

Diplomado

Gamificación y Gestión
de Equipos



tech
universidad



Diplomado

Gamificación y Gestión de Equipos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-gestion-equipos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La rutina y la falta de alicientes en el entorno laboral tienden a hacer decaer los ánimos de los trabajadores, disminuyendo así su rendimiento. Este problema se da, especialmente, en aquellos departamentos donde los empleados realizan sus funciones de forma completamente individual y solitaria. Por ello, el desarrollo de acciones específicas que realcen el compromiso del personal de manera dinámica y atractiva cobra especial importancia, una solución que TECH brinda con este programa. La titulación aporta las claves para competiciones y concursos en equipos en el ámbito laboral a través de la Gamificación en un formato 100% online donde el alumno será el dueño de su propio aprendizaje.



“

Gracias a este Diplomado, verás cómo tu empresa llega a niveles de productividad insospechados a través de concursos y competencias de equipos”

La ausencia de objetivos claramente definidos para los trabajadores puede mermar el rendimiento de la empresa, de acuerdo con varios estudios. Afortunadamente, las nuevas tecnologías proporcionan soluciones para darle la vuelta a la situación, especialmente con mecánicas de juegos. A través de la Gamificación, el personal de una compañía puede volver a recuperar su motivación mediante el establecimiento de metas, las cuales se alcanzan con puntos cosechados en concursos o competiciones.

Se trata, de hecho, de una excelente técnica para fomentar la cultura de equipo, ya que lo idóneo es que dichas competiciones se organicen en grupos, aumentando la interacción entre compañeros. Bajo este contexto surge este Diplomado de TECH, que brindará una alta preparación en estas técnicas gamificadoras de las que se han reportado que han logrado hasta un 20% más de ventas en diferentes compañías. Lo mejor es que son estrategias perfectamente aplicables independientemente de la naturaleza de las tareas del empleado, sumando sinergias con otros trabajadores de funciones similares.

Con un formato con todas las flexibilidades que el alumno pueda imaginar, para cursar esta amplia capacitación solo se requiere una conexión a internet. Únicamente con eso, un mundo de posibilidades se abrirá ante los estudiantes, que accederán al mayor Campus Virtual sobre esta materia. De hecho, en él dispondrán de una completa biblioteca de recursos digitales que tendrán la ocasión de explorar sin límites.

Este **Diplomado en Gamificación y Gestión de Equipos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación y gestión de equipos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Matricúlate ahora para implantar mecánicas de juegos en tu zona de trabajo que cambien para siempre el monótono día a día"

“

Accede a la mayor biblioteca digital de recursos en este campo para perfeccionar tus conocimientos sobre gestión de equipos a través de técnicas gamificadoras”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra 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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Analiza casos reales de juegos de equipo desarrollados en el ámbito profesional que dieron grandes beneficios a las empresas.

Mejora drásticamente el ambiente laboral de tu empresa con este Diplomado.



02 Objetivos

El gran objetivo que persigue este programa es el dominio de la gestión de competencias y concursos en equipo conformados por el personal laboral, de cara a dinamizar su día a día a través de estrategias de Gamificación. Así, el Diplomado busca que los alumnos administren el entorno de trabajo de la manera más efectiva y funcional posible con mecánicas de juego innovadoras que, sin duda, les harán destacar.



“

La consecución de los objetivos propuestos lanzará tu carrera profesional, destacando en un campo de enorme demanda por parte de las empresas”



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 las 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 específicos

- ♦ Gestionar el entorno de trabajo de la manera más efectiva y funcional posible
- ♦ Adquirir estrategias para generar gamificaciones de calidad
- ♦ Transformar un panel de control en un escenario totalmente gamificado
- ♦ Trabajar con aplicaciones web y Apps para gestionar el desarrollo del trabajo en base a una gamificación
- ♦ Adquirir estrategias para el uso de diferentes elementos de Gamificación
- ♦ Elaborar tareas individuales y sus rúbricas
- ♦ Elaborar tareas colectivas y sus rúbricas



Transforma un panel de control en un escenario totalmente gamificado y cambia la vida de los trabajadores allá por donde vayas”

03

Dirección del curso

Para el diseño de este moderno programa, se ha incorporado a un equipo docente con una sólida trayectoria en el ámbito de la gestión y administración de equipos que será una referencia a seguir para los alumnos. En esta línea, este grupo de profesionales de naturaleza multidisciplinar ha destacado en la puesta en marcha de proyectos basados en la Gamificación tanto en entornos educativos como laborales. Sin duda, una carta de presentación inmejorable para este Diplomado.





