专科文凭
企业中的游戏化

tech 科学技术大学

tech 科学技术大学

专科文凭
企业中的游戏化

- 模式: **在线**
- 时长: **6个月**
- 学位: **TECH 科技大学**
- 教学时数:**16小时/周**
- 课程表:**自由安排时间**
- 考试模式:**在线**

网页链接: www.techtitute.com/cn/education/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-gamification-company

目录

01
介绍
4

02
目标
8

03
课程管理
12

04
结构和内容
16

05
方法
20

06
学位
28

01

介绍

办公室的常规工作会让许多员工望而却步，陷入单调乏味的日常生活。这有可能降低公司的生产率，因此必须找到能激励员工全力以赴的解决方案。这就是游戏化的作用所在，它可以通过在常规任务中加入游戏元素来激励员工。这是 TECH 通过这一学位带来的劳动领域的范式转变，它提供了高水平的游戏化战略培训，增强了不同部门的活力。所有课程形式灵活，学生可以在家学习。

有了这个专科文凭，你的办公室人员将以崭新的精神面貌投入工作"

游戏化的可能性远不止于教育。这种创新的学习技术完全适用于组织和商业领域，提供了鼓励团队参与的元素，同时增强了对公司的归属感。因此，在企业中融入游戏化战略的做法越来越多，让员工在工作的同时也能平等地游戏。

实现这种平衡既符合公司的利益，也符合员工自身的利益，他们会看到，通过充满趣味的设计元素，他们能够以更少的努力完成繁重的任务。无论这些游戏中是否设置了奖励，这些策略都被证明可以增加大脑中的多巴胺，使其成为加强团队和工作环境的重要工具。

因此，对于企业来说，拥有经过培训的专业人员来有效开发游戏化尤为重要，而这个专科文凭正是解决方案。从这个意义上说，这个学位是由成功在企业中实施游戏化和游戏化、解决生产力问题的专家设计的。这样，他们就会向学生揭示这些策略的所有关键。

但与此同时，企业中的游戏化专科文凭将重点放在实践上，让学生亲眼目睹这一领域的益处。因此，他们将在真实的游戏化环境中进行互动。此外，这个课程的在线性质使你可以在任何地方学习。只需一台联网设备，学生就能掌握一切，在这一领域大显身手。

这个**企业中的游戏化专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- 由工作场所游戏化专家介绍案例研究的发展情况
- 课程内容图文并茂，非常实用，提供了专业实践所必需的实用信息
- 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- 其特别强调创新方法
- 理论讲座、专家提问、争议问题论坛和个人思考
- 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

> 通过基于游戏的创新战略大幅提高贵公司的生产力"

接受高水平的游戏化培训，将其应用于公司的不同部门，改善工作文化"

让你的工作场所成为使用游戏化技术的标杆。现在报名吧！

通过全球最大的在线大学学习工作场所游戏化方面的最新知识。

这个课程的教学人员包括来自该行业的专业人士，他们将自己的工作经验融入到培训中，还有来自知名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。

这个课程的设计重点是基于问题的学习，藉由这种学习，专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。为此，你将获得由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

02

目标

这个专科文凭课程的设计目的是让学生专门从事公司游戏化环境的开发，为他们提供实施游戏化环境的必要工具。这是一种从全球视角出发的方法，学生可以亲眼看到这些游戏完全适用于工作场所的所有领域。在学位结束时，既定目标的实现将使他们在这一领域脱颖而出，并具有强大的动力和激励技术。

借助游戏化战略，掌握强大的激励和鼓舞技巧"

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
- 根据需要和目标选择在 ABJ 中使用的游戏
- 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
- 改造课堂，适应新的教育模式
- 完成一个游戏化、ABJ和数字资源的创新组合

> 通过与真实的游戏化环境互动，
> 亲身体验乐趣与生产力的结合"

具体目标

模块1.设立桌游：心理教育学方面

- 在良好的理论基础上，运用在直接和间接评估学习方面获得的知识，以解决工作环境中可能出现的任何问题，适应与他们学习领域相关的新挑战
- 整合所获得的有关教育技术的知识，以及反思专业实践的意义，将个人价值应用于其中，从而提高所提供服务的质量
- 培养自学能力，使他们能够继续培训，以提高工作绩效

