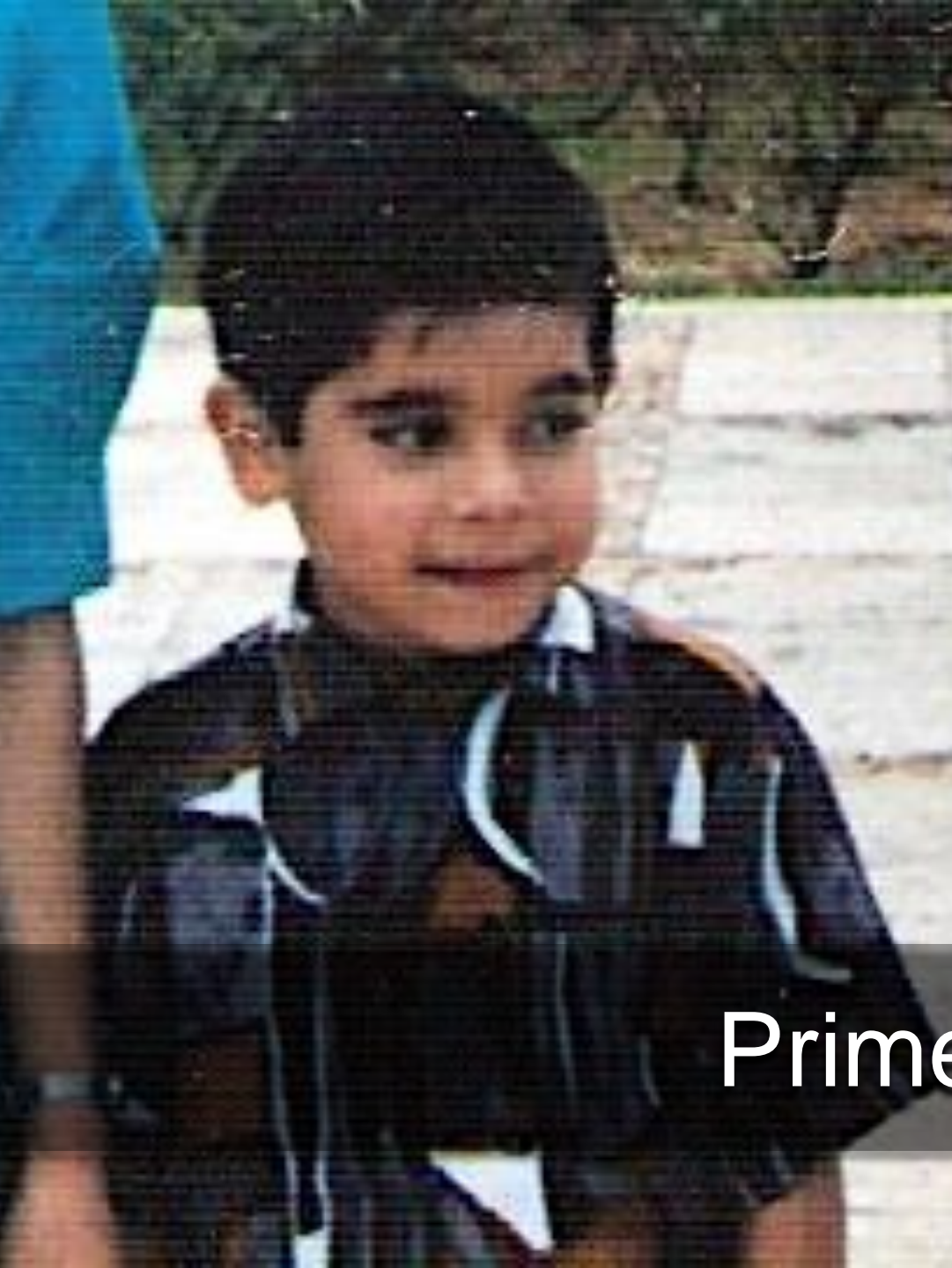




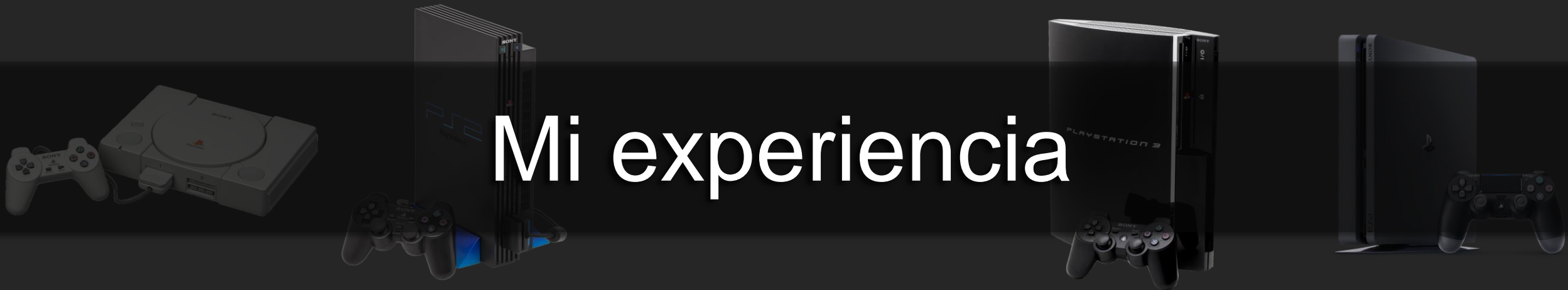
Outliers
SCHOOL

Jugando en serio con Gamificación y Juegos Serios

Luis
Hernández
@ludilex



Primer encuentro



Mi experiencia





BATTLEFIELD 3



SUPER MARIO BROS.



RED DEAD REDEMPTION

RESIDENT EVIL



2.6 billones de videojugadores en el mundo

Edad promedio de jugadores **35 años** (en USA)



World Economic Forum (2017)

twitch



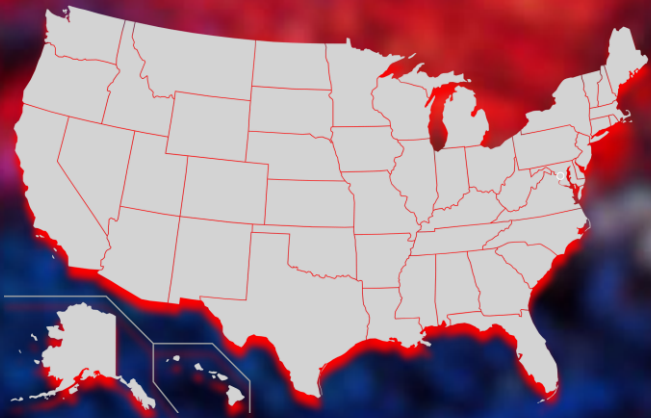
NETFLIX

HBO

ESPN

hulu

665 millones de espectadores



+



Ganancias de más de \$100 billones de USD



Nasdaq (2016)

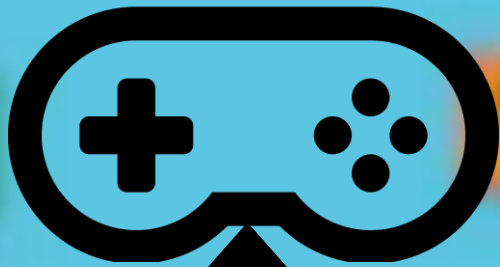
HOLLYWOOD



Spotify®



Acción



Efecto



Retroalimentación

Zickerman (2016)

MARIO
030700

×22

WORLD
1-2

TIME



CONTINUE?

YES/NO

CREDIT 0

A young child with blonde hair is shown in profile, focused on stacking colorful wooden blocks. The blocks are in various colors including red, yellow, green, and pink. The child's face is in soft focus, showing concentration. The background is blurred, suggesting an indoor setting.

