Diplomado

Gamificación en la Empresa



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Gamificación en la Empresa

Modalidad: **Online**
Duración: **2 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **125 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-empresa**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.





Esta capacitación hace que los profesionales de este campo aumenten su capacidad de éxito, lo que revierte, en una mejor praxis y actuación que repercutirá directamente en el tratamiento educativo, en la mejora del sistema educativo y en el beneficio social para toda la comunidad"

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de preparación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El programa de este diplomado permitirá dominar dos de las tendencias del momento: la gamificación y la transformación digital, tanto para alumnos provenientes del mundo empresarial como del mundo educativo. Entendemos además que la gamificación queda definida como acción y por ello este programa no sólo será realizado por profesionales que han diseñado y puesto en práctica con éxito gamificaciones y ludificaciones en empresas, grupos humanos y alumnos reales, resolviendo problemas actuales en empresas, aulas y colegios reales, sino que se integra a los alumnos en una gamificación, para que estos descubran en primera persona lo que significa aprender en un entorno gamificado. Además, los módulos de recursos digitales les permitirán liderar la transformación educativa en sus centros.

Si pertenece al mundo de la empresa, este programa le será útil para diseñar y aplicar iniciativas gamificadoras en departamentos como recursos humanos, marketing o ventas. Si viene del mundo educativo, le permitirá liderar la innovación educativa, al dominar dos de sus principales puntos: la implantación digital y la gamificación. Aprenderán también a diseñar juegos y gamificaciones susceptibles de ser comercializados. Todos multiplicarán así sus oportunidades de promoción y el desarrollo de su marca personal.

Este **Diplomado en Gamificación en la Empresa** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas del son:

- Desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en gamificación empresarial sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Novedades sobre la aplicación de la gamificación a nivel empresarial
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Actualiza tus conocimientos a través del programa de Diplomado en Gamificación en la Empresa”

Este Diplomadopuede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en gamificación en la empresa, obtendrás un título de Diplomado por la institución educativa de TECH Universidad Tecnológica”

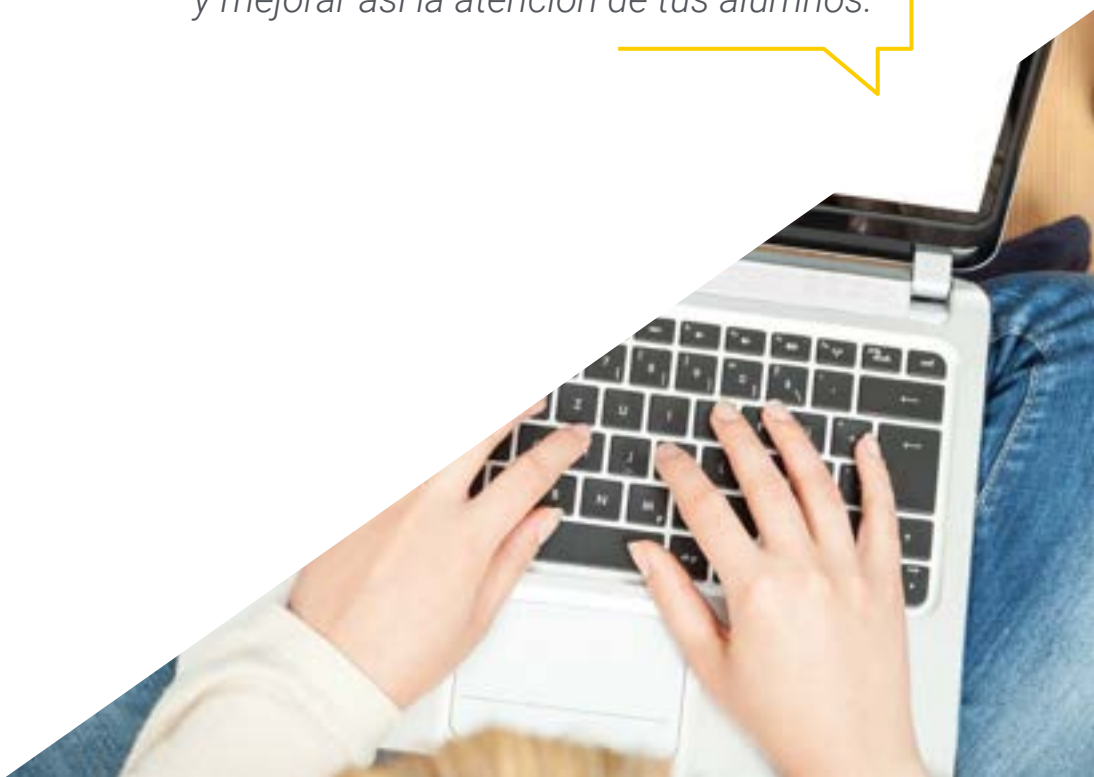
Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este diplomado.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en gamificación en la empresa y mejorar así la atención de tus alumnos.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de la gamificación en la empresa que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el aprendizaje basado en problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del diplomado. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la gamificación empresarial y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El Diplomado en Gamificación en la Empresa está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con niños, adolescentes y adultos tanto a nivel educativo como empresarial.





