Evaluation Warning: The document was created with Spire.Doc for Python.

| Nombre: **Escaleta 1/8: Introducción a la Gamificación** |  |
| --- | --- |
| **Duración** | 5 minutos |
| --- | --- |
| **Objetivo** | Explicar el concepto de gamificación y su aplicación en estrategias digitales y transmedia. |
| --- | --- |
| **Módulo** | AcadeMía |
| --- | --- |

**Secciones y Libreto**

**Presentación (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Bienvenidos al curso sobre gamificación. En este primer video conoceremos qué es la gamificación y por qué es tan relevante en el mundo digital."

**¿Qué es la Gamificación? (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "La gamificación consiste en aplicar elementos y mecánicas de juegos en contextos no lúdicos para motivar la participación y el compromiso de las audiencias."

"Sus principales beneficios incluyen:

Aumento de la participación.

Mayor retención de usuarios.

Fomento del aprendizaje activo."

**Ejemplo Práctico: Uso de Gamificación (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Imaginemos una aplicación de aprendizaje de idiomas que utiliza puntos, niveles y recompensas para incentivar el progreso del usuario."

**Tarea Práctica (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Investiga una herramienta o plataforma que utilice gamificación y analiza qué mecánicas emplea para involucrar a sus usuarios."

**Requerimientos técnicos**

Ejemplos gráficos de plataformas gamificadas.

Subtítulos incluidos.

**Cierre**

**Libreto:**

Presentador: "Ahora que entendemos qué es la gamificación, estamos listos para explorar cómo diseñar experiencias gamificadas efectivas."