

大学课程 公司游戏化





大学课程 公司游戏化

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techitute.com/cn/education/postgraduate-certificate/gamification-company

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

学习方法

22

06

学历

32

01 介绍

企业生产率的提高与员工福利密切相关。一个充满活力的工作环境能让员工更容易实现自己的目标,因此,让员工的日常工作更有吸引力的技术将使整个公司受益。然而,这并不容易,因为要制定真正有效的战略,就必须进行高级数字培训。TECH 针对这一需求开设了这一学位,由这个领域的专家为公司的不同部门提供游戏化流程方面的高水平培训。所有课程均采用在线形式,学生可按自己的进度学习。



“

有了这个大学课程, 在办公室的日常工作将变得充满乐趣, 同时提高工作效率"

员工决定离职的主要原因之一是日常工作单调乏味,在职业上感到非常没有成就感。然而,也有一些工人选择留在自己的岗位上,但最终却因为同样的原因而表现不佳。面对这一问题,制定颠覆性战略,消除员工的厌烦情绪,提高员工的工作积极性,不仅是一种选择,更是公司重新获得最佳绩效的义务。

这就是游戏化的由来,它已经在教育领域大行其道,改变了学习游戏的规则,并在商业和组织领域日益普及。通过寓教于乐的形式,员工将以一种创新的方式执行他们的常规任务。因此,基于分数、排名和奖励的游戏系统会让办公室的工作充满活力。

然而,要将这些游戏化技术付诸实践,显然需要做专门的准备工作。这是因为工作领域的这种转变必须在不损害过渡期间工作人员职能的情况下实施。同样,一旦引入游戏,必须注意确保它们不会产生相反的效果,降低生产率。

公司游戏化大学课程提供了这方面的所有关键,让员工感到他们的工作得到了公众的认可,而不是默默无闻。这也有助于促进同伴间的互动。由于这个课程具有在线性质,因此只需简单的互联网连接,就可以使用所有可以想到的设施。

这个**公司游戏化大学课程**包含市场上最完整、最新的教育课程。其最突出的特点是:

- 由公司游戏化专家介绍案例研究的发展情况
- 这个书的内容图文并茂、示意性强、实用性强,提供了专业实践所必需的学科教育和实用信息
- 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- 它特别强调创新方法
- 理论讲座、专家提问、争议问题论坛和个人反思作业
- 可从任何联网的固定或便携设备上获取内容

“

他在一项巨大的预测技术中脱颖而出,这项技术已在大公司中得到应用"

“

这个书深入探讨了游戏化技术的真实案例, 这些案例帮助众多公司取得了成功"

通过公开表彰员工或同事的工作, 提高他们的幸福感。

专门管理员工之间的良性竞争, 同时提高公司的生产力。

这个课程的教学人员包括, 来自这个部门的专业人员, 他们将自己的工作经验带到了这一培训中。他们的工作经验被纳入这一培训, 还有来自主要协会和著名大学的公认专家。

其多媒体内容采用最新的教育技术开发, 将使专业人员能够进行情景式学习, 即在模拟环境中提供身临其境的培训程序, 在真实情况下进行培训。

这个课程的设计侧重于基于问题的学习, 通过这种方式, 专业人员必须尝试解决整个学年中出现的不同专业实践情况。由知名专家开发的创新型互动视频系统将为其提供支持。



02 目标

这个大学课程旨在将公司变成一个有趣的环境，让工作更有效地完成。这个学位将使学生掌握将游戏化应用于专业环境的基本要素，并取得最佳效果。它将始终从全球和整体的视角来开展这项工作，以便学生能够利用所学知识应对未来出现的所有挑战。



“

TECH 将改变你的业务, 让你不再觉得自己只是在工作, 而是觉得自己身处正确的位置, 可以充分发挥自己的潜力”



总体目标

- 识别游戏化创新和数字资源的心理教育学假设
- 设计你自己的游戏化及游戏, 无论是私人的还是商业的
- 根据我们的需要和目标, 选择可用于ABJ的游戏
- 在商业环境中应用游戏化策略
- 在学术环境中应用游戏化策略
- 通过游戏化管理团队
- 领导其中心的数字化转型
- 确定新数字学校的要素
- 改革你的教室以适应新的教育模式
- 完成游戏化、ABJ 和数字资源方面的创新 组合