Este Diplomado está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en gamificación empresarial con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de estos alumnos"

Objetivos generales

- Identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en gamificación y recursos digitales
- Diseñar sus propias gamificaciones y juegos, tanto a nivel particular como comercial
- Seleccionar los juegos utilizables en ABJ en virtud de nuestras necesidades y objetivos
- Aplicar estrategias de gamificación en entornos empresariales
- Aplicar estrategias de gamificación en entornos académicos
- Gestionar equipos a través de gamificaciones
- Liderar la transición digital en sus centros
- Identificar los elementos de la nueva escuela digital
- Transformar sus clases para adaptarse el nuevo paradigma educativo
- Completar un portfolio de innovaciones en gamificación, ABJ y recursos digitales



Objetivos especificos

- Saber el significado del término gamificar y diferenciarlo de otros procesos
- Analizar los diferentes modelos de comportamiento en relación a la gamificación
- Conocer la historia y evolución del juego
- Estudiar los diferentes los tipos de gamificación
- Conocer qué son las mecánicas de juego y cómo utilizarlas a nuestro favor
- Conocer las divisiones temporales que secuencian los momentos del juego
- Analizar el concepto de azar, su utilidad y mecánicas que lo generan
- Identificar las características de los distintos juegos de tablero
- Valorar la aportación de cada elemento a la experiencia ludificadora
- Seleccionar tipos de juegos según nuestras necesidades
- Diferenciar entre los distintos tipos de juegos
- Definir el concepto y la historia de los juegos de rol
- Identificar los elementos del juego de rol
- Diferenciar juego de rol y RPG
- Reflexionar sobre la importancia del storytelling en los juegos de rol
- Conocer la historia de los videojuegos
- Identificar juegos y apps educativos
- Elegir entre juegos competitivos y juegos colaborativos según nuestros objetivos
- Describir los principales juegos de tablero
- Explicar los principales juegos de cartas, rol y dados
- Evaluar la aplicación en ABJ de los principales juegos de cartas, rol y dados
- Definir los principales videojuegos con aplicación educativa
- Evaluar su aplicación en ABJ
- Explicar las principales características de la gamificación en la empresa
- Descubrir qué puede hacer la gamificación en el sector de las ventas de una empresa
- Analizar estrategias de gamificación aplicadas al marketing empresarial

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de la gamificación en el ámbito empresarial”

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en gamificación, que vierten en esta especialización la experiencia de su trabajo. Además, participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de la gamificación en la empresa”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

- Apple Distinguished Educator
- Licenciado en Historia
- Jefe de Estudios en Colegio JABY, Especialista en Gamificación, Flipped Classroom y Transición Digital
- Autor de la gamificación estructural "Las Guerras Clío" y las ABJ "La flecha del tiempo", "La Corte de los Milagros" o "La Guerra que pondría fin a todas las guerras"



D. Albiol Martín, Antonio

- Máster en Educación y Tecnologías de la Información y de la Comunicación por la UOC
- Máster en Estudios Literarios, Licenciado en Filosofía y Letras
- Responsable de CuriosiTIC: Programa de Integración de las TIC en el aula del Colegio JABY

Profesores

D. De la Serna, Juan Moisés

- Doctor en Psicología, Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento
- Director de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias y divulgador científico
- Diplomado en Relaciones Laborales
- Especialista Universitario en Hipnosis Clínica
- Experto Universitario en Metodología Didáctica

