

**E**  **celencia**  
Que hace la diferencia



**UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Educación de Calidad al alcance de todos

# Ambientes Virtuales 3D

## Estrategia de Gamificación

**Mg. Sc. Juan Carlos Quinche.**

# Retos

- Level 0. Conceptualización “Gamificación”
- Level 1. Ambientes 3D
- Level 2. Proyecciones
- Game Over. Preguntas

# Level 0.



- Facilitan la Autonomía.
- El descubrimiento
- Adquisición de Hábitos.

¿Por qué?

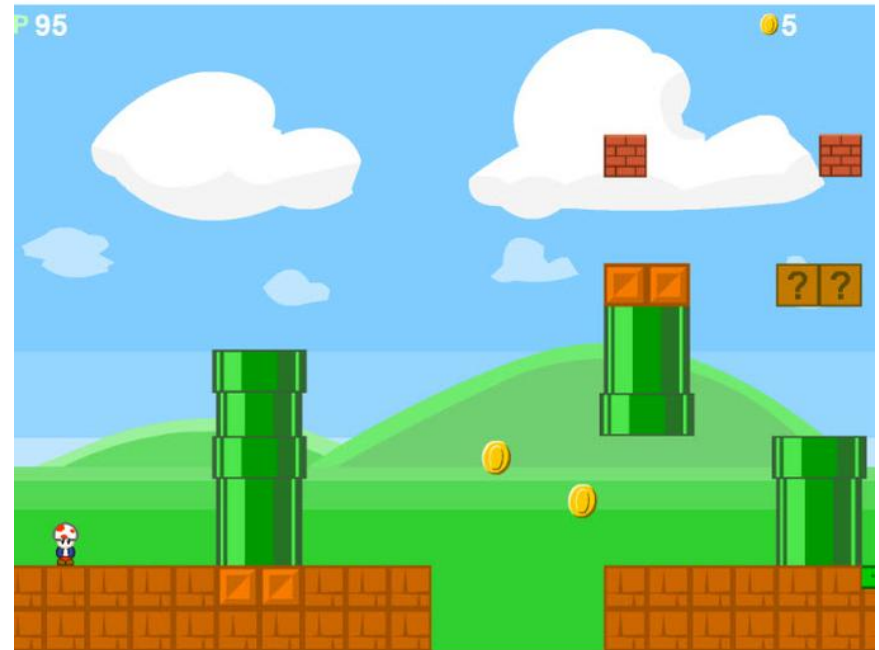
Predisposición al Juego.

# Level 0.

- ¿Qué tienen los juegos?, ¿Qué desarrollan en el participante?

## Competencias como:

- Persistencia.
- Anticipan resultados
- Prestan atención a los detalles
- Resuelven problemas.



# Level 0.

## Gamificación



- puntos, medallas, barras de progreso, metas, exploración.
- Incentivar el uso de un servicio o aplicación.
- Ayudar a los usuarios a lograr ciertos objetivos.

## Juegos Serios



Learning Games: Los 33

Adver Games: Tu crucigrama

Subver Games: Cooking Mama



# Level 1.

Ambientes 3D



# Level 2.



**Angry Birds Playground  
Finlandia  
U. Helsinki**



# GAME OVER



[Jquinche@uniminuto.edu](mailto:Jquinche@uniminuto.edu)  
Skype: Juan.carlos.quinche  
Twitter: @juank005