

Universitätsexperte

Gamification im Unternehmen





Universitätsexperte

Gamification im Unternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-gamification-unternehmen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die Routine der Büroarbeit kann auf viele Beschäftigte abschreckend wirken. Sie werden Opfer der Monotonie des Alltags. Dies birgt die Gefahr, dass die Produktivität des Unternehmens sinkt. Deshalb ist es wichtig, nach Lösungen zu suchen, die die Mitarbeiter zu Höchstleistungen motivieren. Hier kommt die Gamification ins Spiel, die das Potenzial hat, die Mitarbeiter zu stimulieren, indem sie spielerische Elemente zu ihren regulären Aufgaben hinzufügt. Mit diesem Titel bringt TECH einen Paradigmenwechsel in der Arbeitswelt auf den Tisch und bietet ein hohes Maß an Training zu Gamification-Strategien, die die Dynamik in den verschiedenen Abteilungen erhöhen. Und das alles in einem flexiblen Format, damit die Studenten von zu Hause aus lernen können.





“

*Dank dieses Universitätsexperten
werden Ihre Büromitarbeiter mit
neuer Energie an die Arbeit gehen”*

Die Möglichkeiten von Gamification gehen weit über den Bildungsbereich hinaus. Diese innovative Lerntechnik lässt sich perfekt auf die Organisations- und Geschäftswelt übertragen und bietet Elemente, die das Engagement des Teams fördern und gleichzeitig das Zugehörigkeitsgefühl zum Unternehmen stärken. So ist die Integration von Gamification-Strategien in Unternehmen eine wachsende Praxis, bei der die Mitarbeiter zu gleichen Teilen spielen und arbeiten.

Von dieser Ausgewogenheit profitieren sowohl das Unternehmen als auch die Mitarbeiter selbst, die durch spielerische Gestaltungselemente anspruchsvolle Aufgaben mit weniger Aufwand erledigen können. Ob mit oder ohne Belohnung, diese Strategien erhöhen nachweislich den Dopaminspiegel im Gehirn und sind damit ein wertvolles Instrument zur Stärkung des Teams und des Arbeitsumfelds.

Aus diesem Grund ist es für Unternehmen besonders wichtig, über Fachleute zu verfügen, die in der effektiven Entwicklung von Gamification qualifiziert sind. In diesem Sinne wurde der Abschluss von Experten entwickelt, die Gamification und Gaming erfolgreich in Unternehmen implementiert und Produktivitätsprobleme gelöst haben. Sie werden den Studenten alle wesentlichen Elemente dieser Strategien offenbaren.

Gleichzeitig konzentriert sich der Universitätsexperte in Gamification im Unternehmen auf die Praxis, so dass die Studenten die Vorteile dieses Bereichs selbst erfahren können. Sie werden in echten Gamification-Umgebungen interagieren. Da es sich um ein Online-Programm handelt, kann es von überall aus absolviert werden. Mit nur einem Gerät mit Internetanschluss haben die Studenten alles, was sie brauchen, um in diesem Bereich erfolgreich zu sein.

Dieser **Universitätsexperte in Gamification im Unternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Gamification am Arbeitsplatz präsentiert werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Verbessern Sie die Produktivität Ihres Unternehmens drastisch mit innovativen Strategien, die auf spielerischen Elementen basieren"

“

Holen Sie sich ein hohes Maß an Ausbildung in Gamification, um es in verschiedenen Abteilungen Ihres Unternehmens anzuwenden und die Arbeitskultur zu verbessern“

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Machen Sie Ihren Arbeitsplatz zu einem Maßstab für den Einsatz von Gamification-Techniken. Schreiben Sie sich jetzt ein.

Eignen Sie sich mit der größten Online-Universität der Welt das aktuellste Wissen über Gamification am Arbeitsplatz an.



02 Ziele

Das Konzept des Programms dieses Universitätsexperten zielt darauf ab, die Studenten auf die Entwicklung von gamifizierten Umgebungen im Unternehmen zu spezialisieren und ihnen die notwendigen Werkzeuge für deren Umsetzung an die Hand zu geben. Es handelt sich um einen Ansatz aus einer globalen Perspektive, so dass die Studenten aus erster Hand alle Bereiche des Arbeitsplatzes sehen können, in denen diese Spiele perfekt anwendbar sind. Am Ende des Studiums werden sie durch das Erreichen der gesteckten Ziele in diesem Bereich mit starken Anreiz- und Motivationstechniken glänzen können.





