



# CERTIFICACIÓN EN DISEÑO Y PROTOTIPADO DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN©



APROVECHA EL POTENCIAL HUMANO  
CON LA GAMIFICACIÓN

# ¿QUÉ ES LA **GAMIFICACIÓN**?

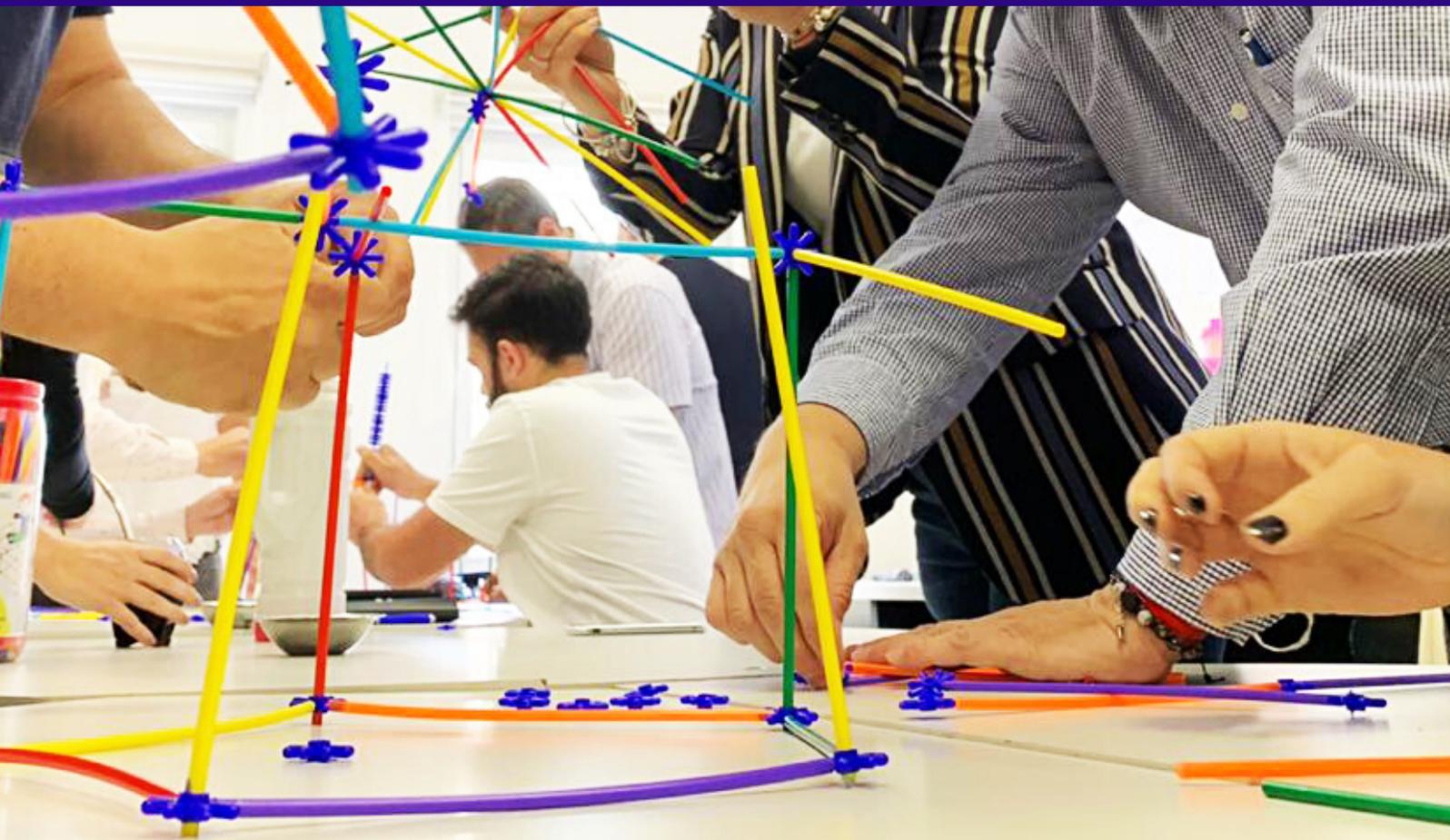
## El juego ayuda a crear mejoras en las personas, equipos y organizaciones

