

## Programa de Asignatura

### ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN DIGITAL

#### A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	VICERRECTORÍA DE PREGRADO					
2. Carrera	TRACK CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
3. Nombre en inglés	DIGITAL GAMIFICATION STRATEGIES					
4. Código	CTR20242					
5. Ubicación en la malla	BACHILLERATO/LICENCIATURA					
6. Créditos	8					
7. Tipo de asignatura	Obligatorio		Electivo	X	Optativo	
8. Duración	Bimestral		Semestral	X	Anual	
9. Módulos semanales	Clases Teóricas	2	Clases Prácticas		Ayudantía	
10. Horas académicas	Clases	68	Ayudantía			
11. Pre-requisito	No tiene					

#### B. Aporte al Perfil de Egreso

Teniendo en consideración los cambios en el entorno laboral, principalmente aquellos que tienen que ver con el ambiente global, la diversidad y la mirada interdisciplinaria, la Universidad del Desarrollo se ha propuesto formar a sus estudiantes a través de un Proyecto Educativo que, junto con entregar una sólida formación disciplinar y en coherencia con las necesidades del mundo del trabajo, desarrolle en los estudiantes nuevas habilidades, competencias y conocimientos que les permitan enfrentar con éxito el escenario profesional que les espera al término de su formación de pregrado. En este contexto surgen los cursos Track o vías temáticas cuyo objetivo es contribuir, a través de la formación extradisciplinaria del estudiante, que éste participe de experiencias de aprendizaje más enriquecedoras que los preparen para un mundo laboral cambiante.

El curso "ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN DIGITAL" forma parte del **Track de Ciencia, Tecnología e Innovación** y pretende capacitar a los estudiantes en el uso efectivo de la gamificación, como herramienta para estimular la participación, el aprendizaje y la colaboración en diversos contextos educativos y empresariales.

Este curso contribuye al desarrollo de las siguientes competencias genéricas UDD de Innovación y Transformación Digital.

**C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura**

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
<i>Innovación</i>	Analiza los conceptos fundamentales de la Gamificación para aplicarlos de manera efectiva en proyectos relacionados con su área de interés.
<i>Transformación Digital</i>	<p>Diseña estrategias de Gamificación innovadoras, aprovechando elementos y mecánicas <i>de juego</i> para crear experiencias atractivas en situaciones concretas.</p> <p>Evalúa críticamente estrategias de Gamificación existentes, identificando oportunidades de mejora y adaptación a contextos específicos en proyectos relacionados con su área de interés.</p> <p>Aplica estrategias de Gamificación para estimular la participación y el aprendizaje efectivo en proyectos relacionados con su área de interés.</p> <p>Implementa la Gamificación en entornos empresariales, fomentando la colaboración y la innovación en equipos de trabajo en contextos específicos de su área de interés.</p> <p>Analiza estudios de caso de Gamificación para obtener perspectivas sobre mejores prácticas y aplicaciones exitosas en proyectos vinculados con su área de interés y/o disciplina.</p>

#### D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<p><b>UNIDAD I: Fundamentos y Diseño de Estrategias de Gamificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la Gamificación</li> <li>• Elementos y Mecánicas de la Gamificación</li> <li>• Diseño de Experiencias Gamificadas</li> <li>• Evaluación y Retroalimentación Gamificada</li> </ul>	<p><i>Innovación</i></p> <p><i>Transformación digital</i></p>	<p>Analiza críticamente los conceptos fundamentales de la Gamificación a través de la evaluación de estrategias de gamificación existentes y su aplicabilidad en situaciones relacionadas con su área de interés.</p> <p>Diseña estrategias de Gamificación innovadoras aplicando los conceptos aprendidos en proyectos de diseño de gamificación concretos.</p> <p>Evalúa críticamente estrategias de Gamificación existentes en proyectos de gamificación diseñados por sus compañeros, identificando oportunidades de mejora y adaptación a contextos específicos.</p>
<p><b>UNIDAD II: Aplicación Práctica de la Gamificación en Educación y Negocios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamificación en el Aula</li> <li>• Gamificación en la Empresa</li> <li>• Estudios de Caso</li> </ul>	<p><i>Innovación</i></p> <p><i>Transformación digital</i></p>	<p>Aplica estrategias de Gamificación en el aula y en entornos empresariales para estimular la participación y el aprendizaje efectivo, utilizando proyectos y casos reales relacionados con su área de interés.</p> <p>Implementa la Gamificación en situaciones prácticas relevantes para su especialidad, analizando y presentando un caso real de aplicación de gamificación.</p> <p>Analiza estudios de caso de Gamificación en proyectos concretos, extrayendo perspectivas y recomendaciones para mejorar estrategias de gamificación en</p>