“

*Beherrschen Sie starke Anreiz-
und Motivationstechniken dank
der Gamification-Strategien"*

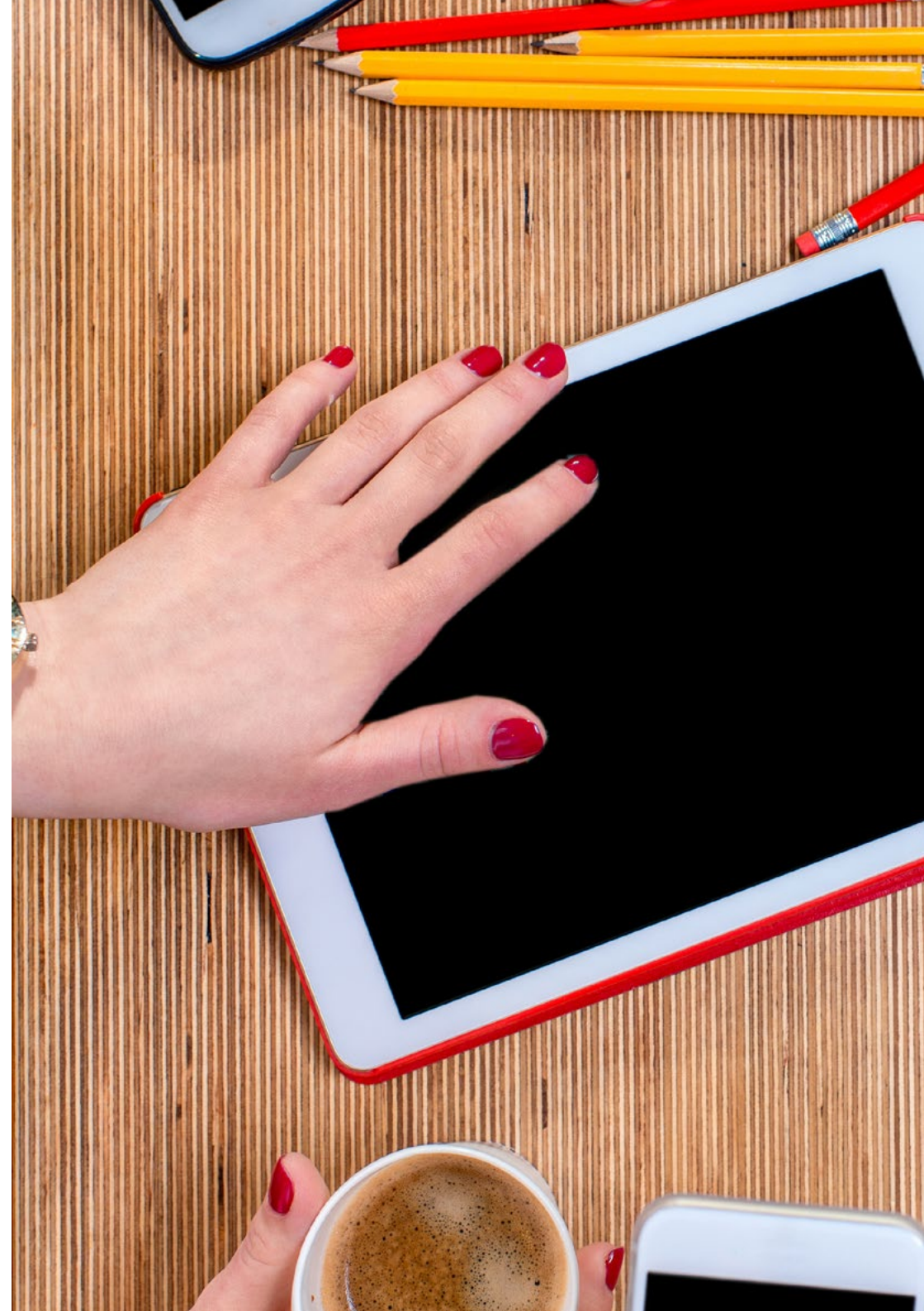


Allgemeine Ziele

- ♦ Identifizieren der psychopädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- ♦ Entwerfen eigener Gamifications und Spiele, sowohl auf privater als auch auf kommerzieller Ebene
- ♦ Auswählen der Spiele, die in spielbasiertem Lernen verwendet werden können, nach unseren Bedürfnissen und Zielen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in Geschäftsumgebungen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen
- ♦ Verwalten von Teams durch Gamification
- ♦ Anführen des digitalen Wandels in ihren Zentren
- ♦ Identifizieren von Elementen der neuen digitalen Schule
- ♦ Anpassen der Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- ♦ Vervollständigen eines Portfolios von Innovationen in den Bereichen Gamification, spielbasiertem Lernen und digitale Ressourcen



Erleben Sie aus erster Hand die Kombination aus Spaß und Produktivität, indem Sie mit echten gamifizierten Umgebungen interagieren"





Spezifische Ziele

Modul 1. Einrichtung der Tafel: psychopädagogische Aspekte

- ♦ Anwenden des erworbenen Wissens in Bezug auf die direkte und indirekte Bewertung des Lernens mit einer guten theoretischen Grundlage, um jedes Problem zu lösen, das in der Arbeitsumgebung auftauchen kann, und sich an neue Herausforderungen in Bezug auf ihren Studienbereich anpassen
- ♦ Integrieren des erworbenen Wissens über Bildungstechnologie sowie Reflexion über die Auswirkungen der beruflichen Praxis unter Anwendung persönlicher Werte, um so die Qualität der angebotenen Dienstleistung zu verbessern
