



- **Curs:** Introducció i aspectes pràctics de la Gamificació per a l'educació superior
- **Justificació:**

Hi ha un interès creixent en l'aplicació dels processos de gamificació en diferents contextos. Això és degut, en gran part, als resultats que es poden obtenir. En particular, la gamificació sembla una bona eina per a augmentar la motivació per l'aprenentatge en l'educació superior.
- **Objectius:**

L'objectiu principal d'aquesta activitat és donar a conèixer què és la gamificació i com pot utilitzar-se en la docència universitària per tal d'aplicar-la en una assignatura o estudis. Els objectius concrets són: introduir els conceptes bàsics de la gamificació, explicar alguns elements de disseny de jocs, indicar les particularitats per utilitzar-se en un context universitari, i mostrar la seva aplicació en un cas particular.

També s'introdueixen algunes eines i plataformes de gamificació.
- **Metodologia:**

L'activitat es desenvoluparà en dues sessions de 4 hores (la primera en una aula normal i la segona en un aula d'informàtica) impartides per dos professors, on es combinaran les explicacions, la visualització d'exemples, la discussió activa dels participants, i l'ús d'eines, sempre des d'un punt de vista molt pràctic i aplicat.
- **Continguts:**
 1. La gamificació
 2. Elements de disseny
 3. Experiències a l'educació superior
 4. Eines de suport a la gamificació
- **Competències:**

En finalitzar l'activitat, els assistents seran capaços d'identificar l'aplicació de la gamificació i de fer dissenys bàsics de gamificació per assignatures o estudis. També tindran coneixements bàsics per utilitzar algunes eines de suport a la gamificació.
- **Observacions:**

L'activitat està oberta a tothom amb ganes de conèixer què és la gamificació i com es podria aplicar a la seva docència.

** Totes les activitats formatives han de ser d'un màxim de 8 hores presencials