Curso de Introducción a la Gamificación a Través de Casos Prácticos

Universitat Oberta de Catalunya

ONLINE Y SIN HORARIOS

Curso online de Introducción a la Gamificación a Través de Casos Prácticos

Inicio
10 mar 2027

100%
Online

6
Créditos ECTS

Idiomas: Español

Titulación propia

Duración :

Solicita información

Metodología 100% online

1.ª universidad online del mundo

Acompañamiento personalizado

Presentación

¿Quieres transformar tu forma de enseñar, trabajar o motivar a otras personas? Con el curso de Introducción a la gamificación a través de casos prácticos, aprenderás qué es (y qué no es) la gamificación, descubrirás los elementos clave para diseñar e implementar proyectos innovadores y descubrirás cómo aplicar la gamificación en distintos campos.

Vídeo webinar: Inteligencia lúdica en tiempos de la IA: Cómo el poder del juego es más relevante que nunca

Este curso otorga una microcredencial.

¿Por qué estudiar el curso de Introducción a la gamificación a través de casos prácticos de la UOC?

- Descubrirás casos reales de uso de la gamificación, en un formato flexible que te permitirá ir avanzando a tu ritmo.
- Aprenderás a identificar mecánicas y dinámicas de juego para potenciar la motivación, la concentración y la fidelidad de tus usuarios, ya sean estudiantes, pacientes o clientes.
- Diseñarás tu propio proyecto de gamificación con el acompañamiento de un profesor experto, y después podrás aplicarlo a tu profesión o tu ámbito de interés.
- Descubrirás qué herramientas puedes utilizar para llevarlo a cabo.

Este curso se orienta a mejorar estas competencias profesionales.

La UOC, la mejor universidad online

Somos la universidad online del Estado mejor posicionada en los principales rankings de calidad universitaria.

Pioneros en e-learning y ahora también en el uso de la IA en las aulas, apostando por el rigor académico y su uso responsable, crítico y ético.

Formación del profesorado

El Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña reconoce este curso como formación permanente para el profesorado no universitario.

Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació i Formació Professional

Con la colaboración de:

Adventuri

Programa académico

Este curso es de 6 créditos ECTS, prevé una dedicación del estudiante de 150 horas (25 horas por crédito) y tiene una duración de 4 meses.

Contenidos

El curso tiene dos partes diferenciadas:

- **Bloque 1. Descubriendo la gamificación [8 semanas]**

  Descubriremos por qué los juegos son tan motivadores y cómo pueden ser de utilidad en procesos de aprendizaje o de creación de buenos hábitos.

  Identificaremos los elementos clave de los juegos para entender las metodologías de diseño de la gamificación (o ludificación) y sus buenas prácticas.

  Exploraremos conjuntamente distintos casos prácticos y aplicaciones que actualmente están disponibles en el mercado, en ámbitos como la educación, la salud, el bienestar o la productividad.

  En esta primera parte avanzarás a tu ritmo, a partir de una propuesta de planificación del estudio, herramientas y actividades de reflexión, recursos de autoevaluación y el apoyo de un docente experto.

- **Bloque 2. Crea tu propia gamificación [6 semanas]**

  En esta segunda parte pondrás en práctica lo aprendido y diseñarás tu propio proyecto de gamificación.

  Con el apoyo de un tutor experto, desarrollarás una experiencia gamificada utilizando alguna de las herramientas existentes en el mercado para crear los elementos de gamificación más habituales (puntos, medallas, etc.). En esta edición utilizaremos la herramienta AdventuriQ.

Resultados de aprendizaje

- Entender el concepto de gamificación e identificar lo que es y lo que no es.
- Conocer qué herramientas tecnológicas están disponibles actualmente para desplegar procesos de gamificación, y saber adaptarlas a tus necesidades.
- Ser capaz de decidir, a partir de unos criterios concretos, cuál es la herramienta más adecuada para resolver un problema.
- Crear nuevos diseños de gamificación a partir de las herramientas disponibles.
- Analizar de forma crítica las herramientas tecnológicas existentes que aplican mecanismos de gamificación, para extraer sus puntos fuertes y débiles.
- Crear soluciones basadas en los elementos clave de la teoría motivacional y del diseño de juegos para potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y la lealtad en sectores muy variados que van más allá del entretenimiento, como la educación, el marketing, la empresa, el turismo, la salud o el deporte.