- ♦ Entwickeln von Selbstlernfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, sich weiterzubilden, um die Leistung ihrer Arbeit zu verbessern

Modul 2. Gamification im Unternehmen. Personalwesen, Marketing, Vertrieb

- ♦ Entwickeln von Motivationsstrategien durch gemeinsame Herausforderungen
- ♦ Anwenden von Tools zur Förderung der digitalen Zusammenarbeit
- ♦ Definieren von Strategien zur Förderung der Motivation in einer Arbeitsgruppe
- ♦ Verbessern der Fähigkeit, die Funktionsweise einer Gruppe zu analysieren
- ♦ Erledigen von wiederkehrenden Aufgaben auf andere Weise

Modul 3. Gamification im Unternehmen II: Teammanagement

- ♦ Gestalten des Arbeitsumfeldes so effektiv und funktionell wie möglich
- ♦ Erwerben von Strategien zur Erzeugung von Qualitäts-Gamifications
- ♦ Umwandeln eines Bedienfelds in ein vollständig spielerisches Szenario
- ♦ Arbeiten mit Webanwendungen und Apps zur Verwaltung der Arbeitsentwicklung auf der Grundlage von Gamification
- ♦ Erlernen von Strategien für den Einsatz verschiedener Gamification-Elemente
- ♦ Ausarbeiten von einzelnen Aufgaben und ihrer Rubriken
- ♦ Ausarbeiten gemeinsamen Aufgaben und ihrer Rubriken

03

Kursleitung

Das Dozententeam, das TECH für diesen Studiengang zusammengestellt hat, bestätigt das Engagement der Universität für höchste Bildungsstandards, um eine hohe Beschäftigungsfähigkeit und berufliche Entwicklung zu fördern. In diesem Sinne verfügt die Universität über renommierte Dozenten, die Experten in der Anwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien sind. Diese Dozenten verfügen über umfangreiche Erfahrung mit Gamification-Projekten in Arbeitsumgebungen, um sowohl das Wohlbefinden der Mitarbeiter als auch die Produktivität der Unternehmen zu verbessern.



