



GAMIFICACIÓN

SKU: 15752IN

Horas [60](#)

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.

CONTENIDO

UNIDAD 1: Concepto de gamificación y aplicaciones

1. Qué es la gamificación
2. Datos de los jugadores en la actualidad
3. Datos de la gamificación en la actualidad
4. Algunos ejemplos de gamificación
5. Historia del juego y gamificación
6. Ámbitos de la gamificación

UNIDAD 2: Juegos, reglas y elementos

1. Juegos:

1. 1 Los juegos y la experiencia de jugar
- 1.2. Definición de juego
- 1.3. Importancia de los videojuegos
- 1.4. Incorporación del juego y sus elementos en la vida real
- 1.5. Diseñadores de juegos
2. Reglas de diseño:
 - 2.1. El toque de diversión
3. Elementos del juego:
 - 3.1. Dinámicas
 - 3.2. Mecánicas
 - 3.3. Componentes
4. Fundamentos psicológicos y motivación
5. Fundamentos psicológicos:
 - 5.1. Conductismo y cognitivism.
6. Recompensas:
 - 6.1. Estructura de recompensas.
 - 6.2. Programar recompensas.
7. Motivación:
 - 7.1. Motivación intrínseca y extrínseca
 - 7.2. Las recompensas también pueden desmotivar
 - 7.3. Motivación intrínseca
 - 7.4. *Flow*
8. Conocer a los jugadores

UNIDAD 3: Presente y futuro de la gamificación

1. Dos enfoques del concepto de gamificación

2. Riesgos de la gamificación

3. Futuro de la gamificación

4. Ejemplo de gamificación