



TALLER DE GAMIFICATION

CÓDIGO DEL CURSO:
SPEGC 21/2014

DIRECCIÓN DEL CURSO:

Manu Espinosa.

Ingeniero Industrial por la Universidad Carlos III de Madrid y Máster en eficiencia energética y Energías Renovables por la Universidad de Zaragoza. Desde el año 2005, trabaja como ingeniero de construcción en diferentes empresas, siendo a partir de 2007 cuando pasa a ser Director de Proyectos en una empresa de ingeniería del sector energético. En el año 2010, decide dar un cambio de rumbo a su carrera laboral, pide una excedencia y se gradúa con honores en el International MBA de IE Business School. Desde entonces ha profundizado en el estudio de la economía del comportamiento, y en la actualidad, escribe su tesis del doctorado en Economía por la Universidad Complutense mientras imparte y ofrece servicios de consultoría en diferentes escuelas de negocio y aceleradoras. Tras el cambio, su vida laboral, ha estado vinculada al emprendimiento, como colaborador en diferentes startups y como fundador de WENERU, startup que ha resultado ganadora del concurso MadridStartup2020 de la Candidatura olímpica de Madrid, así como finalista en los concursos de LANZADERA y TOPSEEDSLAB.

FECHA:

29 de mayo de 2014

HORARIO:

10:00 a 14:00

DURACIÓN:

4 horas

LUGAR:

Edificio INCUBE
SPEGC -SALA GLOBAL
Recinto Ferial de Canarias (INFECAR)
Avda. de la Feria, 1.
35012 Las Palmas de Gran Canaria

DIRIGIDO:

Emprendedores, con empresas creadas, o empresarios individuales que necesiten impulsar sus Proyectos tecnológicos, así como a las Pymes que basan sus negocios fundamentalmente en internet y en plataformas móviles.

OBJETIVOS:

Utilizar la Gamification como herramienta en el uso del pensamiento y la mecánica de jugabilidad en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten cierto comportamiento.

PROGRAMA:

Bloque 1: Introducción.

- Definición de GAMIFICATION, diferencias con el advergaming y otras herramientas del marketing.

Bloque 2: Motivación.

- Motivación tradicional, incentivos y recompensas.
- Pirámide de MASLOW, las necesidades de las personas.
- Motivación 2.0. Teoría de la auto-determinación.

Bloque 3: Juegos.

- Elementos de los juegos.
- El pensamiento de un diseñador de juegos.
- La experiencia del jugador.

Bloque 4: Marco de trabajo.

- Introducción a la metodología del Design Thinking.
- Aplicación del modelo a ejemplos prácticos, bien de empresas conocidas por todos o de las startups participantes.
- Riesgos y límites de la GAMIFICACIÓN.

INSCRIPCIÓN

PRECIO DEL CURSO 10 euros, IMPUESTOS INCLUIDOS

Este curso es gratuito para los participantes en el II Programa de Aceleración de Empresas TIC de la SPEGC

+ INFO: compite@spegc.org · Telf. 928 42 46 00

promueve:

