

Curso Universitario

Gamificación y Gestión de Equipos





Curso Universitario Gamificación y Gestión de Equipos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-gestion-equipos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La rutina y la falta de alicientes en el entorno laboral tienden a hacer decaer los ánimos de los trabajadores, disminuyendo así su rendimiento. Este problema se da, especialmente, en aquellos departamentos donde los empleados realizan sus funciones de forma completamente individual y solitaria. Por ello, el desarrollo de acciones específicas que realcen el compromiso del personal de manera dinámica y atractiva cobra especial importancia, una solución que TECH brinda con este programa. La titulación aporta las claves para competiciones y concursos en equipos en el ámbito laboral a través de la Gamificación en un formato 100% online donde el alumno será el dueño de su propio aprendizaje.



“

Gracias a este Curso Universitario, verás cómo tu empresa llega a niveles de productividad insospechados a través de concursos y competiciones de equipos”

La ausencia de objetivos claramente definidos para los trabajadores puede mermar el rendimiento de la empresa, de acuerdo con varios estudios. Afortunadamente, las nuevas tecnologías proporcionan soluciones para darle la vuelta a la situación, especialmente con mecánicas de juegos. A través de la Gamificación, el personal de una compañía puede volver a recuperar su motivación mediante el establecimiento de metas, las cuales se alcanzan con puntos cosechados en concursos o competiciones.

Se trata, de hecho, de una excelente técnica para fomentar la cultura de equipo, ya que lo idóneo es que dichas competiciones se organicen en grupos, aumentando la interacción entre compañeros. Bajo este contexto surge este Curso Universitario de TECH, que brindará una alta preparación en estas técnicas gamificadoras de las que se han reportado que han logrado hasta un 20% más de ventas en diferentes compañías. Lo mejor es que son estrategias perfectamente aplicables independientemente de la naturaleza de las tareas del empleado, sumando sinergias con otros trabajadores de funciones similares.

Con un formato con todas las flexibilidades que el alumno pueda imaginar, para cursar esta amplia capacitación solo se requiere una conexión a internet. Únicamente con eso, un mundo de posibilidades se abrirá ante los estudiantes, que accederán al mayor Campus Virtual sobre esta materia. De hecho, en él dispondrán de una completa biblioteca de recursos digitales que tendrán la ocasión de explorar sin límites.

Este **Curso Universitario en Gamificación y Gestión de Equipos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación y gestión de equipos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Matricúlate ahora para implantar mecánicas de juegos en tu zona de trabajo que cambien para siempre el monótono día a día”

“

Accede a la mayor biblioteca digital de recursos en este campo para perfeccionar tus conocimientos sobre gestión de equipos a través de técnicas gamificadoras”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Analiza casos reales de juegos de equipo desarrollados en el ámbito profesional que dieron grandes beneficios a las empresas.

Mejora drásticamente el ambiente laboral de tu empresa con este Curso Universitario.



02 Objetivos

El gran objetivo que persigue este programa es el dominio de la gestión de competiciones y concursos en equipo conformados por el personal laboral, de cara a dinamizar su día a día a través de estrategias de Gamificación. Así, el Curso Universitario busca que los alumnos administren el entorno de trabajo de la manera más efectiva y funcional posible con mecánicas de juego innovadoras que, sin duda, les harán destacar.





“

La consecución de los objetivos propuestos lanzará tu carrera profesional, destacando en un campo de enorme demanda por parte de las empresas”



Objetivos generales

- ♦ Identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en Gamificación y recursos digitales
- ♦ Diseñar sus propias gamificaciones y juegos, tanto a nivel particular como comercial
- ♦ Seleccionar los juegos utilizables en ABJ en virtud de las necesidades y objetivos
- ♦ Aplicar estrategias de Gamificación en entornos empresariales
- ♦ Aplicar estrategias de Gamificación en entornos académicos
- ♦ Gestionar equipos a través de gamificaciones
- ♦ Liderar la transición digital en sus centros
- ♦ Identificar los elementos de la nueva Escuela Digital
- ♦ Transformar sus clases para adaptarse el nuevo paradigma educativo
- ♦ Completar un Portfolio de innovaciones en gamificación, ABJ y recursos digitales