Enlace al plan docente.

Este curso corresponde al nivel 7 del Marco europeo de cualificaciones (EQF), equivalente a un nivel de máster.

Recursos para el aprendizaje

Para el desarrollo del curso, especialmente del bloque 1 (Descubriendo la gamificación), se usarán distintos tipos de recursos:

- Recursos gráficos y textuales, en formato de transparencias autoexplicativas.
- Vídeos breves tipo clase magistral, que amplían algunos de los temas tratados.
- Referencias bibliográficas a artículos científicos (habitualmente, en inglés) o informes.
- Test de autoevaluación en línea.

En el ámbito tecnológico, se explorarán distintas aplicaciones disponibles libremente, con algún tipo de versión gratuita, a través de las tiendas digitales de Android o iOS, o basadas en navegadores web.

Para elaborar el proyecto asociado al bloque 2, los estudiantes tendrán acceso de forma temporal a la plataforma en línea de diseño de gamificación AdventuriQ, accesible a través de un navegador.

Duración

En la UOC, un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante.

Según el número de créditos ECTS, la duración de los programas de formación permanente oscila entre 1 mes y 2 años, aproximadamente:

- Máster de formación permanente: 2 años
- Diploma de especialización: 1 año
- Diploma de experto: 1 semestre (6 meses)
- Curso de posgrado: entre 1 y 6 meses

Profesorado

Dirección de programa

Joan Arnedo Moreno

Doctor en Arquitectura de Computadores (Univeristat Politècnica de Catalunya). Su actividad docente se centra en el campo de los videojuegos, la seguridad informática, las redes y la programación. Su ámbito de investigación gira entorno al estudio de los juegos serios y el juego como una herramienta para el aprendizaje.

Dirección de estudios

Daniel Riera Terrén

Doctor en Ingeniería Informática por la UAB. Director de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación de la UOC. Su actividad docente se centra en la inteligencia artificial, y la modelización, simulación y optimización de sistemas. Su ámbito de investigación gira en torno al desarrollo de algoritmos híbridos (combinando IA, OR y CP) para la resolución de problemas combinatorios, y el diseño de ludificación.

Profesorado propio

Joan Arnedo Moreno

Profesorado colaborador

David Tugués

Salidas profesionales

Objetivos

Este curso está orientado a la adquisición de competencias profesionales de carácter práctico y se ha diseñado con el objetivo de dar respuesta a las necesidades actuales de la sociedad y el mercado de trabajo.

El objetivo del curso es que el estudiante sea capaz de identificar y utilizar mecánicas y dinámicas de juego en entornos no lúdicos con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y la fidelidad en sectores muy variados, como la educación, el marketing, la empresa, el turismo, la salud o el deporte.

Hacemos posible tu crecimiento profesional

Te formamos en las competencias más buscadas en el mercado y te ofrecemos nuestros servicios de orientación profesional para que construyas tu carrera laboral.

Perfiles

El curso de Introducción a la gamificación a través de casos prácticos se dirige a cualquier perfil profesional interesado en introducir mecánicas y dinámicas de juego en su día a día, con el objetivo de mejorar el rendimiento o fidelizar a sus estudiantes, clientes o usuarios.

La gamificación cada vez es más utilizada en ámbitos como la educación, la salud, el diseño de aplicaciones informáticas o la empresa.

Competencias

Este curso forma parte del catálogo de microcredenciales de la UOC y certifica el desarrollo de las siguientes competencias profesionales:

- Pensar de forma creativa e innovadora.
- Diseñar sistemas y productos.
- Trabajar con dispositivos y aplicaciones digitales.
- Utilizar herramientas digitales para el trabajo colaborativo, la creación de contenidos y la resolución de problemas.

Estas competencias clave en el mercado de trabajo se han definido a partir de la clasificación europea de competencias, cualificaciones y ocupaciones (ESCO), para facilitar la empleabilidad y la movilidad laboral, así como el reconocimiento entre centros educativos.