D. Fuster García, Carlos

- Doctor en Didácticas Específicas, en la especialidad de Ciencias Sociales
- Licenciado en Historia por la Universitat de València
- Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria y Máster en Investigación en Didácticas Específicas por la misma institución

Dña. Gallego Manzanares, Verónica

- Estudiante Máster para la Formación del Profesorado con especialidad en Historia, Geografía e Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid. Máster en Historia de la Monarquía Hispánica. Universidad Complutense de Madrid. Historia por la Universidad Complutense de Madrid
- Congreso IV Encuentro de Jóvenes Investigadores en Historia Moderna del CSIC. Congreso celebrado el 6 y 7 de julio de 2017 organizado conjuntamente por la Universitat Autònoma de Barcelona y la Universitat de Barcelona. Ponencia: "Catalina de Zúñiga y Sandoval, un nuevo papel para las virreinas en la corte napolitana a principios del siglo XVII"
- VI Seminario Internacional del departamento de Historia Moderna de la Universidad Complutense de Madrid "Formas de construcción y presentación del discurso histórico". Curso 2016
- I Seminario Interdisciplinar: "Culturas, políticas y espacios de convivencia en la Edad Moderna", celebrado el 30 de enero y el 1 de febrero de 2012 en la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad Complutense de Madrid

D. Herrero González, Jesús

- Graduado en Psicología
- Máster en educación, trabaja para DEVIR (principal empresa española de juegos de mesa y rol) y la cadena de Hobby y Jugueterías POLY
- Experto en juegos y gamificación

D. Illán, Raúl

- Licenciado en ADE con especialidad en Dirección Financiera (UCM)
- Cursando Grado en Derecho y Grado en Psicología (UNED)
- Congreso Internacional de Mindfulness en las Organizaciones y Empresas (UNED). El Estrés y Ansiedad: cómo reducir su impacto (UNED). Inteligencia Aplicada (UNED). Investigación Científica del delito (UNED). Bolsa y Mercados Financieros (Bolsa de Madrid). Financial Advisor Training (Credit Suisse Private Banking)
- Coaching Empresarial (Gesem RRHH)

Dña. López Gómez, Virginia

- Cofundandora del Equipo Tablentos, especializado en formación sobre actividades de enseñanza-aprendizaje con recursos digitales
- Formadora de docentes para la Comunidad de Madrid y la Junta de Andalucía en cursos de ABP, Creación de RRDD Gamificación o TIC
- Licenciada en Documentación

D. Martín Centeno, Óscar

- Presidente del Consejo de Directores de Educación Infantil, Primaria y Especial de la Comunidad de Madrid
- Director del Centro de Educación Infantil, Primaria y Secundaria Santo Domingo en Algete, Madrid
- Autor premiado, con obras como Manual de creación literaria en la era de Internet y Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías
- Formador de docentes de la Comunidad de Madrid en cursos sobre TIC en el aula
- Recursos Digitales o animación a la lectura en la era digital

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos, universidades y empresas del territorio nacional, conscientes de la relevancia de la actualidad de la educación para poder intervenir en la preparación y acompañamiento de los alumnos o para aplicar estrategias en el mundo empresarial, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Este Diplomado en Gamificación en la Empresa contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Gamificación en la empresa. RR.HH., marketing, ventas

1.1. Gamificación en la empresa

1.1.1. ¿Por qué gamificar en la empresa?
1.1.2. Superpoderes de la gamificación (+)
1.1.3. Krytonita de la gamificación (-)

1.2. Aumentar nuestras ventas ¿para eso nació la gamificación empresarial, no?

1.3. Marketing el arte del deseo

1.3.1. ¿Qué me cuentas?: comunicación
1.3.2. ¡Quiero un like!: redes sociales

1.4. Recursos humanos Gamificados

1.4.1. ¡Lo vales!: atención, gestión y retención de talento
1.4.2. ¡Así somos!: consolidación de la cultura empresa
1.4.3. ¡Participo!: motivación y cumplimiento con la burocracia interna

1.5. Y por qué no… ¡Acreedores!





Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: el Relearning.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el New England Journal of Medicine.





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.



Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



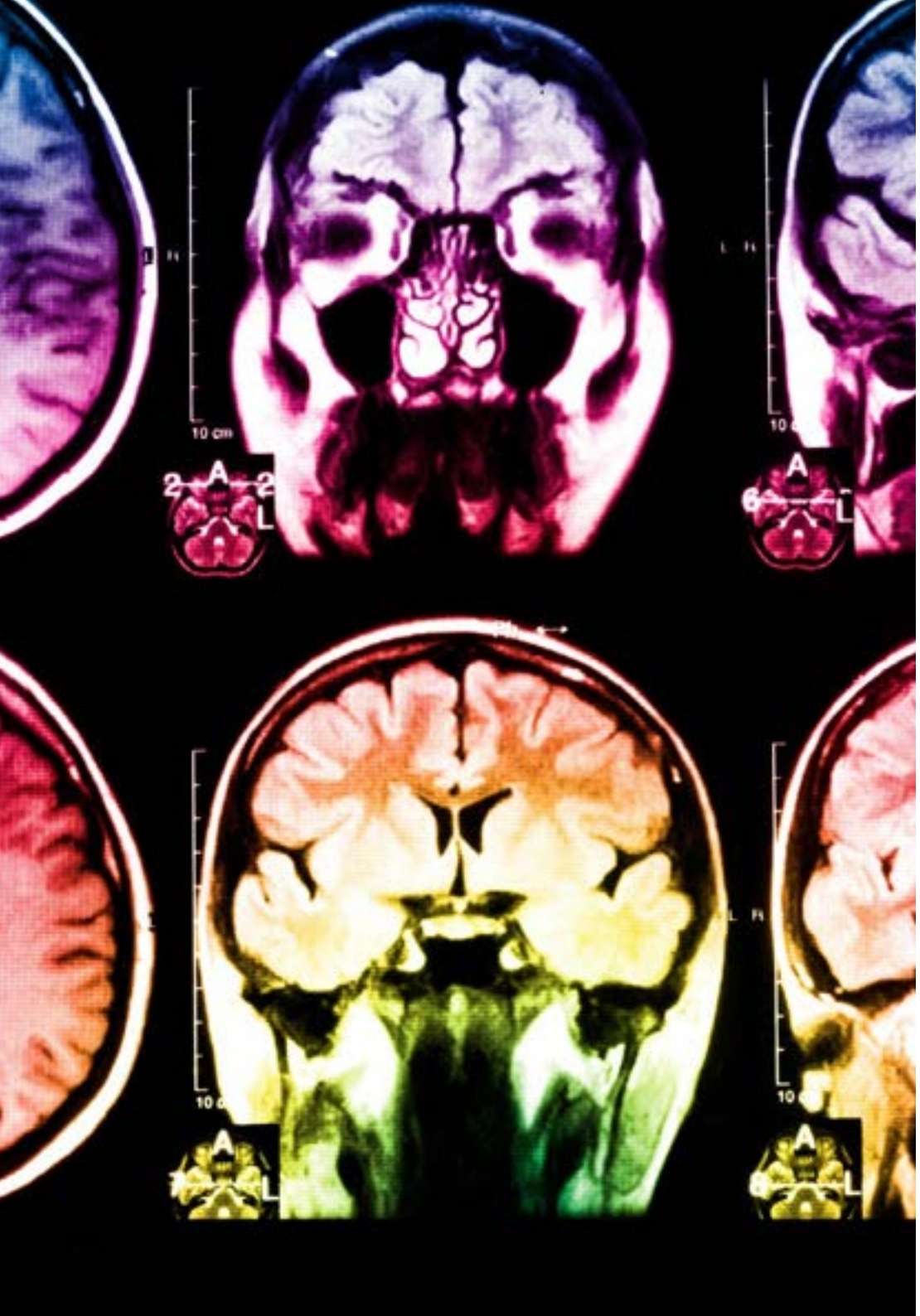
Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.





Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los educadores especialistas que van a impartir el programa universitario, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.