Es una **metodología ágil**, lúdica y creativa que tiene como enfoque entender y resolver problemas complejos, a partir de **dinámicas propias el juego** y creando sistemas que responden al objetivo demandado por el cliente en sus actividades formales o productivas en empresas, instituciones públicas y de educación, consultoras de negocios, agencias de marketing y/o investigación y muchas otras.

La **Gamificación** está centrada en las personas, por tanto genera cambios de comportamientos, promoviendo el

trabajo en equipos multidisciplinares, a aumentar la motivación, a conseguir la fidelización y el engagement en colaboradores y clientes.

Se utiliza para **mejorar la comunicación**, desarrollar la creatividad, la confianza, facilitar la desinhibición, estimular el espíritu de superación, participación y cooperación para formar **experiencias positivas** y memorables que permitan a las personas **liberar su potencial**.



# ¿QUÉ APRENDERÁS?

1

**ESTIMULAR LA CONEXIÓN SOCIAL**, que permite a las personas gracias a las endorfinas liberadas de estar más **enfocado mentalmente** en el proceso que lo lleva a una mejor retención del conocimiento.

2

**FOMENTAR LA COMPETENCIA**, el arte de ofrecer reconocimiento soporta la motivación para **lograr los objetivos** reales que las personas quieren desarrollar como profesionales.

3

**ESTIMULAR LA MOTIVACIÓN**, las personas son guiadas para su **motivación**. Tenemos que conocer como estimularla y empoderarla.

4

**ENRIQUECER LA CREATIVIDAD**, que es la capacidad que tenemos las personas para **generar ideas y soluciones innovadoras** para la resolución de problemas.

5

**MEJORAR LA COMUNICACIÓN**, las dinámicas del juego ayudan a generar un **modelo participativo** entre las personas.

6

**INVOLUCRAR A LAS PERSONAS**, gamificando un proceso para crear una experiencia gratificante y que **transforme el entorno laboral**.

La Gamificación es capaz de revolucionar los procesos ligados al **aprendizaje y la formación**.



## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A cualquier persona interesada en mejorar el rendimiento de las personas y las organizaciones:

- Formadores
- Maestros
- Gerentes de proyectos
- Educadores
- Recursos humanos

## ¿CUÁL ES EL CAMPO DE APLICACIÓN?

1. Incremento del **compromiso** tanto del cliente como del empleado.

2. Desarrollo de aspectos como:

- Motivación
- Fidelización
- Campañas de ventas
- Cooperación
- Creatividad
- Participación
- Procesos de aprendizaje

Toda la formación está **diseñada de manera experiencial**, que simplemente es aprender haciendo, para que los participantes en la formación puedan desarrollar habilidades para gamificar sus propuestas de manera sencilla y efectiva desde el primer momento.

El método implica **generar ensayo/error** para ir avanzando hacia el objetivo, encontrando fórmulas creativas para sacar adelante proyectos. Los participantes trabajan en los proyectos que han de desarrollar para sus clientes, alumnos, empleados, equipos, entre otros.

Es clave trabajar con propuestas de los

participantes que quieran y necesiten un entorno gamificado para poder conseguir lo que se propongan.

La formación pretende sentar unas mínimas bases para saber gamificar, permite en la post formación trabajar con un seguimiento continuo de la comunidad de gamificación generada alrededor del mundo.

**La metodología desarrollará:**

- Los aspectos psicológicos de la gamificación.
- La definición de las diferentes estrategias.
- El saber proyectar y prototipar sistemas gamificados simples.

# CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN



## INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

Conoceremos qué es la gamificación a través de ejercicios prácticos para ponernos en situación y ser capaces de entender y crear sistemas gamificados simples.

## MÓDULO 1

4 HORAS

- Sistemas de Puntos, Emblemas, LeaderBoard (PELB).
- **Experiencia y creación en vivo** de un sistema gamificado simple.
- Características de cualquier juego, reglas, sistemas de retroalimentación, participación voluntaria, gestión del error, **loop de engagement y progresión**.
- Usos y ejemplos de la Gamificación en los diversos campos.

## PSICOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN

¿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.

## MÓDULO 2

8 HORAS

- Principales autores y referencias mundiales en Gamificación.
- Tipos de jugadores (Marczewskis, Bartle and Amy Jo Kim)
- Neurociencia del juego.
- Diferencias entre Play and Game, Juego Serio y Gamificación.
- Teoría del Flow.
- Motivación intrínseca y/o extrínseca y disparadores de la motivación humana.



## ESTRATEGIAS Y ACCIONES DE GAMIFICACIÓN

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

## PROTOTIPANDO LA GAMIFICACIÓN

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.

## MÓDULO 3

10 HORAS

- 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 (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

8 HORAS + COACHING

- Diseño de tu proyecto de gamificación **Ready to Play & Ready to Work**.
- Diseño grupal de tu proyecto en tu trabajo y en tu vida.
- Análisis 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.
- GAMIFY-U by INUIT© post sesiones, sesiones **"Face to Face"** con cada uno de los participantes.



## Conoce a Roger Brufau

Debido a su interés por las relaciones humanas es Diplomado en Educación Social, Licenciado en Psicología, Master en Terapia Familiar y Master en Coaching Sistémico.

Utiliza habitualmente el Juego Serio y la Gamificación, se formó en **Legos@Serious Play®** y en Gamificación, esto unido a su trabajo como psicólogo y coach sistémico le permite crear una certificación capaz de ser aplicada apenas es adquirida.

## Experiencias

Experto en el uso de **mecánicas de juego aplicadas a la gestión** y desarrollo de personas, desde el 2010 está utilizando la **metodología de Gamificación** para apoyar empresas y personas.

Roger Brufau **partner oficial de Juego Serio Corp® Argentina** trabaja con empresas como la Universitat de Barcelona, Dassault System, la Caixa, Generalitat de Catalunya y Tve.

En el 2018 después de varias interacciones de la metodología, define una aplicación práctica de la Gamificación y crea la Certificación en **DPEG1®**.

En dos años certifica alrededor de Europa y América Latina **más de 200 profesionales**, que ya trabajan aplicando esta metodología.

Actualmente es **docente y formador en universidades** y otras instituciones públicas, así mismo como supervisor de equipos sociales, educativos y sanitarios.

# HEMOS TENIDO EL PLACER DE TRABAJAR CON:



## ¡Inuit es posibilidad de cambio real!

Inuit es adaptarse con éxito para sobrevivir a entornos hostiles, aprovechando la **inteligencia colectiva** y el poder de los procesos colaborativos.

### Sobre Inuit

Cada vez vivimos y trabajamos más en **situaciones de alta complejidad**. En Inuit creemos que la mejor manera de atender la complejidad es, precisamente, a través de la simplicidad.

Nuestra misión es acompañar procesos de **cambio participativo** y transparente donde todos se sientan identificados.

Promover **procesos colaborativos** dentro de los sistemas humanos Inuit que mejoran la vida y el desarrollo de las personas implicadas en estos sistemas.

### Nuestra Metodología

Basada en **Perspectiva Sistémica Compleja** y la Gamificación.

Una metodología hecha a medida para cada uno de nuestros clientes.

Contenido personalizado para sacar el máximo partido a la experiencia y **aplicarlo desde el minuto 0**.

Utilizamos el juego orientado al cambio y la colaboración, diseñamos estrategias de gamificación para el cambio de mindset de su empresa mediante una metodología propia de Diseño (**DPEG1®**).