“

Profesionales con experiencia en administración y gestión de equipos que han puesto en marcha exitosas estrategias gamificadoras conformará tu equipo docente”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Docente Especialista en Historia Contemporánea y TIC
- ♦ Jefe de Estudios en el Colegio JABY
- ♦ Educador Distinguido de Apple
- ♦ Profesor en la Universidad Complutense y la Universidad de Alcalá
- ♦ Licenciado en Filosofía, Letras e Historia por la Universidad de Alcalá
- ♦ Especialista en Gamificación, Flipped Classroom y Transición Digital
- ♦ Autor de los contenidos de Historia en el Proyecto Geniox por Oxford University Press



D. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordinador TIC en el Colegio JABY
- ♦ Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- ♦ Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- ♦ Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Estudios Literarios. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Educación y TIC, Especialidad en e-Learning. Universidad Oberta de Catalunya

Profesores

D. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicólogo Experto en Juegos y Gamificación
- ♦ Especialista en Devir
- ♦ Especialista en la cadena de Hobby y Jugueterías Poly
- ♦ Graduado en Psicología
- ♦ Máster en Educación
- ♦ Experto en Juegos y Gamificación

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Doctor en Didáctica de las Ciencias Sociales
- ♦ Doctor en Didácticas Específicas con Especialidad en Ciencias Sociales
- ♦ Profesor de Educación Secundaria y Universitario en diferentes instituciones de España
- ♦ Tutor de Prácticas del Grado de Maestro
- ♦ Colaborador del grupo de investigación GEA-CLÍO
- ♦ Licenciado en Historia por la Universidad de Valencia
- ♦ Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria
- ♦ Máster en Investigación en Didácticas Específicas
- ♦ Máster Propio en Cómic y Educación

D. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresarial en Gesem RR. HH
- ♦ Ponente de diversos congresos internacionales
- ♦ Licenciado en Administración de Empresas con especialidad en Dirección Financiera por la UCM
- ♦ Grado en Derecho
- ♦ Grado en Psicología



D. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Escritor y Conferenciante
- ♦ 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
- ♦ Director de documentales, propuestas educativas multimedia y piezas de videoarte para el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza o el Ayuntamiento de Málaga
- ♦ 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
- ♦ Master Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos
- ♦ Licenciado en Historia y Ciencias de la Música
- ♦ Diplomado en Magisterio Musical
- ♦ Premio Internacional Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras por su primer libro Espejos enfrentados
- ♦ Premio de Poesía Nicolás del Hierro por su segundo libro Las Cántigas del Diablo
- ♦ Premio Internacional Paul Beckett por su tercer libro Sucio tango del alma por la Fundación Valparaíso





Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- ♦ Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- ♦ Divulgador científico
- ♦ Doctor en Psicología
- ♦ Licenciado en Psicología. Universidad de Sevilla
- ♦ Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento. Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experto en Metodología Docente. Universidad de la Salle
- ♦ Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia. Universidad Nacional de Educación a Distancia - U.N.E.D.
- ♦ Diplomado en Graduado Social, Gestión de recursos humanos, Administración de personal. Universidad de Sevilla
- ♦ Experto en Dirección de Proyectos, Administración y gestión de empresas. Federación de Servicios U.G.T.
- ♦ Formador de Formadores. Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía



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

04

Estructura y contenido

TECH y el equipo docente han incorporado en el temario del Diplomado en Gamificación y Gestión de Equipos todo lo esencial para desenvolverse con garantías en este campo. Los contenidos examinarán en profundidad cómo se pueden gamificar las tareas laborales diarias, las posibilidades narrativas de este formato o las técnicas vanguardistas para el trabajo en equipo. Y, gracias a la metodología del Relearning, los estudiantes disfrutarán de una experiencia educativa de lo más natural que no tiene comparación con las titulaciones tradicionales.