模块2.公司里的游戏化。人资人力资源、市场营销、销售

- 通过共同挑战制定激励策略
- 应用工具来促进数字协作
- 确定在工作小组中促进激励的策略
- 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

模块3.公司中的游戏化II：团队管理

- 以尽可能有效和实用的方式管理工作环境
- 获得产生高质量游戏化的策略
- 将控制面板转变为一个完全游戏化的场景
- 与网络应用程序和应用程序合作，在游戏化的基础上管理工作发展
- 获得不同游戏化元素的使用策略
- 详述个人任务及其评分标准
- 制定集体任务及其评分标准

03

课程管理

TECH 为该学位组建的教学团队再次证明了该大学对最高教育标准的承诺，以培养学生的高就业能力和职业发展。因此，专科文凭的教师队伍中不乏在信息和通信技术应用方面享有盛誉的教育专家。这些教师在工作场所游戏化项目方面拥有丰富的经验，既能提高员工的福利，也能提高公司的生产力。

游戏化领域最优秀的专业人士将在你的教育经历中陪伴你"

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
- 孔普卢顿大学和阿尔卡拉大学教授
- 阿尔卡拉大学哲学、艺术和历史专业毕业
- 游戏化专家、翻转课堂 和数字化过渡
- 牛津大学出版社 Geniox 项目中历史内容的作者

Albiol Martín, Antonio 先生

- JABY 学校的 ICT 协调员
- 西班牙语和人文学科系主任
- 西班牙语言文学教授
- 马德里康普顿斯大学哲学学位
- 文学研究硕士学位。药学系微生物学和寄生虫学的博士
- 教育与信息和通信技术硕士，电子学习专业。加泰罗尼亚开放大学

教师

De la Serna, Juan Moisés博士

- 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
- 心理学学士塞维利亚大学
- 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.
- 培训师的培训师安达卢西亚官方心理学家学院

Herrero González, Jesús 先生

- 游戏和游戏化专家
- 德维尔专家
- POLY 爱好和玩具连锁店专家
- 心理学专业毕业生
- 教育学硕士
- 游戏和游戏化专家

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
- Algete的Santo Domingo 幼儿、小学和中学的校长。马德里
- 曾为索菲亚王后国家艺术中心博物馆、蒂森-博尔内米萨国家博物馆和马拉加市政府拍摄纪录片、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
- 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Espejos enfrentados获得塞维利亚文学院国际奖
- 凭借第二部作品（Las Cántigas del Diablo）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保罗-贝克特国际奖

04

结构和内容

专科文凭的内容结构探讨了游戏化的基本原理，以及如何在营销、人力资源或销售等关键部门实施游戏化。同样，教学大纲还强调了一些相关要素，例如可应用于游戏中的计分系统，或使用网络应用程序和应用程序来管理游戏化过程。

分析衡量工作环境中游戏得分的最佳方法"

模块 1.设立桌游:心理教育学方面

1.1. 学习过程
- 1.1.1. 学徒的定义
- 1.1.2. 学习的特点

1.2. 学习的认知过程
- 1.2.1. 基这个流程
- 1.2.2. 更高的过程

1.3. 学习中的认知和元认知
- 1.3.1. 学习的认知过程
- 1.3.2. 学习中的元认知

1.4. 对学习的评估
- 1.4.1. 直接评估
- 1.4.2. 间接评估

1.5. 学习困难
- 1.5.1. 技能缺陷
- 1.5.2. 环境困难

1.6. 游戏在发展中的作用
- 1.6.1. 游戏的社会化作用
- 1.6.2. 治疗性游戏

1.7. 游戏在学习中的作用
- 1.7.1. 知识的学习
- 1.7.2. 程序性学习

1.8. 教育技术
- 1.8.1. 学校4.0
- 1.8.2. 数字技能

1.9. 技术上的困难
- 1.9.1. 获得技术的机会
- 1.9.2. 技术技能

1.10. 技术资源
- 1.10.1. 博客和论坛
- 1.10.2. YouTube和Wikis

模块2.公司里的游戏化。人资人力资源、市场营销、销售

2.1. 商业中的游戏化
- 2.1.1. 为什么要在企业中进行游戏化?
- 2.1.2. 游戏化超能力 (+)
- 2.1.3. 游戏化氪石 (-)

2.2. 增加我们的销售额--这就是商业游戏化诞生的目的,不是吗?

