



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Curso Superior de Gamificación en la Empresa

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Curso Superior de Gamificación en la Empresa

duración total: 200 horas

horas teleformación: 100 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Estamos en una sociedad cada vez más globalizada y marcada especialmente por el cambio, donde la innovación y las nuevas tecnologías son las claves fundamentales para garantizar el éxito de cualquier proyecto empresarial. Al finalizar el Curso de gamificación, los alumnos estarán capacitados para implementar un proyecto de gamificación en una organización. Con amplios conocimientos en nuevas tendencias de marketing, los alumnos serán capaces de liderar proyectos innovadores vinculados a la gamificación y al logro de objetivos basado en recompensas. En Inesem te facilitamos la formación necesaria para responder a las necesidades de las negociaciones, siempre con un alto rigor en los contenidos, una metodología de aprendizaje innovadora y con el apoyo constante de profesionales y expertos en la materia.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Entender con profundidad el concepto de gamificación y sus principales características.
- Aprender a utilizar elementos de juegos en contextos no lúdicos.
- Comprender la aplicación de las distintas teorías conductuales en estrategias de negocio para el logro de objetivos.
- Conocer todo el proceso de diseño e implantación de un proyecto de gamificación.
- Comprender las ventajas y las múltiples aplicaciones de los sistemas gamificados.
- Entender los distintos procedimientos marco para el diseño de sistemas gamificados y aprender sus posibles aplicaciones.
- Aprovechar las ventajas de gamificación para lograr los objetivos estratégicos de cualquier tipo de organización.

para qué te prepara

El presente Curso pretende dotar al alumno de la formación teórica y práctica necesaria para realizar todo el proceso de diseño e implantación de un proyecto de gamificación de cualquier tipo de empresa. El alumno aprenderá a combinar teorías conductuales con elementos de juego con la finalidad de lograr los objetivos estratégicos establecidos añadiendo el concepto de la diversión para motivar a los participantes y ganar eficiencia en los procesos de negocio.

salidas laborales

Área comercial, marketing y de investigación de mercados de cualquier empresa con especial énfasis en los puestos de dirección y gestión de proyectos innovadores orientados al logro de objetivos, principalmente en recursos humanos y ventas y fidelización de clientes.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Aspectos Psicopedagógicos de la Gamificación'
- Manual teórico 'La Gamificación Empresarial'
- Manual teórico 'La Gamificación de RRHH'



+ Información Gratis

profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio.

Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.
- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS DE LA GAMIFICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GAME THINKING

1. ¿Qué es el game thinking?
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. Anatomía de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME ELEMENTS

1. Los elementos de juego o game elements
2. La tríada PBL (points, badges, lists)
3. Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA Y PSICOLOGÍA

1. La gamificación como diseño emocional
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RESULTADOS, ESTÍMULOS Y RECOMPENSAS

1. Definición y estructura de las recompensas
2. Calendarización de recompensas
3. Teorías conductuales: limitaciones
4. Teorías conductuales: riesgos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN

1. Engagement y motivación
2. Teoría de la autodeterminación
3. Teoría de la motivación
4. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
5. Teoría del flujo
6. Teoría de establecimiento de objetivos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1. Dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje
2. ¿Cómo plantear un proceso de gamificación?
3. La evaluación del juego
4. Ideas para la gamificación

MÓDULO 2. LA GAMIFICACIÓN EMPRESARIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EMPRESA, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO

1. Las PYMEs como organización
2. Liderazgo
3. Un nuevo talante en la Dirección

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

1. Introducción
2. Historia de la gamificación
3. Aplicaciones y utilidades
4. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS PARA MEJORAR EL FUNCIONAMIENTO DE UN EQUIPO

1. Programa de entrenamiento
2. Técnicas de desarrollo en equipo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS DINÁMICAS DE GRUPO

1. Definición

- 2.Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
- 3.Técnicas de dinámica de grupos
- 4.Normas generales para el uso de las técnicas de grupo
- 5.El papel del dinamizador

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CLASIFICACIÓN DE LAS DINÁMICAS DE GRUPO

- 1.Según el tamaño del grupo
- 2.Según la participación de los expertos
- 3.Según los objetivos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN LA EMPRESA

- 1.Definición de juego y características básicas
- 2.Diferencias entre “game” y “play”
- 3.Juegos de realidad alternativa (ARG)
- 4.Gamificación y generación Y

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA GESTIÓN DEL TALENTO EN LA EMPRESA

- 1.La importancia de la Gestión del Talento en los Recursos Humanos
- 2.La tercera Revolución del Conocimiento
- 3.¿Cómo gestionar el talento?

MÓDULO 3. LA GAMIFICACIÓN EN RRHH

UNIDAD DIDÁCTICA 1. NUEVOS RETOS DEL DEPARTAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

- 1.Wellbeing: el bienestar en el trabajo
- 2.El clima laboral y productividad
- 3.El empowerment o empoderamiento
- 4.De la ética empresarial a la RSC
- 5.La consultoría de recursos humanos
- 6.El responsable de RRHH como arquitecto de la estrategia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PERSONALIDAD, AUTOCONOCIMIENTO E INTELIGENCIA EMOCIONAL

- 1.Aproximación al concepto de personalidad
- 2.Importancia del autoconocimiento
- 3.Fases de autoconocimiento
- 4.¿Qué es la inteligencia emocional?
- 5.Principios de la Inteligencia Emocional
- 6.Componentes de la Inteligencia Emocional

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREATIVIDAD INNOVADORA

- 1.Pensamiento creativo
- 2.Fases de la creatividad
- 3.Búsqueda de nuevas ideas
- 4.Técnicas de creatividad
- 5.Gestión creativa de conflictos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ROLES EN EL EQUIPO

- 1.Posiciones de los individuos en el equipo
- 2.La personalidad y los roles
- 3.Evolución del equipo y roles
- 4.El liderazgo en el equipo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO E IMPLANTACIÓN DE UN PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

- 1.Conceptos básicos de design thinking
- 2.Los seis pasos para implantar gamificación
- 3.Definición de los objetivos de negocio
- 4.Distinción de conductas clave
- 5.Descripción de los jugadores objetivo

- 6. Diseño de los bucles de actividad
- 7. Diversión
- 8. Implementación y herramientas de la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GAMIFICACIÓN AVANZADA

- 1. Procedimiento marco basado en objetivos
- 2. Procedimiento marco basado en el jugador
- 3. Gamification Model Canvas
- 4. La gamificación en la empresa