Salidas profesionales

El uso de la gamificación es aplicable a una gran variedad de sectores o ámbitos profesionales. Conocer la mecánica y las técnicas de gamificación puede ser especialmente útil para los siguientes perfiles profesionales:

- Maestros, profesores de secundaria y profesores universitarios.
- Diseñadores de aplicaciones móviles, aplicaciones informáticas y videojuegos.
- Profesionales de la salud.
- Profesionales del turismo.
- Perfiles directivos de empresa de varios departamentos: recursos humanos, ventas, etc.

La UOC, la mejor universidad online

Requisitos de acceso

Titulación de acceso

El acceso a este curso es abierto y, por tanto, no es necesario tener una titulación previa.

Potencia tu carrera profesional

La formación permanente de la UOC te ofrece programas orientados a la adquisición de los conocimientos exigidos a los perfiles profesionales más valorados.

Conocimientos previos

Una parte relevante de la bibliografía actual sobre la temática es en inglés (por ejemplo, libros o artículos científicos incluidos como parte de las lecturas complementarias). Para poder sacar provecho de estos recursos adicionales, es recomendable tener conocimientos de esta lengua, puesto que no tienen traducción.

Titulación

Los estudiantes que superen este curso obtendrán una microcredencial, una certificación firmada electrónicamente que acredita la consecución de las competencias vinculadas a la formación que han realizado.

¿Qué características tiene una microcredencial?

- Es una certificación en formato digital y portable que te permitirá compartirla fácilmente con empleadores, si estás buscando trabajo, o con centros de formación, si quieres pedir el reconocimiento de este curso para seguir formándote.
- Contiene información detallada y de valor sobre la formación obtenida, con el objetivo de facilitar su validación y reconocimiento por parte de terceros.
- Puedes enlazarla fácilmente desde tu currículum y compartirla en las redes sociales, como LinkedIn.
- Además, con esta microcredencial puedes reconocer créditos en los grados de la UOC.

Para más información sobre las microcredenciales, puedes consultar nuestra página ¿Qué son las microcredenciales?.

Matrícula y precio

Proceso de matrícula

Este es el proceso de matrícula que tienes que seguir si quieres empezar a estudiar en la UOC por primera vez. Si ya has cursado estudios con nosotros y los quieres continuar, debes dirigirte a Trámites del Campus Virtual.

1 Formulario de matrícula

Rellena el **formulario de matrícula** que encontrarás en todas las páginas del programa. Tras registrar tus datos personales, se te proporcionará un nombre de usuario y elegirás tu clave de acceso al campus. A continuación accederás a la sección de datos económicos, donde elegirás la forma de pago y podrás solicitar una factura, si la necesitas.

2 Recibirás dos mensajes

Una vez te hayas matriculado, recibirás dos mensajes al buzón de correo que hayas indicado. Un primer mensaje es la **confirmación de la formalización** de tu matrícula. En un segundo mensaje, te recordaremos el **nombre de usuario y la clave** que hayas elegido, y que te permitirán acceder al campus virtual.

A partir de la formalización de la matrícula, dispones de catorce días para ejercer tu derecho de desistimiento de matrícula.

¿Cuándo te puedes matricular?

Hay dos momentos al año para la matrícula de los programas de formación permanente, dependiendo del inicio de la docencia del programa en cuestión. Consulta el plazo de matriculación y el inicio de curso en la página de los estudios que quieres cursar.

Matriculación a partir de **mayo**

para los programas que inician docencia en **septiembre u octubre**

Matriculación a partir de **noviembre**

para los programas que inician docencia en **febrero** o **marzo**

Concepto	Precio
Precio del curso	**435 €**

El precio de este programa será el vigente en el momento de formalizar la matrícula. Sujeto a revisión anual.
Consulta el apartado Formas de pago. Al matricularte, podrás escoger la forma de pago que más te convenga.

122.750 graduados y graduadas

89 % de estudiantes que estudian y trabajan

79 % volvería a escoger la UOC

Formas de pago para residentes en el territorio español

Pago fraccionado

Para los **nuevos estudiantes** de Formación permanente, la primera cuota será del **10%** del importe.