2.3. 营销欲望的艺术
- 2.3.1. 你在告诉我什么:沟通
- 2.3.2. 我要一个赞:社交媒体

2.4. 我想要一个喜欢:社交网络
- 2.4.1. 你是值得的!:关注、管理和保留人才
- 2.4.2. 这就是我们!:巩固公司文化
- 2.4.3. 我参与!:动机和对内部官僚机构的遵守

2.5. 为什么不呢.....债权人!

模块3.公司中的游戏化II:团队管理

3.1. 如何玩这个游戏?
- 3.1.1. 一般概念
- 3.1.2. 联合游戏化的叙述
- 3.1.3. 游戏化的任务管理
- 3.1.4. 行动的跟进

3.2. 在这里,我们都在玩
- 3.2.1. 通过联合挑战激发动力
- 3.2.2. 作为一个共同的旅程的工作行程
- 3.2.3. 数字村中的合作

3.3. 我们已经到了顶端
- 3.3.1. 定位节点,激发整个网络的活力
- 3.3.2. 将重复性任务转化为刺激性挑战
- 3.3.3. 通过联合行动改造环境
- 3.3.4. 使合作成为双赢的局面
- 3.3.5. 将微小的任务变成变革性任务的可能性

3.3.6. 非正式场合：通过游戏化策略引导对话
3.4. 我们有一个伟大的想法
3.4.1. 故事在每个人的参与下不断发展
3.4.2. 叙述成为我们的甘特图
3.4.3. 通过故事管理来管理工作
3.5. 奔走相告
3.5.1. 徽章的重点是管理，而不是奖励
3.5.2. 授权书是一份责任书
3.5.3. 建立渠道以利用管理自主权的战略
3.6. 我刚刚通过屏幕
3.6.1. 联合工作中的水平概念
3.6.2. 在不同层次的基础上拆分函数的可能性
3.7. 智者委员会
3.7.1. 一个合作工作的社区也会合作学习
3.7.2. 如何将个人的知识从联合讲故事中联系起来
3.7.3. 分享知识、内部教学和激励关键人员的公式
3.8. 这个团队之所以成功，是因为我们没有任何相似之处
3.8.1. 基于扮演角色的工作角色
3.8.2. 共享叙事中不同角色的特点
3.8.3. 产生故事的人：来自个人贡献的叙事曲折
3.9. 魔术师的伎俩
3.9.1. 将控制面板转变为游戏化的场景
3.9.2. 管理游戏化的网络应用程序和应用程序
3.9.3. 虚拟环境和物理环境，它们之间的关系和联系
3.10. 让我们评估一下
3.10.1. 初步评估：我们故事的起点
3.10.2. 过程性评价：评价叙述的发展，以评估绩效并进行调整
3.10.3. 审查程序的有效性
3.10.4. 把审查角色作为评价个人工作的公式
3.10.5. 评估不同参与者之间的联系以及他们使过程流畅的能力
3.10.6. 对挑战完成情况的评估
3.10.6.1. 最后的评估组装
3.10.6.2. 共同庆祝所取得的挑战
3.10.7. 可衡量的结果
3.10.7.1.级别
3.10.7.2.奖牌
3.10.7.3.积分

> 探索这些游戏的叙事可能性，让员工参与其中"

05

方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。

发现 Re-learning，这个系统放弃了传统的线性学习，带你体验循环教学系统:这种学习方式已经证明了其巨大的有效性，尤其是在需要记忆的科目中”

在TECH教育学校，我们使用案例研究法

在具体特定情况下，专业人士应该怎么做?在整个课程中，学生将面临多个基于真实情况的模拟案例，他们必须调查，建立假设并最终解决问题。关于该方法的有效性，有大量的科学证据。

