

INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN PARA EMPRESAS

La gamificación es una técnica de diseño que utiliza elementos característicos de los juegos en contextos no lúdicos para incrementar la motivación del usuario hacia ciertos objetivos.

En un mundo donde: las personas acumulamos más de 10.000 horas jugadas al alcanzar la edad de 21 años, el tiempo medio de atención es menor a 10 segundos, la industria del videojuego supera a cualquier otro sector del entretenimiento en ingresos, el prototipo de jugador medio encaja con cada uno de nosotros, y los dispositivos móviles son la plataforma de "gaming" más utilizada, se hace más necesario que nunca conocer las razones y claves del éxito de los juegos para conseguir "re-enganchar" a una nueva generación de personas.

La aplicación de las metodologías del mundo de los videojuegos aplicados a entornos distintos es lo que conocemos como gamificación. Y la experiencia y práctica acumulada en este sector están siendo trasladadas a otros entornos con enorme éxito tanto en el aumento de la motivación, las ventas, la fidelización...

En estos entornos colaborativos virtuales que son los juegos se trata con diversas disciplinas en torno a los 4 ejes del diseño de la experiencia memorable: se cuentan buenas historias basadas en decisiones tomadas por los usuarios; se diseñan potentes estéticas visuales acordes a nuestro "target group"; se ensamblan elementos de juego y se decide una plataforma de implementación final.

OBJETIVOS

- Entender por qué la gamificación es el presente y futuro del "engagement" en las personas a corto y largo plazo.
- Comprender su significado general y teorías motivacionales que sustentan su base psicológica.
- Analizar ciertos ejemplos de éxito en el mundo de las startups y empresas consolidadas.
- Introducirnos brevemente en el diseño de gamificación.
- Incrementar la participación de clientes y usuarios a través de mecánicas de juego.
- Innovar y liderar el cambio en las organizaciones.

TEMARIO

1. Presentación
 - a. Zombis o la revolución del feedback instantáneo
 - b. Qué es la gamificación
2. Conceptos básicos de la gamificación
 - a. ¿Qué es un juego?

- b. Tipos de jugadores y elementos del juego
 - c. Los ingredientes de la gamificación
 - d. Mecánicas, dinámicas y estética
 - e. ¿Por qué jugamos?: Diversión, motivación y felicidad
 - f. Lógica de juegos
- 3. ¿Dónde se aplica la gamificación?
 - a. Marketing y gamificación
 - b. Enterprise gamification
 - c. Recursos humanos y gamificación
 - d. Gamificación y educación
 - e. Otras áreas de importancia
- 4. Introducción al diseño de gamificación
 - a. Diseño a través de plantillas simples
 - b. Construct
 - c. Ejemplos de proyectos de gamificación
 - d. Gamificación aplicada a la empresa
 - e. Gamificación aplicada a la salud
 - f. Gamificación aplicada a la educación
- 5. Startups, empresas y gamificación
 - a. Duolingo
 - b. Zombies, run!
 - c. Ingress
 - d. Happyweek
- 6. Resumen: ¡Vamos a Gamificar!
 - a. Técnicas de la Gamificación
 - b. Puntos que debemos tomar en cuenta para Gamificar
 - c. Cómo podemos Gamificar
 - i. Definir un objetivo
 - ii. Transformar el aprendizaje en juego
 - iii. Proponer un reto
 - iv. Establecer las normas del juego
 - v. Crear recompensas y motivar
 - vi. Definir el público
 - vii. Medición y evaluación de los resultados
 - viii. Proceso de la gamificación

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

- Personas sin ningún conocimiento previo de gamificación
- Personas que tengan mínimos conocimientos y quieran experimentar y aprender cosas nuevas
- Profesionales de cualquier área que quieran aplicar la gamificación en su entorno laboral
- Empresarios y directivos que quieran aplicar la gamificación en sus empresas