

Scape Course. Les dotze claus de la gamificació

DURADA: 12 dies, 15 minuts diaris + 2 sessions de hangout.

DATA: Inici el 6 de maig de 2019

LLOC: A distància/on-line

Aquest curs s'organitza en col·laboració amb Plataforma/C.

El curs s'impartirà en castellà.

INTRODUCCIÓ

Escapa del curs online a través del poder del joc ajudant a *Lúdica* a trobar les 12 claus de la gamificació. És un curs-joc sobre gamificació on aprendre mecàniques i elements de joc per a resoldre objectius a través del poder del joc. Desvetlla els desafiaments, resol els enigmes i escapa d'aquest curs per aprendre què és la gamificació i com augmentar la motivació i l'eficàcia dels teus equips resolent les teves necessitats.

FORMADORS

Esther Hierro, capitaneja amb Imma Marín la nau de Marinva. En una altra vida va ser publicista. Això, juntament amb la seva posterior formació com a educadora social i més de 14 anys d'experiència en diversos projectes a Marinva, li atorguen alguns poders, entre ells el disseny conceptual de dinàmiques i mecàniques de joc, el joc aplicat a la formació i l'educació i el meravellós món de la gamificació.

Jose Abellán, cap de projectes i dissenyador de jocs a Marinva. Va passar d'Arquitectura a Comunicació Audiovisual. Coordina projectes on el joc i la narrativa són la clau (gamificació, disseny de jocs, conceptualització, guió, art) tant a empreses com a institucions. Va ser guanyador dels I Premis Internacionals d'Innovació Audiovisual a Internet en la categoria d'educació de RTVE.es.

OBJECTIUS

Aquest curs-joc ofereix les claus de la gamificació, de game (joc), que és la suma de diverses disciplines que s'ajunten per generar una experiència memorable en l'usuari en un àmbit diferent a l'exclusivament lúdic. Amb la gamificació aprofitem, principalment, la immersió que provoca tant la narrativa como

l'estètica, l'actitud lúdica que genera tenir unes regles i uns reptes clars i la potència que sent l'usuari en encaixar els elements de joc en una sèrie de plataformes concretes: cartes, còmic, web, app, cartelleria, esdeviments, taulers, rol, fitxes... En definitiva, una manera de treballar on posem l'usuari/a en el centre del nostre disseny per augmentar així la seva motivació, participació i engagement.

Aquesta aventura d'escape de 12 dies vol ajudar-te a respondre totes les preguntes de gamificació que puguis tenir: Quins objectius concrets resollem des del joc? Com aconseguir que els usuaris hi participin activament? Com aconseguir motivar-los perquè assoleixin els resultats esperats? Com augmentar el seu engagement? Com facilitar que supleixin les seves necessitats?

CONTINGUTS

Dia 1 Actitud lúdica

Què es la actitud lúdica?

El poder del joc

Dia 2 Objectius del joc

Resultats esperats, reptes, plaers i comportaments desitjats

Objectius SMART

Dia 3 Destinataris Usuaris

Classificació de tipus de jugadors

Entorn, vincle, temps

Usuaris elèctrics

Dia 4 Indicadors

Impacte i ROI

La importància de mesurar

Plataformes i tipus d'indicadors

Dia 5 Recursos

Escalar

Interactuar

Dia 6 Pausa

Pautes de la creativitat

Hangout

Dia 7 Dimensió estratègica i metodològica

Dinàmiques: què passarà

Mecàniques: com passarà

Elements de joc: com passarà

Dia 8 Punt lúdic i dinàmiques lúdiques

Perquè són interessants

Exemples

Dia 9 Gamificació

Per què és interessant

Exemples

Dia 10 Serious Games i Jocs de simulació

Perquè són interessants

Exemples

Dia 11 Joc

Per què és interessant

Exemples: per tema, per activitat, límit del joc

Dia 12 Avaluació del sistema

Indicadors

Hangout de tancament

METODOLOGIA

Per què és interessant el format Escape?

Un Escape Room és un joc d'aventura tant física com mental i que consisteix en què un grup de jugadors tancats en una habitació han de solucionar enigmes i trencaclosques de tot tipus per anar desentortolligant la història i aconseguir "escapar" abans que finalitzi el temps disponible (normalment 60 minuts). Cada vegada som més els fans d'aquest tipus de jocs, que té aquests claus:

1. Gestió de la informació: has de saber com usar la informació per poder escapar
2. Endevinalles: l'estrella de tot escape! Una sèrie d'exquisides pistes iconogràfiques, endevinalles, seqüències matemàtiques, combinacions...
3. Temps reduït: l'altre factor clau del joc!
4. Resolució de reptes: per poder escapar has de resoldre reptes molt diferents
5. Immersió narrativa i estètica: els millors Escape Rooms saben com fer-te viure la història amb diferents elements narratius i visuals.