



Curso Online de Introducción a la Gamificación en la empresa

Para conocer los aspectos que intervienen en el mundo de la gamificación y cómo aplicarlos en el sí de la empresa para provocar cambios en ámbitos como la capacitación de trabajadores, el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades, el aumento de la motivación y la mejora de la comunicación.



[e]
Iniciativas Empresariales
| estrategias de formación



Tel. 900 670 400 - attcliente@iniciativasempresariales.com
www.iniciativasempresariales.com

BARCELONA - BILBAO - MADRID - SEVILLA - VALENCIA - ZARAGOZA

Presentación

Queda atrás en el tiempo la percepción que jugar es sólo cosa de niños. Poco a poco, en el mundo adulto se han ido incorporando juegos más allá de los deportes y juegos de mesa que salen a relucir en reuniones familiares o de amigos. Como no podría ser de otra forma, también entró el juego en el mundo de la empresa.

Al principio, uno se quedaba sorprendido de ver como en empresas como Google empezaban a modificar el concepto de empresa y el tipo de relación que podía tener el trabajador con ésta. Se empezaron a implantar zonas de descanso y relax para poder hacer pausas durante el trabajo, más allá de la zona de la máquina de café, así como otros elementos como billares, futbolines...donde los compañeros podían relajarse jugando una partida entre informe e informe o entre reunión y reunión. Estas salas, además, se convirtieron en laboratorios donde la creatividad tenía rienda suelta y donde el soñar en voz alta estaba permitido.

Posteriormente se introdujeron los juegos propiamente dichos. En un primer momento, se reducían a las jornadas de *Team Building* cuya finalidad podía ser el simple hecho de estrechar relaciones, romper el hielo entre nuevos colaboradores o establecer y/o romper dinámicas entre trabajadores. Sin embargo, el salto al sí de la empresa no tardó en llegar.

Hoy en día la gamificación es usada con finalidades muy variadas. En pocas palabras, se trata de hacer divertido algo que, probablemente, ya no lo es o no lo ha sido nunca. Puede abarcar multitud de departamentos, puede afectar incluso a los clientes o proveedores...o incluso se puede aplicar sobre alguien que ni siquiera sabe de nuestra existencia. En este curso se muestran conceptos básicos sobre lo que es exactamente la gamificación y qué elementos hay que tener presentes si se quiere aplicar en la empresa.

Gamificar no es diseñar un videojuego para aumentar las ventas. Es un viaje digno del mejor aventurero/a.

La Educación On-line

Los cursos e-learning de Iniciativas Empresariales le permitirán:

1 La posibilidad de *escoger* el momento y lugar más adecuado.

2 *Interactuar* con otros estudiantes enriqueciendo la diversidad de visiones y opiniones y su aplicación en situaciones reales.

3 *Aumentar sus capacidades* y competencias en el puesto de trabajo en base al estudio de los casos reales planteados en este curso.

4 *Trabajar* con más y diversos recursos que ofrece el entorno on-line.

Método de Enseñanza

El curso se realiza online a través de la plataforma e-learning de Iniciativas Empresariales que permite el acceso de forma rápida y fácil a todo su contenido (manual de estudio, material complementario, ejercicios de aprendizaje, bibliografía...) pudiendo descargárselo para que pueda servirle posteriormente como un efectivo manual de consulta. En todos nuestros cursos es el alumno quien marca su ritmo de trabajo y estudio en función de sus necesidades y tiempo disponible. Ponemos además a su disposición un tutor que le apoyará y dará seguimiento durante el curso, así como un consultor especializado que atenderá y resolverá todas las consultas que pueda tener sobre el material docente.

Podrá también descargarse la APP Moodle Mobile (disponible gratuitamente en Google Play para Android y la Apple Store para iOS) que le permitirá acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo móvil y realizar el curso desde cualquier lugar y en cualquier momento.

El curso incluye:



Aula Virtual



Tutor personal



Flexibilidad de horarios



Pruebas de Autoevaluación

Contenido y Duración del Curso

El curso tiene una duración de **50 horas** distribuidas en 4 módulos de formación práctica.

El material didáctico consta de:

Manual de Estudio

Los 4 módulos contienen el temario que forma parte del curso y que ha sido elaborado por profesionales en activo expertos en la materia. Cada uno de los módulos contiene material complementario que ayudará al alumno en la comprensión de los temas tratados. Encontrará también ejercicios de aprendizaje y pruebas de autoevaluación para la comprobación práctica de los conocimientos adquiridos.

Al terminar el curso los alumnos serán capaces de:

- Diseñar una actividad gamificada simple en la que practicar los conocimientos adquiridos.
- Evaluar si la gamificación puede dar respuesta a una o varias de las necesidades reales de la empresa que conocen.
- Saber qué parámetros pueden influir en el caso de querer contratar una empresa que diseñe una actividad gamificada.
- Tener otra mirada hacia los juegos.