Resolución de problemas + Creatividad

Jackson et al., (2012)



Emociones positivas

Russoniello et al., (2009)



“Fiero”

Granic, Lobel, Engels (2014)

CONTINUE?

YES/NO

CREDIT 0

Pocas
evaluaciones
científicas



estros,
gadores y
os no son
Designes

Granic, Lobel, Engels,

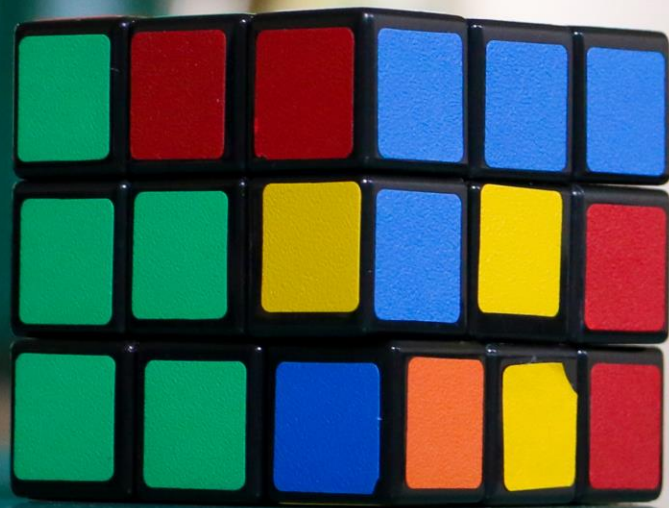
Mechanics



Dynamics



Aesthetics



MARIO
030700

🍄 × 22

WORLD
1-2

TIME





mitre

RICO

... de Ahorro y Crédito

• RIOBAMBA • GUAYAQUIL • QUITO • MANTA • AMBATO • CUENCA • PUÑO • TENA • MACAS • QUERO • PATATE • LIXTO • ALAUSÍ • CHANDO • GUANO • MOCHA • CEBILLOS •



Elementos **enganchantes** de juego más comunes

Puntos
(goles, victorias,
empates)

Niveles
(ligas)

**Tablas de
posición**
(rankings liga, rankings
FIFA)

Insignias
(trofeos, medallas,
premios)

Progresión
(Carrera futbolística,
estadísticas)

Avatars
(Escudos, uniformes,
personalización)

Patear una pelota es intrínsecamente divertido



¿Para qué usar elementos de juego?



A group of four people (three women and one man) are gathered around a white table in a meeting room. They are all smiling and looking at several small, colorful cards (likely user stories or personas) scattered on the table. One woman in the center is laughing heartily. The man on the left is also smiling. The woman on the right is looking at a card. The background shows a whiteboard and some office equipment. A dark horizontal bar is overlaid across the middle of the image, containing the text.

