



OpenWebinars certifica que

ALVARO PALMER GARCIA

Ha superado con éxito

**Curso de Gamificación en
entornos laborales**

Duración del curso

6 horas

Fecha de expedición

24 abril 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Manuel Agudo', positioned over a large, light gray watermark of the OpenWebinars logo.

CEO de OpenWebinars

Manuel Agudo

Curso de Gamificación en entornos laborales

1. INTRODUCCIÓN

Presentación

2. ¿POR QUÉ GAMIFICAR?

¿Por qué aprender sobre gamificación?

La industria de los juegos

La generación "G"

3. ENTENDIENDO LA GAMIFICACIÓN

Definición de gamificación

Categorías y ejemplos

¿Qué no es gamificación?

¿Qué es un juego?

Diferencias entre 'game' y 'play'

4. PSICOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN

El motor de la motivación

El modelo RAMP

La teoría del flujo

Los dos pilares de la motivación

Anatomía de la diversión en los juegos

Tipos de jugadores

5. DISEÑANDO UNA EXPERIENCIA DE LUDIFICACIÓN

Pensar como un diseñador de juegos

Modelo MDE: Personas involucradas

Modelo MDE: Mecánicas, dinámicas y emociones

La pirámide DMC de elementos

Invitación al taller Gamificación aplicada: Diseña tu propio proyecto

6. GAMIFICACIÓN APLICADA AL MUNDO REAL

Casos de éxito

¿Cómo saber cuándo aplicar la gamificación?