“

*Obtén la experiencia educativa más natural
que hayas conocido en unos estudios”*

Módulo 1. Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

- 1.1. ¿Cómo se juega a esto?
 - 1.1.1. Conceptos generales
 - 1.1.2. Narrativa para una Gamificación conjunta
 - 1.1.3. Gestión gamificada de las tareas
 - 1.1.4. Seguimiento de las acciones
- 1.2. Aquí jugamos todos
 - 1.2.1. Motivación mediante retos conjuntos
 - 1.2.2. Itinerario de trabajo como viaje compartido
 - 1.2.3. Colaboración en la aldea digital
- 1.3. Nos hemos venido arriba
 - 1.3.1. Localizar a los nodos para motivar a toda la red
 - 1.3.2. Transformación de tareas repetitivas en retos estimulantes
 - 1.3.3. Transformación del entorno a través de acciones conjuntas
 - 1.3.4. Cómo hacer de la colaboración el triunfo de todos
 - 1.3.5. Posibilidades para convertir una tarea minúscula en una tarea transformadora
 - 1.3.6. Ámbitos informales: conversación dirigida mediante estrategias de gamificación
- 1.4. Hemos tenido una idea genial
 - 1.4.1. La historia evoluciona con la participación de todos
 - 1.4.2. La narrativa se convierte en nuestro diagrama de Gantt
 - 1.4.3. Gestión del trabajo mediante la gestión de la historia
- 1.5. Subiendo el marcador
 - 1.5.1. Insignias enfocadas a la gestión, no al premio
 - 1.5.2. Una carta de poder es una carta de responsabilidad
 - 1.5.3. Estrategias para establecer cauces que saquen partido a la autonomía de gestión
- 1.6. Acabo de pasar de pantalla
 - 1.6.1. Concepto de nivel dentro del trabajo conjunto
 - 1.6.2. Posibilidades de reparto de funciones en base a distintos niveles





- 1.7. Consejo de sabios
 - 1.7.1. Una comunidad que trabaja de forma cooperativa también aprende de forma cooperativa
 - 1.7.2. Cómo enlazar el conocimiento individual a partir de la narrativa conjunta
 - 1.7.3. Fórmulas para compartir el conocimiento, para enseñar de forma interna y para motivar a las personas clave
- 1.8. Este equipo funciona porque no nos parecemos en nada
 - 1.8.1. Roles de trabajo en base a los roles de juego
 - 1.8.2. Características de los diferentes roles en la narrativa compartida
 - 1.8.3. Personas que generan historias: giros en la narrativa a partir de aportaciones individuales
- 1.9. Los trucos del mago
 - 1.9.1. Transformación de un panel de control en un escenario gamificado
 - 1.9.2. Aplicaciones web y Apps para gestionar la gamificación
 - 1.9.3. Entornos virtuales y entornos físicos, relación y conexión entre ellos
- 1.10. Hagamos recuento
 - 1.10.1. Evaluación inicial: punto de partida para nuestra historia
 - 1.10.2. Evaluación procesual: evaluar el desarrollo de la narrativa para valorar el rendimiento y realizar ajustes
 - 1.10.3. Revisión de la efectividad de los procesos
 - 1.10.4. Revisión de los roles como fórmula para evaluar el trabajo individual
 - 1.10.5. Valoración de la conexión entre los diferentes participantes y su facilidad para hacer fluir los procesos
 - 1.10.6. Evaluación del cumplimiento del reto
 - 1.10.6.1. Asamblea final de evaluación
 - 1.10.6.2. Celebración conjunta de los retos conseguidos
 - 1.10.7. Resultados medibles
 - 1.10.7.1. Niveles
 - 1.10.7.2. Medallas
 - 1.10.7.3. Puntos

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos 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 alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
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.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