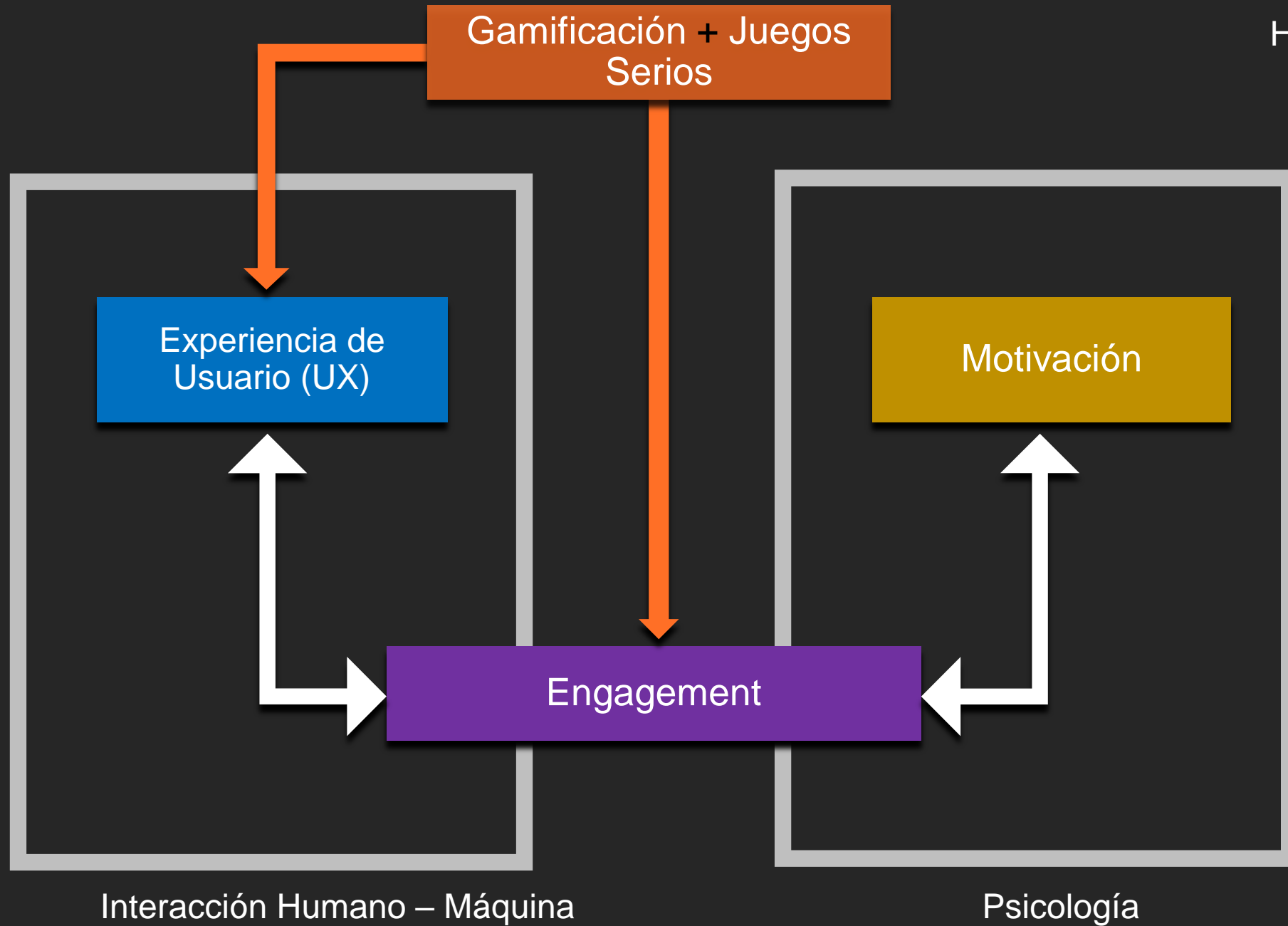
Mejorar la Experiencia de Usuario (UX)



Enganchar| Involucrar| Engagement

Motivar





Implementación en curso de Tecnologías de Información

The screenshot displays a Moodle user profile for 'magnolexandro'. The page is titled 'Tecnologías de Info...' and features a navigation bar with 'Home', 'Actions', 'Tasks', 'Teams', and 'Leaderboards'. The 'Active Actions' section lists five recent activities, each with a 'VIEW' link. The 'Your Recent Activity' section on the right shows a log of events, including team changes and course completions, with associated 'Bits' earned.

Active Actions

- 24** casa_Entregué la tarea 24 hrs antes de la fecha de entrega. [VIEW](#)
- m** casa_Abrí Moodle. [VIEW](#)
- 🤝** clase_Ayudé a un compañero. [VIEW](#)
- +** casa_Consulté un recurso adicional. [VIEW](#)
- 📅** clase_Asistí a clase. [VIEW](#)

Your Recent Activity

- 2 months ago: You joined the team Grupo Martes y Jueves as **estudiante**.
- 2 months ago: You left the team Grupo Martes y Jueves.
- 2 months ago: You completed casa_Abrí Moodle.
Bits: +128
- 2 months ago: You completed casa_Entregué la tarea 24 hrs antes de la fecha de entrega..
Bits: +512
- 2 months ago: You completed casa_Abrí Moodle.
Bits: +128

Your Scores

Nivel
Nivel 1
to Nivel 2 level.

