



Fundación Uned

Curso de Gamificación y Storytelling

Porque ni los juegos ni los cuentos son ya cosa de niños



Poténciate
con F. **UNED**

Información Académica (10-14h L-V)
Tel. 91 169 70 97

mariana.blazquez@cursocommunityfuned.com
www.cursocommunityfuned.com

Información Matrícula
Fundación UNED
Tel. 91 386 72 76
www.fundacion.uned.es

PRESENTACIÓN

¿Estás pensando en desarrollar tu carrera profesional en el ámbito de la Gamificación y del Storytelling?

Te lo ponemos fácil a través de cuatro premisas.



Metodología

100% online
con clases en directo.



Mejor Relación

Calidad/Precio

(este curso posee descuentos y bonificaciones).



Duración

4 meses.
500 horas de formación certificadas.



Garantía

La Fundación UNED es un organismo de gran prestigio, en España y América Latina, gracias a su buena labor y tradición en la formación online y a distancia.

[VISITA LA WEB DEL CURSO](#)

[MATRÍCULA ONLINE](#)



En un entorno como el actual, con un exceso de información que es omnipresente en casi todas las facetas de la vida, es cada vez más complicado **conseguir captar y retener la atención y la motivación** de las personas, ya sea para conseguir gestionar mejor los recursos humanos de nuestra compañía, optimizar la metodología docente, o alcanzar el ansiado **engagement** que el Community Management tiene como requisito fundamental.

Sin embargo, algunas de las cuestiones más básicas del proceso de socialización y aprendizaje de los seres humanos, como contar historias o diseñar juegos, pueden ayudarnos. Habitualmente reservados para la infancia, en las últimas décadas se ha obtenido evidencia de los beneficios que se obtiene cuando se aplican a los adultos.

La identificación con roles y arquetipos nos hace sentir como propias las misiones épicas que estos se plantean, reforzando nuestra identificación con las organizaciones que se presentan a sí mismas usando técnicas narrativas. **Enfrentarse a retos, resolver enigmas, superar obstáculos, colaborar en equipos, adelantarse a los competidores y recibir recompensas directas o simbólicas son acciones y expectativas que nos devuelven a una forma natural de aprender, progresar, trabajar y comprometernos.**

Partiendo de estas motivaciones y emociones básicas de los seres humanos, se pueden **diseñar proyectos estratégicos para ponerlas al servicio de los objetivos de las organizaciones en todas sus áreas, desde la comunicación a la gestión de RRHH, además de, por supuesto, en los procesos de aprendizaje.**

El uso de las técnicas de gamificación y storytelling consigue generar mejor reputación de marca y mayor compromiso con las organizaciones y sus proyectos, produciéndose una involucración muy superior a la que se obtiene a través de mecanismos más racionales que exigen un mayor trabajo consciente por parte del público. **En este curso estudiarás y pondrás en práctica estos mecanismos para retener a tus clientes, convertirlos en embajadores de marca, motivar a tus alumnos y empleados, y generar un verdadero vínculo en torno a vuestros objetivos comunes que os ayude a trabajar juntos.**



A quién va dirigido

- **Profesionales del marketing** que buscan nuevas formas de generar compromiso en sus clientes.
- **Profesionales de RRHH** interesados en nuevas metodologías de atracción, gestión y retención del talento o gestión del cambio en las organizaciones.
- **Docentes** interesados en cómo mejorar la implicación y el interés de los alumnos.
- **Responsables de producto online** que busquen incorporar a sus proyectos elementos para retener a los usuarios.
- Titulados en **periodismo, comunicación audiovisual, sociología, ciencias políticas, psicología, técnicos e informáticos.**
- Personas interesadas en el mundo de las Nuevas Tecnologías y entornos digitales.

Objetivos

1

Crear profesionales capaces de diseñar y desarrollar proyectos en diversas áreas profesionales en los que se aplican la gamificación y el storytelling.

Garantizar la adquisición de los conocimientos teóricos necesarios y la incorporación a través del análisis de una serie de casos y la realización actividades prácticas.

2

3

Ser capaz de tener una visión clara sobre la gamificación y el storytelling, sus aplicaciones, posibilidades y manejo para su aprovechamiento empresarial.

Aprender a definir una estrategia a seguir para llevar a cabo eficazmente la incorporación de estas técnicas a un proyecto real.

