

DENOMINACIÓ: GAMIFICACIÓ: APLICACIÓ A LES EMPRESES

MODALITAT: Presencial

DURADA: 30 hores

OBJECTIUS:

En finalitzar el curs el participant ha de ser capaç de:

1. Adquirir els coneixements i habilitats sobre la gamificació.
2. Entendre per què la gamificació és el present i futur del "engagement" a les persones a curt i llarg termini.
3. Ser capaç de tenir una visió clara sobre la gamificació, les seves aplicacions, possibilitats i habilitats pel seu aprofitament empresarial.
4. Dominar el concepte de gamificació i aprendre a aplicar dinàmiques i elements de joc a contextos de "no joc".

CONTINGUTS:

Unitat didàctica 1. Què és la gamificació.

1.1. Conceptes bàsics de la gamificació.

Unitat didàctica 2. Què és un joc?

2.1. Tipus de jugadors i elements del joc.

Unitat didàctica 3. Els ingredients de la gamificació.

Unitat didàctica 4. Mecàniques, dinàmiques i estètica.

Unitat didàctica 5. Per què juguem?

- 5.1. Diversió, motivació i felicitat
- 5.2. Lògica de jocs.

Unitat didàctica 6. On s'aplica la gamificació?

- 6.1. Àrees on s'aplica la gamificació.
- 6.2. Màrqueting i gamificació.
- 6.3. Enterprise gamification.

Unitat didàctica 7. Gamificació i educació.



Unitat didàctica 8. Altres àrees d'importància Introducció al disseny de gamificació.

8.1. Abans de començar...

Unitat didàctica 9. Marc de disseny.

9.1. Disseny a través de plantilles simples.

9.2. Exemples de projectes de gamificació.

Unitat didàctica 10. Gamificació aplicada a l'empresa.

Unitat didàctica 11. Startups, empreses i gamificació