Rango
El elegido
to Aprendiz level.

Implementación en curso de Tecnologías de Información



clase_Ayudé a un compañero



VIEW


Cada vez que ayude a un compañero ya sea con una práctica, aclarándole alguna duda, poniéndolo al día con la actividad o tarea.. cada vez que lo haga merezco esta recompensa :)

✓ Done

On completing this Action, you will get:

Scores

 +256 Bits

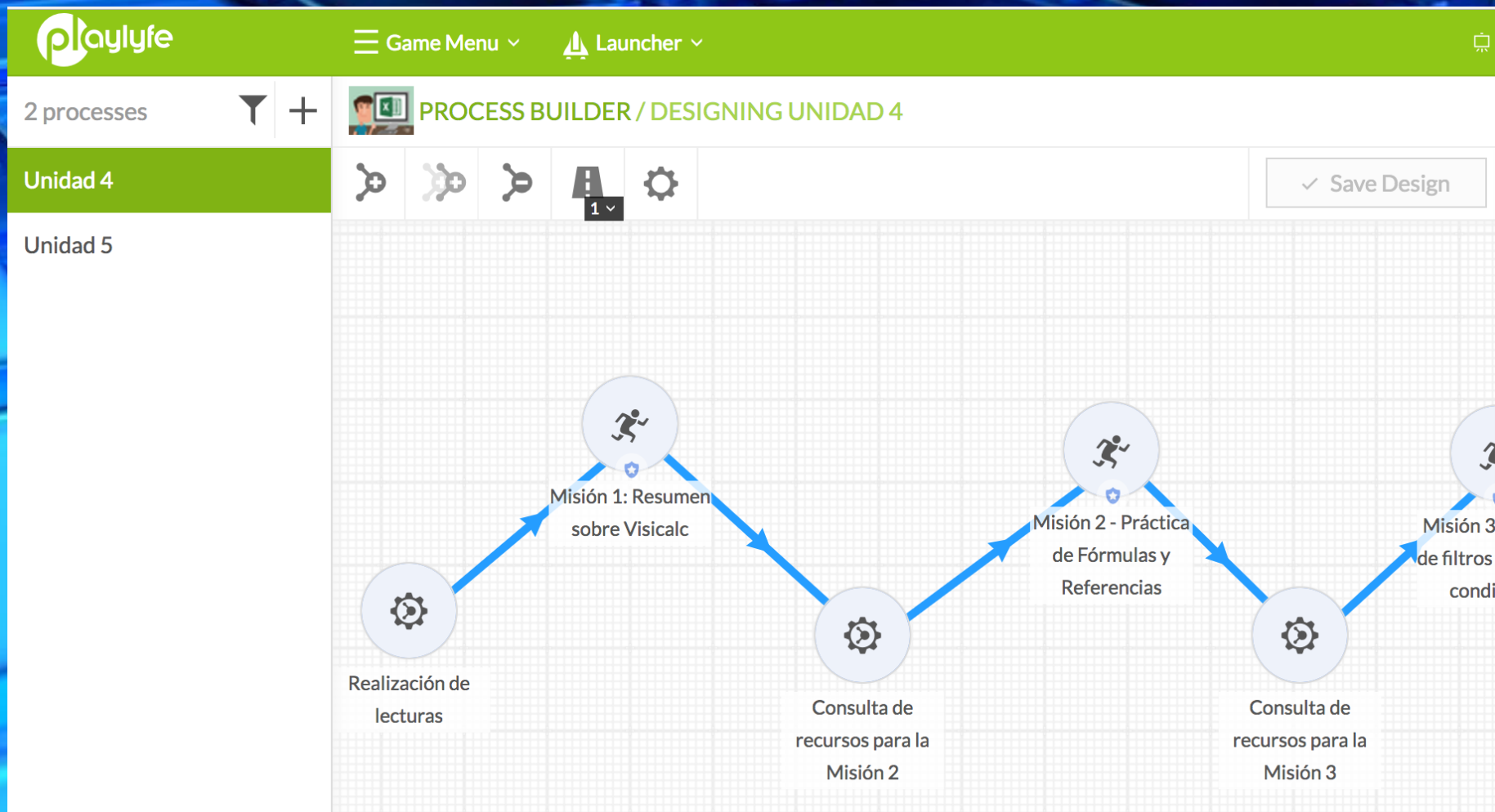
 +1 Puntos de participación

Chance

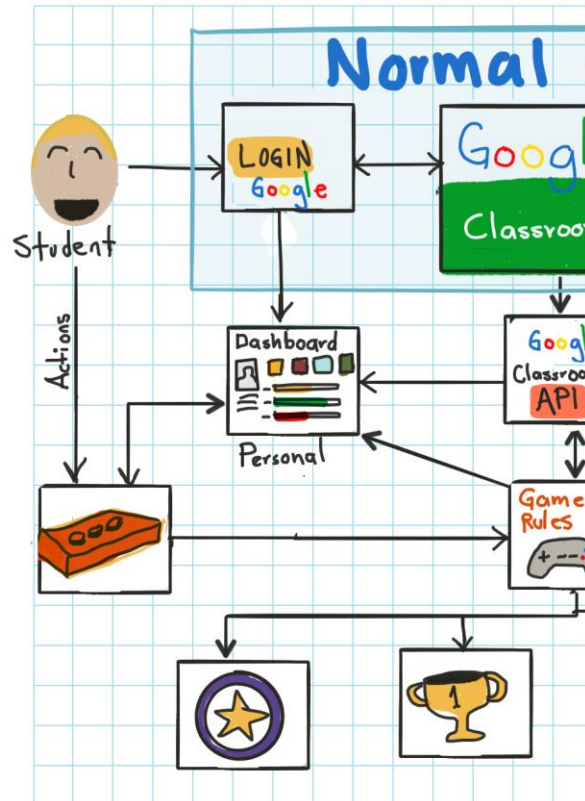
Always

Always

Implementación en curso de Tecnologías de Información



Implementación con niños con ADHD



Luis Hernández
25 Apr. (Edited 22 May)

RETURNED

Due 30 Apr., 11:59 pm

OPEN

Share your experience about computer games



Add class comment...



Luis Hernández
9 Apr. (Edited 22 May)

RETURNED

Subject 00

OPEN

Due 5 Apr., 11:59 pm

Travel in time in tell us how was your life before computer games.

<https://twitter.com/>



psic argote

psic.argote@magelungenskola.com

Logga ut

Dina kurser

Musik GBG

Historia

Section of the course
Historia Section of the course

Dina framsteg i Historia

399

