



Gamificación [motivar jugando /

Teixes, Ferran

Editorial UOC,
2015

Monografía

Este libro pretende ser una introducción a la gamificación para aquellas personas que quieran saber qué es y para qué sirve. Se ha dividido el texto en cuatro partes diferenciadas. En la primera parte se explica en qué consiste y en qué se basa, haciendo un hincapié especial en los fundamentos psicológicos de un buen sistema de gamificación. En la segunda, se explica la relación que tiene con los juegos, cuáles pueden ser sus elementos principales y los tipos de jugadores. La tercera se centra en explicar cómo se puede diseñar un sistema gamificado y qué debe tenerse en cuenta. En la cuarta, se tratan las aplicaciones concretas de la gamificación en el mundo de la empresa, la educación, la salud, la gestión pública e, incluso, en la vida cotidiana. Al final del libro el lector encontrará una bibliografía y fuentes adicionales por si desea profundizar en alguno o algunos de los aspectos introducidos en el libro

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:38443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMTc5NzQyOTM>

Título: Gamificación Recurso electrónico] motivar jugando Ferran Teixes

Edición: 1ª ed. en lengua castellana

Editorial: Barcelona Editorial UOC 2015

Descripción física: 128 p. il., gráf

Mención de serie: Tic.cer 64

Bibliografía: Bibliografía: p. 125-128

Copyright/Depósito Legal: B 18314-2015 Oficina Depósito Legal Barcelona

ISBN: 9788490649152 9788490648568

Punto acceso adicional serie-Título: Tic.cer 64

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es

