



*DIPLOMADO EN*  
**GAMIFICACIÓN EN LAS ORGANIZACIONES  
Y OTROS CONTEXTOS**

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Las nuevas tendencias de gestión en las organizaciones están orientadas a incrementar su eficiencia y logro de objetivos mediante el interés, la motivación y el compromiso de sus empleados y la fidelización de sus clientes y grupos de interés. La gamificación ofrece experiencias memorables en cualquier ámbito para la resolución de problemas y permite orientar los esfuerzos de formación hacia un aprendizaje significativo basado en la construcción de conocimiento, donde la persona es el centro del proceso.

El diplomado se divide en cuatro cursos. El primero presenta una conceptualización de la gamificación, sus objetivos generales y los elementos necesarios para diseñar un juego (tipos de jugador y escenarios de desarrollo).

El segundo aborda las mecánicas, dinámicas y componentes del juego para que el participante desarrolle habilidades sobre el planteamiento de desafíos, puntos, niveles y retroalimentación; así como manejo de las recompensas, status, narrativa, y competición; y finalmente, pueda desarrollar logros, rankings, avatares y regalos.



## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El tercer curso trata sobre los usos y aplicaciones prácticas de la gamificación en distintos contextos: marketing, educación y recursos humanos.

El último curso propone un esquema de planificación de un proyecto de gamificación donde el participante desarrollará el modelo canvas para gamificación, las técnicas y los objetivos con base en la identificación y descripción de jugadores y los ciclos de la actividad.



## METODOLOGÍA

El curso se ofrecerá 100% virtual con apoyo de material multimedia e hipertextual. Se contará también con contenidos de realidad virtual y realidad aumentada, videos y juegos entre otros.

Con la inscripción, el estudiante recibirá gafas de realidad virtual para interactuar con los contenidos. Tiene: talleres teórico-prácticos (sesiones de hands-on), ejemplificaciones y discusiones.

El diplomado tiene una duración de 120 horas a cursar en 8 semanas Sesiones en vivo :16 horas

- Tutorías: 4 horas
- Trabajo autónomo: 100 horas.
- Horario: sábados de 8 a 10 am + 30 minutos de tutoría.

El estudiante tendrá acceso a una plataforma virtual donde podrá entre otras cosas: descargar material, acceder a sesiones en vivo y participar en actividades.



## OBJETIVOS DEL CURSO

### GENERAL

Desarrollar competencias y habilidades para el diseño y aplicación de dinámicas y elementos de gamificación en diversos contextos.

### ESPECÍFICOS



Aplicar los criterios y pasos metodológicos para determinadas técnicas de gamificación para la motivación, la participación y el “engagement” de los usuarios y su sentido de pertenencia y fidelización.



Identificar elementos objetivos, dinámicas y mecánicas de gamificaciones en diversos contextos.



Proponer una experiencia de gamificación para aplicar a población de interés.



## BENEFICIOS QUE OFRECE EL CURSO

- Contenidos creados y actualizados frente a los requerimientos actuales del sector productivo y público.
- Docentes expertos reconocidos en el sector productivo.
- Diplomado certificados por la Uvirtual.
- Seguimiento personalizado y acompañamiento continuo para el éxito en el desarrollo del mismo.
- Programas 100% virtuales adaptados con material pedagógico interactivo que le permitirá al estudiante realizar sus estudios desde cualquier lugar, desde un dispositivo móvil e incluso sin conexión a internet.
- Entrega de gafas de Realidad Virtual para cursar módulos específicos. (dentro de Colombia inicialmente)\*\*.



## BENEFICIOS QUE OFRECE EL CURSO

- Aplicación a casos empresariales reales.
- Con la aprobación del curso, emitimos créditos académicos dentro de los programas de pregrado de Administración de empresas, contaduría pública y marketing.
- Medios de pago con tarjetas de crédito, pagos virtuales con Payu, Crédito Codensa y transferencia bancaria.
- Financiación y plazos de pago a través de entidades como: Sufi (Bancolombia), Fincomercio.
- Descarga de material offline.
- Con la aprobación del curso, emitimos créditos académicos dentro de los programas de pregrado de Administración de empresas, contaduría pública y marketing.