Poäng

Klarade uppdrag

5 / 8



Uppdrag

Uppdrag slutfört!



140

Poäng

Share your experience about computer games

Poäng att få:

150

Förfalldatum

april
30

21 : 59

Gå till uppdraget!

Uppdrag

Uppdrag slutfört!



80

Poäng

Travel in time in tell us how was your life before computer games.

Poäng att få:

100

Förfalldatum

april
5

21 : 59

Gå till uppdraget!

Contribución

Design THINKER

Franzine del Cisne
Cueva Torres

Contribución Minilogro Personal

- 7.5 S1 Lograr condensar la idea de la Academia de la Digital
- 8 S2 Adquirir conocimientos de Benchmarking
- 8 S3 He aprendido el proceso de procrear
- 8 S4 Generación de prototipos
- 7.5 S5 Adquirir conocimientos de Benchmarking
- 8 S6 Conocimiento sobre el proceso de procrear

- 1. CODISEÑO
- 2. TEORÍAS/MERCADO
- 3. CULTURA STARTUP

Medallas



Diseño para la Universidad Casa Grande

Observaciones taller: Es práctico y pedagógico trabajar por diapositivas exactas. Fijar la metodología de inclusión con las personas que al final nos integran. Se podría romper los grupos en la mitad del taller y generar interacción para saber utilizarlos.

