



CHOCOLATE

Temática: Influencia y persuasión

01. Descripción general

Tras llevar un tiempo trabajando en una fábrica de chocolate de la cual su familia es propietaria, Markus es enviado a Sudamérica para que conozca las plantaciones de cacao que surten a su empresa. Allí conoce a Olivia, una activista que lucha por implantar el Comercio Justo, quien le descubrirá los secretos de la influencia y la persuasión.

A partir de ese momento, ambos construirán un camino juntos en el que deberán influir a importantes personas de su entorno para alcanzar grandes objetivos.

02. Objetivos

Jugando a Chocolate, consigues los siguientes objetivos:

- Descubre los secretos de la influencia y la persuasión.
- Aprende a construir mensajes persuasivos.
- Practica estrategias de influencia y persuasión.



03. Contenido

El contenido del curso se basa en las siguientes lecciones:

- Persuasión eficaz.
- Principio de conexión.
- Principio de poder y principio de consistencia.
- Principio de consenso y principio de deuda.
- Principio de contraste y principio de escasez.



04. Método de aprendizaje

Echo es un programa de formación basado en la metodología *game-based learning*:

- Aplicable y práctico.
- Revolucionario e impactante.
- Adictivo e innovador.
- Aprendizaje experiencial.
- Flexible, rápido y fácil de realizar.
- Divertido y ameno.
- Único.

La metodología *game-based learning* desarrollada por Gamelearn combina estos 3 elementos:

- 01. Contenidos de calidad** con un enfoque eminentemente práctico, útil y directamente aplicable al puesto de trabajo.
 - 02. Técnicas de gamification** como el *storytelling*, *rankings*, niveles o *badges* para convertir el aprendizaje en una experiencia diferente y divertida con el objetivo de generar *engagement* en el alumno.
 - 03. Ejercicios prácticos** para que el alumno practique en un entorno seguro y sin estrés, al mismo tiempo que recibe *feedback* con áreas de mejora.
-



05. Sistema de evaluación

Gracias a los simuladores del juego, Chocolate consigue un aprendizaje efectivo a través de la práctica de las principales habilidades y competencias relacionadas con los principios de la influencia y la persuasión.

El programa del curso te enseña a usar los principios de la persuasión y ese uso será puntuado en cada decisión que tomes durante los cuatro casos prácticos del juego.

Además, tendrás que leer las lecciones del juego y hacer los respectivos tests que medirán el conocimiento adquirido en ellas.

Debes tener en cuenta que no podrás avanzar en el juego sin haber leído las lecciones y realizar los tests. De igual forma, no podrás progresar en el juego sin haber superado el nivel anterior.



06. Cómo jugar

Botones principales:

01. Smartphone: consulta la información relacionada con el curso en el botón “teléfono”.

- **Pistas:** información importante que necesitarás para avanzar en la aventura.
- **Bloc de notas:**
 - **Lecciones:** para ver las lecciones que has leído y que se guardarán aquí.
 - **Modelo:** para consultar el modelo teórico.
 - **Documentos de consulta:** para acceder a otros documentos relevantes.
 - **Apuntes:** para ver resultados.
- **Competencias:** para conocer tu progreso en las diferentes competencias del juego.
- **Ranking:** donde se compara tu desempeño con el resto de alumnos de tu clase.

02. Mapa: utiliza el mapa para moverte entre los diferentes escenarios.

03. Mochila: en tu mochila se mostrará el inventario de los objetos que hayas ido recogiendo a lo largo del juego.



04. Opciones: modifica diferentes parámetros del juego para personalizar tu experiencia.

- **Idiomas:** cambia el idioma del juego.
- **Calidad:** reduce o mejora la calidad de los gráficos del juego, adecuándolos a la potencia de tu dispositivo.
- **Audio:** activa o desactiva los sonidos del juego.
- **Salir:** termina tu sesión y te devuelve al catálogo. Puedes volver a jugar cuando quieras.

05. Finalizar nivel: una vez hayas completado todos los pasos obligatorios en cada nivel, el juego te mostrará un botón "siguiente nivel". Cuando hayas terminado de hacer todo lo que quieras en el nivel en el que estás, utiliza este botón para pasar de nivel.

Indicadores:

En la parte superior izquierda de la pantalla podrás ver los indicadores: marcadores numéricos que muestran tu progreso en el juego.

Objetivos:

Avanza en el juego pulsando sobre objetos y personajes. Déjate llevar por la historia o sigue los objetivos que debes conseguir y que se mostrarán en la parte inferior izquierda de tu pantalla.



07. Soporte y tutorías

Puedes utilizar el botón ayuda si tienes cualquier tipo de duda:

- **Asistencia técnica y soporte** pedagógico, online, a través del portal del alumno, accesible por email (link a zendesk) y desde la formación.
- **F.A.Q:** relación de preguntas frecuentes sobre la formación.

