

GAMIFICATION

PROGRAMA DE ESTUDIOS



Gamification es la utilización de **técnicas de motivación** basadas en el diseño de juegos para mejorar el rendimiento en el trabajo, los negocios, la salud y la educación. Áreas que tradicionalmente se consideran tediosas pueden volverse estimulantes. La mejora del **rendimiento** alcanza hasta el 70 por ciento.

Un sistema gamificado utiliza tecnología electrónica (smartphones, web) pero también se puede practicar con herramientas analógicas (papel, fichas, dados).

Gamification es una de las tecnologías más importantes del siglo. **No se trata de crear un videojuego**, sino del uso de teoría y herramientas lúdicas.

El curso requiere ver 32 clases de pocos minutos cada una (aprox. 10-15 minutos por clase, en total unas seis horas), realizar dos exámenes *multiple choice*, plantear un proyecto y presentar un documento de diseño del sistema gamificado que los profesores podrán evaluar. Se hace entrega de un diploma de finalización sin validez oficial. El diploma se envía en formato electrónico para su impresión.

PARTE I: FUNDAMENTOS

1. Gamificación: concepto. Qué es y qué no. Importancia de los sistemas gamificados.
2. Salud, educación, negocios, finanzas personales. Coerción y juego.
3. Un poco de historia: Loyalty Marketing.
4. Tecnologías lúdicas: gamificación, ludificación, edutainment, narrativa transmedia.
5. Tipos de gamificación: interna, externa, cambio de comportamiento.
6. Condiciones del sistema: cuándo funciona (y cuándo no).
7. Casos de éxito y algún fracaso: *Nike+*, *Zombies*, *Run!*, *Foursquare* y *Swarm*.
8. Psicología conductual. La motivación.
9. La estructura lúdica. Fundamentos del *game design*.
10. Pasos en el desarrollo del sistema.

Examen #1: Fundamentos de la gamificación.

PARTE II: DISEÑO DEL SISTEMA GAMIFICADO

11. El avatar y su relación con el usuario del sistema. Enlace emocional.
12. Perfil de usuario normal.
13. Perfil de usuario gamificado.
14. Sistema de recompensas: SAPS y PBL. Qué son y qué no. Importancia.
15. PBL: Puntos (points), Insignias (badges), Tablas de posición (leatherboards).

16. SAPS: Estatus (status), Acceso (access), Poder (power), Premios físicos y cosas (stuff).
17. Actores (usuarios) del sistema gamificado. Personalidad e identificación. Modelo de Bartle.
18. Los verbos sociales de Bartle.
19. Actividad en el sistema. Fase 1. Pasos en el desarrollo del sistema. Desafíos y misiones.
20. Pensando misiones y desafíos con ayuda del modelo de Bartle.
21. Evolución del usuario del sistema gamificado.
22. Progresión y dificultad. Estado de flow. Abordaje del sistema. Abordaje (On Boarding).
23. Filosofía de trabajo y extensión del sistema.

Examen #2: Diseño de un sistema gamificado.

PARTE III: DOCUMENTACIÓN

24. Documentos de diseño: Gamification Concept.
25. System Proposal.
26. Derechos de uso y aspectos legales. Seguridad del sistema.
27. Elevator Pitch (discurso de venta del sistema).

Trabajo práctico: Redacción de un proyecto personal de sistema gamificado.

PARTE IV: GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN

28. Aplicación de la gamificación en los sistemas educativos.
29. Herramientas para educar a través de sistemas lúdicos.
30. Uso de videojuegos en el aula (Game-based learning, Edutainment).
31. El caso de *Carmen Sandiego* y lo que aprendimos.
32. Proyecto de creación de talleres ludificados.
33. El futuro.

* * *

[Clic aquí para más información sobre el curso e inscripción](#)

Una vez realizada la inscripción, te enviaremos tus datos de acceso al Aula Virtual, donde están los videos de las clases, el material de apoyo y los trabajos prácticos. Podés comenzar a ver las clases de inmediato y avanzar a tu propio ritmo (hay un año de plazo). Un día por semana los profesores estaremos conectados en vivo para resolver tus dudas, ver los progresos de tu proyecto gamificado y ayudarte. El fundamento de este curso se explica en el libro *Diseño de juegos en América latina: Estructura lúdica* ([info](#)).