COMPETENCIAS

	NOVATO (1 A 3)	APRENDIZ EMERGENTE (4 A 7)	APRENDIZ MADURO (7 A 9)	EXPERTO (10)
1. CODISEÑO				
2. TEORÍAS/MERCADO		6		
3. CULTURA STARTUP			9	
			7	

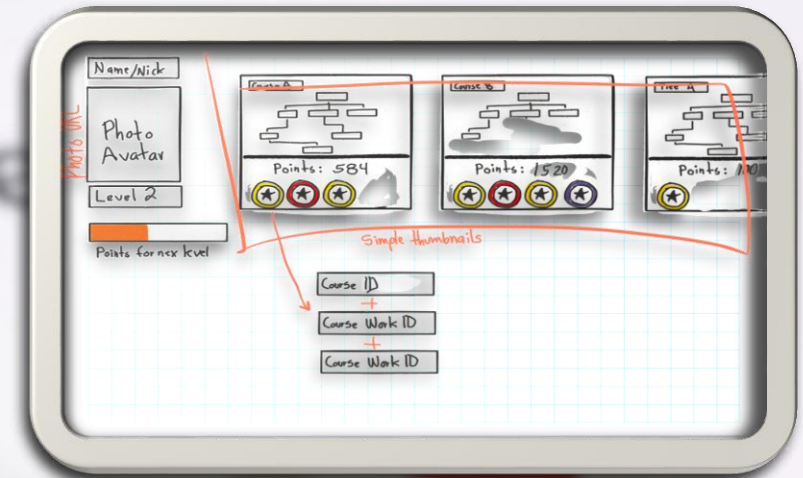
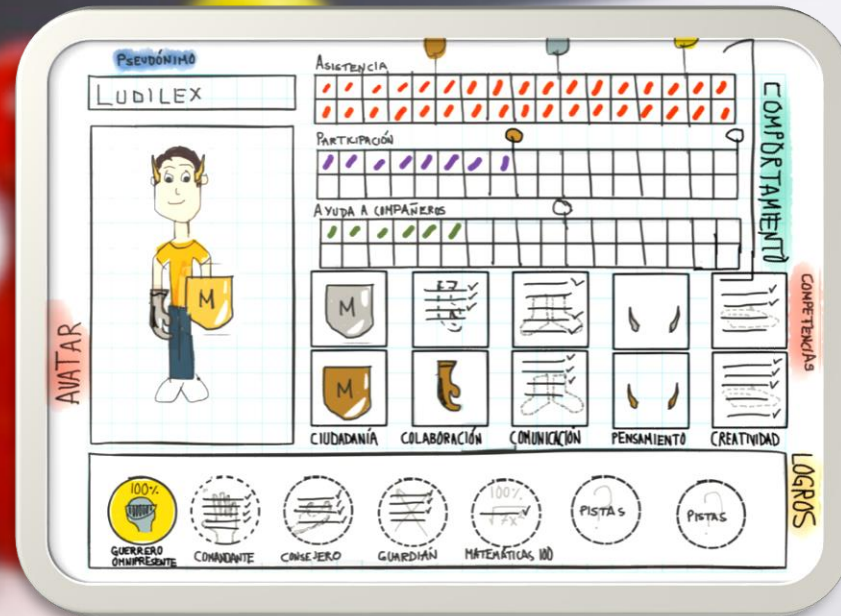
Definir el objetivo

