

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 cognitivismo. 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