Máster de formación permanente: la primera cuota se abonará con TPV, en el momento de formalizar la matrícula, y el resto en un máximo de 20 cuotas mensuales a partir del mes de inicio de docencia, por domiciliación bancaria.

En caso de matricularse un máster con un importe superior a 5.000 euros, la primera cuota se abonará por domiciliación bancaria.

Diploma de especialización: la primera cuota se abonará con TPV, en el momento de formalizar la matrícula, y el resto en un máximo de 9 cuotas mensuales a partir del mes de inicio de docencia, por domiciliación bancaria.

Diploma de experto y curso de posgrado: para importes superiores a 350 euros la primera cuota se abonará con TPV, en el momento de formalizar la matrícula, y el resto en un máximo de 4 cuotas, por domiciliación.

El pago fraccionado tiene un importe de 31 euros por gestión.

Pago al contado

El pago de la matrícula se realiza en una única vez, mediante domiciliación bancaria. Al elegir este sistema de pago, tendréis que introducir los datos bancarios en el formulario de matrícula. El cargo correspondiente al importe de la matrícula se efectuará al mes siguiente.

En el caso de las especializaciones, el pago al contado se realiza mediante TPV.

Formas de financiación para máster de formación permanente, diploma de especialización y diploma de experto

Consulta las condiciones de financiación existentes:

- BBVA
- CaixaBank
- Préstamo Aplazo (Santander)

Formas de pago para residentes fuera del territorio español

Pago fraccionado

Para los **nuevos estudiantes** de Formación permanente, la primera cuota será del **10%** del importe.

Master de formación permanente: la forma de pago para poder fraccionar la matrícula es la domiciliación bancaria (en caso de disponer de una cuenta bancaria SEPA) o la domiciliación tarjeta (en caso de no disponer de una cuenta bancaria SEPA). La primera cuota se abonará en el momento de formalizar la matrícula y el resto en un máximo de 20 cuotas mensuales a partir del mes de inicio de docencia.

Diploma de especialización: la forma de pago para poder fraccionar la matrícula es la domiciliación bancaria (en caso de disponer de una cuenta bancaria SEPA) o la domiciliación tarjeta (en caso de no disponer de una cuenta bancaria SEPA).
La primera cuota se abonará en el momento de formalizar la matrícula y el resto en un máximo de 9 cuotas mensuales a partir del mes de inicio de docencia.

Diploma de experto y curso de posgrado: para importes superiores a 350 euros la primera cuota se abonará con TPV, en el momento de formalizar la matrícula, y el resto en un máximo de 4 cuotas, por domiciliación bancaria (en caso de disponer de una cuenta bancaria SEPA) o por domiciliación tarjeta (en caso de no disponer de una cuenta bancaria SEPA).

Para los residentes en Colombia interesados en esta forma de pago y que no disponéis de un tarjeta de crédito, os informamos de que la entidad Bancolombia ofrece la Tarjeta Virtual e-Prepago. Para solicitarla, es necesario disponer de una cuenta de ahorros o corriente en esta entidad.

Consulta aquí si tu entidad bancaria dispone de cuenta SEPA.

El pago fraccionado tiene un importe de 31 euros por gestión.

Pago al contado

El pago de la matrícula se realiza en una única vez, domiciliación tarjeta o transferencia bancaria.

Si elegís el pago por domiciliación tarjeta, deberéis indicar los datos de la tarjeta a la que hay que cargar el importe durante el proceso de matrícula. Recordad que las tarjetas aceptadas son VISA , VISA Electron y Mastercard (no se puede hacer el pago con American Express ni Dinners Club).

El cargo correspondiente a la matrícula del curso se hará al mes siguiente. Si se elige pagar los estudios con tarjeta, tened en cuenta que se le aplicarán las condiciones económicas que se hayan pactado con tu entidad bancaria. Es importante que el límite de la tarjeta sea superior al importe de la matrícula para evitar que los recibos se devuelvan.

