

Diplomado

Gamificación en la Empresa





Diplomado Gamificación en la Empresa

- » 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-empresa



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 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 universitario 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”*

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.

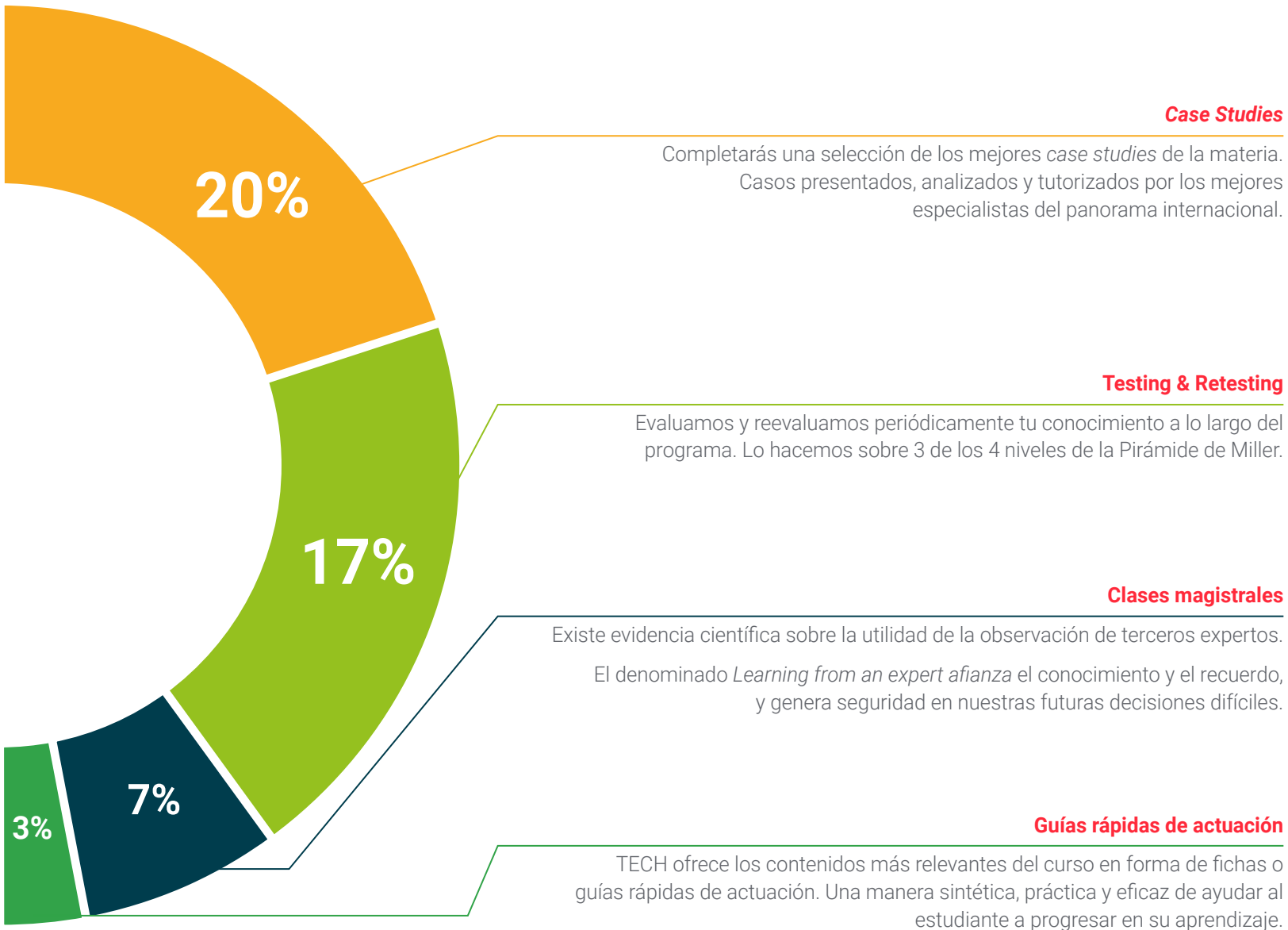
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





05

Titulación

El Diplomado en Gamificación en la Empresa 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 en la Empresa** 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 en la Empresa**

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 en la Empresa

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

Diplomado

Gamificación en la Empresa

