



TALLER

Gamification

*como herramienta para
campañas de marketing*

La tendencia que nunca muere, una
oportunidad de generar engagement
y ¡qué mejor que jugando!



DE CERO A DRIVEN DATA...

Los modelos de negocio siguen cambiando. Gracias al gamification se ha podido crear nuevas maneras de alimentar y fidelizar las relaciones con los clientes, y es que todos necesitan clientes que perduren. El éxito de lo lúdico se basa en motivaciones como el sentido de comunidad, la respuesta inmediata, el logro y la recompensa, ésto combinado con el poder de la big data, se convierte en una herramienta muy potente.

Las personas buscan cada día más un foro donde se les preste atención y que su esfuerzo sea recompensado, por eso ésta técnica ha entrado con tanta fuerza.



Dirigido a

Profesionales de marketing, comunicación y relaciones públicas. Todos aquellos involucrados en las áreas de comunicación de una empresa, marca o startup, que requieran por medio de herramientas lúdicas y creativas, aumentar la participación y la lealtad de los usuarios.

Objetivos

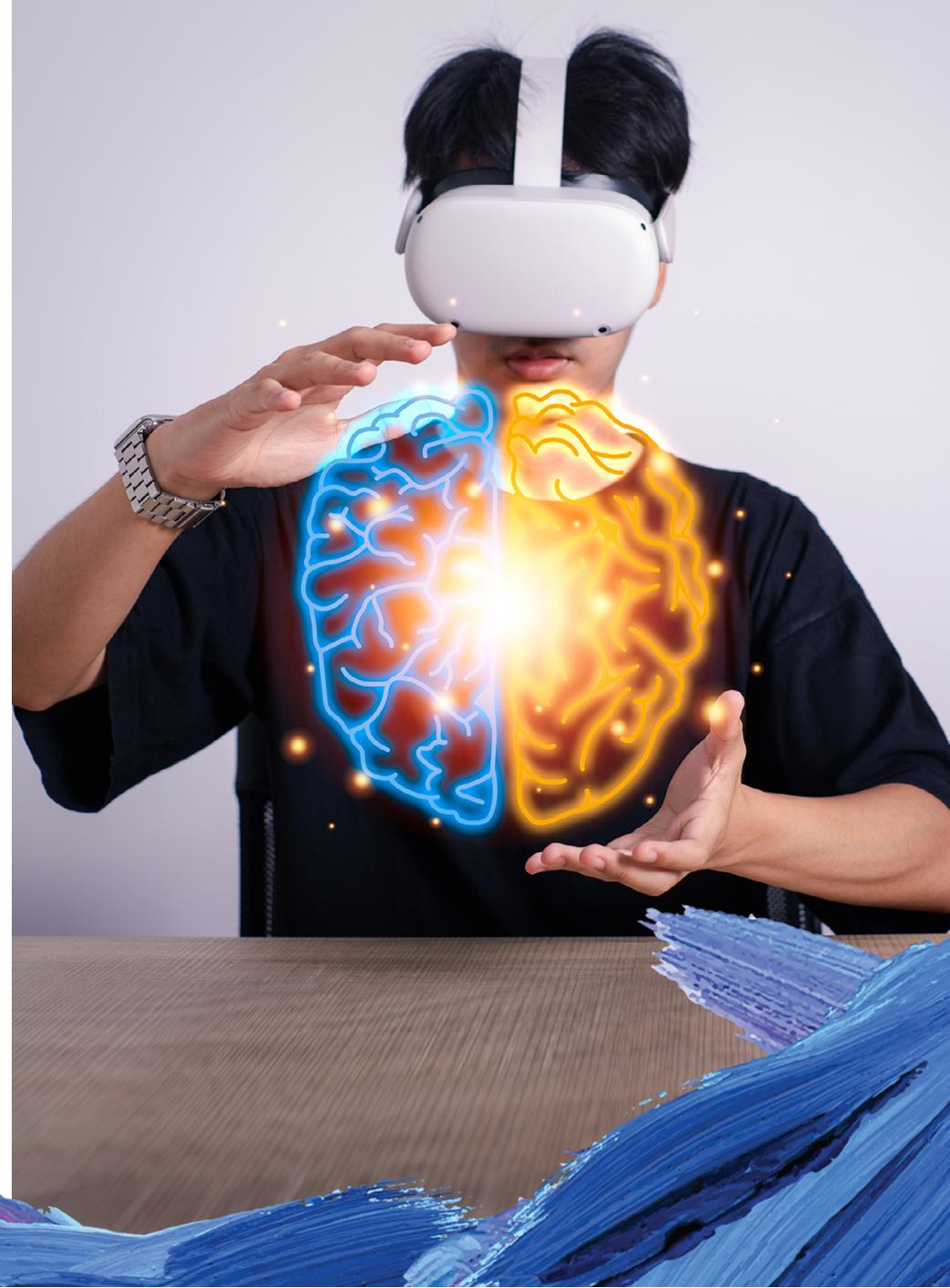
- Construir materiales gamificados.
- Analizar las tendencias de mercado y lograr aumentar el market share.
- Vincular el gamification a la responsabilidad social empresarial.

Duración

5 módulos
5 sesiones de 4 horas

TOTAL: 20 horas

Viernes de 09:00 a 13:00 horas



Temario

MÓDULO 1. CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN

- 1.1. Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
- 1.2. Actividades de aprendizaje en el aula con participantes

MÓDULO 2. TIPOS DE GAMIFICACIÓN

- 2.1. Juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- 2.2. Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- 2.3. Actividades de aprendizaje en el aula con participantes

MÓDULO 3. GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE

- 3.1. ¿Qué no es la gamificación?
- 3.2. Estilos de aprendizaje
- 3.3. Gamificando para educar
- 3.4. Actividades de aprendizaje en el aula con participantes

MÓDULO 4. LA IMPORTANCIA DE GAMIFICAR EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

- 4.1. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado
- 4.2. Aplicación de la gamificación en el aula y casos de ejecución

MÓDULO 5. HERRAMIENTAS Y APLICACIONES

- 5.1. Brainscape
- 5.2. Cerebriti edu
- 5.3. Otras herramientas
- 5.4. Actividades de aprendizaje y creación de materiales