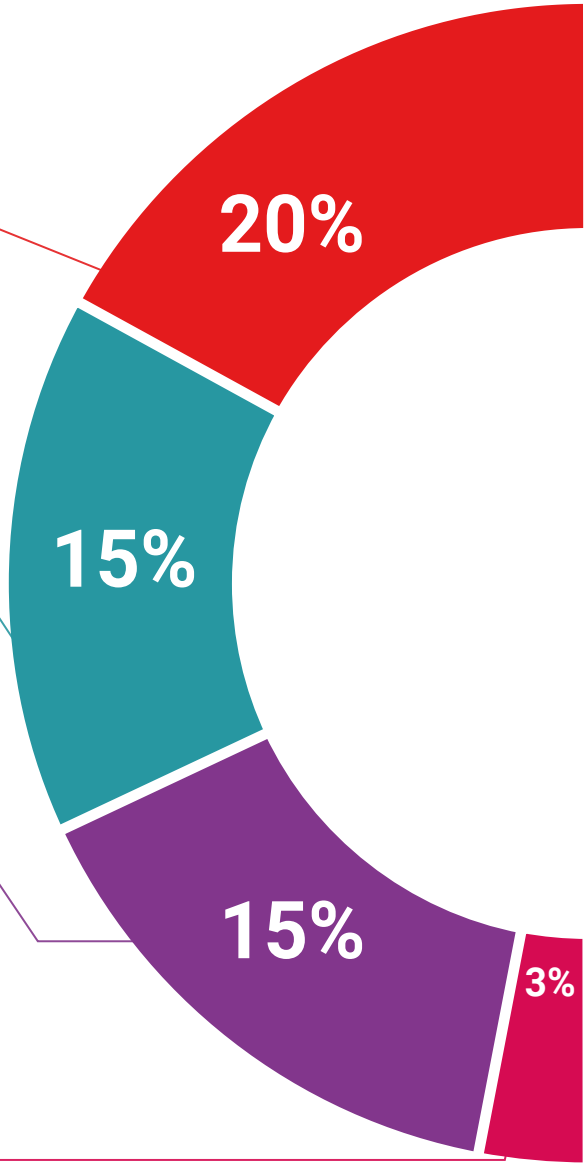
Resúmenes interactivos

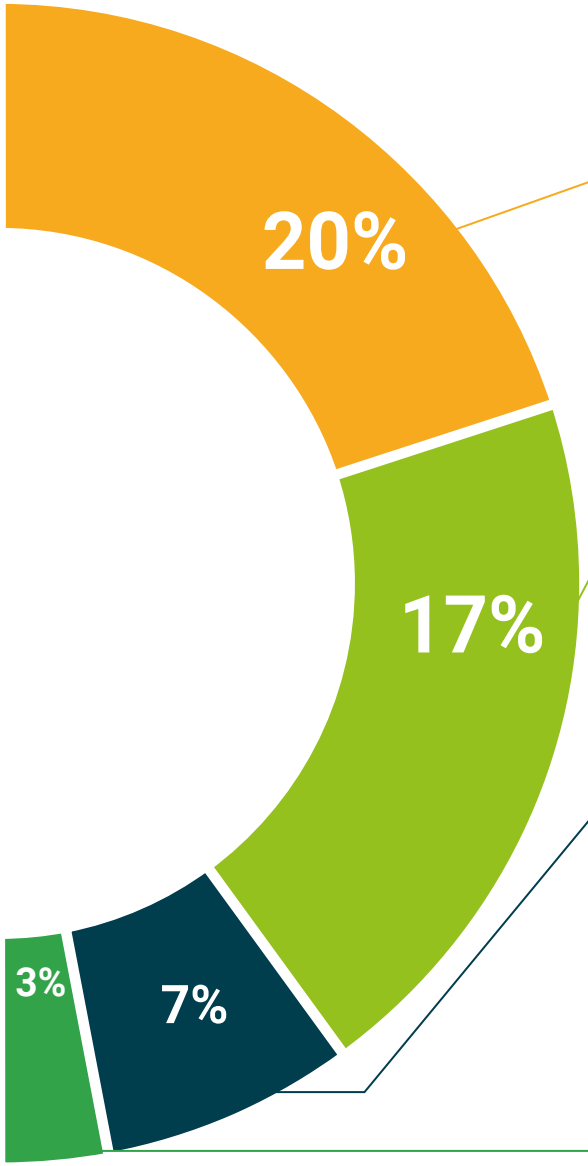
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

06

Titulación

El Diplomado en Gamificación en la Empresa garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH - Universidad Tecnológica.





Supera con éxito esta capacitación y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado** en **Gamificación en la Empresa** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado en Gamificación en la Empresa** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Gamificación en la Empresa**

N.º Horas Oficiales: **125**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Gamificación en la Empresa

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 125 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado
Gamificación en la Empresa

Modalidad: **Online**

Duración: **2 meses**

Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **125 h.**

Diplomado

Gamificación en la Empresa



tech universidad tecnológica