4

METODOLOGÍA

100% Online y clases en directo: flexibilidad y cercanía.



Campus Online



Tutor Personal



Clases en Directo



App Móvil

Recibirás las claves de acceso al Campus Online del curso. Desde ese momento podrás acceder cuando quieras (24 horas al día), en función de tu disponibilidad horaria, y desde donde quieras. Solo necesitas una conexión a internet.

Además de que la flexibilidad horaria y geográfica es total, el modelo pedagógico del curso está diseñado para ser conciliado con tus responsabilidades laborales y personales.



¿Qué me voy a encontrar?

Una vez dentro del campus, podrás descargar y estudiar el material didáctico, asistir a clases en directo, ver videotutoriales explicativos, participar en foros de debate, plantear tus dudas a los profesores o a tu tutor, leer documentación complementaria, realizar las actividades o interactuar con otros alumnos.

En función de la parte del curso en la que estemos, cada uno de estos aspectos será el protagonista. El curso está dotado de un ritmo muy interesante, ¡no te vas a aburrir ni un minuto!

Clases en directo

Las clases en directo consisten en explicaciones por parte del equipo docente de aquellos contenidos en los que, por su complejidad o importancia, queremos hacer hincapié trabajándolo directamente contigo. También aprovecharemos algunas de estas sesiones para ayudarte a resolver dudas, queremos que notes cercanía y los profesores van a estar muy pendientes de ti.

Podrás vivir la experiencia de una clase tradicional con profesores y alumnos, pero sin salir de casa. Si no puedes asistir a dichas clases, no te preocupes, la asistencia es voluntaria y todas las sesiones se graban para que puedas verlas cuando quieras.

Tutorías telefónicas

Además de lo anterior, contarás con la posibilidad de contactar con tu tutor a través de tutorías telefónicas. ¡No te vamos a dejar guardarte ni una duda!

MODELO DE EVALUACIÓN

Se trata de una evaluación continua de carácter fundamentalmente práctico



Teórica

A lo largo del curso se aportan amplios conocimientos teóricos que se evalúan fundamentalmente en su aplicación práctica. Por ello, la evaluación puramente teórica constituye una pequeña parte de la evaluación.



Práctica

La parte principal de la evaluación consiste en la aplicación práctica de los conceptos teóricos; por una parte desde el análisis, detectando qué elementos se ponen en juego en un proyecto concreto. Por otra, el alumno deberá ser capaz de plantear un proyecto práctico en una de las áreas analizadas (gestión de RRHH, formación o marketing), diseñando objetivos, estrategia y desarrollo.

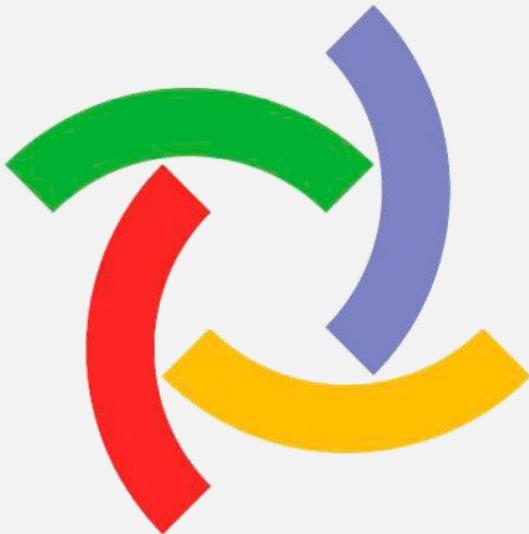
TITULACIÓN

Todos aquellos alumnos que superen el curso con éxito, recibirán el título de “Curso de Gamificación y Storytelling de la Fundación UNED” que reconoce 500 horas de formación en la materia.

**Título de la
Fundación UNED**
que refuerza tu currículum



500 HORAS
de formación reconocidas



Qué es la Fundación UNED

La Fundación UNED pertenece a la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia www.uned.es) y tiene por objeto diseñar, promover y realizar todos aquellos estudios que son necesarios en pro del desarrollo científico, cultural, social, económico, de la investigación y de la formación profesional, tanto de la sociedad española como de aquellos países con los que mantiene relaciones de cooperación.

