

Certificat

Gamification en Entreprise





tech universit 
technologique

Certificat

Gamification en Entreprise

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/education/cours/gamification-entreprise

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

L'amélioration de la productivité dans les entreprises est étroitement liée au bien-être des employés. Un environnement de travail dynamique facilite la réalisation des objectifs du personnel, de sorte que les techniques qui permettent aux travailleurs de faire face à leurs tâches quotidiennes d'une manière plus attrayante seront bénéfiques à l'ensemble de l'entreprise. Cependant, cela n'est pas simple, car une formation numérique avancée est nécessaire pour des stratégies réellement efficaces. TECH répond à ce besoin avec ce diplôme, qui fournit une préparation élevée dans les processus de gamification pour différents départements d'une entreprise par des experts dans ce domaine. Le tout avec un format en ligne pour suivre le rythme que l'élève juge approprié.



“

*Grâce à ce Certificat, les journées régulières
du bureau deviendront des jours de plaisir
tout en augmentant la productivité”*

L'une des principales raisons pour lesquelles un employé décide de quitter son emploi est la monotonie de la routine, se sentant très peu accompli professionnellement. L'une des principales raisons pour lesquelles un employé décide de quitter son emploi est la monotonie de la routine, se sentant très peu accompli professionnellement. Face à cette problématique, avoir des stratégies perturbatrices qui mettent fin à l'ennui et lancent la motivation du personnel, plutôt qu'une option, devient une obligation pour l'entreprise de retrouver un fonctionnement optimal.

C'est à ce moment que la Gamification entre en scène, qu'elle a déjà fait irruption dans les espaces éducatifs pour changer les règles du jeu dans l'apprentissage et qu'elle gagne des entiers dans le secteur des entreprises et des organisations. En misant sur un format ludique, les travailleurs réaliseront leurs tâches habituelles de manière innovante. Ainsi, un système de jeu basé sur des scores, des classements et des récompenses rendra le travail dynamique au bureau.

Mais pour mettre en pratique ces techniques de gamification, il est évident qu'une préparation spécifique est nécessaire. Mais pour mettre en pratique ces techniques de gamification, il est évident qu'une préparation spécifique est nécessaire. De même, une fois que les jeux sont en place, il faut veiller à ce qu'ils se déroulent correctement afin qu'ils ne produisent pas l'effet inverse et ne réduisent pas la productivité.

Le Certificat en Gamification en Entreprise apporte toutes les clés à cet égard, donnant aux employés le sentiment qu'avec ces mécanismes leur travail est reconnu publiquement, au lieu de passer inaperçu. Il contribuera également à favoriser les interactions entre pairs. Ce programme peut être exécuté avec toutes les facilités imaginables compte tenu de sa nature en ligne, donc une simple connexion Internet est la seule exigence impérative.

Ce **Certificat en Gamification en Entreprise** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Gamification en Entreprise
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations Éducatifs et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Excellez dans une technique de projection énorme qui est déjà appliquée dans les grandes entreprises"

“

Examinez en profondeur des cas réels de techniques de gamification qui ont propulsé au succès de nombreuses entreprises”

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cursus académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Améliorez le bien-être de vos employés ou collègues travail avec la reconnaissance publique de leur travail.

Concentrez-vous sur la gestion de compétitions saines entre les employés tout en augmentant la productivité de l'entreprise.



02

Objectifs

Ce programme vise à transformer les entreprises en environnements ludiques où le travail est effectué de manière encore plus efficace. Le diplôme donnera aux élèves les éléments essentiels pour transposer la Gamification dans le domaine professionnel avec des résultats optimaux. Il le fera toujours dans une perspective globale et intégrale afin que les étudiants puissent, grâce aux connaissances acquises, faire face à tous les défis qui se présenteront à l'avenir.



“

TECH transformera votre entreprise de sorte qu'au lieu d'avoir l'impression de travailler, vous aurez l'impression d'être au bon endroit pour réaliser tout votre potentiel"



Objectifs généraux

- ♦ Identifier les hypothèses psychopédagogiques des innovations en matière de gamification et de ressources numériques
- ♦ Concevoir vos propres gamifications et jeux, tant pour un usage privé que commercial
- ♦ Sélectionner les jeux qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'ABJ en fonction des besoins et des objectifs fixés
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements professionnels
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les cadres académiques
- ♦ Gérer les équipes par la gamification
- ♦ Mener la transition numérique dans les centres
- ♦ Identifier les éléments de la nouvelle école numérique
- ♦ Transformer vos salles de classe pour vous adapter au nouveau paradigme éducatif
- ♦ Compléter un Portafolio d'innovations en matière de gamification, d'ABJ et de ressources numériques





