

Universitätskurs

Gamification im Unternehmen





Universitätskurs

Gamification im Unternehmen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/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 Produktivitätssteigerung in Unternehmen ist eng mit dem Wohlbefinden der Mitarbeiter verbunden. Ein dynamisches Arbeitsumfeld macht es den Mitarbeitern leichter, ihre Ziele zu erreichen. Daher kommen Techniken, die die täglichen Aufgaben der Mitarbeiter interessanter machen, dem gesamten Unternehmen zugute. Dies ist jedoch nicht einfach, denn für wirklich wirksame Strategien ist eine fortgeschrittene digitale Fortbildung erforderlich. TECH reagiert auf diesen Bedarf mit diesem Studiengang, der ein hohes Maß an Vorbereitung in Gamification-Prozessen für verschiedene Abteilungen eines Unternehmens durch Experten auf diesem Gebiet bietet. Alles in einem Online-Format, das der Student in seinem eigenen Tempo absolvieren kann.



“

*Dank dieses Universitätskurses werden
Routinetage im Büro zu Tagen, die Spaß
machen und die Produktivität steigern"*

Einer der Hauptgründe, warum ein Arbeitnehmer beschließt, seinen Arbeitsplatz zu verlassen, ist die Monotonie der Routine und das Gefühl, beruflich nicht ausgelastet zu sein. Es gibt jedoch auch den Fall, dass sich Arbeitnehmer dafür entscheiden, in ihrer Position zu bleiben, aber aus denselben Gründen nicht die gewünschten Leistungen erbringen. Angesichts dieses Problems ist es nicht nur eine Option, sondern eine Verpflichtung für das Unternehmen, störende Strategien zu entwickeln, die der Langeweile ein Ende setzen und die Motivation der Mitarbeiter steigern, um wieder optimale Leistungen zu erzielen.

Hier kommt die Gamification ins Spiel, die bereits in den Bildungsbereich vorgedrungen ist, um die Spielregeln des Lernens zu ändern, und die auch im Unternehmens- und Organisationsbereich immer mehr an Boden gewinnt. Durch die Verwendung eines spielerischen Formats werden die Mitarbeiter ihre üblichen Aufgaben auf innovative Weise ausführen. Ein Spielsystem, das auf Punkten, Ranglisten und Belohnungen basiert, wird die Arbeit im Büro beleben.

Um diese Gamification-Techniken in die Praxis umzusetzen, ist jedoch eine spezifische Vorbereitung erforderlich. Der Grund dafür ist, dass diese Umgestaltung des Arbeitsbereichs ohne Beeinträchtigung der Funktionen des Personals während des Übergangs durchgeführt werden muss. Ebenso muss nach der Einführung der Spiele darauf geachtet werden, dass sie nicht den gegenteiligen Effekt haben und die Produktivität verringern.

Der Universitätskurs in Gamification im Unternehmen liefert alle Schlüssel dazu und gibt den Mitarbeitern das Gefühl, dass ihre Arbeit öffentlich anerkannt wird und nicht unbemerkt bleibt. Es wird auch dazu beitragen, die Interaktion zwischen Gleichaltrigen zu fördern. Dieses Programm kann mit allen erdenklichen Möglichkeiten absolviert werden, da es sich um ein Online-Programm handelt, so dass eine einfache Internetverbindung die einzige Voraussetzung ist.

Dieser **Universitätskurs 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 in Unternehmen vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt bietet pädagogische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ 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



Diese Technik zeichnet sich durch einen enormen Vorsprung aus und wird bereits in großen Unternehmen angewandt

“*Das Programm wirft einen detaillierten Blick auf reale Fälle von Gamification-Techniken, die zahlreiche Unternehmen zum Erfolg geführt haben*”

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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.

Steigern Sie das Wohlbefinden Ihrer Angestellten oder Mitarbeiter durch öffentliche Anerkennung ihrer Arbeit.

Sie werden sich darauf spezialisieren, einen gesunden Wettbewerb unter den Mitarbeitern zu führen und gleichzeitig die Produktivität des Unternehmens zu steigern.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs zielt darauf ab, Unternehmen in eine Umgebung zu verwandeln, die Spaß macht und in der die Arbeit noch effizienter erledigt wird. Der Studiengang vermittelt den Studenten die wesentlichen Komponenten, um Gamification mit optimalen Ergebnissen in das berufliche Umfeld zu übertragen. Dies geschieht immer mit einer globalen und ganzheitlichen Perspektive, so dass die Studenten mit dem erworbenen Wissen in der Lage sein werden, alle zukünftigen Herausforderungen zu meistern.



