



 **CURSO**  
**Comunicaciones y**  
**Presentaciones eficaces**  
**“On Line” con Gamificación**

9 Horas | 9, 11 y 16 de Octubre de 2023

## Introducción

En la Actualidad hay un gran debate no resuelto sobre las Comunicaciones, Presentaciones, Reuniones y Formaciones On Line vs las Presenciales.

La rapidez, el ahorro de costes y de tiempo, y sobre todo la comodidad, son las ventajas del formato On Line, a cambio perdemos la cercanía y el contacto humano físico que se traduce en una pérdida de la atención e interés de los asistentes.

Para evitar esto y mitigarlo, podemos “Gamificar” nuestras Comunicaciones, Presentaciones o Formaciones On Line.

La Gamificación convierte nuestras Comunicaciones profesionales en retos y objetivos como los de un juego, integrando elementos de estos en nuestro día a día profesional con resultados sorprendentes. Se trata de que “lo serio” sea además “divertido” y “no aburrido”. Y en este sentido mucho más eficiente.

En este curso se desarrollarán técnicas y habilidades para enriquecer nuestras comunicaciones On Line, dotándolas del elemento más necesario, la diversión, para captar el interés y la atención para obtener lo mejor de las Comunicaciones Presenciales en nuestras Comunicaciones On Line.

## Objetivos :

- ✔ Recibir una formación en Gamificación y “Serious Games” para el formato online.
- ✔ Desmitificar. Ayudar a entender lo que sí es la Gamificación, aclarando lo que no.
- ✔ Conocer las ventajas, aprender las bases y situar los casos relevantes de la Gamificación en experiencias online.
- ✔ Aclarar los problemas derivados de las experiencias online y situar las ventajas derivadas de las experiencias online si se aplica Gamificación.

- ✔ Gamificando para la comunicación, el “training”, la gestión del cambio, la innovación educativa, la formación y la ejecución de eventos.
- ✔ Conocer términos y herramientas de la disciplina como las dinámicas, mecánicas, elementos de juego, así como tipos de sistemas de recompensa y puntuación y su aplicación en educación y eventos online.
- ✔ Entender la conexión con la motivación de nuestros/as participantes, el aprendizaje constante de habilidades y los objetivos educativos.
- ✔ Practicar el protocolo de Gamificación y “Serious Games” en una sesión con alta componente experiencial y de trabajo en equipo aplicado a educación y eventos online y en relación con la lista de temas citados anteriormente.

## Duración:

El curso tiene una duración de 9 horas, en 3 sesiones de 3 horas, en formato Aula Virtual On Line en directo.

# Temario

## ✓ Marco de la Gamificación.

- Marco y porqué. Innovación.
- El Canvas de Serious Games y Gamificación.
- Segmentación de personas en base a su tipo jugador.
- Psicología y motivación aplicada al diseño de experiencias memorables.
- Atracción y Gamificación. “onBoarding” y “Balancing”.
- Dinámicas o motivadores genéricos vs específicos.
- Elementos de juego. Mecánicas, actividades y misiones.
- Mecanismos de “feedback”. PBL y “Pointification”.
- Recompensas y logros.

## ✓ Aplicaciones de la Gamificación Online.

- Ejemplos de la Gamificación en online.
- Los “pains” del online.
- Los “gains” tras aplicar la Gamificación.
- Protocolo pedagógico en online.
- Herramientas existentes.
- Actividades divertidas.

- Aplicaciones prácticas.

#### ▣ Cocreaciones.

- La necesidad de la cocreación.
- Formatos de cocreación online.
- Gamificación para cocreación.
- Práctica grupal de cocreación.
- Caso aplicado y cocreado de Gamificación aplicada a online.

## Información del curso



**Duración**  
9 horas lectivas



**Modalidad**  
Aula Virtual con clases en directo



**Fechas**  
9, 11 y 16 de Octubre de 2023



**Horario**  
De 16:00 a 19:00 h



**Dónde**  
Aula Virtual de Vitae



## Formador

Óscar García Panella

Ingeniero superior en Electrónica. Doctor en Informática (Realidad Virtual). PostDoc en Tecnología del Entretenimiento.

Profesional con más de 25 años de experiencia y experto consultor en Gamificación estando muy interesado en temáticas como Juegos Aplicados, Diseño de Juegos, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Entretenimiento basado en localización (LBE), Juegos de Realidad Aletrnativa (ARGs), Edutainment, Games for Health, Exergaming, Advergaming, Newsgaming, Entretenimiento Temático, etc.

Ha disfrutado de varias estancias en Estados Unidos. Estas han sido :

- ✔ IMSC (Integrated Media Systems Center) de la University of Southern California (Los Ángeles, California, 1997-1998)
- ✔ VIS Lab de la Henry Samueli School of Engineering, University of California at Irvine (Irvine, California, 2005)
- ✔ Entertainment Technology Center de Carnegie Mellon University (Pittsburgh, Pennsylvania, 2008-2009).



Actualmente es Socio de CookieBox donde desarrolla soluciones de Gamificación para todo tipo de empresas. Algunas de las empresas con las que ha colaborado Oscar son HP, Digital Legends Entertainment, Roland, Telefonica I+D, Infojobs, The Saint Jude Hospital, KPMG, AGBAR, SEAT, Vueling, Lander, Accenture, Faurecia, etc....

## Condiciones económicas



Tarifa Por Asistente

220€ (Bonificable hasta 117€ por la FUNDAE )



Tarifa por asistente a partir de dos personas de la misma empresa u organización

190€ (Bonificable hasta 117€ por la FUNDAE )



Forma de Pago:

Por transferencia al finalizar el curso a la recepción de la factura

Se añadirá el 21 % de IVA



Inscripción:

[vitae@vitaedigital.com](mailto:vitae@vitaedigital.com)

Tlf : 986 47 21 01

637 82 02 57