Objectifs spécifiques

- ♦ Développer des stratégies de motivation à travers des défis partagés
- ♦ Appliquer des outils pour favoriser la collaboration numérique
- ♦ Définir des stratégies pour favoriser la motivation dans un groupe de travail
- ♦ Augmenter la capacité à analyser le fonctionnement d'un groupe
- ♦ Aborder les tâches répétitives d'une manière différente

“

Le programme fera de vous une référence en matière de techniques de gamification appliquées dans différents départements clés”

03

Direction de la formation

L'engagement de ce programme à révolutionner le fonctionnement quotidien des entreprises exige les professionnels les mieux formés dans ce domaine. C'est pourquoi TECH a intégré à l'équipe enseignante des éducateurs et des experts en TIC de renom qui se sont distingués dans leur carrière par des projets de Gamification audacieux et réussis. Une sélection ambitieuse d'enseignants qui assureront le bon développement des étudiants dans le Certificat.





“

Laissez-vous guider par des professionnels de renom qui ont mis fin à l'ennui au travail grâce à leur connaissance approfondie des TIC"

Direction



M. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Enseignant spécialiste en histoire contemporaine et TIC
- ♦ Directeur des études du Colegio JABY
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Maître Université Complutense Université d'Alcalá
- ♦ Licence en Philosophie et Lettres et Histoire. Université d'Alcalá
- ♦ Spécialiste de la gamification, de la Flipped Classroom et de la transition numérique
- ♦ Auteur du contenu du projet d'histoire GENIOX. Oxford University Press



M. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordination TIC au Collège JABY
- ♦ Chef du département de la langue espagnole et des sciences humaines
- ♦ Professeur de langue et littérature espagnoles
- ♦ Diplôme de philosophie, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Études Littéraires. Université Complutense de Madrid
- ♦ Maîtrise en éducation et TIC, spécialisation en E-Learning. (UOC) Université Oberta de Catalunya, Barcelone

Professeurs

Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psychologue et Rédacteur Expert en Neurosciences
- ♦ Rédacteur Spécialisé en Psychologie et en Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Communicateur Scientifique
- ♦ Docteur en Psychologie
- ♦ Diplômée en Psycho-oncologie. Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide, Seville
- ♦ Expert en Méthodologie Educative Université La Salle
- ♦ Expert Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie UNED, Université Nationale d'Enseignement à Distance, Espagne
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines, Administration du Personnel Université de Séville
- ♦ Expert en Gestion de Projet, Administration et Gestion des Affaires Fédération des Services U.G.T.
- ♦ Formateur de Formateurs Collège Officiel des Psychologues d'Andalousie

Dr Fuster García, Carlos

- ♦ Docteur en didactique des sciences sociales
- ♦ Professeur d'enseignement secondaire et universitaire dans différentes institutions en Espagne
- ♦ Tuteur stagiaire pour le baccalauréat en enseignement
- ♦ Collaborateur du groupe de recherche GEA-CLÍO
- ♦ Doctorat en Didactiques Spécifiques, spécialisation en Sciences Sociales
- ♦ Licence en Histoire à l' Université de Valence
- ♦ Master universitaire en enseignants de l'Enseignement Secondaire
- ♦ Master de recherche en didactique spécifique de la même institution
- ♦ Maîtrise en bande dessinée et éducation

Mme Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Historien au ministère italien du patrimoine culturel, des activités culturelles et du tourisme
- ♦ Intervenante dans des congrès et conférences spécialisées
- ♦ Diplôme d'Histoire de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Histoire de la Monarchie Hispanique de l'Université Complutense de Madrid

M. Herrero Gonzalez, Jesús

- ♦ Psychologue expert en jeux et en gamification
- ♦ Spécialiste de la DEVIR
- ♦ Spécialiste de la chaîne de magasins de loisirs et de jouets POLY
- ♦ Diplôme en Psychologie
- ♦ Master en Éducation
- ♦ Expert en jeux et en gamification

M. Illán, Raúl

- ♦ Coaching d'Entreprise
- ♦ Conférencier lors de diverses conférences internationales
- ♦ Diplôme en administration et gestion des affaires avec une spécialisation en gestion financière. UCM
- ♦ Diplôme de Droit
- ♦ Diplôme en Psychologie

M. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Écrivain et conférencier
- ♦ Président du Conseil des Directeurs de l'Éducation Infantile, Primaire et Spéciale de la Communauté de Madrid
- ♦ Directeur de l'école maternelle, Primaire et Secondaire Santo Domingo à Algete, Madrid
- ♦ Réalisateur de documentaires, de propositions éducatives multimédia et de pièces d'art vidéo pour le musée d'art contemporain Reina Sofía, le musée Thyssen Bornemisza et la mairie de Malaga
- ♦ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe, les ressources numériques ou l'encouragement à la lecture à l'ère numérique.
- ♦ Maîtrise en leadership et gestion des centres éducatifs
- ♦ Licence en histoire et science de la musique
- ♦ Diplôme d'enseignement de la musique
- ♦ Prix International Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras pour son premier livre Espejos enfrentados (Miroirs affrontés)
- ♦ Prix national Nicolás del Hierro pour son deuxième livre Las Cántigas del Diablo (Les chants du diable)
- ♦ Prix international Paul Beckett pour son troisième livre Sucio tango del alma par la Fondation Valparaíso





“*Profitez de l'occasion pour vous informer sur les derniers développements dans ce domaine afin de les appliquer à votre pratique quotidienne*”

04

Structure et contenu

D'une durée de 125 heures, le programme du Certificat en Gamification en Entreprise est conçu pour appliquer la Gamification avec des garanties dans les départements clés des entreprises, tels que les Ressources Humaines, le Marketing ou les Ventes. Suivant la méthodologie pratique du *Relearning*, dont TECH est un pionnier, tous les concepts seront assimilés avec succès par les étudiants grâce à des ressources interactives, des lectures complémentaires ou des classes magistrales.





“

L'équipe pédagogique améliorera vos connaissances sur le bon développement des mécaniques de jeu dans des domaines sensibles de l'entreprise tels que les Ressources Humaines, le Marketing ou les Ventes"

Module 1. La gamification en entreprise RH, marketing, ventes

- 1.1. La gamification en entreprise
 - 1.1.1. Pourquoi gamifier en entreprise?
 - 1.1.2. Les superpouvoirs de la gamification (+)
 - 1.1.3. Krytonite de la gamification (-)
- 1.2. Augmenter nos ventes: c'est pour cela que la gamification commerciale est née, n'est ce pas?
- 1.3. Le marketing de l'art du désir
 - 1.3.1. Qu'est ce que tu dis?: communication
 - 1.3.2. Je veux un *like*!: médias sociaux
- 1.4. Ressources humaines gamifiées
 - 1.4.1. Vous le valez bien!: attention, gestion et rétention des talents
 - 1.4.2. On est comme ça!: consolider la culture d'entreprise
 - 1.4.3. Je participe!: motivation et conformité à la bureaucratie interne
- 1.5. Et pourquoi pas... les créanciers!





“

Un programme qui vous aidera à mieux connaître vos employés et leurs motivations”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les Écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus, il a été considéré comme l'une des méthodologies les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

Dans une situation donnée, que feriez-vous? Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas simulés, basés sur des situations réelles, dans lesquels ils devront enquêter, établir des hypothèses et, enfin, résoudre la situation. Il existe de nombreuses preuves scientifiques de l'efficacité de cette méthode.

Avec TECH, le professeur, l'enseignant ou le conférencier fait l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.



C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.

“

Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912, à Harvard, pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre réalisations clés:

1. Les professeurs qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent à l'éducateur de mieux intégrer ses connaissances dans sa pratique quotidienne.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de l'enseignement réel.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



Relearning Methodology

TECH renforce l'utilisation de la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: Relearning.

Cette université est la première au monde à combiner des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport à la simple étude et analyse de cas.

L'éducateur apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés. Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage immersif.



Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.



Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH online. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Techniques et procédures éducateurs en vidéo

TECH met les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, au premier plan de l'actualité de l'Éducation. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que vous le souhaitez.