“

TECH wird Ihr Unternehmen so umgestalten, dass Sie nicht mehr das Gefühl haben, nur zu arbeiten, sondern dass Sie am richtigen Ort sind, um Ihr Potenzial voll auszuschöpfen”



Allgemeine Ziele

- ♦ Identifizieren der psychopädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- ♦ Entwerfen der eigenen Gamifications und Spiele, sowohl für den privaten als auch für den kommerziellen Gebrauch
- ♦ Auswählen der Spiele, die im spielbasierten Lernen verwendet werden können, entsprechend unseren Bedürfnissen und Zielen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in Unternehmensumgebungen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen
- ♦ Führen von Teams durch Gamification
- ♦ Führen des digitalen Wandels in den Zentren
- ♦ Identifizieren der Elemente der neuen digitalen Schule
- ♦ Anpassen der Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- ♦ Vervollständigen eines *Portfolios* von Innovationen in den Bereichen Gamification, spielbasiertes Lernen und digitale Ressourcen





Spezifische Ziele

- 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 sich wiederholenden Aufgaben auf eine andere Art und Weise



Das Programm wird Sie zu einer Referenz für Gamification-Techniken machen, die in verschiedenen Schlüsselabteilungen angewandt werden"

03

Kursleitung

Die Verpflichtung des Programms, das Tagesgeschäft von Unternehmen zu revolutionieren, erfordert die am besten ausgebildeten Fachleute auf diesem Gebiet. Aus diesem Grund hat TECH renommierte Pädagogen und IKT-Experten in das Dozententeam aufgenommen, die sich in ihrer Laufbahn durch gewagte und erfolgreiche Gamification-Projekte ausgezeichnet haben. Eine ehrgeizige Auswahl von Dozenten, die die richtige Entwicklung der Studenten im Universitätskurs gewährleisten.





“

Lassen Sie sich von renommierten Fachleuten leiten, die dank ihrer vielfältigen Kenntnisse der IKT der Langeweile am Arbeitsplatz ein Ende gesetzt haben”

Leitung



Hr. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Dozent mit Spezialisierung auf Zeitgeschichte und IKT
- ♦ Studiendirektor der JABY-Schule
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Professor an der Universität Complutense und der Universität von Alcalá
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie und Geschichte, Universität von Alcalá
- ♦ Gamification, *Flipped Classroom* und *Spezialist für den digitalen Wandel*
- ♦ Autor des Inhalts des Geschichtsprojekts GENIOX, Oxford University Press



Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ IKT-Koordinator an der JABY-Schule
- ♦ Leiter der Abteilung für spanische Sprache und Geisteswissenschaften
- ♦ Professor 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

- ♦ Psychologe und Autor Experte für Neurowissenschaften
- ♦ Autor mit den Schwerpunkten Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Wissenschaftskommunikator
- ♦ 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
- ♦ Universitätsexperte für klinische Hypnose, Nationale Universität für Fernunterricht - U.N.E.D.
- ♦ Universitätskurs in Sozialwesen, Human Resources Management, Personalverwaltung, Universität von Sevilla
- ♦ Experte für Projektmanagement, Betriebswirtschaft und Management, U.G.T.-Dienstleistungsverband
- ♦ Weiterbildung von Lehrkräften, Offizielles Kollegium der Psychologen von Andalusien

Hr. Herrero González, Jesús

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

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Promotion in Didaktik der Sozialwissenschaften
- ♦ Promotion in Fachdidaktik mit Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ♦ Lehrkraft an Sekundarschulen und Universitäten in verschiedenen Einrichtungen in Spanien
- ♦ Tutor für das Lehramtspraktikum
- ♦ Mitwirkender der Forschungsgruppe GEA-CLÍO
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Valencia
- ♦ Universitäts-Masterstudiengang in Sekundarschulpädagogik
- ♦ Masterstudiengang in spezifischer didaktischer Forschung
- ♦ Masterstudiengang in Comics und Bildung

Fr. Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Historikerin mit Spezialisierung auf kulturelles Erbe
- ♦ Historikerin im italienischen Ministerium für Kulturerbe, kulturelle Aktivitäten und Tourismus
- ♦ Referent bei Fachkonferenzen und Kongressen
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Geschichte der spanischen Monarchie an der Universität Complutense von Madrid

