



Gamificant la universitat: amb l'ensenyament superior sí que s'hi juga

a càrrec de *Sergi Robles i Adrián Sánchez*

La gamificació és una bona eina per augmentar els resultats en l'aprenentatge, sobretot pel que fa a la motivació dels estudiants. Per aquest motiu, en els últims anys, s'ha notat un interès creixent en l'aplicació dels processos de gamificació en l'ensenyament superior.

L'objectiu principal d'aquest taller és introduir el concepte de gamificació i donar indicacions pràctiques sobre com pot utilitzar-se en la docència universitària, ja sigui en una assignatura particular o en uns estudis en general.

Atreveix-te a obrir la caixa de la gamificació en l'ensenyament superior!



Sergi Robles: Doctor enginyer en Informàtica (UAB, 2002). Professor del Departament d'Enginyeria de la Informació i de les Comunicacions de la UAB. Cap del grup SeNDA de recerca en Seguretat de Xarxes i Aplicacions Distribuïdes, i coordinador del Grup d'Innovació Docent en Gamificació.

Adrián Sánchez: Doctor enginyer en Informàtica (UAB, 2017). Tècnic de Suport del

Dia: dimecres 13 de juny del 2018

Horari: de 10 a 13 hores

Lloc: 55.003 (edifici Tànger - campus Poblenou)

Idioma: català

Inscriu-te al XVI WORKSHOP

Més informació: clik.formacio@upf.edu