有了TECH，教育家，教师或讲师就会体验到一种学习的方式，这种方式正在动摇世界各地传统大学的基础。

这是一种培养批判精神的技术，使教育者准备好做出决定，为论点辩护并对比意见。

> 你知道吗，这种方法是1912年在哈佛大学为法律学生开发的?案例法包括提出真实的复杂情况，让他们做出决定并证明如何解决这些问题。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法”

该方法的有效性由四个关键成果来证明:

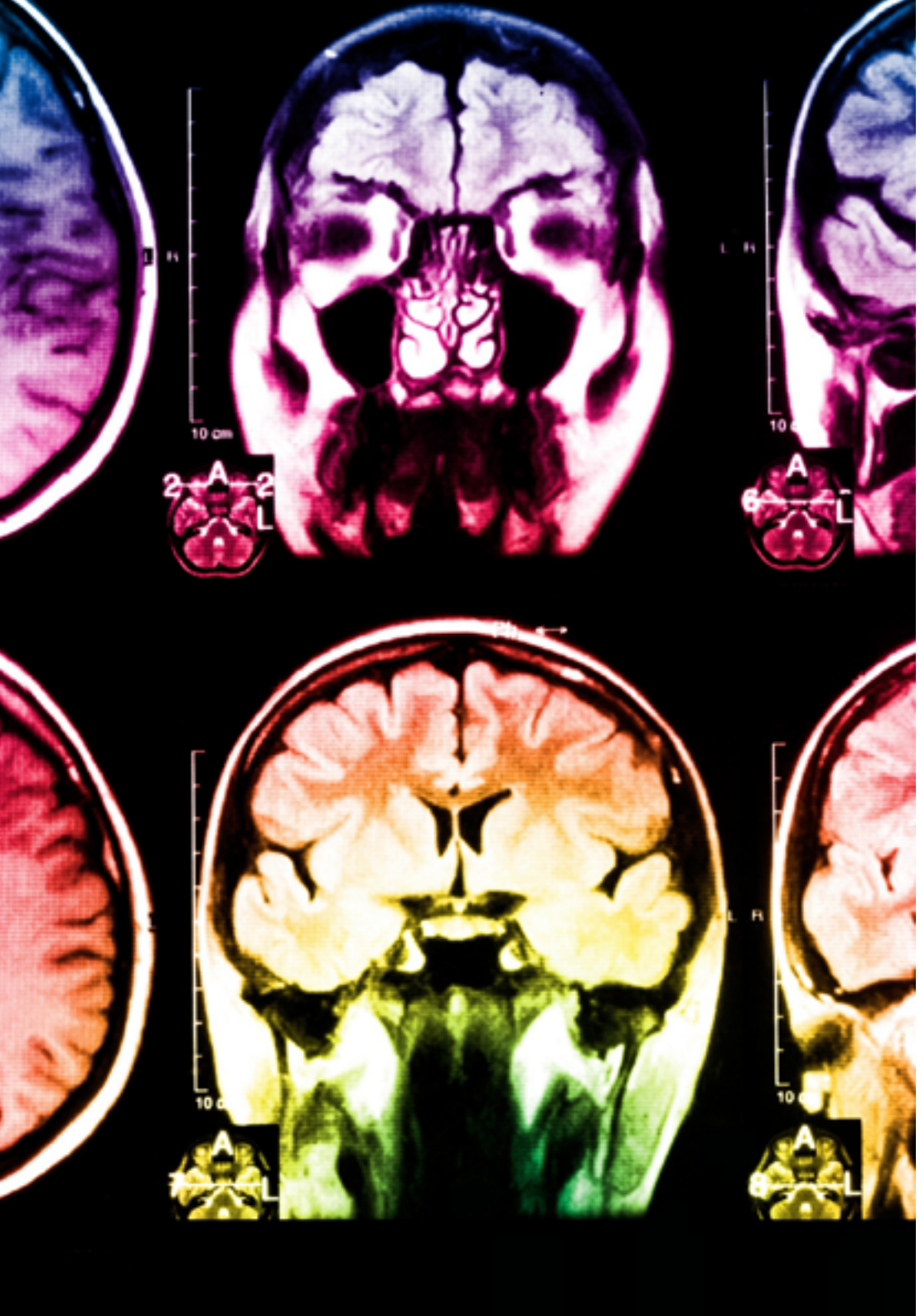
1. 遵循这种方法的教育者不仅实现了对概念的吸收，而且还通过练习评估真实情况和应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习被扎扎实实地转化为实践技能，使教育者能够更好地将知识融入日常实践。
3. 由于使用了实际教学中出现的情况，思想和概念的吸收变得更加容易和有效。
4. 投入努力的效率感成为对学生的一个非常重要的刺激，这转化为对学习的更大兴趣并增加学习时间。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究： Re-learning。