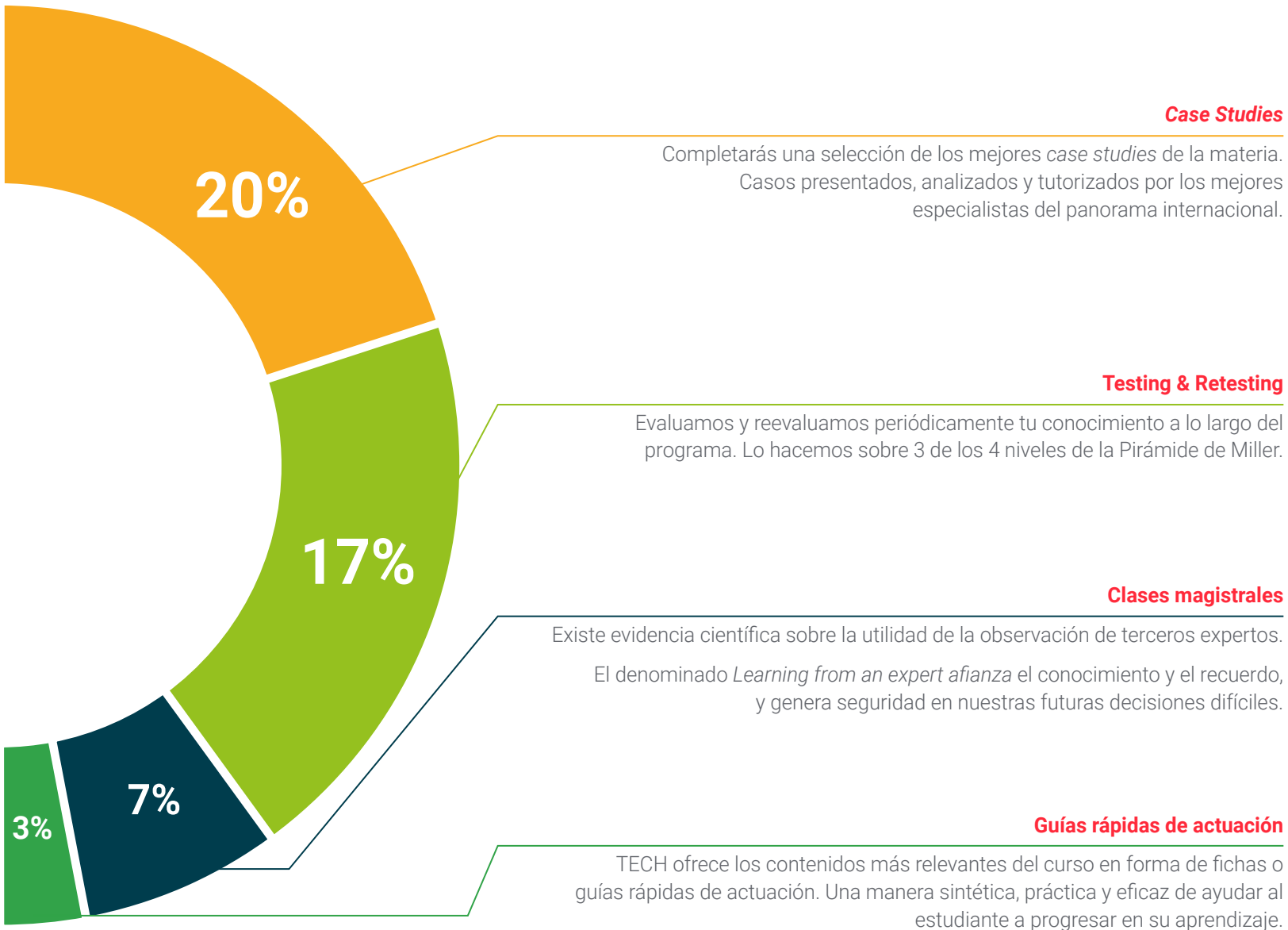
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



05

Titulación

El Diplomado en Gamificación y Gestión de Equipos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Gamificación y Gestión de Equipos** contiene el programa universitario 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** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** 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 y Gestión de Equipos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



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



Diplomado

Gamificación y Gestión de Equipos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Gamificación y Gestión
de Equipos



tech
universidad