Résumés interactifs

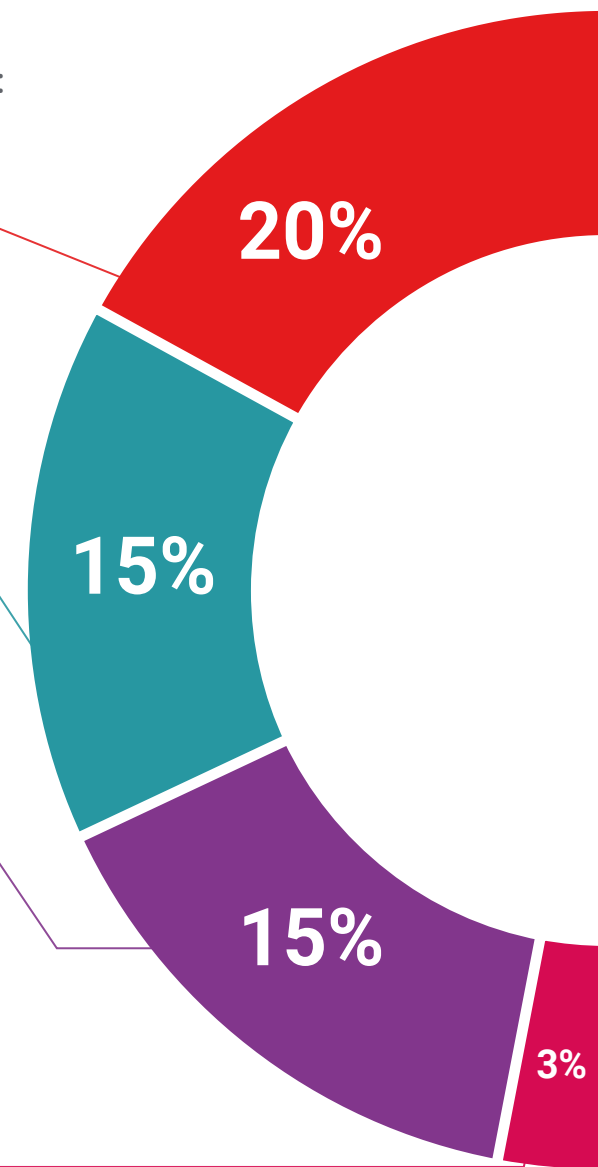
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

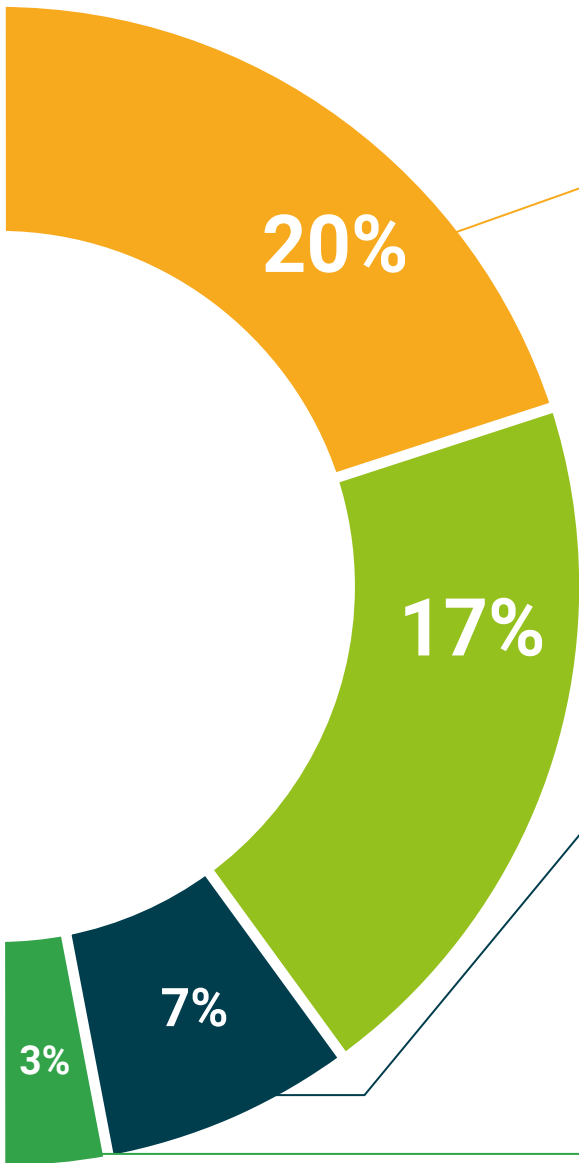
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Analyses de cas menées et développées par des experts

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations: une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Guides d'action rapide

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du cours sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06

Diplôme

Le Certificat en Gamification en Entreprise vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à remplir des formalités administratives”

Ce **Certificat en Gamification en Entreprise** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Gamification en Entreprise**

N.º d'Heures Officielles: **125 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Gamification en Entreprise

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Gamification en Entreprise