“

*Die besten Gamification-Experten
begleiten Sie durch Ihre Lernerfahrung"*

Leitung



Hr. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Fachlehrkraft für Zeitgeschichte und IKT
- ♦ Studienleiter an der JABY-Schule
- ♦ Ausgezeichneter Apple Pädagoge
- ♦ Professor an der Universität Complutense und an der Universität von Alcalá
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie, Literatur und Geschichte an der Universität von Alcalá
- ♦ Spezialist für Gamification, Flipped Classroom und digitalen Wandel
- ♦ Autor der Geschichtsinhalte im Geniox-Projekt für Oxford University Press



Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ IKT-Koordinator an der JABY-Schule
- ♦ Leiter der Abteilung für spanische Sprache und Geisteswissenschaften
- ♦ Lehrer für spanische Sprache und Literatur
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Literaturwissenschaft, Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik und IKT, Spezialisierung auf E-Learning, Offene Universität von Katalonien

Professoren

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Autor mit Spezialisierung auf Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Wissenschaftlicher Kommunikator
- ♦ Promotion in Psychologie
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie, Universität von Sevilla
- ♦ Masterstudiengang in Neurowissenschaften und Verhaltensbiologie, Universität Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experte für Lehrmethodik, Universität La Salle
- ♦ Universitätsspezialist für klinische Hypnose und Hypnotherapie, Nationale Universität für Fernunterricht - UNED
- ♦ Universitätskurs in Sozialwissenschaften, Personalmanagement, und Personalverwaltung, Universität von Sevilla
- ♦ Experte in Projektmanagement, Betriebswirtschaft und Management, Föderation der Dienstleistungen UGT
- ♦ Ausbilder von Ausbildern, Offizielles Kollegium der Psychologen von Andalusien

Hr. Herrero González, Jesús

- ♦ Psychologe und Experte für Spiele und Gamification
- ♦ Spezialist in Devir
- ♦ Spezialist in der Kette der Hobby- und Spielzeugläden Poly
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik
- ♦ Experte für Spiele und Gamification

Hr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Schriftsteller und Dozent
- ♦ Präsident des Rates der Direktoren für Kinder-, Grund- und Sonderschulbildung der Gemeinschaft von Madrid
- ♦ Leitung der Santo Domingo Kinder-, Grund- und Sekundarschule in Algete, Madrid
- ♦ Regisseur von Dokumentarfilmen, multimedialen Bildungsvorschlägen und Videokunstwerken für das Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, das Museo Nacional Thyssen-Bornemisza und die Stadtverwaltung von Málaga
- ♦ Ausbilder von Lehrkräften in der Region Madrid in Kursen über IKT im Klassenzimmer, digitale Ressourcen und Leseförderung im digitalen Zeitalter
- ♦ Masterstudiengang in Führung und Management von Bildungszentren
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte und Wissenschaft der Musik
- ♦ Universitätskurs in Musikunterricht
- ♦ Florentino Pérez-Embid Internationaler Preis der Königlich Sevillanische Akademie der Belletristik für sein erstes Buch Konfrontierte Spiegel
- ♦ Nicolás del Hierro Poesiepreis für sein zweites Buch Die Gesänge des Teufels
- ♦ Internationaler Paul-Beckett-Preis für sein drittes Buch Der schmutzige Tango der Seele, verliehen von der Stiftung Valparaíso



Fr. López Gómez, Virginia

- ♦ Ausbilderin-Expertin für aktive Methoden und digitale Werkzeuge
- ♦ Gründerin von Serendipia Educativa, einer Forschungs- und Bildungsgruppe
- ♦ Mitgründerin von Equipo Talentos, spezialisiert auf Schulungen zu Lehr- und Lernaktivitäten mit digitalen Ressourcen
- ♦ Lehrkraftausbilderin für die Gemeinschaft von Madrid und die andalusische Regionalregierung in PBL-Kursen
- ♦ Erstellung von didaktischen Ressourcen, Gamification oder IKT
- ♦ Hochschulabschluss in Dokumentation an der Universität Complutense in Madrid
- ♦ Zertifikat für pädagogische Fertigkeiten
- ♦ Aufbaustudiengang in Gamifizierung im Klassenzimmer: Spielend lernen, Abschluss *Cum Laude*
- ♦ Experte für e-Learning des Spanischen Verbandes der Lehrzentren
- ♦ Kurs in Multiple Intelligenzen und Kooperatives Lernen von der Universität Nebrija
- ♦ Hochschulabschluss in Bibliothekswissenschaft von der Universität Complutense von Madrid

“

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildungserfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert”

04

Struktur und Inhalt

Die inhaltliche Struktur des Universitätsexperten erforscht die Grundlagen der Gamification und wie sie in zentralen Abteilungen wie Marketing, Personalwesen oder Vertrieb umgesetzt werden kann. Ebenso betont der Lehrplan relevante Elemente wie die Punktesysteme, die in Spielen angewendet werden können, oder die Verwendung von Webanwendungen und Apps zur Verwaltung des Gamification-Prozesses.