具体目标

- ◆ 通过共同挑战制定激励策略
- ◆ 应用工具来促进数字协作
- ◆ 确定促进工作积极性的策略
- ◆ 提高分析团体运作的能力
- ◆ 以不同的方式管理重复性的任务

“

这个课程将使你成为在不同关键部门应用游戏化技术的参考"

03

课程管理

这个课程致力于彻底改变公司的日常运作,因此需要这个领域训练有素的专业人员。因此,TECH 在教学团队中加入了知名的教育家与信息通信技术专家,他们在自己的职业生涯中因大胆的游戏化项目而脱颖而出,并取得了巨大成功。雄心勃勃地遴选教授,确保大学课程学生的正确发展。



“

在知名专业人士的指导下,他们凭借对信息和通信技术的深入了解,消除了工作中的枯燥乏味”

管理人员



Morilla Ordóñez, Javier 先生

- 讲师 当代史和信息与传播技术专家
- JABY 学校教务主任
- 苹果杰出教育家
- Complutense大学和Alcalá大学讲师
- 哲学、艺术和历史学位。Alcalá大学
- 游戏化、翻转课堂 和数字化过渡专家
- 历史项目 GENIOX 内容的作者。牛津大学出版社



Albiol Martín, Antonio 先生

- JABY 学校的 ICT 协调人员
- 西班牙语和人文学科系主任
- 西班牙语语言文学教授
- 马德里Complutense大学哲学学位
- 文学研究硕士学位。马德里 Complutense 大学
- 教育与信息和通信技术硕士, 电子学习专业。Catalunya开放大学

教师

De la Serna, Juan Moisés 博士

- ◆ 心理学家和神经科学专家作家
- ◆ 心理学和神经科学专业作家
- ◆ 心理学和神经科学开放主席的作者
- ◆ 科学传播者
- ◆ 心理学博士
- ◆ 心理学学士Sevilla大学
- ◆ 神经科学和行为生物学硕士学位。Pablo de Olavide 大学, 塞维利亚
- ◆ 教学方法专家德拉萨大学
- ◆ 大学临床催眠、催眠治疗专家国立远程教育大学 - U.N.E.D.
- ◆ 社会研究生文凭、人力资源管理、人事行政。塞维利亚大学
- ◆ 项目管理、行政和业务管理方面的专家服务联合会 U.G.T.
- ◆ 培训师的培训师Andalucía官方心理学家学院

Herrero González, Jesús 先生

- ◆ 游戏和游戏化方面的心理学家
- ◆ DEVIR 专家
- ◆ 业余爱好和玩具连锁店专家 Poly
- ◆ 心理学专业毕业生
- ◆ 教育学硕士
- ◆ 游戏和游戏化专家

Fuster García, Carlos 博士

- ◆ 社会科学教学法博士
- ◆ 社会科学专业特殊教学法博士
- ◆ 西班牙不同机构的中学和大学教师。
- ◆ 教师培训实习导师
- ◆ GEA-CLÍO 研究小组合作者。
- ◆ Valencia大学历史学位
- ◆ 大学中等教育教学硕士学位
- ◆ 特定教学研究硕士学位
- ◆ 漫画与教育硕士学位

Gallego Manzanares, Verónica 女士

- ◆ 文化遗产专业历史学家
- ◆ 意大利文化遗产、文化活动和旅游部历史学家
- ◆ 在专业会议和大会上发表演讲
- ◆ 毕业于马德里Complutense大学历史系
- ◆ 马德里Complutense大学西班牙君主制历史硕士

