

大学课程

游戏化和数字化学习

A person wearing a VR headset is shown in profile, smiling. The headset displays a digital network of glowing blue nodes and lines. The background is a mix of white and red geometric shapes.

tech 科学技术大学



tech 科学技术大学

大学课程 游戏化和数字化学习

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techitute.com/cn/education/postgraduate-certificate/gamification-digital-learning

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

学位

28

01 介绍

技术正越来越多地进入我们的生活,教育对这种进步也不陌生,因此,了解这方面的最新进展以学习如何在教学领域利用它的重要性。



“

这游戏化和数字化学习将在你的专业表现中产生一种安全感,这将有助于你的个人和专业成长”

对于那些想进入数字教育世界的人来说,这是一个必不可少的补充,可以了解教学的特殊性,学习应用于教学的技术工具。

这个大学课程对游戏化和数字学习领域提供了一个实用和全面的概述,从最基本的工具开始,包括数字教学技能的发展。

这是对明显的理论性方案的进步,这些方案侧重于物理教室的教学,没有深入处理技术在教育背景下的使用,同时也没有忘记教学创新的作用。

这一愿景使人们能够更好地了解适合不同教育水平的技术的运作,以便专业人员能够根据自己的兴趣,在工作场所有不同的应用选择。

这个大学课程涵盖了那些想进入教学领域的人在游戏化和数字学习方面所需的学习,所有这些都是从实践的角度提供的,重点是这个领域中最创新的方面。

大学课程的学生将在理论和应用层面上获得有关教学的知识,对他们现在或将来的工作很有帮助,从而提供比该部门其他专业人士更多的质量优势。

它还有助于融入劳动力市场或在同一市场上的晋升,并具有广泛的理论和实践知识,以提高他们在日常工作技能。

这**游戏化和数字化学习大学课程**包含了市场上最完整和最新的教育课程。主要特点是:

- ◆ 由游戏化和数字学习方面的专家介绍75个以上的案例研究的发展
- ◆ 其图形化,示意图和突出的实用性内容,以其为构思,为看重专业实践的学科提供科学并贴近实践的信息
- ◆ 游戏化和数字学习的新发展
- ◆ 包含以推进进行自我评估过程为目的实践
- ◆ 基于算法的互动学习系统对所提出的情况进行
- ◆ 特别强调游戏化和数字学习的循证方法
- ◆ 这将由理论讲座,向专家提问,关于争议性问题的讨论论坛和个人反思工作来补充
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



通过游戏化和数字化
学习更新你的知识"

“

这个大学课程可能是你在选择进修课程方面最好的投资,原因有二:除了更新你在游戏化和数字化学习方面的知识,你还将获得TECH科技大学的大学课程证书”

通过本文凭更新你的知识,增加你决策的信心。

借此机会,了解游戏化和数字化学习的最新进展,提高学生的准备程度。

其教学人员包括来自游戏化和数字学习领域的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这个培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

由于它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,它将允许专业人员进行情境式的学习,也就是说,一个模拟的环境将提供沉浸式的学习程序,在真实的情况下进行培训。

该课程的设计基于基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个课程中出现的不同专业实践情况。为此,该专业人员将得到一个创新的互动视频系统的帮助,该系统由游戏化和数字学习领域公认的专家以丰富的教学经验创建。