		contextos reales.
<p><b>UNIDAD III: Gamificación en Espacios Virtuales y Metaverso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración de Gamificación en Espacios Virtuales</li> <li>• Metaverso y Aprendizaje</li> <li>• Tendencias Futuras de la Gamificación y Tecnología</li> </ul>	<p><i>Innovación</i></p> <p><i>Transformación digital</i></p>	<p>Integra la Gamificación en espacios virtuales y el Metaverso, diseñando y presentando proyectos de gamificación aplicados a situaciones relacionadas con su área de interés.</p> <p>Diseña experiencias gamificadas en el Metaverso a través de proyectos prácticos.</p> <p>Identifica tendencias futuras en la Gamificación y la Tecnología a partir del análisis de proyectos reales y su relación con área de interés.</p>
<p><b>UNIDAD IV: Evaluación de Impacto y Ética en la Gamificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Métricas y Evaluación de la Gamificación</li> <li>• Ética y Responsabilidad en la Gamificación</li> <li>• Retroalimentación y Mejora Continua</li> </ul>	<p><i>Innovación</i></p> <p><i>Transformación digital</i></p>	<p>Evalúa el impacto de las estrategias de Gamificación en proyectos relacionados con área de interés, utilizando métricas digitales y análisis de datos.</p> <p>Aplica consideraciones éticas en la Gamificación a proyectos concretos, participando en debates éticos relacionados con su área de interés.</p> <p>Emplea retroalimentación y análisis de datos para mejorar continuamente las estrategias de Gamificación en situaciones prácticas vinculadas con su área de interés.</p>

## **E. Estrategias de Enseñanza**

- Gamificación: Los estudiantes aprenderán a través de entornos educativos virtuales desarrollados tanto como ejemplo, como para aprender a construir los suyos propios.
- Aprendizaje Experiencial: Los estudiantes aplicaran los aprendido en diversas situaciones que les invitan a dar uso de las distintas plataformas y herramientas digitales vistas en el curso.
- Aprendizaje Basado en Problemas: Los estudiantes se verán enfrentado a distintos problemas en donde deben dar soluciones con las herramientas y plataformas presentadas por el profesor.

## **F. Estrategias de Evaluación**

- Proyecto de Diseño Gamificado: Los estudiantes desarrollarán un proyecto de diseño de estrategia gamificada que aplique los conceptos fundamentales de las unidades.
- Estudio de Caso y Presentación: Los estudiantes seleccionarán un caso real de aplicación de gamificación en educación o negocios y presentarán un análisis crítico.
- Proyecto de Gamificación en Metaverso: Los estudiantes diseñarán y presentarán un proyecto de gamificación específicamente destinado a un espacio virtual o metaverso.
- Evaluación de Impacto: Los estudiantes llevarán a cabo una evaluación del impacto de una estrategia de gamificación existente, utilizando métricas y análisis de datos.
- Debate ético: Los estudiantes participarán en un debate ético sobre consideraciones éticas en la gamificación, donde presentarán y discutirán dilemas éticos relacionados con la aplicación de estrategias gamificadas.

### **Requisito de Asistencia:**

El curso y/o actividad contempla un requisito de asistencia obligatoria, lo que implica que el alumno o alumna que no cumpla con este requisito no tendrá derecho a rendir el Examen Final de la asignatura, según lo estipula el Reglamento Académico del Alumno Regular. La cantidad de inasistencias permitidas estarán detalladas en las calendarizaciones respectivas de cada curso y/o actividad académica, y serán informadas al inicio del periodo lectivo de cada uno de ellos.

## **G. Recursos de Aprendizaje**

- **Bibliográficos:**

Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (Vol. 7). Editorial uoc.

Guitert Catasús, M., & Giménez, F. (2008). *El trabajo en equipo en entornos virtuales: desarrollo metodológico*, septiembre 2008.

Gallego Gómez, C., & Pablos Heredero, C. D. (2013). *La gamificación y el enriquecimiento de las prácticas de innovación en la empresa: Un análisis de experiencias*. *Intangible capital*, 9(3), 800-822.

- **Informáticos:**

*Edpuzzle, Genially, Nearpod, H5P, Quizziz, Formative, Socrative, Jamboard, Padlet, Kumospace.com, Gather.town, Remo.com, Spatial, Miro, Flipgrid.*