Para ampliar la información, visitar www.fundacion.uned.es.



PROFESORADO

Vega Pérez-Chirinos Churruca

Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universitat Oberta de Catalunya y Máster en Análisis Sociocultural de la Comunicación y el Conocimiento por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente cursa estudios en Psicología y el doctorado en Sociología: Cambio social en las sociedades contemporáneas en la Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Fundadora de Más Bien Sí, consultora de comunicación en positivo, donde realiza proyectos de transformación digital, gamificación y asesoría de comunicación y marketing online. Anteriormente fue responsable de marketing y comunicación de Animalvitae, la primera web de e-health diseñada para ayudar a los dueños en el cuidado de sus mascotas a través de un sistema gamificado; responsable del área digital de la agencia Noho comunicación, desarrollando proyectos de advergaming para clientes entre otras funciones, y Community Manager entre otros de la empresa francesa de social gaming Kobojo (PyramidVille, Goobox, Atlantis Fantasy).

Experta en el diseño e implementación de estrategias en medios sociales, desarrollo y dinamización de comunidades virtuales y asesoría estratégica para start-ups. Ha escrito para medios como [Tentaciones](#) o [Diagonal](#), y en blogs como [Houdinis](#) (Atrápalo), [Infinitopuntocero](#) y [Makamo](#), además de coordinar el proyecto colectivo [Parece amor, pero no lo es](#).



PROFESORADO

Diana Damas de Diego



Ingeniera Forestal por la Universidad Politécnica de Madrid, descubrió su pasión por la escena con el grupo de teatro universitario Populus teatrensis. Formada con diversos profesionales de la Narración Oral, clown y técnicas escénicas, es cuentacuentos profesional desde hace más de 20 años. Experta en Coaching e Inteligencia Emocional por la escuela D'Arte Formación.

Profesora de teatro infantil y Animadora a la Lectura en Bibliotecas Públicas. Coordinadora de cursos de Monitor de Tiempo Libre y Formación de Formadores en la Escuela Pública de Animación y Educación En El Tiempo Libre Infantil y Juvenil. Formadora en empresas especializada en Productividad y Comunicación.

Desde 2014 hasta la actualidad compatibiliza su actividad como formadora en Storytelling con su posición como **Consultora Estratégica en comunicación en las compañías Singular Targeting y Singular Solving**, especialistas al marketing orientado a clientes y generación de demanda.

Experta en análisis de contextos narrativos y diseño de estrategias de comunicación, posicionamiento y mensajes orientados a clientes y empleados, así como en la elaboración de distintos materiales pedagógicos.

PROGRAMA

I. Principios comunes: fundamentos, contexto y diseño de proyectos

A

INTRODUCCIÓN

- El entorno socioeconómico
- El paradigma 2.0
- Elementos psicológicos y antropológicos en la comunicación
- La importancia de la creación de historias y el componente lúdico en este contexto

B

ELEMENTOS DE UN PROYECTO DE CONSULTORÍA

- Descripción del problema
- Contexto
- Público objetivo. Análisis de la audiencia
- Objetivos
- Componentes que se utilizarán
- Análisis de resultados



PROGRAMA

II. Gamificación

A

EL CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN

- Características de los juegos. Ventajas de aplicarlas en contextos no lúdicos.
- Similitudes y diferencias respecto a otros conceptos relacionados: advergaming, game-based learning, serious games...

B

COMPRENDIENDO A NUESTRO USUARIO

- Teorías psicológicas del aprendizaje
- Teorías motivacionales de la conducta
- Tipos de usuarios según su estructura de motivación

C

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE JUEGOS

- Mecánicas
- Dinámicas
- Estética

PROGRAMA

II. Gamificación

D

HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE UN SISTEMA GAMIFICADO

- Frameworks de trabajo
- Utilidades

III. Storytelling

A

CONSTRUCCIÓN DEL MENSAJE

- Conflicto, modelos y antagonistas, mitos y arquetipos
- ¿Qué relatos influyen en la percepción de otro? La importancia del contexto
- Clímax y suspense. El orden de los eventos
- Estructuras en la creación de historias
- Historias puras, historias derivadas
- Creación de identificación y relevancia: del dato a la emoción
- El lenguaje como potenciador: metáforas, adjetivación, resonancia