Introducción a la Gamificación en la empresa

Este curso le permitirá saber y conocer:

- Cuáles son los fundamentos y la teoría sobre los que se sustenta la gamificación.
- Qué aplicaciones se le puede dar a la gamificación en la empresa.
- Cuáles son las principales ventajas de ofrecer a los empleados actividades gamificadas.
- Qué no es gamificación.
- Cómo adentrarse en la mente y motivaciones de los jugadores y aprender sobre el poder de *engagement* del juego.
- Cuáles son las Teorías de la Motivación seguidas en gamificación.
- Cómo distinguir los distintos tipos de jugador que existen así como varias clasificaciones al respecto.
- Cómo motivar a cada uno de los jugadores que participen en el juego.
- Qué son y para qué sirven los componentes de los juegos: mecánicas, dinámicas y estética.
- Sobre qué distintos modelos se fundamentan los diseñadores de juegos.
- Qué debemos tener en cuenta a la hora de diseñar un sistema gamificado.
- Cuáles son los pasos a seguir para crear un sistema gamificado desde cero.

“ El poder de la gamificación en la empresa se basa en la actitud, la interacción y la participación que despierta en los usuarios ”

Dirigido a:

Responsables de Formación, RRHH, Directores de Áreas Funcionales de la empresa así como a todos aquellos responsables que quieran conocer las ventajas de aplicar sistemas de gamificación en la empresa o en su departamento.

Contenido del Curso

MÓDULO 1. Conceptos básicos sobre gamificación

15 horas

1.1. Definiciones:

- 1.1.1. ¿Qué se entiende por gamificación?
- 1.1.2. ¿Qué no es la gamificación?

1.2. Razones para gamificar en la empresa:

- 1.2.1. Ventajas de la gamificación en la empresa.
- 1.2.2. Algunos casos de éxito.
- 1.2.3. Gamificación y problemas empresariales:
 - 1.2.3.1. Gamificación interna.
 - 1.2.3.2. Gamificación externa.
 - 1.2.3.3. Gamificación para modificar el comportamiento.

1.3. Los juegos:

- 1.3.1. Qué son los juegos.
- 1.3.2. Diferencias entre GAME y PLAY.

1.4. ALTERNATE REALITY GAMES (A.R.G.):

- 1.4.1. Características de los A.R.G.

1.5. SERIOUS GAMES.

MÓDULO 2. Teorías sobre gamificación

10 horas

2.1. Aspectos psicológicos de la gamificación:

- 2.1.1. El concepto: motivación.
- 2.1.2. La motivación extrínseca.
- 2.1.3. La diversión.
- 2.1.4. La retroalimentación.

2.2. ¿Qué pasa en nuestro cerebro?

2.3. Teorías sobre gamificación:

- 2.3.1. Teoría de la Autodeterminación.
- 2.3.2. Teoría de la motivación de D. Pink.
- 2.3.3. El modelo R.A.M.P.
- 2.3.4. La teoría de flujo de Csíkszentmihályi.
- 2.3.5. Teoría de Loke y Latham.

MÓDULO 3. Diseño de un sistema de gamificación

15 horas

3.1. Las necesidades.

3.2. Los jugadores:

3.2.1. Taxonomía de Bartle.

3.2.2. Tipología de jugadores según Marczewski:

3.2.2.1. Tipologías según motivación intrínseca.

3.2.2.2. Tipologías según motivación extrínseca. Subtipologías de los jugadores.

3.2.2.3. Los disruptores y sus subtipos.

3.2.3. La clasificación de Amy Jo Kim.

3.2.4. Tipos de jugador y utilidad.

3.3. Componentes de los juegos:

3.3.1. Mecánicas:

3.3.1.1. Los puntos.

3.3.1.2. Las medallas.

3.3.1.3. Las clasificaciones.

3.3.1.4. Los retos y las misiones.

3.3.1.5. Los avatares.

3.3.1.6. Los niveles.

3.3.1.7. Bienes virtuales.

3.3.2. Dinámicas.

3.3.3. La estética.

3.3.4. Los bucles de actividad.

MÓDULO 4. Creación de una actividad gamificada

10 horas

4.1. El proceso del diseño:

4.1.1. Modelo de Werbach.

4.1.2. Modelo de Manrique.

4.1.3. Modelo de Kumar.

4.1.4. Modelo de Ferrara.

4.1.5. Modelo de Teixes.

4.2. Evaluación del sistema gamificado:

4.2.1. Posibles errores.

4.3. El modelo Canvas en gamificación.

Introducción a la Gamificación en la empresa

Autor

El contenido y las herramientas pedagógicas del curso han sido elaboradas por un equipo de especialistas dirigidos por:



Montserrat Andreu

Profesional con amplia experiencia en el diseño e impartición de formación, en formato individual o grupal en habilidades blandas (liderazgo, Inteligencia Emocional, comunicación...) usando metodologías activas y variadas como la PNL, el *Learning by Doing* y la gamificación.

La autora y el equipo de tutores estarán a disposición de los alumnos para resolver sus dudas y ayudarles en el seguimiento del curso y el logro de objetivos.

Titulación

Una vez finalizado el curso de forma satisfactoria, el alumno recibirá un diploma acreditando la realización del curso **INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA**.