Illán, Raúl 先生

- ◆ Gesem RR 的业务指导。
- ◆ 在各种国际会议上发表演讲
- ◆ 工商管理学位, 金融管理专业。UCM
- ◆ 法学学位
- ◆ 心理学学位

López Gómez, Virginia 女士

- 主动方法和数字工具培训师专家
- 研究和教育集团 Serendipia Educativa 的创建人
- 人才团队联合创始人, 专门从事利用数字资源开展教学活动的培训
- 为马德里社区和Andalucía省培训 PBL 课程教师
- 创造游戏化或信息和通信技术
- 毕业于马德里Complutense大学文献学专业
- 教学技能证书
- 课堂游戏化研究生: 在游戏中学习, 优等生
- 西班牙教育中心联合会电子学习专家
- Nebrija 大学开设的多元智能与合作学习课程
- 马德里Complutense大学图书馆学文凭





Martín Centeno, Óscar 先生

- ◆ 作家兼讲师
- ◆ 马德里社区婴儿、小学和特殊教育主任委员会主席
- ◆ Santo Domingo en Algete 幼儿、小学和中学的校长。马德里
- ◆ 曾为Reina Sofía国家艺术中心博物馆、Thyssen-Bornemisza国家博物馆和Málaga市政府拍摄纪录片、多媒体教育提案和视频艺术作品
- ◆ 为马德里大区的教师提供培训，培训课程包括课堂信息与传播技术、数字资源和鼓励在数字时代阅读
- ◆ 大学教育中心领导与管理硕士学位
- ◆ 音乐历史与科学学位
- ◆ 音乐教学文凭
- ◆ Florentino Pérez-Embid因其首部作品面对镜子获得Sevillana文学院国际奖
- ◆ 凭借第二部作品恶魔之鞭获得Nicolás del Hierro诗歌奖
- ◆ 因其第三部著作Sucio tango del alma获得瓦尔帕莱索基金会颁发的Paul Beckett国际奖|



借此机会了解这一领域的最新发展，
并将其应用于你的日常实践”

04

结构和内容

公司游戏化大学课程为期 125 个小时，旨在将游戏化应用于公司的关键部门，如人力资源部、市场部或销售部。遵循以下实用方法 再学习通过互动资源、补充阅读或大师班，学生将成功吸收所有概念。





“

教学团队将提高你在人力资源、市场或销售等公司敏感领域正确开发游戏机制的知识”

模块 1. 公司里的游戏化。人力资源、市场、销售

- 1.1. 商业中的游戏化
 - 1.1.1. 为什么要在企业中进行游戏化?
 - 1.1.2. 游戏化的超能力(+)
 - 1.1.3. 游戏化的基石(-)
- 1.2. 增加我们的销售额--这就是商业游戏化诞生的目的, 不是吗?
- 1.3. 营销欲望的艺术
 - 1.3.1. 你在告诉我什么:沟通
 - 1.3.2. 我想要一个 赞社交网络
- 1.4. 我想要一个喜欢:社交网络
 - 1.4.1. 你是值得的!:关注、管理和保留人才
 - 1.4.2. 这就是我们!:巩固公司文化
 - 1.4.3. 我参与!:动机和对内部官僚机构的遵守
- 1.5. 为什么不呢.....债权人!





“

这个课程将帮助你更好地了解员工及其动机”

05 学习方法

TECH 是世界上第一所将案例研究方法与 Relearning一种基于指导性重复的100% 在线学习系统相结合的大学。

这种颠覆性的教学策略旨在为专业人员提供机会，以强化和严格的方式更新知识和发展技能。这种学习模式将学生置于学习过程的中心，让他们发挥主导作用，适应他们的需求，摒弃传统方法。



“

我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战并获得事业上的成功”

学生:所有TECH课程的首要任务

在 TECH 的学习方法中，学生是绝对的主角。

每个课程的教学工具的选择都考虑到了时间，可用性和学术严谨性的要求，这些要求如今不仅是学生的要求也是市场上最具竞争力的职位的要求。

通过TECH的异步教育模式，学生可以选择分配学习的时间，决定如何建立自己的日常生活以及所有这一切，而这一切都可以在他们选择的电子设备上舒适地进行。学生不需要参加现场课程，而他们很多时候都不能参加。您将在适合您的时候进行学习活动。您始终可以决定何时何地学习。

“

在TECH, 你不会有线下课程
(那些你永远不能参加)”