02 目标

游戏化和数字化学习旨在促进各级教育中致力于儿童和青少年工作的专业人士的工作。



“

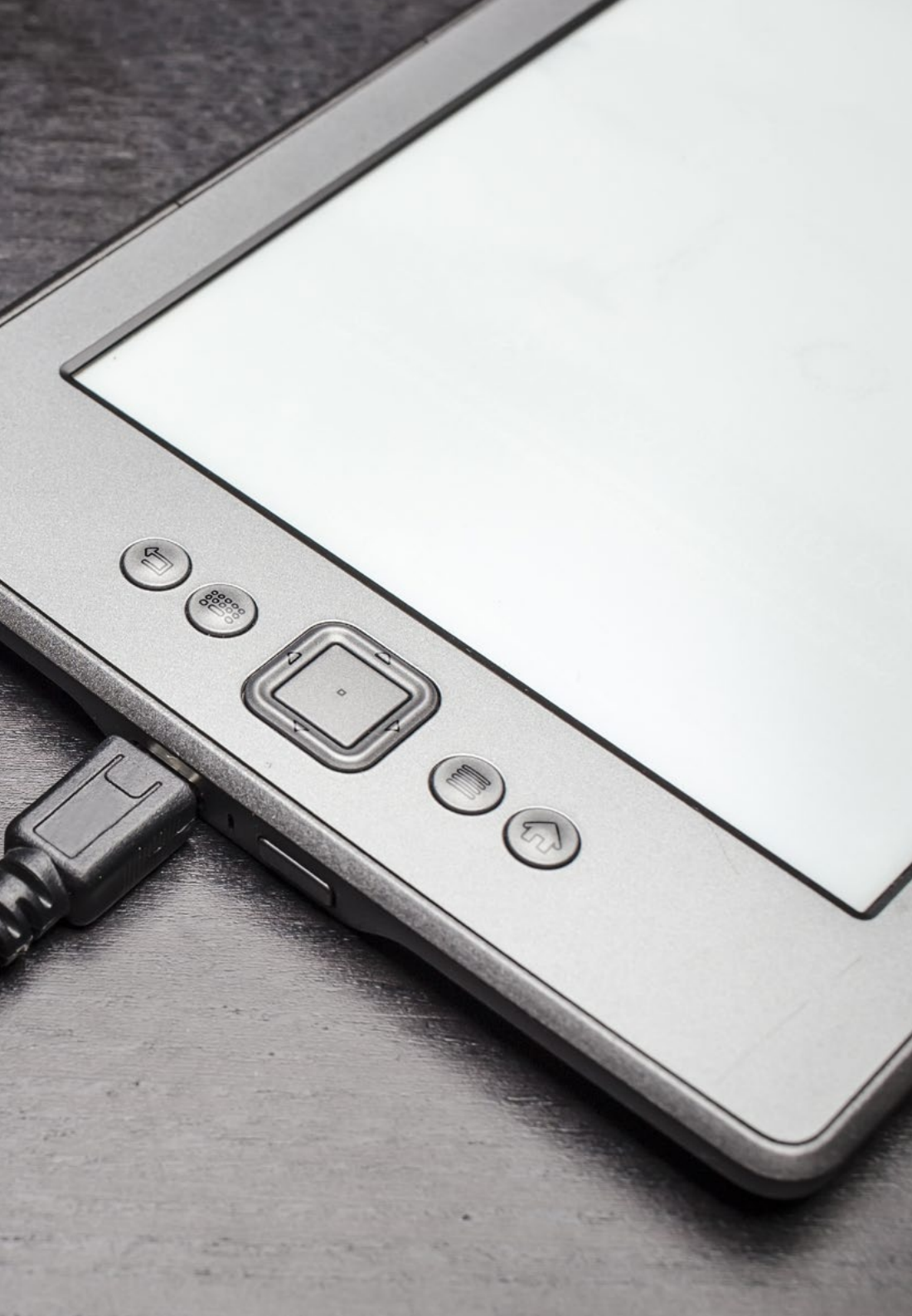
这个大学课程是为你更新你在游戏化和数字学习方面的知识而设计的, 使用最新的教育技术, 以质量和安全为学生的决策和监测作出贡献”



总体目标

- 从一个广泛的角度向学生介绍教学的世界, 为他们今后的工作做好准备
- 学习应用于教学的新工具和技术
- 深入探索数字技能
- 展示作为教师在工作场所的不同选择和工作方式
- 鼓励获得交流和知识传播的技能和能力
- 鼓励学生的继续教育和对教学创新的兴趣





具体目标

- 在制定我们的实施模式时, 认识到苹果环境特有的所有关键因素
- 重视虚拟学习环境作为课堂内外教学渠道的重要性
- 识别和估计苹果公司的专有应用程序在管理, 内容创建和评估方面的教学可能性
- 了解开发翻转课堂和游戏化策略的主要应用程序, 以及欣赏这些新兴的方法作为学习的增强剂



抓住机会, 迈出步伐, 了解游戏化和数字学习的最新发展"

03

课程管理

该课程的教学人员包括游戏化和数字学习方面的领先专家，他们将自己的工作经验带到了这个培训中。此外，其他具有公认声望的专家也参与其设计和制定，以跨学科的方式完成方案。



“

从领先的专业人士那里了解游戏化和数字学习领域的最新进展程序”

管理人员



Gris Ramos, Alejandro 先生

- 计算机管理方面的技术工程师
- 电子商务硕士, 是应用于教学, 数字营销, 网络应用开发和互联网业务的最新技术专家
- Persatrace的主任, 一个网络开发和数字营销机构
- 人才俱乐部主任
- 计算机工程师UNED
- 数字化教学硕士 TECH.教育



教师

Albiol Martín, Antonio 先生

- ◆ 硕士, 教育和信息通信技术专业, 由UOC颁发
- ◆ 文学研究硕士学位
- ◆ 哲学和艺术学位
- ◆ CuriosiTIC的负责人在JABY学校的课堂上整合信息和通信技术的方案

Azorín López, Miguel Ángel 先生

- ◆ 体育教育专业教师
- ◆ 翻转课堂专家 (一级翻转学习和一级翻转学习培训师, 全球翻转学习TOP100教师)