“

Analysieren Sie, wie Sie die Ergebnisse der Spiele, die Sie in Ihrem Arbeitsumfeld einsetzen, am besten messen können"

Modul 1. Einrichtung der Tafel: psychopädagogische Aspekte

- 1.1. Lernprozesse
 - 1.1.1. Definition von Lernen
 - 1.1.2. Merkmale des Lernens
- 1.2. Kognitive Prozesse des Lernens
 - 1.2.1. Grundlegende Prozesse
 - 1.2.2. Höhere Prozesse
- 1.3. Kognition und Metakognition beim Lernen
 - 1.3.1. Kognition beim Lernen
 - 1.3.2. Metakognition beim Lernen
- 1.4. Bewertung des Lernens
 - 1.4.1. Direkte Bewertungen
 - 1.4.2. Indirekte Bewertungen
- 1.5. Lernschwierigkeiten
 - 1.5.1. Defizite in den Fähigkeiten
 - 1.5.2. Umweltbedingte Schwierigkeiten
- 1.6. Die Rolle des Spiels in der Entwicklung
 - 1.6.1. Die sozialisierte Rolle des Spiels
 - 1.6.2. Therapeutisches Spiel
- 1.7. Die Rolle des Spiels beim Lernen
 - 1.7.1. Das Erlernen von Wissen
 - 1.7.2. Prozedurales Lernen
- 1.8. Pädagogische Technologie
 - 1.8.1. Schule 4.0
 - 1.8.2. Digitale Fähigkeiten
- 1.9. Technologische Schwierigkeiten
 - 1.9.1. Zugang zur Technologie
 - 1.9.2. Technologische Fähigkeiten
- 1.10. Technologische Ressourcen
 - 1.10.1. Blogs und Foren
 - 1.10.2. YouTube und Wikis

Modul 2. Gamification im Unternehmen. Personalwesen, Marketing, Vertrieb

- 2.1. Gamification im Unternehmen
 - 2.1.1. Warum Gamification im Unternehmen?
 - 2.1.2. Supermächte der Gamification (+)
 - 2.1.3. Krytonit der Gamification (-)
- 2.2. Die Steigerung unserer Umsätze- dafür wurde die Business-Gamification doch erfunden, oder?
- 2.3. Vermarktung der Kunst des Begehrens
 - 2.3.1. Was willst du mir damit sagen?: Kommunikation
 - 2.3.2. Ich möchte ein like!: Soziale Netzwerke
- 2.4. Gamified Personalwesen
 - 2.4.1. Du bist es wert!: Aufmerksamkeit, Management und Bindung von Talenten
 - 2.4.2. Das sind wir: Konsolidierung der Unternehmenskultur
 - 2.4.3. Ich mache mit!: Motivation und Einhaltung der internen Bürokratie
- 2.5. Und warum nicht... Gläubiger!

Modul 3. Gamification im Unternehmen II: Teammanagement

- 3.1. Wie spielt man dieses Spiel?
 - 3.1.1. Allgemeine Konzepte
 - 3.1.2. Narrative für gemeinsame Gamification
 - 3.1.3. Gamifizierte Aufgabenverwaltung
 - 3.1.4. Nachbereitung der Aktionen
- 3.2. Hier spielen wir alle
 - 3.2.1. Motivation durch gemeinsame Herausforderungen
 - 3.2.2. Reiseplan der Arbeit als gemeinsame Reise
 - 3.2.3. Zusammenarbeit im digitalen Dorf
- 3.3. Wir sind an der Spitze angekommen
 - 3.3.1. Lokalisierung der Knotenpunkte, um das gesamte Netzwerk zu motivieren
 - 3.3.2. Sich wiederholende Aufgaben in anregende Herausforderungen verwandeln
 - 3.3.3. Veränderung der Umwelt durch gemeinsames Handeln
 - 3.3.4. Zusammenarbeit als Win-Win-Situation
 - 3.3.5. Möglichkeiten, eine kleine Aufgabe in eine transformierende Aufgabe zu verwandeln
 - 3.3.6. Informeller Rahmen: Geführte Konversation durch Gamification-Strategien

