

Descripción

El curso de Introducción a la Gamificación busca una primera experiencia con esta herramienta que está entrando en numerosos campos profesionales y personales.

La Psicología, La Neurociencia, la motivación, los modelos de Gamificación y expertos en modelos propios se dan la mano en este curso para ofrecer una orientación a lo que realmente es la Gamificación, ofreciendo una base teórica y otra práctica de manera técnica y experiencial.

Este curso consta de cuatro módulos de contenido, donde veremos qué es realmente la Gamificación, con qué fines podemos emplearla y cuáles son sus bases y aplicaciones prácticas.

Con este itinerario se pretende suscitar un interés por la Gamificación, comprobando a posteriori su viabilidad en situaciones reales de manera sencilla, aportando casos prácticos como guía para ello.



Profesores

Roger Brufau - rogerbrufau@inutiplace.com

Lorna Peraza - lperaza@geniuslab.us

Dania Mora Segura - daniamoras@gmail.com

Miembros de la comunidad somosgamificación/Modelo DPEG1© (Diseño y Prototipado de Estrategias deGamificación1©)

Resultados de aprendizaje

- Reconocer que es la Gamificación y conocer la idea de sistema gamificado.
- Visualizar los Modelos de Gamificación existentes y el modelo aplicado de DPEG1©
- Saber las bases psico-neurocientíficas y educativas de la Gamificación.
- Entender los usos de la Gamificación en los diversos contextos, educativos, sociales y empresariales.
- Conocer juegos técnicos aplicados a la realidad profesional de diversos expertos.

Tiempo de dedicación y duración del curso

- 42 horas de trabajo.
- A lo largo de 12 semanas.
- 4 horas de dedicación semanal aproximadamente.

Estructura del curso

Unidad 1 Que es la Gamificación

Sesión 1 - Que es la Gamificación

Vídeo - La Gamificación: un sistema no un juego.

Infografía - Del Play a la Gamificación.

Artículo - Gamificación estado del arte.

Sesión 2 - Modelos de Gamificación

Vídeo - Varias maneras de entender la Gamificación.

Artículo - Modelos de Gamificación.

Casos - Ejemplos prácticos de los diferentes modelos.

Usos de los videojuegos en la Gamificación.

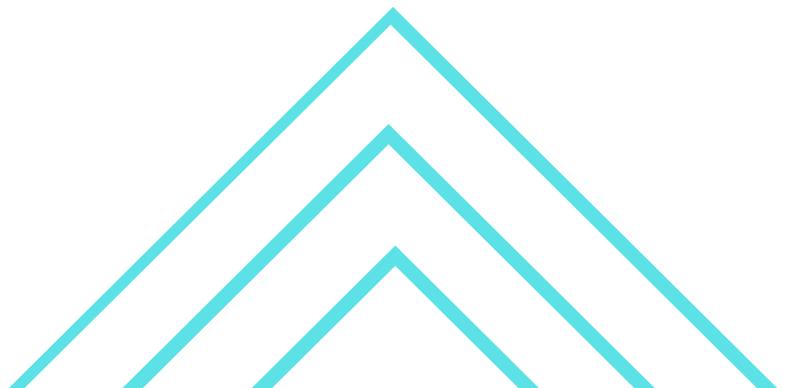
Sesión 3 - El modelo DPEG1©

Vídeo - El modelo DPEG Demanda, Diseño, Prototipo y Funcionamiento de un sistema Gamificado.

Podcast - Ejemplos del modelo DPEG1©

Usos de los videojuegos con el modelo DPEG1©

Evaluación de la Unidad 1 - Evaluación en vivo con los alumnos (Kahoot, Sparkup...)



Estructura del curso

Unidad 2 Psicología/Neurociencia/Aprendizaje Experiencial

Sesión 4 - Psicología de la Gamificación

Vídeo - 6 pasos entre la motivación y la expectativa.

Artículo - El potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo.

Infografía - Mapa del Flow y su uso en Gamificación.

Sesión 5 - Neurociencia en la Gamificación

Vídeo - Neurociencia aplicada a la Gamificación.

Libro 1 - Neurodidáctica, (Forés/Ligoiz).

Libro 2 - Neurociencia para educadores, (David Bueno).

Artículo - 4 Essential neurotransmitters in Gamification.

Sesión 6 - Aprendizaje Experiencial

Vídeo - Que es significa aprender experiencialmente

Libro 1 - Pensar rápido-Pensar Despacio (Kahneman).

Libro 2 - Modelos Cognitivos del Aprendizaje, Síntesis Conceptual de las teorías de Piaget, Bruner, Vygotsky, Ausubel, Sternberg i Feuerstein (J. Gallifa).

Juego - Los errores como fuente de experiencia.

Evaluación de la Unidad 2 - Evaluación en vivo con los alumnos (Kahoot, Sparkup...)



Estructura del curso

Unidad 3 Usar la Gamificación

Sesión 7 - Porque usar la Gamificación

Vídeo - Mundo Laboral y Gamificación.

