

Diplomado

Gamificación en la Empresa





Diplomado Gamificación en la Empresa

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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. 18

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La mejora de la productividad en las empresas se encuentra estrechamente relacionada con el bienestar de los empleados. Un ambiente laboral dinámico facilita la consecución de los objetivos del personal, por lo que las técnicas que consigan que los trabajadores se enfrenten a sus tareas diarias de una forma más atractiva redundarán en beneficio de toda la compañía. No obstante, esto no resulta sencillo, pues se requiere una capacitación digital avanzada para estrategias realmente eficaces. TECH da respuesta a esta necesidad con esta titulación, que proporciona una alta preparación en procesos gamificadores para distintos departamentos de una empresa de la mano de expertos en este campo. Todo con un formato online para cursarlo al ritmo que el alumno considere conveniente.



“

Gracias a este Diplomado, las jornadas rutinarias de la oficina pasarán a ser días de diversión mientras se incrementa la productividad”

Uno de los principales motivos por los que un empleado decide abandonar su puesto de trabajo es la monotonía de la rutina, sintiéndose muy poco realizado profesionalmente. No obstante, también existe el caso de trabajadores que optan por mantenerse en su cargo, pero terminan rindiendo por debajo de su potencial por las mismas razones. Ante esta problemática, contar con estrategias disruptivas que pongan fin al aburrimiento y lancen la motivación del personal, más que una opción, se convierte en una obligación para la empresa de cara a recuperar un funcionamiento óptimo.

Es en este punto donde entra en escena la Gamificación, que ya ha irrumpido en los espacios educativos para cambiar las reglas de juego en el aprendizaje y que se encuentra ganando enteros en el sector empresarial y organizacional. Apostando por un formato lúdico, los trabajadores realizarán sus labores habituales de manera innovadora. Así, un sistema de juegos basado en puntuaciones, rankings y recompensas hará que el trabajo se vuelva vibrante en la oficina.

Pero, para poner en práctica estas técnicas gamificadoras, es evidente que se requiere una preparación específica. Esto se debe a que esta transformación de la zona de actuación laboral se tiene que ejecutar sin menoscabar las funciones del personal durante la transición. Del mismo modo, una vez instaurados los juegos se debe velar por su correcto desarrollo para que no causen el efecto contrario y reduzcan la productividad.

El Diplomado en Gamificación en la Empresa aporta todas las claves al respecto, haciendo que los empleados sientan que con estas mecánicas su labor se reconoce públicamente, en lugar de pasar desapercibida. Contribuirá, además, a fomentar las interacciones entre compañeros. Este programa puede ser cursado con todas las facilidades imaginables dada su naturaleza online, por lo que una simple conexión a Internet es el único requisito imprescindible.

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

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación empresarial
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información educativa y 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



Destaca en una técnica de enorme proyección que ya se está aplicando en las grandes empresas"

“

Examina en profundidad casos reales de técnicas gamificadoras que han catapultado al éxito a numerosas empresas”

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.

Incrementa el bienestar de tus empleados o compañeros de trabajo con el reconocimiento público de su labor.

Especialízate en gestionar competiciones sanas entre los empleados mientras se dispara la productividad de la compañía.



02

Objetivos

Este Diplomado se propone convertir a las empresas en entornos divertidos donde el trabajo se realiza de modo aún más eficaz. La titulación dotará a los alumnos de los componentes esenciales para trasladar la Gamificación al ámbito profesional con resultados óptimos. Lo hará siempre con una perspectiva global e integral para que con estos conocimientos adquiridos los estudiantes puedan hacer frente a todos los retos que surjan en el futuro.



“

TECH transformará tu empresa para que, en lugar de sentir que simplemente trabajas, te sientas en el lugar indicado para desarrollar todo tu potencial”



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 *Portafolio* de innovaciones en gamificación, ABJ y recursos digitales





Objetivos específicos

- Desarrollar estrategias de motivación mediante retos compartidos
- Aplicar herramientas para fomentar la colaboración de forma digital
- Definir estrategias para fomentar la motivación en un grupo de trabajo
- Aumentar la capacidad para analizar el funcionamiento de un grupo
- Dirigir las tareas repetitivas de una forma diferente

“

El programa te convertirá en un referente en técnicas gamificadoras aplicadas en diferentes departamentos clave”

03

Dirección del curso

La apuesta de este programa por revolucionar el día a día de las empresas necesita de los profesionales más preparados en este campo. Por este motivo, TECH ha incorporado al equipo docente a educadores y expertos en TIC de renombre que han destacado en su carrera por atrevidos proyectos de Gamificación que terminaron resultando todo un éxito. Una selección ambiciosa de profesores que velarán por el correcto desarrollo de los alumnos en el Diplomado.