Objetivos específicos

- ♦ Gestionar el entorno de trabajo de la manera más efectiva y funcional posible
- ♦ Adquirir estrategias para generar gamificaciones de calidad
- ♦ Transformar un panel de control en un escenario totalmente gamificado
- ♦ Trabajar con aplicaciones web y Apps para gestionar el desarrollo del trabajo en base a una gamificación
- ♦ Adquirir estrategias para el uso de diferentes elementos de Gamificación
- ♦ Elaborar tareas individuales y sus rúbricas
- ♦ Elaborar tareas colectivas y sus rúbricas

“

Transforma un panel de control en un escenario totalmente gamificado y cambia la vida de los trabajadores allá por donde vayas”

03

Dirección del curso

Para el diseño de este moderno programa, se ha incorporado a un equipo docente con una sólida trayectoria en el ámbito de la gestión y administración de equipos que será una referencia a seguir para los alumnos. En esta línea, este grupo de profesionales de naturaleza multidisciplinar ha destacado en la puesta en marcha de proyectos basados en la Gamificación tanto en entornos educativos como laborales. Sin duda, una carta de presentación inmejorable para este Curso Universitario.





“

Profesionales con experiencia en administración y gestión de equipos que han puesto en marcha exitosas estrategias gamificadoras conformará tu equipo docente”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Docente Especialista en Historia Contemporánea y TIC
- ♦ Jefe de Estudios en el Colegio JABY
- ♦ Educador Distinguido de Apple
- ♦ Profesor en la Universidad Complutense y la Universidad de Alcalá
- ♦ Licenciado en Filosofía, Letras e Historia por la Universidad de Alcalá
- ♦ Especialista en Gamificación, Flipped Classroom y Transición Digital
- ♦ Autor de los contenidos de Historia en el Proyecto Geniox por Oxford University Press



D. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordinador TIC en el Colegio JABY
- ♦ Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- ♦ Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- ♦ Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Estudios Literarios. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Educación y TIC, Especialidad en e-Learning. Universidad Oberta de Catalunya

Profesores

D. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicólogo Experto en Juegos y Gamificación
- ♦ Especialista en Devir
- ♦ Especialista en la cadena de Hobby y Jugueterías Poly
- ♦ Graduado en Psicología
- ♦ Máster en Educación
- ♦ Experto en Juegos y Gamificación

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Doctor en Didáctica de las Ciencias Sociales
- ♦ Doctor en Didácticas Específicas con Especialidad en Ciencias Sociales
- ♦ Profesor de Educación Secundaria y Universitario en diferentes instituciones de España
- ♦ Tutor de Prácticas del Grado de Maestro
- ♦ Colaborador del grupo de investigación GEA-CLÍO
- ♦ Licenciado en Historia por la Universidad de Valencia
- ♦ Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria
- ♦ Máster en Investigación en Didácticas Específicas
- ♦ Máster Propio en Cómic y Educación

D. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresarial en Gesem RR. HH
- ♦ Ponente de diversos congresos internacionales
- ♦ Licenciado en Administración de Empresas con especialidad en Dirección Financiera por la UCM
- ♦ Grado en Derecho
- ♦ Grado en Psicología



D. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Escritor y Conferenciante
- ♦ Presidente del Consejo de Directores de Educación Infantil, Primaria y Especial de la Comunidad de Madrid
- ♦ Director del Centro de Educación Infantil, Primaria y Secundaria Santo Domingo en Algete. Madrid
- ♦ Director de documentales, propuestas educativas multimedia y piezas de videoarte para el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza o el Ayuntamiento de Málaga
- ♦ Formador de docentes de la Comunidad de Madrid en Cursos sobre TIC en el Aula, Recursos Digitales o Animación a la Lectura en la Era Digital
- ♦ Master Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos
- ♦ Licenciado en Historia y Ciencias de la Música
- ♦ Diplomado en Magisterio Musical
- ♦ Premio Internacional Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras por su primer libro Espejos enfrentados
- ♦ Premio de Poesía Nicolás del Hierro por su segundo libro Las Cántigas del Diablo
- ♦ Premio Internacional Paul Beckett por su tercer libro Sucio tango del alma por la Fundación Valparaíso



Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- ♦ Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- ♦ Divulgador científico
- ♦ Doctor en Psicología
- ♦ Licenciado en Psicología. Universidad de Sevilla
- ♦ Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento. Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experto en Metodología Docente. Universidad de la Salle
- ♦ Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia. Universidad Nacional de Educación a Distancia - U.N.E.D.
- ♦ Diplomado en Graduado Social, Gestión de recursos humanos, Administración de personal. Universidad de Sevilla
- ♦ Experto en Dirección de Proyectos, Administración y gestión de empresas. Federación de Servicios U.G.T.
- ♦ Formador de Formadores. Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía



*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”*

04

Estructura y contenido

TECH y el equipo docente han incorporado en el temario del Curso Universitario en Gamificación y Gestión de Equipos todo lo esencial para desenvolverse con garantías en este campo. Los contenidos examinarán en profundidad cómo se pueden gamificar las tareas laborales diarias, las posibilidades narrativas de este formato o las técnicas vanguardistas para el trabajo en equipo. Y, gracias a la metodología del Relearning, los estudiantes disfrutarán de una experiencia educativa de lo más natural que no tiene comparación con las titulaciones tradicionales.



“

*Obtén la experiencia educativa más natural
que hayas conocido en unos estudios”*

Módulo 1. Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

- 1.1. ¿Cómo se juega a esto?
 - 1.1.1. Conceptos generales
 - 1.1.2. Narrativa para una Gamificación conjunta
 - 1.1.3. Gestión gamificada de las tareas
 - 1.1.4. Seguimiento de las acciones
- 1.2. Aquí jugamos todos
 - 1.2.1. Motivación mediante retos conjuntos
 - 1.2.2. Itinerario de trabajo como viaje compartido
 - 1.2.3. Colaboración en la aldea digital
- 1.3. Nos hemos venido arriba
 - 1.3.1. Localizar a los nodos para motivar a toda la red
 - 1.3.2. Transformación de tareas repetitivas en retos estimulantes
 - 1.3.3. Transformación del entorno a través de acciones conjuntas
 - 1.3.4. Cómo hacer de la colaboración el triunfo de todos
 - 1.3.5. Posibilidades para convertir una tarea minúscula en una tarea transformadora
 - 1.3.6. Ámbitos informales: conversación dirigida mediante estrategias de gamificación
- 1.4. Hemos tenido una idea genial
 - 1.4.1. La historia evoluciona con la participación de todos
 - 1.4.2. La narrativa se convierte en nuestro diagrama de Gantt
 - 1.4.3. Gestión del trabajo mediante la gestión de la historia
- 1.5. Subiendo el marcador
 - 1.5.1. Insignias enfocadas a la gestión, no al premio
 - 1.5.2. Una carta de poder es una carta de responsabilidad
 - 1.5.3. Estrategias para establecer cauces que saquen partido a la autonomía de gestión
- 1.6. Acabo de pasar de pantalla
 - 1.6.1. Concepto de nivel dentro del trabajo conjunto
 - 1.6.2. Posibilidades de reparto de funciones en base a distintos niveles





- 1.7. Consejo de sabios
 - 1.7.1. Una comunidad que trabaja de forma cooperativa también aprende de forma cooperativa
 - 1.7.2. Cómo enlazar el conocimiento individual a partir de la narrativa conjunta
 - 1.7.3. Fórmulas para compartir el conocimiento, para enseñar de forma interna y para motivar a las personas clave
- 1.8. Este equipo funciona porque no nos parecemos en nada
 - 1.8.1. Roles de trabajo en base a los roles de juego
 - 1.8.2. Características de los diferentes roles en la narrativa compartida
 - 1.8.3. Personas que generan historias: giros en la narrativa a partir de aportaciones individuales
- 1.9. Los trucos del mago
 - 1.9.1. Transformación de un panel de control en un escenario gamificado
 - 1.9.2. Aplicaciones web y Apps para gestionar la gamificación
 - 1.9.3. Entornos virtuales y entornos físicos, relación y conexión entre ellos
- 1.10. Hagamos recuento
 - 1.10.1. Evaluación inicial: punto de partida para nuestra historia
 - 1.10.2. Evaluación procesual: evaluar el desarrollo de la narrativa para valorar el rendimiento y realizar ajustes
 - 1.10.3. Revisión de la efectividad de los procesos
 - 1.10.4. Revisión de los roles como fórmula para evaluar el trabajo individual
 - 1.10.5. Valoración de la conexión entre los diferentes participantes y su facilidad para hacer fluir los procesos
 - 1.10.6. Evaluación del cumplimiento del reto
 - 1.10.6.1. Asamblea final de evaluación
 - 1.10.6.2. Celebración conjunta de los retos conseguidos
 - 1.10.7. Resultados medibles
 - 1.10.7.1. Niveles
 - 1.10.7.2. Medallas
 - 1.10.7.3. Puntos