教育者将通过真实案例和在模拟学习环境中解决复杂情况来学习。这些模拟情境是使用最先进的软件开发的，以促进沉浸式学习。



处在世界教育学的前沿，按照西班牙语世界中最好的在线大学（哥伦比亚大学）的质量指标， Re-learning 方法成功地提高了完成学业的专业人员的整体满意度。

这种方法已经培训了超过85000名教育工作者，在所有专业领域取得了前所未有的成功。我们的教学方法是在一个高要求的环境中发展起来的，大学学生的社会经济状况中等偏上，平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍，表现更出色，使你更多地参与到训练中，培养批判精神，捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

在我们的方案中，学习不是一个线性的过程，而是以螺旋式的方式发生（学习，解除学习，忘记和重新学习）。因此，我们将这些元素中的每一个都结合起来。

根据国际最高标准，我们的学习系统的总分是8.01分。

该方案提供了最好的教育材料，为专业人士做了充分准备：

学习材料

所有的教学内容都是由教授该大学项目的教育专家专门为该课程创作的，因此，教学的发展是具体的。

然后，这些内容被应用于视听格式，创造了TECH在线工作方法。所有这些，都是用最新的技术，提供最高质量的材料，供学生使用。

视频教育技术和程序

TECH将最创新的技术，与最新的教育进展，带到了教育领域当前事务的前沿。所有这些，都是以你为出发点，以最严谨的态度，为你的知识内化和理解进行解释和说明。最重要的是，你可以想看几次就看几次。