Experiencia de
Usuario|Enganch
e | Motivación

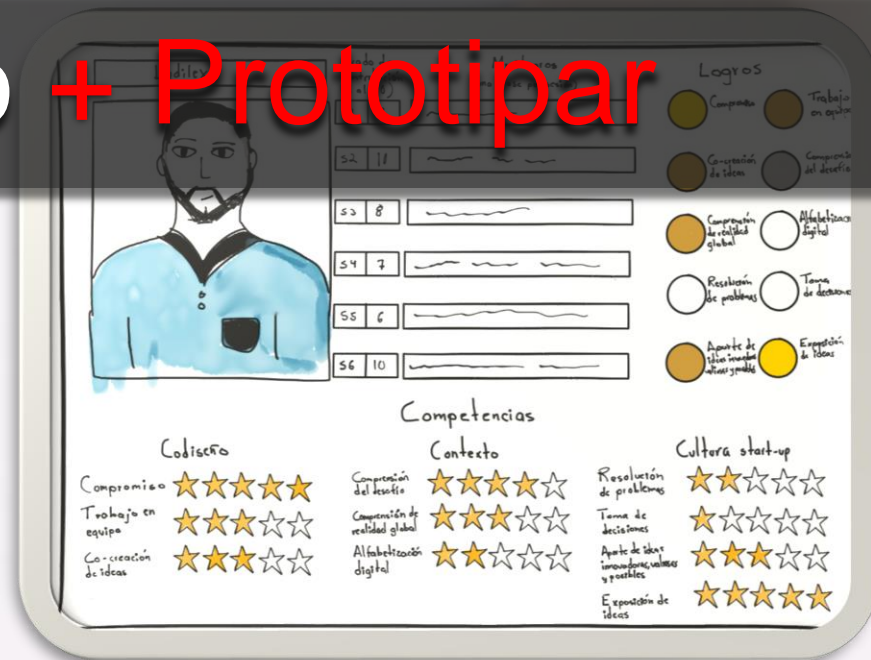
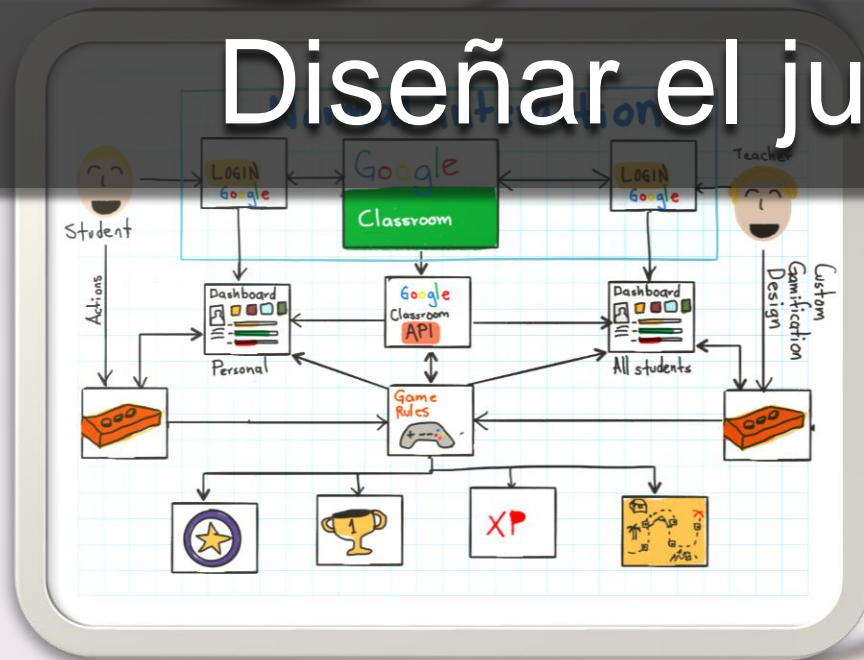
Rúbrica de
evaluación y **auto**
– evaluación

Promover
comportamientos

Auto -
seguimiento



Diseñar el juego + Prototipar



Juega + Aprende + Experimenta



PRESS START

INSERT A COIN TO CONTINUE



Outliers
SCHOOL

¡Gracias!

Luis

Hernández

Twitter: @ludilex

alecshr@gmail.com