国际上最全面的学习计划

TECH的特点是提供大学环境中最完整的学术大纲。这种全面性是通过创建教学大纲来实现的，教学大纲不仅包括基本知识，还包括每个领域的最新创新。

通过不断更新，这些课程使学生能够跟上市场变化并获得雇主最看重的技能。通过这种方式，那些在TECH完成学业的人可以获得全面的准备，为他们的职业发展提供显著的竞争优势。

更重要的是，他们可以通过任何设备，个人电脑，平板电脑或智能手机来完成的。

“

TECH模型是异步的，因此将您随时随地使用PC，平板电脑或智能手机学习，学习时间不限”

案例研究或案例方法

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。该课程于1912年开发，目的是让法学专业学生不仅能在理论内容的基础上学习法律，还能向他们展示复杂的现实生活情境。因此，他们可以做出决策并就如何解决问题做出明智的价值判断。1924年被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在这种教学模式下，学生自己可以通过耶鲁大学或斯坦福大学等其他知名机构使用的边做边学或设计思维等策略来建立自己的专业能力。

这种以行动为导向的方法将应用于学生在TECH进行的整个学术大纲。这样你将面临多种真实情况，必须整合知识，调查，论证和捍卫你的想法和决定。这一切的前提是回答他在日常工作中面对复杂的特定事件时如何定位自己的问题。



学习方法

在TECH，案例研究通过最好的100%在线教学方法得到加强：Relearning。

这种方法打破了传统的教学技术，将学生置于等式的中心，为他们提供不同格式的最佳内容。通过这种方式，您可以回顾和重申每个主题的关键概念并学习将它们应用到实际环境中。

沿着这些思路，根据多项科学研究，重复是最好的学习方式。因此，TECH在同一课程中以不同的方式重复每个关键概念8到16次，目的是确保在学习过程中充分巩固知识。

Relearning 将使你的学习事半功倍，让你更多地参与到专业学习中，培养批判精神，捍卫论点，对比观点：这是通往成功的直接等式。



100%在线虚拟校园,拥有最好的教学材料

为了有效地应用其方法论, TECH 专注于为毕业生提供不同格式的教材: 文本, 互动视频, 插图和知识图谱等。这些课程均由合格的教师设计, 他们的工作重点是通过模拟将真实案例与复杂情况的解决结合起来, 研究应用于每个职业生涯的背景并通过音频, 演示, 动画, 图像等基于重复的学习。

神经科学领域的最新科学证据表明, 在开始新的学习之前考虑访问内容的地点和背景非常重要。能够以个性化的方式调整这些变量可以帮助人们记住知识并将其存储在海马体中, 以长期保留它。这是一种称为神经认知情境依赖电子学习的模型, 有意识地应用于该大学学位。

另一方面, 也是为了尽可能促进指导者与被指导者之间的联系, 提供了多种实时和延迟交流的可能性(内部信息, 论坛, 电话服务, 与技术秘书处的电子邮件联系, 聊天和视频会议)。

同样, 这个非常完整的虚拟校园将TECH学生根据个人时间或工作任务安排学习时间。通过这种方式, 您将根据您加速的专业更新, 对学术内容及其教学工具进行全局控制。



该课程的在线学习模式将您安排您的时间和学习进度, 使其适应您的日程安排”

这个方法的有效性由四个关键成果来证明:

1. 遵循这种方法的学生不仅实现了对概念的吸收, 而且还通过练习评估真实情况 and 应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习扎根于实践技能使学生能够更好地融入现实世界。
3. 由于使用了现实中出现的情况, 思想和概念的学习变得更加容易和有效。
4. 感受到努力的成效对学生是一种重要的激励, 这会转化为对学习更大的兴趣并增加学习时间。

最受学生重视的大学方法

这种创新学术模式的成果可以从TECH毕业生的整体满意度中看出。

学生对教学质量，教材质量，课程结构及其目标的评价非常好。毫不奇怪，在Trustpilot评议平台上，该校成为学生评分最高的大学，获得了4.9分的高分（满分5分）。