En caso de disponer de una cuenta bancaria SEPA se puede realizar el pago mediante domiciliación bancaria. Para elegir este sistema de pago, tendréis que introducir los datos bancarios en el formulario de matrícula. El cargo correspondiente a la matrícula del curso se efectuará al mes siguiente.

Si elegís el pago por transferencia bancaria, el comprobante se deberá enviar escaneado desde el apartado del Campus: Secretaría / Matriculación / Formas de pago. El plazo para realizar el pago es de diez días desde la fecha de formalización y siempre antes del comienzo de la docencia.

Podréis realizar la transferencia con los datos que aparecen en la hoja de matrícula:

Banco Santander Central Hispano
Passeig de Gràcia, 5. 08007 Barcelona. Spain
Número c/c: 0049-1806-91-2111869374
Swift Code: BSCH ES MM
IBAN: ES15-0049-1806-9121-1186-9374

Formas de pago para empresas

Las empresas pueden realizar el pago únicamente mediante transferencia bancaria. No podrán realizar el pago de forma fraccionada.

Durante el proceso de la matrícula se podrá elegir la forma de pago para empresa en el desplegable correspondiente.

Importante: si la empresa paga un tanto por ciento y el estudiante el otro tanto por ciento, la parte de la empresa se deberá pagar por transferencia bancaria y la parte del estudiante con la forma de pago disponible que prefiera.

Descuentos

La UOC ofrece una serie de descuentos. Si puedes acogerte a uno de ellos, será necesario que en el momento de hacer la matrícula lo escojas en el desplegable del apartado Descuentos. En caso de poder acogerte a más de uno, deberás elegir el más beneficioso.

Descuentos para colectivos

En caso de que se te aplique uno de estos descuentos en el momento de hacer la matrícula, deberás acreditar la condición de beneficiario presentando la documentación correspondiente en el plazo de 10 días naturales.

Familia numerosa

Los estudiantes beneficiarios del título de familia numerosa reconocido por el Estado español, o por el organismo competente en el resto de países, tienen derecho a los siguientes descuentos, en función de la categoría:

Familias numerosas de categoría especial: descuento del 15 %.
Familias numerosas de categoría general: descuento del 7,5 %.

Personas con discapacidad

Los estudiantes con un grado de discapacidad igual o superior al 33 % reconocido por el Estado español, o el grado equivalente por cualquier otro país, tienen derecho a un descuento del 15 %.

Víctimas de actos terroristas

Los estudiantes (o sus hijos o cónyuges) que hayan sido reconocidos como víctimas de actos terroristas por el organismo competente en el Estado español, o de cualquier otro país, tienen derecho a un descuento del 15 %.

Víctimas de violencia machista en el ámbito de la pareja

Los estudiantes (y sus hijos o hijas dependientes) que hayan sido reconocidos como víctimas de violencia de género por el organismo competente en el Estado español, o de cualquier otro país, tienen derecho a un descuento del 15 %.

Descuentos para Comunidad UOC

Comunidad UOC: 7% de descuento

Puedes obtener este descuento si has hecho en la UOC asignaturas libres, cursos de idiomas, seminarios, cursos de formación a medida (UOC Corporate) o un diploma de experto. Si estás estudiando un grado o máster universitario pero aún no te has titulado, también se te aplicará el descuento de comunidad.

UOC Alumni: 10% de descuento

Puedes obtener este descuento si has obtenido un título oficial (de grado, licenciatura, diplomatura, ingeniería o máster universitario) o un máster de formación permanente o diploma de especialización en la UOC.

Descuentos para empresas

Si tu empresa u organización tiene un acuerdo con la UOC, podrás beneficiarte de descuentos y ventajas en tu matrícula.

Consulta las condiciones de los descuentos para empresas

Programa UOC de acompañamiento al deportista de competición

Los estudiantes considerados deportistas de competición tienen derecho a un descuento sobre el importe de la matrícula.

Consulta la información del programa

Si puedes aplicarte uno de estos descuentos y, además, te matriculas durante el periodo de matriculación anticipada, en primer lugar se aplicará el descuento de matriculación anticipada y sobre el importe resultante se aplicará el otro descuento.

Consulta la oferta formativa de la UOC **uoc.edu/es/estudios**

Universitat Oberta de Catalunya