

Modalidad: curso e-Learning Duración: 60 horas

Categorías: Educación, servicios socioculturales y a la comunidad

OBJETIVOS

- Crear y aplicar dinámicas de juego
- Aprender aspectos de diseño de sistemas gamificados
- Aprender a conocer contextos y formas en los que aplicar recursos de gamificación
- Comprender la relevancia del juego en entornos poco lúdicos.

CONTENIDOS

Concepto de gamificación y aplicaciones
Qué es la gamificación
Datos de los jugadores en la actualidad
Datos de la gamificación en la actualidad
Algunos ejemplos de gamificación
Historia del juego y gamificación
Ámbitos de la gamificación

Juegos, reglas y elementos

Juegos:

- Los juegos y la experiencia de jugar
- Definición de juego
- Importancia de los videojuegos
- Incorporación del juego y sus elementos en la vida real
- Diseñadores de juegos

Reglas de diseño:

- El toque de diversión

Elementos del juego:

- Dinámicas
- Mecánicas
- Componentes

Fundamentos psicológicos y motivación

Fundamentos psicológicos:

- Conductismo y cognitivismos.

Recompensas:

- Estructura de recompensas.

- Programar recompensas.

Motivación:

- Motivación intrínseca y extrínseca

- Las recompensas también pueden desmotivar

- Motivación intrínseca

- Flow

Conocer a los jugadores

Presente y futuro de la gamificación

Dos enfoques del concepto de gamificación

Riesgos de la gamificación

Futuro de la gamificación

Ejemplo de gamificación