## **REQUISITOS** *(BÁSICOS DE ACCESO)*

El diplomado no requiere de un título de formación previa ni pregrado específico.

Para acceder a este curso, sólo necesita computador con audio, sonido y video, conexión a internet y conceptos básico de informática.

## **REQUISITOS** *PARA OBTENER LA CERTIFICACIÓN*

Para obtener la certificación de la Universitaria Virtual Internacional, el estudiante deberá realizar y aprobar como mínimo el 80% de las actividades de acuerdo con el plan de aprendizaje previsto.



# PLAN DE ESTUDIOS



## CURSO 01

### CONCEPTUALIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN (30 HRS)

Desarrollar competencias para que los participantes comprendan los conceptos fundamentales de la gamificación, sus objetivos generales y los elementos necesarios para diseñar un juego: determinar los tipos de jugador y los escenarios de desarrollo de la gamificación.

1. Concepto de gamificación.
2. Objetivo último del juego: la motivación y el flujo.
3. Objetivos generales de la gamificación.
  - 3.1 Implicación o engagement.
  - 3.2 Motivación.
4. Elementos necesarios para diseñar un .
  - 4.1 Tipos de jugador
  - 4.2 Escenarios de desarrollo).



<p><b>SESIÓN 1</b></p>	<p><b>Conceptualización de la gamificación. Objetivos generales de la gamificación.</b></p> <p><b>15 Horas</b> 2 Horas de Clase en vivo (1 sesiones) 30 Horas de tutoría 13 Horas virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto</li> <li>- Objetivo del juego</li> <li>-Implicación o engagement</li> <li>-Motivación.</li> </ul>
<p><b>SESIÓN 2</b></p>	<p><b>Elementos necesarios para diseñar un juego. Tipos de jugador y escenarios de desarrollo.</b></p> <p><b>15 Horas</b> 2 Horas de Clase en vivo (1 sesiones) 30 Horas de tutoría 13 Horas virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de jugador</li> <li>-Escenarios de desarrollo</li> </ul>



# PLAN DE ESTUDIOS



## CURSO 02

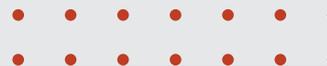
### MECÁNICAS, DINÁMICAS, COMPONENTES DEL JUEGO (30 HRS)

Ofrecer las habilidades y competencias para que el participante desarrolle las mecánicas, dinámicas y componentes del juego y plantee desafíos, puntos, niveles y retroalimentación; así como, manejo de las recompensas, status, narrativa, y competición; y finalmente, pueda desarrollar logros, rankings, avatares y regalos en una gamificación.

1. Las mecánicas (desafíos, puntos, niveles, retroalimentación y estados de victoria)
2. Las dinámicas (recompensas, status, narrativa, progresión, altruismo o solidaridad y competición)
3. Los componentes del juego (logros, rankings, avatares, badges y regalos)

<p><b>SESIÓN 3</b></p>	<p><i>Las mecánicas y las dinámicas del juego</i></p> <p><b>15 Horas</b> 2 Horas de Clase en vivo (1 sesiones) 30 Horas de tutoría 13 Horas virtuales</p>	<p>desafíos, puntos, niveles, retroalimentación y estados de victoria.</p> <p>recompensas, status, narrativa, progresión, altruismo o solidaridad y competición.</p>
<p><b>SESIÓN 4</b></p>	<p><i>Los componentes del juego</i></p> <p><b>15 Horas</b> 2 Horas de Clase en vivo (1 sesiones) 30 Horas de tutoría 13 Horas virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- logros</li> <li>- rankings</li> <li>- avatares</li> <li>- badges</li> <li>- regalos</li> </ul>

# PLAN DE ESTUDIOS



CURSO  
**03**

## USOS Y APLICACIONES (30 HRS)

Acercar al participante a los usos y las aplicaciones prácticas de la gamificación en distintos contextos: marketing, educación, recursos humanos, entre otros.

