

¡GAMIFICA! EL PODER DEL JUEGO PARA TRANSFORMAR BIBLIOTECAS

2ª edición

#bibliogamifica2AAB



DIRECCIÓN: Soledad Nuevo Ábalos. Asociación Andaluza de Bibliotecarios.

DOCENTE: Ana Ordás García. Experta en Gamificación y Bibliotecas.

FECHAS: del 22 de enero al 19 de febrero de 2018.

NÚMERO DE PLAZAS: 30.

HORAS DE CURSO: 40 horas.

DURACIÓN: un mes.

NÚMERO DE HORAS CERTIFICADAS: 40 horas.

COLECTIVO: Personal de bibliotecas, Archivos y Centros de Documentación que quieran innovar en la forma de conectar y relacionarse con los usuarios.

REQUISITOS: Conocimiento de informática a nivel de usuario y acceso a internet y cuenta de correo electrónico. La formación se realizará a través de la plataforma Moodle de la AAB.

NECESIDADES A CUBRIR: Estamos rodeados de tantas opciones y estímulos que es muy difícil para las bibliotecas que la ciudadanía participe y se comprometa. El último estudio de personas no usuarias de bibliotecas reflejaba que el 45% de la población de más de 14 años hacía más de un año que no había ido a la biblioteca, o no había ido nunca. Por otro lado, la generalización de internet y la web 2.0 ha supuesto en la última década un cambio en la relación con los usuarios y por tanto un cambio en la comunicación, donde se busca captar la atención e influenciar para cambiar comportamientos. Necesitamos conocer las herramientas para emocionar a los usuarios y conectar con ellos para que se sientan motivados a acercarse a los espacios físicos y virtuales de la biblioteca.

OBJETIVOS: Según el diseñador de juegos Jesse Schell «un juego es una actividad para resolver problemas desde una aproximación lúdica» y de eso trata el curso, de ponerse las gafas lúdicas para enfocar los problemas que nos encontramos en las bibliotecas desde otro punto de vista.

Identificaremos y analizaremos los elementos de los juegos que consiguen crear entornos que motivan a las personas a participar y comprometerse; que consiguen fomentar el aprendizaje.

La diversión, las motivaciones, las emociones, los tipos de jugadores, la narrativa, los mecanismos de los juegos, son aspectos que se estudiarán y que nos ayudarán a descubrir el poder del juego para llegar a las personas.

También se ofrecerá un marco de referencia donde definir y desarrollar experiencias positivas y significativas en el usuario.

CONTENIDO Y MÓDULOS TEMÁTICOS:

1. PENSAMIENTO LÚDICO
 - a. Entender los juegos
 - b. Introducción a la gamificación
 - c. Motivación y comportamiento
2. COMPONENTES DE LOS JUEGOS
 - a. Tipos de jugadores
 - b. Elementos de los juegos
 - c. Dinámicas y mecánicas
3. APLICACIÓN
 - a. Cómo interactúan las bibliotecas con los juegos
 - b. Por qué gamificar en bibliotecas
 - c. Tendencias en bibliotecas
4. DISEÑO
 - a. Pasos para gamificar
 - b. Riesgos
 - c. Ejemplos reales del uso del juego y la gamificación

DURACIÓN Y MODALIDAD: La duración total del curso serán 40 horas. La modalidad será no presencial.

TEMPORALIZACIÓN: La acción formativa se desarrollará en el plazo de 4 semanas.

METODOLOGÍA: Este curso se desarrolla bajo una metodología abierta, participativa y de exploración personal a través de plataforma formativa Moodle.

EVALUACIÓN: Se evaluará el grado de seguimiento y participación de los alumnos durante el desarrollo del curso on-line, según los criterios establecidos a tal efecto por los profesores/directores. La evaluación por tanto se dividirá entre evaluación entre inicial, formativa y sumativa.

MATRÍCULA Y ADMISIÓN: La admisión se realizará por riguroso orden de ingreso y envío al correo electrónico de la AAB (aab@aab.es) copia del resguardo bancario y ficha de inscripción. El coste de la matrícula será de 70 euros y de 60 euros para los socios de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios. El ingreso de la matrícula debe efectuarse en la cuenta corriente de UNICAJA nº ES34 2103 0147 32 0030000915, de la AAB. A posteriori la AAB se pondrá en contacto vía email con todos los inscritos para facilitarles las pautas técnicas y de utilización de la plataforma de formación.

FECHA DE INSCRIPCIÓN: Desde el 15 de diciembre de 2017 al 19 de enero de 2018.

FICHA DE INSCRIPCIÓN:

Nombre del curso:

Nombre y apellidos:

DNI:

Dirección:

CP:

Localidad:

Provincia:

Correo electrónico:

Teléfono fijo:

Teléfono móvil:

Socio AAB: si o no.

ASOCIACIÓN ANDALUZA DE BIBLIOTECARIOS

C/ Ollerías, 45-47, 3º D.

C.P. 29012. Málaga

Tel y Fax: 952 21 31 88

Correo-e: aab@aab.es



ASOCIACIÓN ANDALUZA
DE BIBLIOTECARIOS



ANA ORDÁS GARCÍA

Ha trabajado durante más de 20 años en bibliotecas y empresas del sector como Baratz y Odilo, por lo que posee un profundo conocimiento del mercado de la Información y Documentación en España y de los diferentes modelos de gestión de bibliotecas físicas y digitales. Experta en gamificación, ayuda a las bibliotecas que buscan nuevas vías de conectar con los usuarios a desarrollar actividades lúdicas y proyectos gamificados. Ana Ordás, es una apasionada de la Web 2.0 y del Marketing Digital y gestiona Redes Sociales de organizaciones del sector que buscan conectar con sus clientes. Escribe en su blog anaordas.com y colabora en BiblogTecarios.