B

TRANSMISIÓN DEL MENSAJE

- Ethos, pathos, logos. Tu reputación es un tercio del éxito. La ética del Storytelling
- Elementos escénicos: puesta en escena presencial y virtual
- Condicionantes: medio, tiempo, atención
- Uso de medios de apoyo en la comunicación



PROGRAMA

IV. Aplicaciones al entorno profesional

A

MARKETING Y COMMUNITY MANAGEMENT

- Branding de marca y producto
- Crear historias mediante interacción, e interacción mediante historias
- Ejemplos

B

APRENDIZAJE FORMAL E INFORMAL

- Formación práctica de usuarios
- Materiales teóricos relevantes y comprensibles
- Modificación de elementos actitudinales y educación en valores
- Ejemplos

C

RECURSOS HUMANOS Y CAMBIO SOCIAL

- La marca interna de la empresa
- Modelos de toma de decisiones
- Modificación de conductas
- Captación y gestión del talento
- Gestión de conflictos
- Ejemplos



PROGRAMA

V. Casos prácticos

- Los alumnos irán haciendo casos prácticos durante todo el curso.
- Especialmente se pondrá interés en la realización de un caso práctico consistente en el diseño de una aplicación de las técnicas estudiadas al área profesional del alumno, ya sea un proyecto real o ficticio, para poner paulatinamente en práctica los conocimientos adquiridos durante el curso.



PRECIO

Matrícula de **490 €**, precio final.

Descuento adicional del 10% por matrícula anticipada (consultar fechas en la web) acumulable a otros descuentos.

Se puede elegir un único pago o fraccionado en dos plazos. El pago fraccionado es compatible con los descuentos.

Colectivos **441 € (10% de Descuento)**

- **Personas en situación de desempleo** (en el proceso de matrícula el alumno deberá adjuntar una copia escaneada del justificante de demanda de empleo en vigor).
- **Profesionales autónomos** (en el proceso de matrícula el alumno deberá adjuntar una copia escaneada del último pago a autónomos).
- **Alumnos y antiguos alumnos de la UNED y Fundación UNED** (en el proceso de matrícula el alumno deberá adjuntar una copia escaneada del título del curso realizado o una copia escaneada del pago de matrícula del curso que está realizando).
- **Personal UNED** (en el proceso de matrícula el alumno deberá adjuntar una copia escaneada del carné de empleado de la UNED).
- **Personas con discapacidad del 33% o superior** (en el proceso de matrícula el alumno deberá adjuntar una copia escaneada del certificado de discapacidad).

Antiguos Alumnos **392 € (20% de Descuento)**

Antiguos alumnos de los cursos de Community Management, Competencias Tecnológicas para Community Managers, Marketing Digital, Comercio Electrónico, Inbound Marketing, Usabilidad, Experiencia de Usuario y CRO, Publicidad en Redes Sociales (Social Ads), Google Analytics, Tag Manager y certificación oficial, Google Adwords (Google Ads), Microsoft Advertising (Bing Ads) y certificaciones de la Fundación UNED.

Trabajadores en Activo **490 € (100% Bonificable)**

Curso 100% bonificable a través de la [FUNDAE](#) (antigua F. Tripartita). El curso es abonado por la empresa, para su trabajador, mediante créditos formativos.

Al formalizar la matrícula, puede seleccionar que la Fundación UNED se haga cargo, en nombre de su empresa, de la tramitación de la bonificación en la FUNDAE. Esta gestión supone un incremento de un 10% de la matrícula, importe que también será bonificado como coste del curso.

Más información: gestion.bonificaciones@fundacion.uned.es

MATRÍCULA E INSCRIPCIÓN

Próxima edición:

21/02/2022 – 24/06/2022 (matrícula hasta 14/02/2022)

Inscripción

Podrás formalizar tu matrícula vía telemática en la página web del curso www.cursocommunityfuned.com o bien en la página oficial de la Fundación UNED www.fundacion.uned.es.

Información Académica (10-14h L-V)

Tel. 91 169 70 97 | mariana.blazquez@cursocommunityfuned.com
www.cursocommunityfuned.com

Información Matrícula Fundación UNED

Tel. 91 386 72 76 | www.fundacion.uned.es

[VISITA LA WEB DEL CURSO](#)

[MATRÍCULA ONLINE](#)



Fundación Uned