

Tiene límites y reglas 3.3. Tiene una finalidad 3.4. Evoluciona, cambia y permite la integración del individuo en su cultura 3.5. Favorece la psicomotricidad, las funciones intelectuales y las emocionales 3.6. Interactúa con la realidad 4. Juegos serios o serious games 4.1. Los juegos de realidad alternativa ARG y videojuegos 4.2. Concepto de juegos de realidad alternativa 4.3. Ejemplos de juegos ARG con éxito viral 4.4. Uso en el aula de juegos ARG 4.5. Videojuegos

UNIDAD 2. La motivación y las teorías de la gamificación

1. La teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci 2. La motivación según Pink 3. El modelo RAMP 4. La teoría del Flujo de Csikszentmihalyi 5. Requisitos para el estado de flujo 6. Componentes que posibilitan el flujo 7. Qué es el círculo mágico 8. Concepto de círculo mágico 8.1. La motivación extrínseca 8.2. La gamificación en la historia 9. La teoría del establecimiento de objetivos de Locke y Latham 9.1. Teoría de fijación de metas 9.2. Ejemplos de aplicación de la teoría de fijación de metas

UNIDAD 3. Diseño de un sistema de gamificación

1. Los ciclos, o bucles, de actividad 1.1. Tipos de actividad 1.2. Bucle de compromiso 1.4. Escala de progreso o bucles de progresión 1.5. El concepto de diversión en los juegos 2. El proceso de gamificación en el aprendizaje 2.1. Las mecánicas 2.2. Las dinámicas 2.3. Componentes de la gamificación y tipos de jugadores 2.4. Aplicar las técnicas del storytelling 2.5. Beneficios del storytelling en un proyecto gamificado 2.6. La estética y el diseño 2.7. Ejemplos destacados de gamificación 2.8. Herramientas para gamificar 2.9. Proceso y finalidad de la gamificación 3. La motivación y la diversión en los jugadores 3.1. Los juegos de escape 3.2 Gamificación mediante juegos de escape 3.3. Fases de implementación de un juego de escape 3.4. Deporte y juego 3.5. Qué valores transmitir a través del deporte escolar 3.6. Cómo transmitir estos valores 3.7. Videojuegos competitivos o e-sports 3.8. Utilización de videojuegos competitivos en la gamificación 3.9. Habilidades y destrezas que favorecen el uso de e-sports 4. Gamificación en el ámbito profesional 4.1. Gamificación en la salud 4.2. Gamificación en el Gobierno 4.3. Gamificación y crowdsourcing 4.4. Aplicación de la gamificación en la vida cotidiana