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

| Nombre: **Escaleta 8/8: Futuro de la Gamificación en el Entorno Digital** |  |
| --- | --- |
| **Duración** | 5 minutos |
| --- | --- |
| **Objetivo** | Explorar las tendencias emergentes en gamificación y su impacto en el entorno digital. |
| --- | --- |
| **Módulo** | AcadeMía |
| --- | --- |

**Secciones y Libreto**

**Presentación (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "En este último video, discutiremos hacia dónde se dirige la gamificación y cómo puedes adaptarte a estas tendencias."

**Tendencias Emergentes (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Las tendencias más destacadas incluyen:

Integración con realidad aumentada y virtual.

Gamificación impulsada por inteligencia artificial.

Expansión hacia el metaverso."

**Ejemplo Práctico: Aplicación de Tendencias (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Diseñemos un ejemplo de proyecto que combine gamificación con realidad aumentada para una campaña educativa."

**Tarea Práctica (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Elige una tendencia emergente y diseña un concepto de gamificación que la incorpore."

**Requerimientos técnicos**

Acceso a herramientas de realidad aumentada.

Subtítulos incluidos.

**Cierre**

**Libreto:**

Presentador: "El futuro de la gamificación está lleno de posibilidades emocionantes. ¡Gracias por acompañarnos en este curso!"