

MÓDULO 1

INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

8 HORAS

Conoceremos y hablaremos de los principales referentes mundiales en Gamificación y de las principales referencias teóricas, a través del juego y la aplicación práctica.

- ▶ Principales autores y referencias mundiales en Gamificación.
- ▶ Características de cualquier juego: meta, reglas, sistemas de retroalimentación y participación voluntaria (McGonigal).
- ▶ Tipos de jugadores (Marczewski's, Bartle and Amy Jo Kim).
- ▶ Usos y ejemplos de la Gamificación en R.R.H.H., educación, fidelización, engagement y más!!

MÓDULO 2

PSICOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN

4 HORAS

¿Cómo afecta a las personas, clientes, colaboradores y otros el uso de la Gamificación? Exploraremos los cambios, conductas y comportamientos que podemos transformar, potenciar o minimizar.

CONDICIONANTES PARA SU APLICACION EXITOSA:

- ▶ Neurociencia del juego (activación del placer, mejoras neuronales)
- ▶ Diferencias entre "Play and Game" (Jugar y Juego), "Pasarlo bien" o Intencionalidad.
- ▶ Teoría del Flow (Fluir) de Mihayli Csikszentmihayli.
- ▶ Idea de Hard Fun.
- ▶ Motivación interna y/o externa y disparadores de la motivación humana.



GAMIFICACIÓN

MÓDULO 3

DISEÑO DE ESTRATEGIAS Y ACCIONES DE GAMIFICACIÓN

10 HORAS

¿Cómo diseñar experiencias Gamificadas?
¿Para qué y con quién hemos de gamificar? Aprenderemos de manera simple, ordenada, y siempre determinada por el fin que en nuestro trabajo queremos darle a la Gamificación.

- Estudio de las leyes de la simplicidad (Maeda), con el fin de entender la simplicidad para gamificar y cómo gamificar la complejidad de nuestro entorno laboral y personal.
- Juegos de competición, juegos de colaboración, juego para el uso de la inteligencia colectiva y/o juegos para desarrollar el Storytelling individual y organizacional (Modelo de INUIT - GHV©)
- Pensando como un Diseñador de Gamificación o Game Designer, viendo a tus clientes como players, desde el desarrollo de tu propio juego o desde ya contruidos, distintas opciones de experiencias gamificadas

MÓDULO 4

PROTOTIPANDO LA GAMIFICACIÓN

8 HORAS + COACHING

El módulo más Learning by Doing + Work in Progress. Una ocasión táctica y tangible de hacer un proyecto propio de Gamificación de principio a fin, donde además, los participantes se llevarán los prediseños de Gamificación de Inuit Place.

- Diseño de tu proyecto de gamificación Ready to Play & Ready to Work.
- Diseño grupal de tu proyecto en tu lugar de trabajo y en tu vida.
- Análisis de de la demanda, la solicitud, los problemas de negocio y los puntos de dolor.
- Definición de aquello a gamificar
- Diseño de las actividades y los ciclos de actividad
- Sesiones individuales de Coaching/Mentoring.
- GAMIFY-U by INUIT© post sesiones, sesiones "Face to Face" con cada uno de los participantes.

CIÓN!!