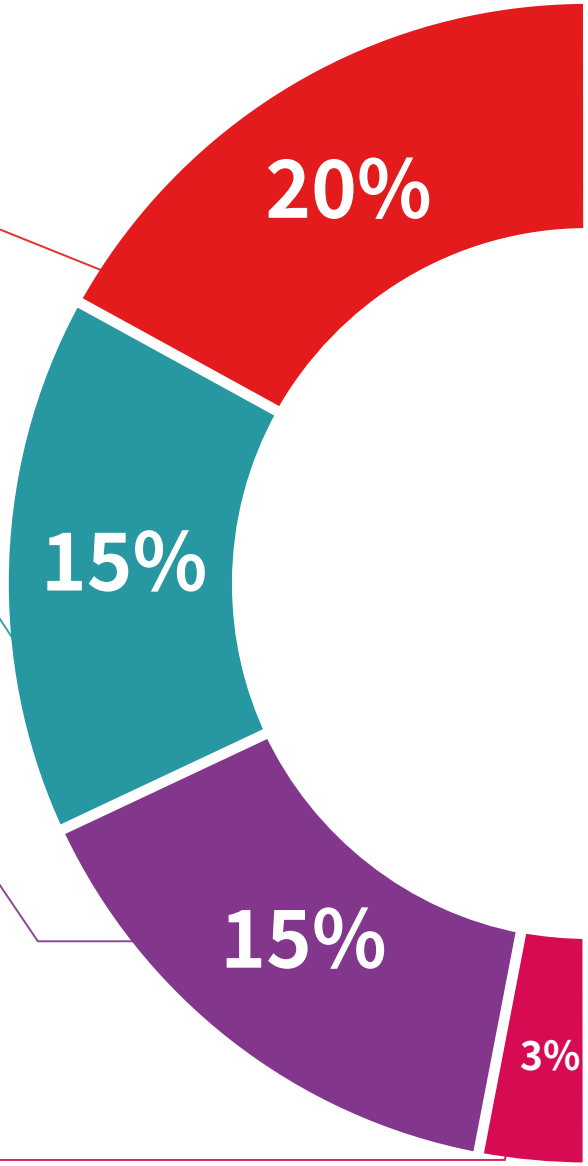
互动式总结

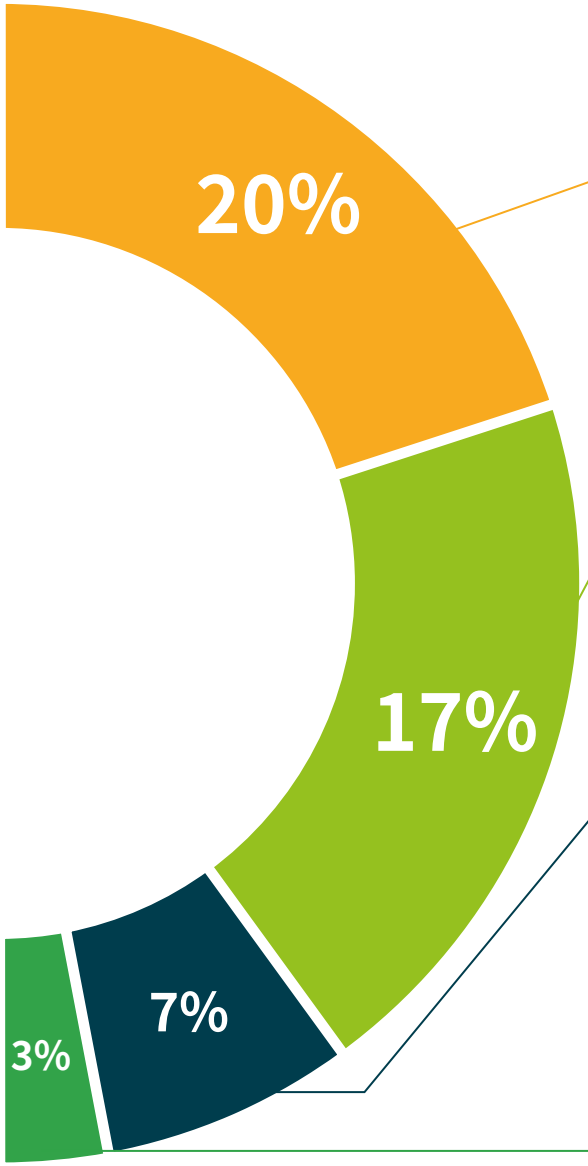
TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中，其中包括音频，视频，图像，图表和概念图，以强化知识。

这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。

延伸阅读

最近的文章，共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里，学生可以获得他们完成培训所需的一切。





由专家主导和开发的案例分析

有效的学习必然是和背景联系的。因此，TECH将向您展示真实的案例发展，在这些案例中，专家将引导您注重发展和处理不同的情况:这是一种清晰而直接的方式，以达到最高程度的理解。

测试和循环测试

在整个课程中，通过评估和自我评估活动和练习，定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式，学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。

大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆，并为未来的困难决策建立信心。

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。一种合成的，实用的，有效的帮助学生在学习上取得进步的方法。

06

学位

企业中的游戏化专科文凭除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。

顺利完成这个课程并获得大学学位，无需旅行或通过繁琐的程序"

这个**企业中的游戏化专科文凭**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**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格，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：**企业中的游戏化专科文凭**

官方学时：**450小时**

tech 科学技术大学

授予

文凭

_____先生/女士，身份证号码_____
顺利通过并获得认证的课程是

专科文凭

企业中的游戏化

这是一个由本大学授予的学位，相当于450个小时，
开始日期是 dd/mm/aaaa,结束日期是dd/mm/aaaa。

截至2018年6月28日，TECH是一所被公共教育部认可的私立高等教育机构。

2020年六月17日

Tere Guevara Navarro女士
校长

Unique TECH Code: AFWORD23S techtitute.com/certificates

*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注，TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得，但需要额外的费用。

tech 科学技术大学

专科文凭
企业中的游戏化

- 模式: **在线**
- 时长: **6个月**
- 学位: **TECH 科技大学**
- 教学时数:**16小时/周**
- 课程表:**自由安排时间**
- 考试模式:**在线**

专科文凭
企业中的游戏化

tech 科学技术大学