“

Déjate guiar por profesionales de renombre que han acabado con el aburrimiento en el trabajo gracias a su profundo conocimiento de las TIC”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Docente Especialista en Historia Contemporánea y TIC
- ♦ Jefe de Estudios en Colegio JABY
- ♦ Educador Distinguido de Apple
- ♦ Profesor Universidad Complutense y Universidad de Alcalá
- ♦ Licenciado en Filosofía y Letras e Historia. Universidad de Alcalá
- ♦ Especialista en Gamificación, *Flipped Classroom* y Transición Digital
- ♦ Autor de los contenidos de Historia proyecto GENIOX. 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

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psicólogo y Escritor experto en Neurociencias
- ♦ 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

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

Dña. Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Historiadora Especializada en Patrimonio Cultural
- ♦ Historiadora en el Ministerio de Patrimonio y Actividades Culturales y Turismo de Italia
- ♦ Ponente en congresos y conferencias especializadas
- ♦ Graduada en Historia por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Historia de la Monarquía Hispánica por la Universidad Complutense de Madrid

D. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresarial en Gesem RR. HH
- ♦ Ponente de diversos congresos Internacionales
- ♦ Licenciado en ADE con especialidad en Dirección Financiera. 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





“

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

Con una duración de 125 horas, el temario del Diplomado en Gamificación en la Empresa está pensado para aplicar con garantías la Gamificación en departamentos fundamentales de las compañías, como el de Recursos Humanos, Marketing o Ventas. Siguiendo la metodología práctica del *Relearning*, de la que TECH es pionera, todos los conceptos serán asimilados con éxito por los alumnos a través de recursos interactivos, lecturas complementarias o clases magistrales.





“

El equipo docente perfeccionará tus conocimientos sobre el desarrollo adecuado de mecánicas de juegos en áreas de la empresa tan sensibles como Recursos Humanos, Marketing o Ventas”

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!





“

Un programa que te ayudará a conocer mejor a los empleados y sus motivaciones”

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.



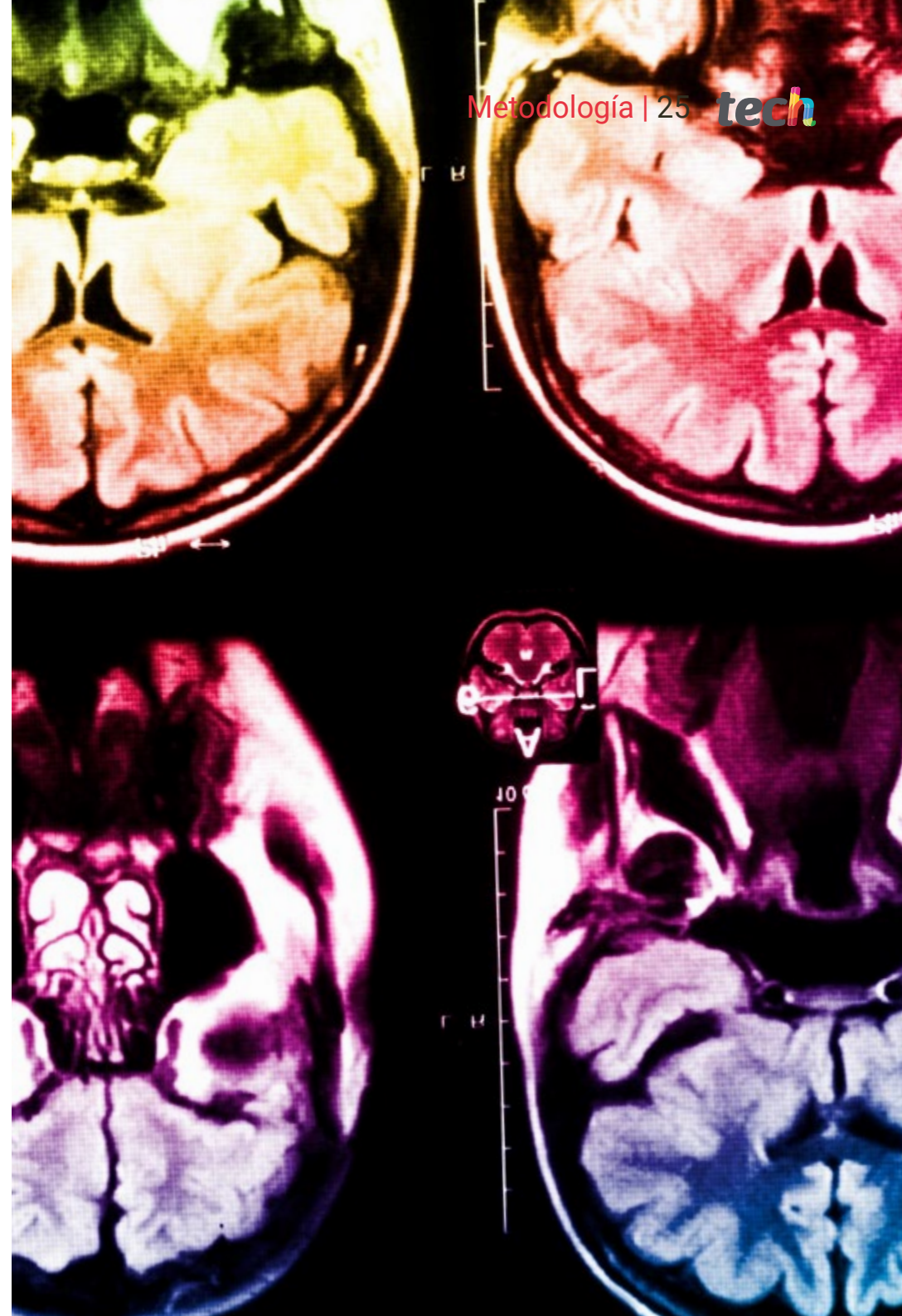
Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

“

¿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 tomaran 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 este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Gamificación en la Empresa** contiene el programa educativo 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 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 h.**



*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.



Diplomado
Gamificación
en la Empresa

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Gamificación en la Empresa

