
PROGRAMA

“GAMIFICACIÓ: APLICACIÓ A LES EMPRESES”

TIPUS CURS

Subvencionat.

MODALITAT

Aula Virtual

DURADA – 30 hores

24 hores (8 sessions síncrones de 3 hores)

6 hores (activitats per fer en treball individual)

OBJECTIUS

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

CONTINGUTS

- 1.Què és la gamificació.
 - 1.1.Conceptes bàsics de la gamificació.
- 2.Què és un joc?
 - 2.1.Tipus de jugadors i elements del joc.
- 3.Els ingredients de la gamificació.
- 4.Mecàniques, dinàmiques i estètica.
- 5.Per què juguem?
 - 5.1.Diversió, motivació i felicitat
 - 5.2.Lògica de jocs.
- 6.On s'aplica la gamificació?
 - 6.1.Àrees on s'aplica la gamificació.
 - 6.2.Màrqueting i gamificació.
 - 6.3.Enterprise gamification.
- 7.Gamificació i educació.
- 8.Altres àrees d'importància: Introducció al disseny de gamificació.
 - 8.1.Abans de començar...
- 9.Marc de disseny.
 - 9.1.Disseny a través de plantilles simples.
 - 9.2.Exemples de projectes de gamificació.
- 10.Gamificació aplicada a l'empresa.
- 11.Startups, empreses i gamificació

DOCENT:

NOEMÍ BLANCH. Consultora en RRHH i formadora habilitats, gamificació, poder del joc i igualtat. Llicenciada en Psicologia, Postgrau en Formació i Desenvolupament del Capital Humà, Màster en Gamificació i Narrativa Transmedia, Màster en Ludoformació, Màster en Desenvolupament Organitzacional i Consultoria de Processos.