TALLER III

METODOLOGÍAS DE GAMIFICACIÓN EN SALUD

FECHA: 16 de noviembre de 2017

HORA: 11:00-13:00 h.

LUGAR: Aulario Bola Azul de Almería

PLAZAS: 20

DESTINATARIOS
Profesionales de la Salud

OBJETIVOS GENERAL

- Comprender el significado de la gamificación y su ámbito de aplicación
- Aprender los fundamentos básicos de un proceso de gamificación
- Conocer ejemplos de gamificación en salud.

METODOLOGÍA
La metodología de este programa formativo es presencial con una duración de 2 horas. En las que se realizarán exposiciones por parte del profesor, se formarán grupos de trabajo y se realizarán actividades grupales basadas en metodologías activas donde se plantearán retos, se buscarán soluciones y se llevarán a cabo exposiciones y debates por parte de los asistentes.

CONTENIDOS Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. ¿Qué es Gamificación?
2. Fundamentos de Gamificación
    a. Mecánicas
    b. Dinámicas
    c. Estéticas
3. Diseño de Gamificación
    a. El método “LEVELUP”
    b. Gamification Model Canvas
4. Ejemplos de Gamificación
5. Gamificación en Salud

Tiempo estimado: 2 horas

DOCENTES
José Antonio Piedra Fernández. Doctor en Informática. Profesor del Departamento de Lenguajes y Computación. Universidad de Almería.

EVALUACIÓN

Asistencia: Se realizará un seguimiento de la participación/asistencia mediante listado de firmas de los profesionales en el taller.

Conocimientos previos: No necesarios.

Evaluación del aprendizaje: No se contempla

Evaluación de la satisfacción/opinión: Al finalizar el taller se solicitará a los participantes su opinión acerca del desarrollo del mismo, con la finalidad de detectar el interés del contenido y conocer la percepción de utilidad en la práctica profesional.