Hr. Illán, Raúl

- ♦ Business Coaching bei Gesem RR. HH
- ♦ Referent bei verschiedenen internationalen Konferenzen
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft und Management mit Spezialisierung auf Finanzmanagement, UCM
- ♦ Hochschulabschluss in Jura
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie

Fr. López Gómez, Virginia

- ♦ Ausbilderin im Bereich aktive Methoden und digitale Werkzeuge
- ♦ Gründerin von Serendipia Educativa, einer Forschungs- und Bildungsgruppe.
- ♦ Mitbegründerin des Talent Teams, das sich auf die Schulung von Lehr- und Lernaktivitäten mit digitalen Ressourcen spezialisiert hat
- ♦ Ausbilderin von Lehrkräften für die Gemeinschaft Madrid und die Region Andalusien für PBL-Kurse
- ♦ Erstellung von didaktischen Gamification- oder IKT-Ressourcen
- ♦ Hochschulabschluss in Dokumentation an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Zertifikat in Pädagogischen Fertigkeiten
- ♦ Promotion in Gamification im Klassenzimmer: Lernen durch Spielen, *Cum Laude*
- ♦ Expertin für e-Learning durch den spanischen Verband der Bildungszentren
- ♦ Kurs über multiple Intelligenzen und kooperatives Lernen an der Universität Nebrija
- ♦ Hochschulabschluss in Bibliothekswissenschaft an der Universität Complutense von Madrid





Hr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Autor 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 Bildungsangeboten und Videokunstwerken für das Nationale Kunstmuseum Centro de Arte Reina Sofía, das Nationale Thyssen-Bornemisza-Museum 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
- ♦ Universitäts-Masterstudiengang in Leitung und Management von Bildungszentren
- ♦ Hochschulabschluss in Musikgeschichte und -wissenschaft
- ♦ Universitätskurs in Musikpädagogik
- ♦ Florentino Pérez-Embid Internationaler Preis der Real Academia Sevillana de Buenas Letras für sein erstes Buch „Konfrontierte Spiegel“
- ♦ Poesiepreis Nicolás del Hierro für sein zweites Buch „Die Peitschen des Teufels“
- ♦ Internationaler Paul-Beckett-Preis für sein drittes Buch „Südtango der Seele“, verliehen von der Stiftung Valparaíso

04

Struktur und Inhalt

Mit einer Dauer von 125 Stunden ist der Lehrplan des Universitätskurses in Gamification im Unternehmen darauf ausgerichtet, Gamification garantiert in Schlüsselabteilungen von Unternehmen wie Personalwesen, Marketing oder Vertrieb anzuwenden. In Anlehnung an die praktische Methodik des *Relearning*, bei der TECH eine Vorreiterrolle spielt, werden alle Konzepte von den Studenten durch interaktive Ressourcen, ergänzende Lektüre oder Meisterklassen erfolgreich verinnerlicht.





“

Das Dozententeam wird Ihre Kenntnisse über die richtige Entwicklung von Spielmechanismen in sensiblen Bereichen des Unternehmens wie Personalwesen, Marketing oder Vertrieb verbessern”

Modul 1. Gamification im Unternehmen. Personalwesen. Marketing, Vertrieb

- 1.1. Gamification im Unternehmen
 - 1.1.1. Warum Gamification im Unternehmen?
 - 1.1.2. Supermächte der Gamification (+)
 - 1.1.3. Kryptonit der Gamification (-)
- 1.2. Die Steigerung unserer Umsätze - dafür wurde die Business-Gamification doch geboren, oder?
- 1.3. Vermarktung der Kunst des Begehrens
 - 1.3.1. Was willst du mir damit sagen?: Kommunikation
 - 1.3.2. Ich möchte ein *Like!*: Soziale Netzwerke
- 1.4. Gamified Personalwesen
 - 1.4.1. Du bist es wert!: Aufmerksamkeit, Management und Bindung von Talenten
 - 1.4.2. Das sind wir: Konsolidierung der Unternehmenskultur
 - 1.4.3. Ich mache mit!: Motivation und Einhaltung der internen Bürokratie
- 1.5. Und warum nicht... Gläubiger!





“

Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Mitarbeiter und deren Motivation besser kennen zu lernen”

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.



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.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs 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 **Universitätskurs 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: **Universitätskurs in Gamification im Unternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **125 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 tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Gamification im
Unternehmen

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

Universitätskurs

Gamification im Unternehmen