由于TECH掌握着最新的技术和教学前沿，因此可以从任何具有互联网连接的设备（计算机，平板电脑，智能手机）访问学习内容。

你可以利用模拟学习环境和观察学习法（即向专家学习）的优势进行学习。



因此,在这门课程中,将提供精心准备的最好的教育材料:



学习材料

所有的教学内容都是由教授这门课程的专家专门为这门课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

这些内容之后被应用于视听格式,这将创造我们的在线工作方式,采用最新的技术,使我们能够保证给你提供的每一件作品都有高质量。



技能和能力的实践

你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内我们提供实践和氛围帮你获得成为专家所需的技能和能力。



互动式总结

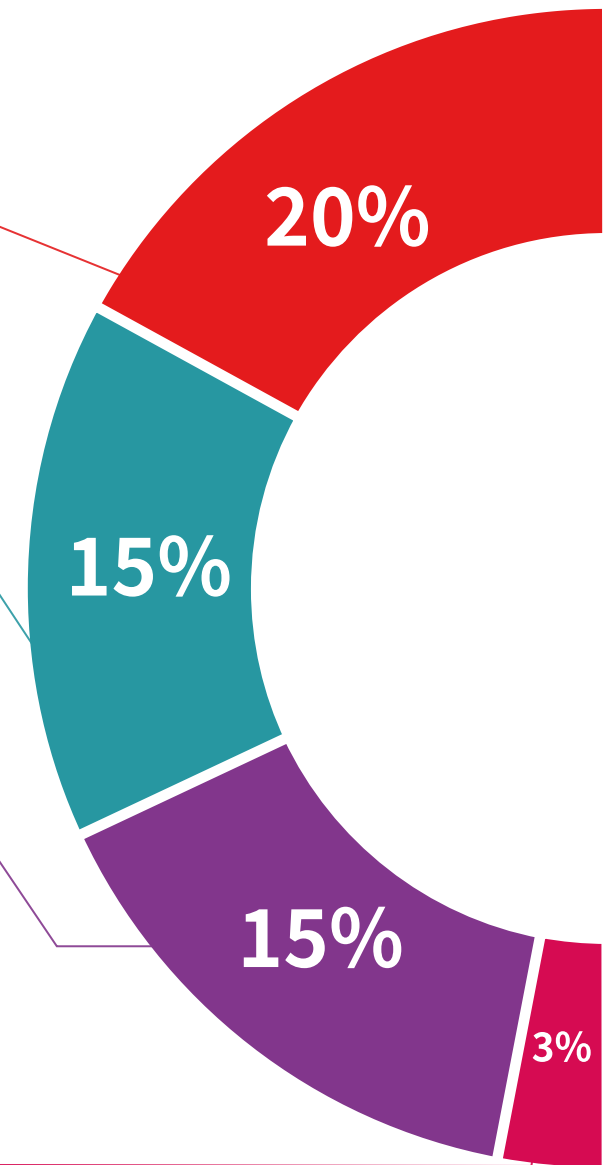
我们以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,包括音频,视频,图像,图表和概念图,以巩固知识。

