

Reglamento gamificación curso 2020-2021

Niveles

Existe cuatro niveles diferentes:

1. Aprendiz
2. Informático
3. Admin
4. Hacker

Obtener puntos de experiencia

En función del nivel que tiene cada grupo puede activar diferentes cartas, que se dividen en 4 niveles: 1, 2, 3 y ataque de hacker. Para poder subir de nivel los grupos deberán entregar los hitos a tiempo y obtener una nota superior a 5 en el caso de que estén valorados sobre 10 o un apto en el caso de que se valore con apto o no apto.

- Valoraciones sobre 10: a partir de 5 un punto de experiencia (XP) por cada punto obtenido. *Por ejemplo, si un equipo obtiene una calificación de 7 en un hito, a su vez obtendrían 7 XP.*
- Valoraciones apto o no apto: 5 puntos por un apto. *Por ejemplo, si un equipo obtiene una calificación de apto en un hito, a su vez obtendrían 5 XP. En el caso que obtuvieran no apto no obtendrían ningún XP.*

Nivel	Puntos de experiencia
1	10
2	50
3	125
4	250

Tipos de cartas

Para cada nivel se pueden activar las siguientes cartas, con un nivel superior también se pueden activar las cartas de niveles inferiores. Una vez se ha activado una carta volverá al poder de los profesores.

Nivel	Cartas	Cantidad de cartas en juego
1	"Los chuches, Regalo sorpresa", "DJ party", "Lo que de verdad quiero"	6
2	"Error 404", "Hibernar", "Cyber Monday"	4
3	"Serieadictos", "Sin Internet", "¿Una partida?"	3
4	"Man in the middle", "Robo de datos", "Troyano", "DDOS"	2

Obtener cartas

Para que un equipo obtenga nuevas cartas tiene que ocurrir uno de los siguientes eventos:

- Mejor equipo de la semana: el equipo docente elige cual ha sido el mejor equipo de la semana en base a las competencias transversales. El mejor equipo de la semana tiene derecho a realizar una tirada en la ruleta de la suerte, donde puede

obtener cartas de todos los niveles (independientemente del nivel del grupo que realiza la tirada) o bits.

- Un profesor o profesora puede otorgar una carta de nivel 1 de manera arbitraria a un alumno o equipo.
- Se pueden comprar sobres sorpresa en la página web, los cuales contendrán cartas de nivel 1 o bits.
- Mediante las nominaciones: por desarrollar.
- Canjeando cartas: se pueden obtener cartas de orden superior canjeándolas por cartas de un orden inferior de igual valor, los ataques de hacker tienen un valor de 4. *Por ejemplo, un equipo que posea una “los chuches” de valor 1 y una “Error 404” de valor 2 podrá canjearlas por “¿Una partida?” de valor 3.*