

Curso de verano: Gamificación para entornos empresariales, pymes, startups y formación

Presentación

Los cursos de verano de la Universidad de Verano-UDIMA se configuran como una oferta académica diferente y atractiva para el periodo estival. Versan sobre diferentes temas de actualidad en el campo de las ciencias sociales, las ciencias jurídicas, la educación, la economía, el marketing o el turismo. Estos cursos tienen el formato on-line.

Presentación del curso

El presente curso pretende servir de introducción al proceso de gamificación en los contextos empresariales, tanto para pequeña y mediana empresa como para grandes empresas, y para entornos de formación.

Conoceremos de dónde viene esta corriente actual y cuáles son sus aplicaciones en estos entornos. Asimismo, conoceremos los componentes necesarios para su introducción en el ecosistema de destino, el conocimiento de perfiles de usuario y las mecánicas de trabajo.

Presentaremos buenas prácticas y herramientas que permitan ampliar los intereses de las personas participantes, así como orientaremos a aquellas personas que quieran profundizar en este apasionante mundo.

Dirigido a

Personas interesadas en descubrir la gamificación y el diseño de experiencias gamificadas y las herramientas actuales que facilitan el diseño y su implementación.

Personas interesadas en introducir experiencias gamificadas en el entorno empresarial.

Personas interesadas en diseñar experiencias de gamificación para pequeñas y medianas empresas.

Personas interesadas en diseñar experiencias de gamificación para la formación en cualquier entorno.

Objetivos

Identificar los componentes básicos para realizar una acción gamificada.

Conocer las mecánicas básicas de gamificación de procesos.

Conocer herramientas y prácticas de uso para la implementación de gamificaciones.

Programa

1. Conceptos básicos de gamificación. ¿Qué es gamificar? Breve contextualización y aplicaciones en empresa y en el ámbito educativo. Serious Games.
2. Gamificación al servicio de los objetivos de nuestros proyectos. Implicación y motivación. Intensidad y exposición.
3. Teoría del juego. Flujo de juego, mecánicas y dinámicas de un proceso gamificado.
4. Perfiles y tipos de roles en los procesos gamificados y adaptación a contextos.
5. Experiencias de uso. Buenas prácticas. Diseño de experiencias de gamificación.
6. Recursos para realización de experiencias de gamificación.

Director-es

Dr. Isaac Seoane Pujol. Universidad a Distancia de Madrid. UDIMA.

Equipo docente

D. Isaac Seoane es Ingeniero de Telecomunicaciones y Doctor en Ingeniería Telemática por la Universidad Carlos III de Madrid. Desde 2004 es docente e investigador universitario en diversos departamentos y en áreas relacionadas con tecnologías de comunicaciones inalámbricas y ópticas y tecnología aplicada a la formación. Actualmente es Director del Grado en Ingeniería en Tecnologías y Servicios de Telecomunicación de UDIMA y profesor en el Máster Universitario en Tecnología Educativa. Sus líneas de investigación se centran en áreas como la tecnología educativa y en la aplicación de metodologías y tecnologías ágiles y enfocadas al diseño y el prototipado.

D. Ismael Ortiz Peñas. En la actualidad CEO en Tourisfy! Gamificación SL, proveedor de gamificación de Iberdrola, y desarrollando gamificaciones en Mahou, Paradores Nacionales, etc. Es profesor colaborador de la UC3M en Design Thinking, Diseño de Proyectos; y Emprendimiento social. Experto en metodologías ágiles para la gestión de proyectos.

D. Raúl Martínez Gutiérrez. Consultor experto en Innovación, Creatividad y desarrollo de organizaciones con más de 20 años de experiencia. Profesor colaborador de la UC3M en temas de Creatividad e Innovación, Design Thinking, etc. y coorganizador de Gamification Spain Meetups durante sus primeras ediciones.

Sistema de enseñanza y metodología de estudio

Al matricularse en el curso el estudiante tendrá acceso a un aula virtual a lo largo de 1 semana.

Durante ella, se celebrarán las conferencias y/o clases magistrales interactivas cuya asistencia y participación activa será valorable para la calificación del curso. Estas sesiones podrán revisarse grabadas a su finalización. Y en caso de no poder asistir en directo, los estudiantes podrán realizar las actividades propuestas de manera asíncrona.

En el Aula Virtual se dispondrá de todo el material didáctico (incluidas las grabaciones de las conferencias/clases), así como de las orientaciones necesarias para la realización del curso.

El estudiante tendrá esta misma semana para realizar las actividades académicas previstas, tras lo cual, el curso se cerrará. Aquellos estudiantes, matriculados y que hayan realizado las actividades previstas, con la valoración de Apto, recibirán un diploma acreditativo del curso, así como 2 créditos ECTS^(*).

(*) Los estudiantes de la UDIMA pueden acumular hasta 6 créditos y solicitar el reconocimiento de los mismos siempre y cuando estén asociados a la tipología optativa de su plan de estudios de Grado (no aplicable a la optatividad de mención).

Material didáctico

El curso se desarrollará con el material disponible on-line en el aula virtual (grabaciones de conferencias, documentos gráficos, textos...).



Telf. 91 856 16 99