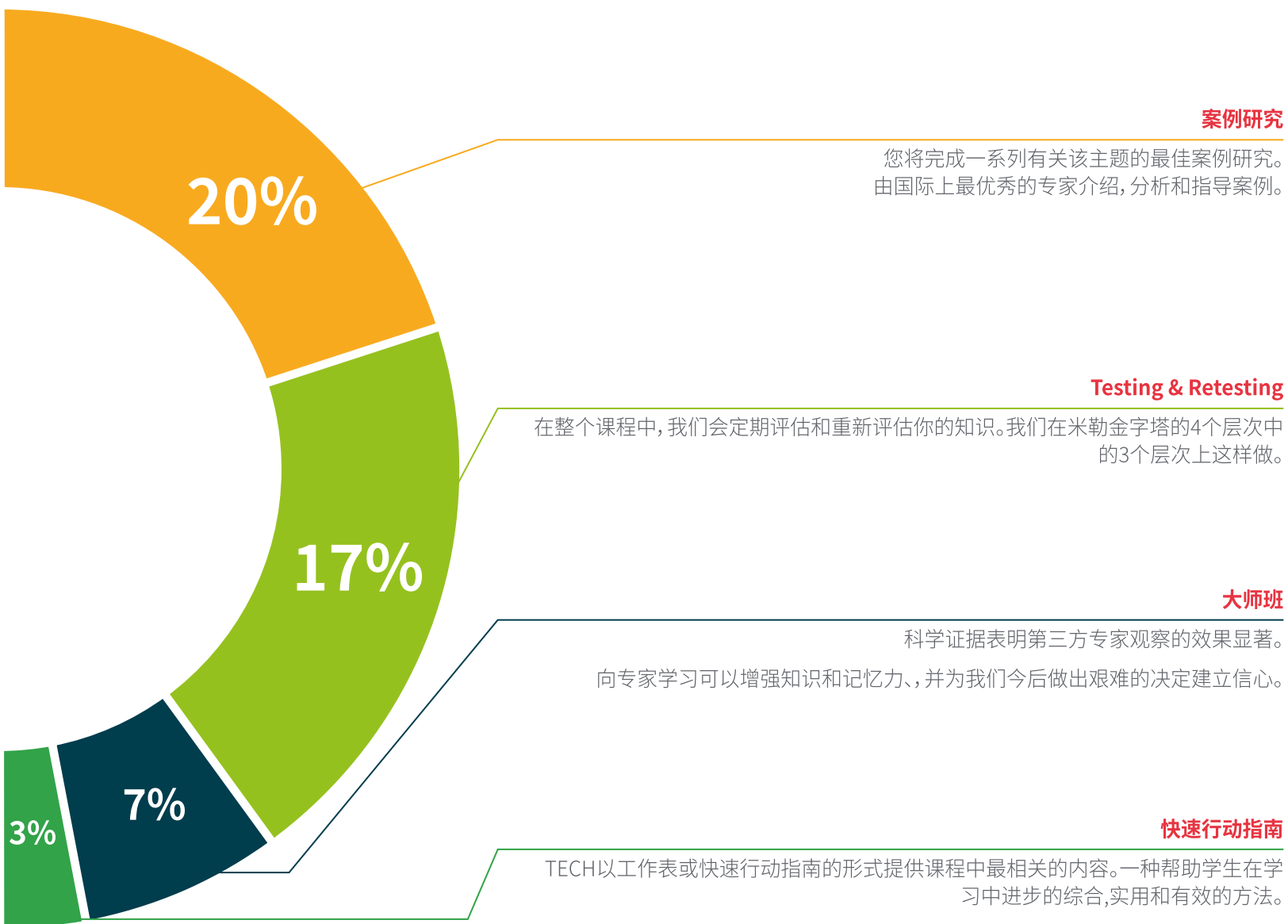
这一用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软公司评为 "欧洲成功案例"。



延伸阅读

最新文章,共识文件,国际指南...在我们的虚拟图书馆中,您将可以访问完成培训所需的一切。



**案例研究**

您将完成一系列有关该主题的最佳案例研究。由国际上最优秀的专家介绍,分析和指导案例。

**Testing & Retesting**

在整个课程中,我们会定期评估和重新评估你的知识。我们在米勒金字塔的4个层次中的3个层次上这样做。

**大师班**

科学证据表明第三方专家观察的效果显著。向专家学习可以增强知识和记忆力,并为我们今后做出艰难的决定建立信心。

**快速行动指南**

TECH以工作表或快速行动指南的形式提供课程中最相关的内容。一种帮助学生在学习中进步的综合,实用和有效的方法。



06 学历

公司游戏化大学课程除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由
TECH 科技大学 颁发的大学课程学位证书。



“

成功完成这个课程, 即可获得大学学位, 无需舟车劳顿或办理手续"

这个**公司游戏化大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**公司游戏化大学课程**

模式:**在线**

时长: **6周**



健康 信心 未来 人 导师
信息 教育 教学 学习
保证 资格认证 承诺 机构 社区 科技 创新
个性化的关注 现在 质量
知识 网页 培 语言
网上教室 发展

tech 科学技术大学

大学课程
公司游戏化

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程 公司游戏化