- 3.4. Wir hatten eine tolle Idee
 - 3.4.1. Die Geschichte entwickelt sich unter Beteiligung aller
 - 3.4.2. Die Erzählung wird zu unserem Gantt-Diagramm
 - 3.4.3. Arbeit bewältigen durch Story Management
- 3.5. Den Spielstand erhöhen
 - 3.5.1. Abzeichnen mit Fokus auf Management, nicht auf Belohnung
 - 3.5.2. Eine Vollmacht ist eine Erklärung der Verantwortung
 - 3.5.3. Strategien für die Einrichtung von Kanälen zur Förderung der Autonomie der Führungskräfte
- 3.6. Ich habe gerade das Level geschafft
 - 3.6.1. Konzept des Levels innerhalb der gemeinsamen Arbeit
 - 3.6.2. Möglichkeiten der Aufteilung von Funktionen auf einer abgestuften Basis
- 3.7. Rat der Weisen
 - 3.7.1. Eine Gemeinschaft, die kooperativ arbeitet, lernt auch kooperativ
 - 3.7.2. Wie verknüpft man individuelles Wissen mit gemeinsamem Geschichtenerzählen?
 - 3.7.3. Formeln für die Weitergabe von Wissen, für die interne Lehre und für die Motivation von Schlüsselpersonen
- 3.8. Dieses Team funktioniert, weil wir uns nicht ähnlich sind
 - 3.8.1. Arbeitsrollen basierend auf Spielrollen
 - 3.8.2. Merkmale der verschiedenen Rollen im gemeinsamen Erzählen
 - 3.8.3. Menschen, die Geschichten erfinden: Erzählungen aus individuellen Beiträgen
- 3.9. Die Tricks des Magiers
 - 3.9.1. Verwandeln Sie ein Bedienfeld in ein spielerisches Szenario
 - 3.9.2. Webanwendungen und Apps zur Verwaltung von Gamification
 - 3.9.3. Virtuelle Umgebungen und physische Umgebungen, Beziehung und Verbindung zwischen ihnen
- 3.10. Ziehen wir eine Bilanz
 - 3.10.1. Ersteinschätzung: Ausgangspunkt für unsere Geschichte
 - 3.10.2. Prozessuale Bewertung: Bewertung der Entwicklung der Erzählung, um die Leistung zu beurteilen und Anpassungen vorzunehmen
 - 3.10.3. Überprüfung der Wirksamkeit von Prozessen
 - 3.10.4. Überprüfung der Rollen als Formel zur Bewertung der individuellen Arbeit
 - 3.10.5. Bewertung der Verbindung zwischen den verschiedenen Teilnehmern und ihrer Leichtigkeit, die Prozesse zum Fließen zu bringen
 - 3.10.6. Bewertung der Erfüllung der Herausforderung
 - 3.10.6.1. Abschließende Versammlung zur Bewertung
 - 3.10.6.2. Gemeinsame Feier der erreichten Herausforderungen
 - 3.10.7. Messbare Ergebnisse
 - 3.10.7.1. Ebenen
 - 3.10.7.2. Medaillen
 - 3.10.7.3. Punkte



Erforschen Sie die erzählerischen Möglichkeiten dieser Spiele, um Ihre Mitarbeiter zu engagieren"

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.



Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.

“

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Pädagogen, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Der Pädagoge lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.



Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den spezialisierten Lehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



Interaktive Zusammenfassungen

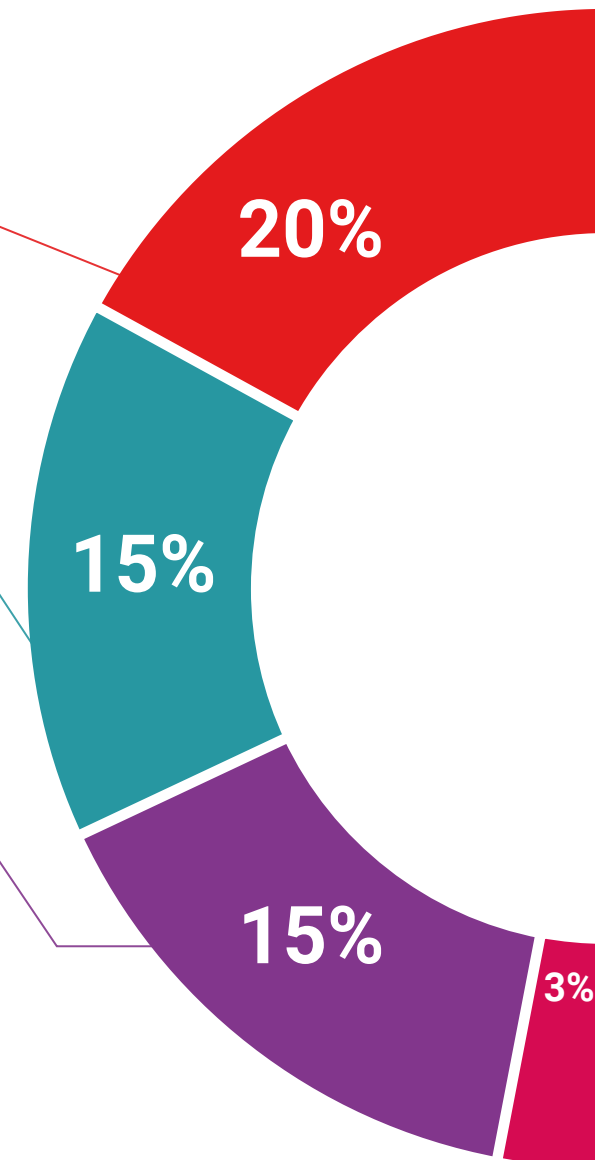
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

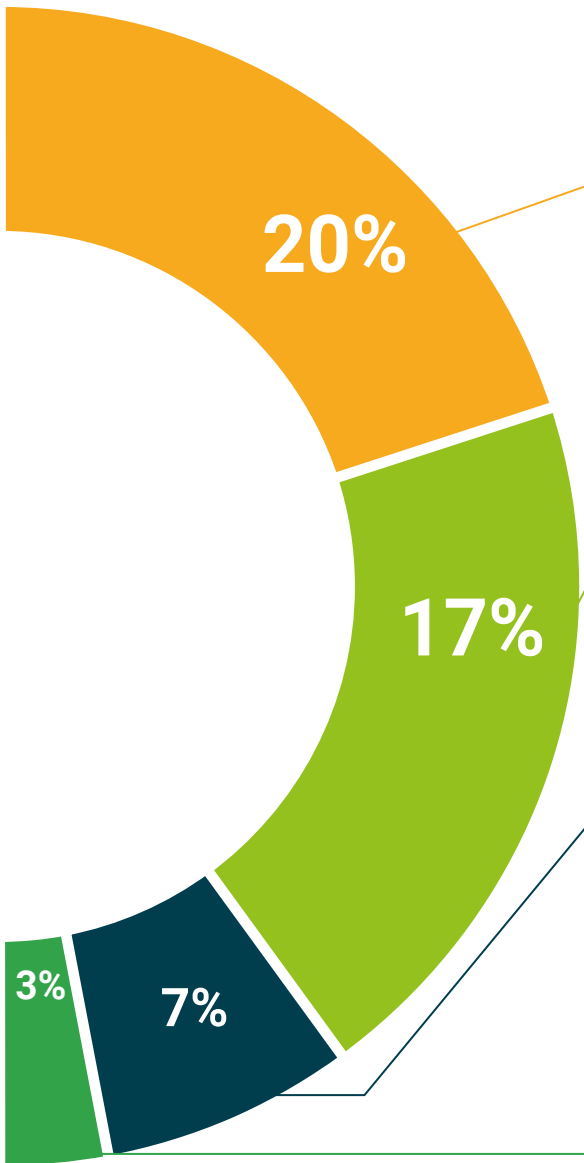
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studenten durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Gamification im Unternehmen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Gamification im Unternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Gamification im Unternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Gamification im Unternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Gamification im Unternehmen