1. Los usos de la gamificación.
2. Aplicaciones prácticas de la gamificación
  - 2.1 Marketing y publicidad
  - 2.2 Educación
  - 2.3 Recursos humanos.

### SESIÓN 5

#### *Los usos de la gamificación*

#### **15 Horas**

2 Horas de Clase en vivo (1 sesiones)  
30 Horas de tutoría  
13 Horas virtuales

- Varios contextos
- Ejemplos
- Casos

### SESIÓN 6

#### *Aplicaciones prácticas de la gamificación*

#### **15 Horas**

2 Horas de Clase en vivo (1 sesiones)  
30 Horas de tutoría  
13 Horas virtuales

- Gamificación en:
- Marketing y publicidad
  - Educación
  - Recursos humanos

# PLAN DE ESTUDIOS



CURSO  
**04**

## ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO DE GAMIFICACIÓN (30 HRS)

Proponer el esquema de planificación de un proyecto de gamificación donde el participante desarrollará el modelo canvas para gamificación, las técnicas y los objetivos con base en la identificación y descripción de jugadores y los ciclos de la actividad.

1. El modelo canvas para gamificación.
2. Las técnicas de gamificación y pasos .
3. Los objetivos de la gamificación.
4. La identificación y descripción de jugadores.
5. Los ciclos de la actividad.

<p><b>SESIÓN 7</b></p>	<p><b><i>El modelo canvas para gamificación.</i></b></p> <p><b>15 Horas</b> 2 Horas de Clase en vivo (1 sesiones) 30 Horas de tutoría 13 Horas virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las técnicas de gamificación y</li> <li>- Los pasos</li> <li>- Los objetivos de la gamificación.</li> </ul>
<p><b>SESIÓN 8</b></p>	<p><b><i>Jugadores Ciclos de la actividad</i></b></p> <p><b>15 Horas</b> 2 Horas de Clase en vivo (1 sesiones) 30 Horas de tutoría 13 Horas virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La identificación y descripción de jugadores.</li> <li>- Los ciclos del juego</li> </ul>



## **DIRIGIDO A:** *(PUBLICO OBJETIVO)*

El curso está orientado los capacitadores en empresas, los profesionales del marketing online, personas en el campo de la enseñanza de todos los niveles educativos, los community manager, los profesionales de recursos humanos y cualquier otra persona interesada en tendencias educativas y en entrenamiento empresarial, así como en el mejoramiento de sus experiencias con el producto o servicio y comunicación más interactiva en el marketing de contenidos.

### ***Segmento de Mercado:***

- Sector Tecnológico
- Estudiante de últimos trimestre de la Uvirtual
- Persona Natural
- Empresas multinacionales
- Empresas Innovadoras
- Negocios digitales
- Empresas de comunicación y marketing
- Sector Servicios
- Empresas de consultoría
- Pequeñas y medianas empresa





## INFORMACIÓN GENERAL

### *DURACIÓN*

120 Horas - 8 semanas

### *MEDIOS DE PAGOS Y POLITICAS COMERCIALES*

1. Paga de manera segura con tarjetas de crédito, pagos virtuales con Payu, Crédito Codensa y transferencia bancaria.
2. Te ofrecemos financiación y plazos de pago a través de entidades como; Sufi (Bancolombia), Fincomercio.
3. Te enviaremos por correo certificado unas gafas de Realidad Virtual para cursar los contenidos específicos.
4. Por Políticas Institucionales nuestros grupos se abren con mínimo 15 estudiantes.





[www.uvirtual.edu.co](http://www.uvirtual.edu.co)