



# 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.

## CONTENIDOS

**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 cognitivismo. 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