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





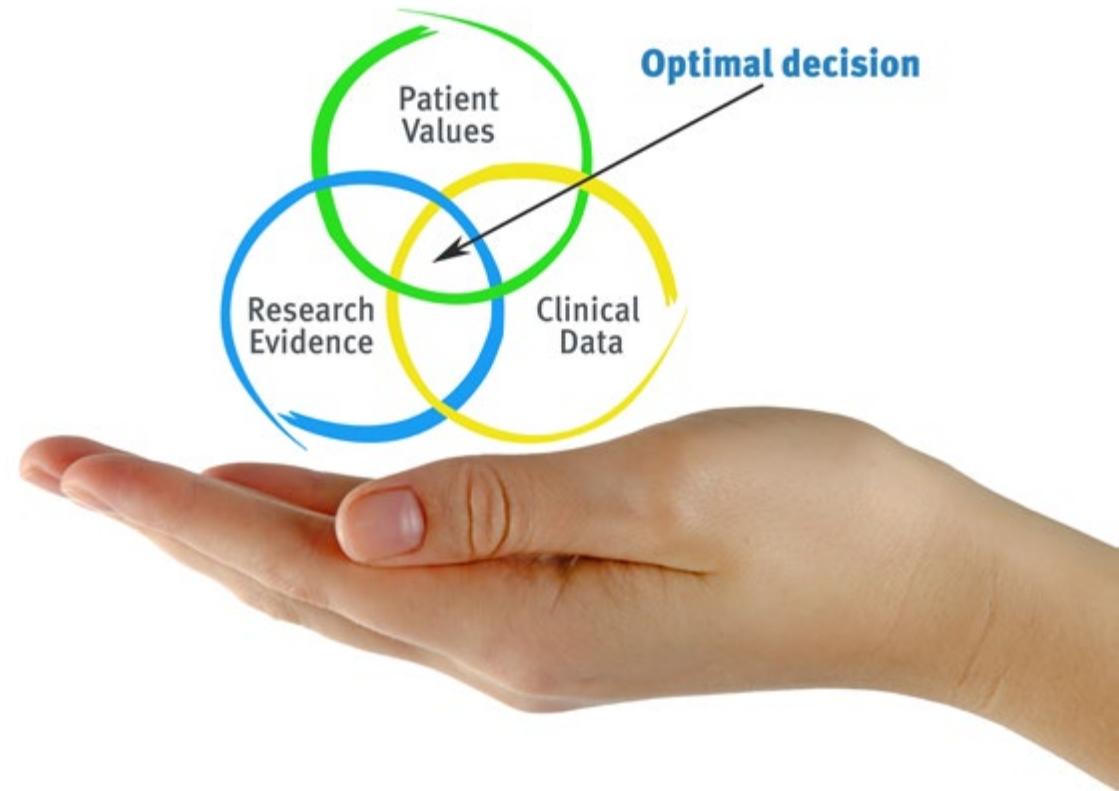
“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.



Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

“

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.



El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.

Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los educadores especialistas que van a impartir el programa universitario, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en Gamificación y Gestión de Equipos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Curso Universitario en Gamificación y Gestión de Equipos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente Título de **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Gamificación y Gestión de Equipos**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad
tecnológica

Curso Universitario
Gamificación y Gestión
de Equipos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Gamificación y Gestión
de Equipos