



CURSO GAMIFICACIÓN

Descripción:

El curso está **destinado a personas inscritas como demandantes de empleo y que sean usuarios de la red Guadalinfo** que quieran ampliar sus conocimientos en diseño de juegos y cuyo perfil se adecúe a las características de la formación. Se compone de **seis bloques formativos distribuidos en 50 horas** que formarán al alumno en las principales herramientas y procesos de trabajo aplicados en el desarrollo de cualquier proyecto de gamificación.

- Modalidad: Online.
- Duración: 50 horas.
- Fecha de inicio: 03/07/2017
- Fecha de finalización: 11/08/2017.

Objetivos:

- Formar al profesional, darle a conocer el entorno actual y poner a su disposición las principales herramientas que le permitan diseñar un juego acorde a sus objetivos y que satisfaga las necesidades del jugador.
- Determinar el proceso de trabajo a la hora de diseñar un proyecto de gamificación y mostrar, asimismo, algunas tendencias que perjudican el proceso de creación y devalúan la calidad del proyecto

- Ofrecer la posibilidad de pertenecer a una comunidad profesional compuesta por los diferentes participantes del programa (mentores, expertos, emprendedores...), generando una red de contactos.

Contenidos:

- **Bloque 1: Introducción a la gamificación.**
 - Definición.
 - Historia.
 - Aplicaciones y ejemplos.
 - Beneficios: ¿por qué gamificar?, ¿y por qué no?
 - Cómo aprender a diseñar gamificación.
- **Bloque 2: Principios del diseño.**
 - Design thinking.
 - Análisis de los juegos.
 - Elementos y componentes.
- **Bloque 3: Psicología y gamificación.**
 - Bases psicológicas de la gamificación.
 - Conductismo y diseños de recompensas.
 - Cognitivismo.
 - Psicología positiva.
 - Gamificación y motivación: intrínsecas y extrínsecas.
- **Bloque 4: Marcos de diseño en gamificación.**
 - EL camino del jugador.
 - Los bucles de progreso y actividad.

- El modelo 6D de Werbach.

- **Bloque 5: Marcos de diseño en gamificación y aplicaciones.**
 - El Gamification Model Canvas de Sergio Jiménez
 - El Octayisis de Yu-kay Chou.
 - Gamificación para el auto desarrollo.
 - Gamificación en marketing.

- **Bloque 6: Más aplicaciones y tendencias en la gamificación.**
 - Gamificación en el cambio social.
 - Gamificación en la empresa.
 - Las precauciones en gamificación.
 - Tendencias de futuro.