

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN EN GAMIFICACIÓN DE PROCESOS EDUCATIVOS Y EMPRESARIALES



INICIO: 16 de octubre



DURACIÓN:

24 horas
académicas



MODALIDAD:

Virtual
sincrónica



HORARIO:

Miércoles
7:00 p. m. a 10:00 p. m.



CERTIFICACIÓN:

A nombre de la Escuela
de Posgrado USIL

A man with a beard and a woman are looking at a smartphone together. The man is on the left, wearing a dark suit and light blue shirt. The woman is on the right, wearing a black turtleneck. They are both looking down at a smartphone held by the woman. The background is a blurred office or modern building interior.

Descripción del curso

En un entorno global cada vez más competitivo y digitalizado, la gamificación se ha convertido en una herramienta clave para mejorar el compromiso y la motivación en diversas áreas, desde la educación hasta los negocios; por ello, este curso explora cómo la integración de elementos lúdicos puede transformar procesos tradicionales, haciéndolos más atractivos y efectivos.

Los principales temas incluyen la teoría de la gamificación, aspectos clave del campo de la psicología que la respaldan, el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) para el diseño de experiencias gamificadas, la implementación en contextos reales y la evaluación del impacto. Así, al finalizar, los participantes serán capaces de aplicar estrategias de gamificación en sus propios contextos, potenciando el aprendizaje, la productividad o la fidelización de clientes.



Objetivos

1

Conoce los conceptos fundamentales de la gamificación y su aplicación en contextos educativos y empresariales.

2

Comprende las teorías psicológicas que respaldan la efectividad de la gamificación como estrategia de motivación y aprendizaje.

3

Aplica herramientas de inteligencia artificial para generar ideas en el diseño de experiencias gamificadas personalizadas.

4

Evalúa el impacto de las experiencias gamificadas en el rendimiento y la participación de los usuarios, utilizando métricas y métodos de evaluación adecuados.

5

Crea una propuesta de gamificación adaptada a las necesidades y objetivos, integrando elementos lúdicos y tecnológicos para maximizar el *engagement*.

Perfil del participante

Este curso está dirigido a profesionales de los campos educativo y empresarial que buscan innovar y mejorar sus prácticas mediante la integración de elementos lúdicos. Está especialmente diseñado para docentes, gestores educativos, líderes de equipos, consultores empresariales, responsables de recursos humanos, entre otros, que deseen incrementar la motivación, el compromiso y la efectividad en sus respectivos contextos.

Skills



Al finalizar el curso, el alumno estará en la capacidad de:

- ▶ Crear elementos lúdicos (recompensas, desafíos, niveles) adaptados a las necesidades del contexto seleccionado.
- ▶ Aplicar teorías psicológicas para asegurar que la experiencia sea motivadora y efectiva.
- ▶ Desarrollar un prototipo funcional del proceso gamificado, que puede ser un modelo interactivo o una simulación.
- ▶ Implementar herramientas de inteligencia artificial, como ChatGPT, para generar contenido interactivo o personalizar la experiencia.
- ▶ Definir métricas para medir el impacto del prototipo una vez implementado.
- ▶ Planificar métodos para recolectar y analizar datos relacionados con la efectividad del prototipo.

Temario

- ▶ Introducción a la gamificación y fundamentos.
- ▶ Teorías psicológicas y motivación en gamificación.
- ▶ Herramientas tecnológicas: inteligencia artificial y personalización.
- ▶ Diseño de juegos y prototipado.
- ▶ Implementación y adaptación de experiencias gamificadas.
- ▶ Evaluación del impacto y métricas.
- ▶ Desarrollo del producto final.
- ▶ Presentación de prototipos y retroalimentación.

Trabajo aplicativo final:

Prototipo gamificado, aplicable a un proceso educativo o empresarial, que integra elementos de gamificación y herramientas tecnológicas para mejorar la experiencia y la efectividad del proceso en cuestión.

Profesora practitioner



Diana Sofía Balboa Coronado

Gerenta de Proyectos Educativos en BIVRA®.

- ▶ Más de 8 años liderando proyectos educativos y experiencias gamificadas.
- ▶ MBA por la Universidad del Pacífico.
- ▶ Estudiante del Doctorado en Psicología con enfoque en motivación y aprendizaje de la Escuela de Posgrado de la PUCP.

La EPG-USIL se reserva el derecho de modificar su plana docente, ya sea por motivos de fuerza mayor o por disponibilidad del profesor, sin afectar la calidad académica del curso.



Inversión
S/ 1490

Certificación

**Asistencia
mínima 70 %**

**Nota
mínima 11**

Para obtener la certificación, el alumno no debe superar el 30 % de inasistencias del total de horas de clases y debe tener una nota final aprobatoria.

Requisitos de admisión

- ▶ Copia o foto de DNI (ambos lados)
- ▶ Ficha de inscripción
- ▶ Acuerdo de matrícula
- ▶ Un año de experiencia laboral mínima

La EPG-USIL se reserva el derecho de cancelar o modificar las fechas de sus cursos y comunicarlas con la debida anticipación.

Una vez iniciadas las clases no se podrá solicitar la devolución de la primera cuota.

El dictado de clases del curso se iniciará siempre que se alcance el número mínimo de alumnos matriculados establecido por USIL.

Para la entrega de certificados son requisitos indispensables tener una nota aprobatoria, no haber superado el 30 % de inasistencias y haber cancelado la inversión económica total del curso.





Más información

- 📞 981 458 741
- ✉ informes.epg@usil.edu.pe
- 📘 @usileducacionejecutiva
- 🌐 EPGUSIL

#EducaciónEjecutivaUSIL

epg.usil.edu.pe