Vídeo/Entrevistas con experiencia en su área - Gamificación en diferentes contextos laborales: Educativo, Social y Empresarial.

Infografía - Panorama laboral y engagement.

Artículo - 3 ways to increase employee Satisfaction and drive Business results (Gartner).

Sesión 8 - Gamificación 1.0/2.0

Vídeo/Clase - Usos de la Gamificación.

Artículo/Estudio - Estudio de la Gamificación de una empresa para incentivar la motivación (Ana Ruiz Caballero).

Casos - Casos de Gamificación en el trabajo.

Sesión 9 - Educación y Gamificación

Vídeo - Educacion, Gamificación y Game Based Learning.

Libro 1 - The Gamification of Learning and Instruction (Karl M. Kapp)

Libro 2 - Loyalty 3.0 (Praharia)

Vídeo Explicativo - Robotica y Gamificación, la experiencia GeniusLab.

Evaluacion de la Unidad 3 - Evaluación en vivo con los alumnos (Kahoot, Sparkup...)

Estructura del curso

Unidad 4 Gamificación aplicada

Sesión 10 - Jugando en Serio

Video - Juegos Técnicos para educación.

Casos Prácticos Video en directo - Juegos para la escuela.

Sesión 11 - Gamificación y modelo de negocio

Artículo 1 - The 2019 Gamification at Work Survey (Talent LMS).

Artículo 2 - 25 Insightful Gamification Stats, Facts and Trends for 2020.

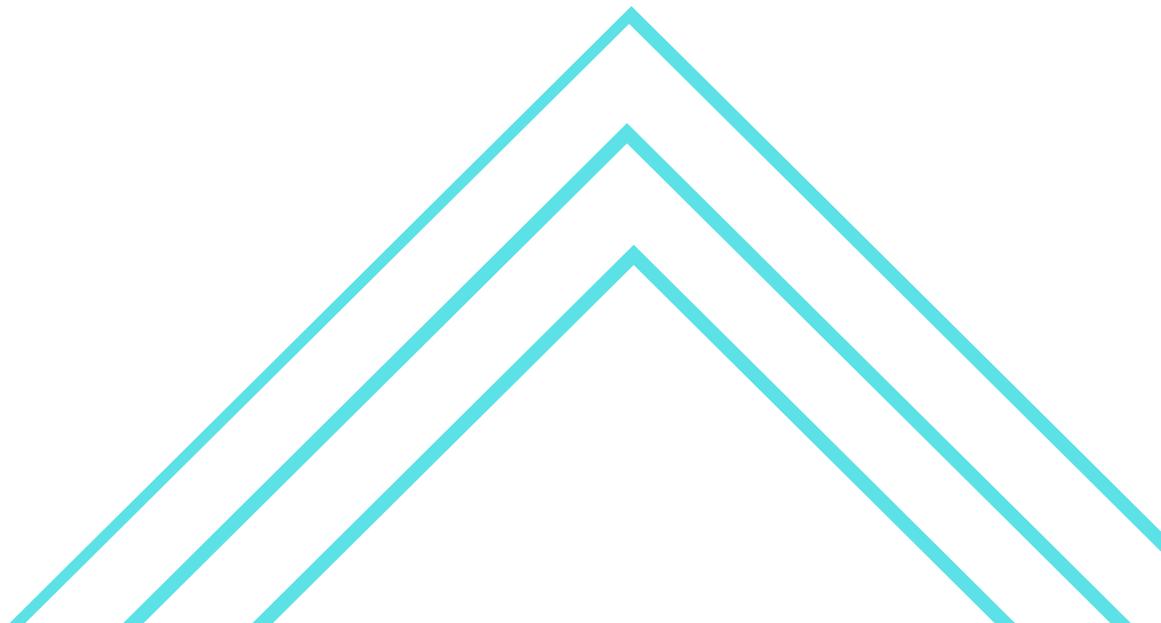
Sesión 12 - GamificationLab

Video - Como Generar un laboratorio de Gamificación

Libro - Elogio del Error (Katrin Schulz).

Prueba - Crear un juego en grupos de 10 DPEG1© Toolkit (Puntos y Héroes)

Evaluación de la Unidad 4 - Evaluación en vivo con los alumnos (Kahoot, Sparkup...)





RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
 EMPATÍA, MANEJO DE LA INFORMACIÓN
 EMPRENDIMIENTO
 MANEJO DE TIEMPO
 MANEJO DE TECNOLOGÍAS
 COMUNICACIÓN ASERTIVA
 INNOVACIÓN
 CAPACIDAD ESTRATÉGICA
 INTELIGENCIA EMOCIONAL
 CREATIVIDAD
 TRABAJO EN EQUIPO
 MOTIVACIÓN
 AUTODISCIPLINA
 PENSAMIENTO CRÍTICO
 PROHABLA
 EDA-UNA