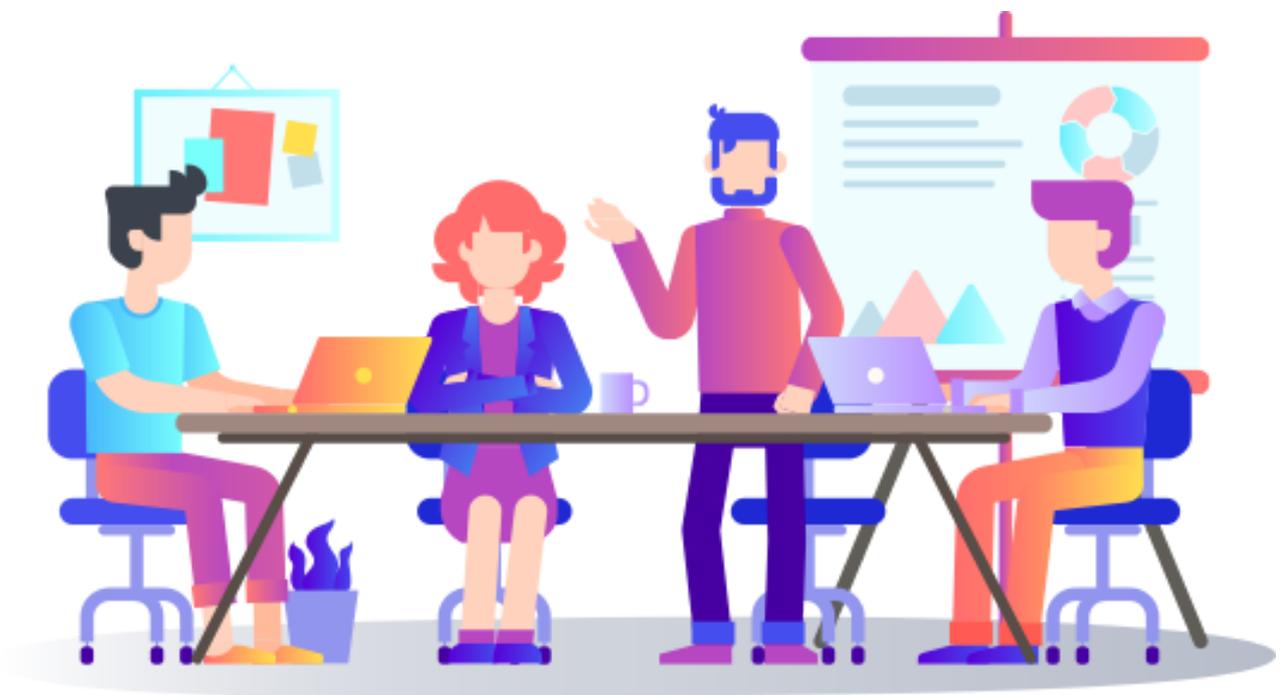


Inuit es también, **humanidad** en lengua Inuktitut.



La **Comunidad SomosGamificacion** es un grupo de personas que comparten una visión donde la gamificación pueda hacer la diferencia en nuestro entorno laboral y profesional.

**SomosGamificacion** se dedica a promover el desarrollo integral de las personas y las empresas para alcanzar sus objetivos.





**Nina London** es una empresa formada por profesionales de diferentes campos, ubicada en Roma (IT), Barcelona (ES) y Londres (UK).

Su misión es apoyar a las organizaciones para lograr sus objetivos, mejorar el ambiente de trabajo, **empoderar a las personas y alcanzar su máximo potencial**.

Todo esto a través de la facilitación y el uso de herramientas y metodologías innovadoras como son Advanced Creative Problem Solving, Lego Serious Play o la Gamificación.

Partner oficial de **Inuit Place** y miembro de la Comunidad **SomosGamificación** con derecho de exclusividad para España, Italia y Reino Unido.

