LEONARDO KAMMERMANN

GAMIFICATION

ALGO SOBRE MÍ

- Ingeniero
- 25 años de experiencia en telecomunicaciones
- Área de Innovación de Antel
- Realización de Contenidos
- Diseño de servicios y experiencias

QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN

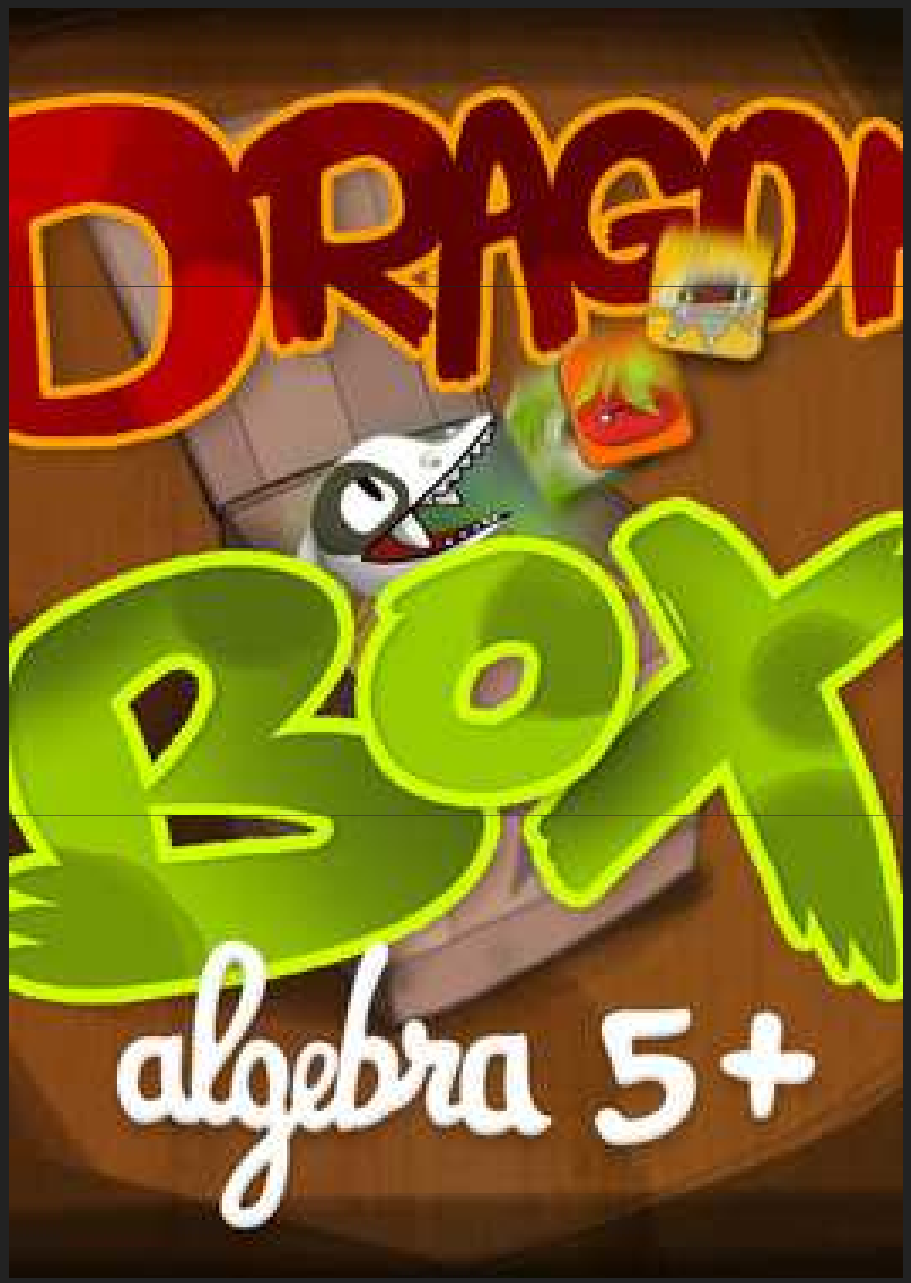
- Es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas
- Lo que es “serio”: educación, negocios, salud, etc.

PARA QUÉ LA GAMIFICACIÓN

- Potenciar la motivación
- Reforzar la conducta para solucionar un problema
- Mejorar la productividad
- Obtener un objetivo
- Activar el aprendizaje
- Evaluar a individuos concretos

JUEGO EDUCATIVO

- Son autocontenidos
- Como todo juego: comienzo - desarrollo - fin
- Como todo juego, tiene todos los elementos que lo caracterizan



SIMULACIÓN

- Propone un entorno realista y controlado
- Para una actividad del mundo real

GAMIFICACIÓN

- Toma componentes del juego
  - Piezas - Avatar
  - Dados - Suerte
  - Puntos - Digital Badges
  - Competencia - Cooperación
  - Estética - Mecánicas - Pensamiento

GAMIFICACIÓN

- Debe generar curiosidad
- Debe plantear desafíos
- Debe contar una historia
- DEBE SER UNA EXPERIENCIA!!!

GAMIFICACIÓN

- Debe tener claro
  - El objetivo a que apunta
  - Qué elementos de los juegos va a usar y para qué

Camilo Hernando Durán Bautista 2014

¡DEBE SER DIVERTIDA!

Johnny Perogrullo