Cabezuelo Doblaré, Álvaro 先生

- ◆ 心理学家, 数字身份专家, 通信, 数字营销和社会网络硕士
- ◆ 数字身份的讲师, 通信机构的社会媒体经理和健康课程的讲师

De la Serna, Juan Moisés 先生

- ◆ 心理学博士和神经科学与行为生物学硕士
- ◆ 心理学和神经科学开放讲座的作者和科学传播者

04

结构和内容

内容的结构是由来自西班牙最好的教育中心和大学的专业人员组成的团队设计的,他们意识到当前专业的相关性,以便能够介入高能力学生的准备和陪伴,并致力于通过新的教育技术进行高质量的教学。



“

这游戏化和数字化学习包含了市场上最完整和最新的科学家课程”

模块1. 游戏化是一种积极的方法论

- 1.1. 历史, 定义和概念
 - 1.1.1. 历史和背景
 - 1.1.2. 定义
 - 1.1.3. 初步概念
- 1.2. 元素
 - 1.2.1. 分类
 - 1.2.2. 徽章和文凭
 - 1.2.3. 收藏品
 - 1.2.4. 货币
 - 1.2.5. 钥匙
 - 1.2.6. 奖项
- 1.3. 机制
 - 1.3.1. 结构性游戏化
 - 1.3.2. 内容游戏化
- 1.4. 数字工具
 - 1.4.1. 管理工具
 - 1.4.2. 生产力工具
 - 1.4.2.1. 徽章
 - 1.4.2.2. 图表
 - 1.4.2.3. 其他
- 1.5. 游戏化和 严肃游戏
 - 1.5.1. 课堂上的游戏
 - 1.5.2. 游戏的类型
- 1.6. 商业游戏目录
 - 1.6.1. 培养能力的游戏
 - 1.6.2. 内容开发游戏
- 1.7. 视频游戏和APPS程序
 - 1.7.1. 培养能力的游戏
 - 1.7.2. 内容开发游戏





- 1.8. 游戏化设计
 - 1.8.1. 方法, 目标
 - 1.8.2. 融入课程
 - 1.8.3. 历史
 - 1.8.4. 美学
 - 1.8.5. 评估
- 1.9. 游戏设计
 - 1.9.1. 方法, 目标
 - 1.9.2. 融入课程
 - 1.9.3. 历史
 - 1.9.4. 美学
 - 1.9.5. 评估
- 1.10. 案例研究
 - 1.10.1. 从游戏化
 - 1.10.2. 游戏化



一个独特的, 关键的和决定性的
培训经验, 以促进你的职业发展"

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**再学习**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

在TECH教育学校, 我们使用案例研究法

在具体特定情况下, 专业人士应该怎么做? 在整个课程中, 学生将面临多个基于真实情况的模拟案例, 他们必须调查, 建立假设并最终解决问题。关于该方法的有效性, 有大量的科学证据。

有了TECH, 教育家, 教师或讲师就会体验到一种学习的方式, 这种方式正在动摇世界各地传统大学的基础。



这是一种培养批判精神的技术, 使教育者准备好做出决定, 为论点辩护并对比意见。

“

你知道吗, 这种方法是1912年在哈佛大学为法律学生开发的? 案例法包括提出真实的复杂情况, 让他们做出决定并证明如何解决这些问题。1924年, 它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法”

该方法的有效性由四个关键成果来证明:

1. 遵循这种方法的教育者不仅实现了对概念的吸收, 而且还通过练习评估真实情况和应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习被扎扎实实地转化为实践技能, 使教育者能够更好地将知识融入日常实践。
3. 由于使用了实际教学中出现的情况, 思想和概念的吸收变得更加容易和有效。
4. 投入努力的效率感成为对学生的一个非常重要的刺激, 这转化为对学习的更大兴趣并增加学习时间。



再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合, 在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:再学习。



教育者将通过真实案例和在模拟学习环境中解决复杂情况来学习。这些模拟情境是使用最先进的软件开发的, 以促进沉浸式学习。

处在世界教育学的前沿,按照西班牙语世界中最好的在线大学(哥伦比亚大学)的质量指标,再学习方法成功地提高了完成学业的专业人员的整体满意度。

这种方法已经培训了超过85000名教育工作者,在所有专业领域取得了前所未有的成功。我们的教学方法是在一个高要求的环境中发展起来的,大学学生的社会经济状况中等偏上,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。

根据国际最高标准,我们的学习系统的总分是8.01分。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该大学项目的教育专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



视频教育技术和程序

TECH将最创新的技术,与最新的教育进展,带到了教育领域当前事务的前沿。所有这些,都是以你为出发点,以最严谨的态度,为你的知识内化和理解进行解释和说明。最重要的是,你可以想看几次就看几次。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。

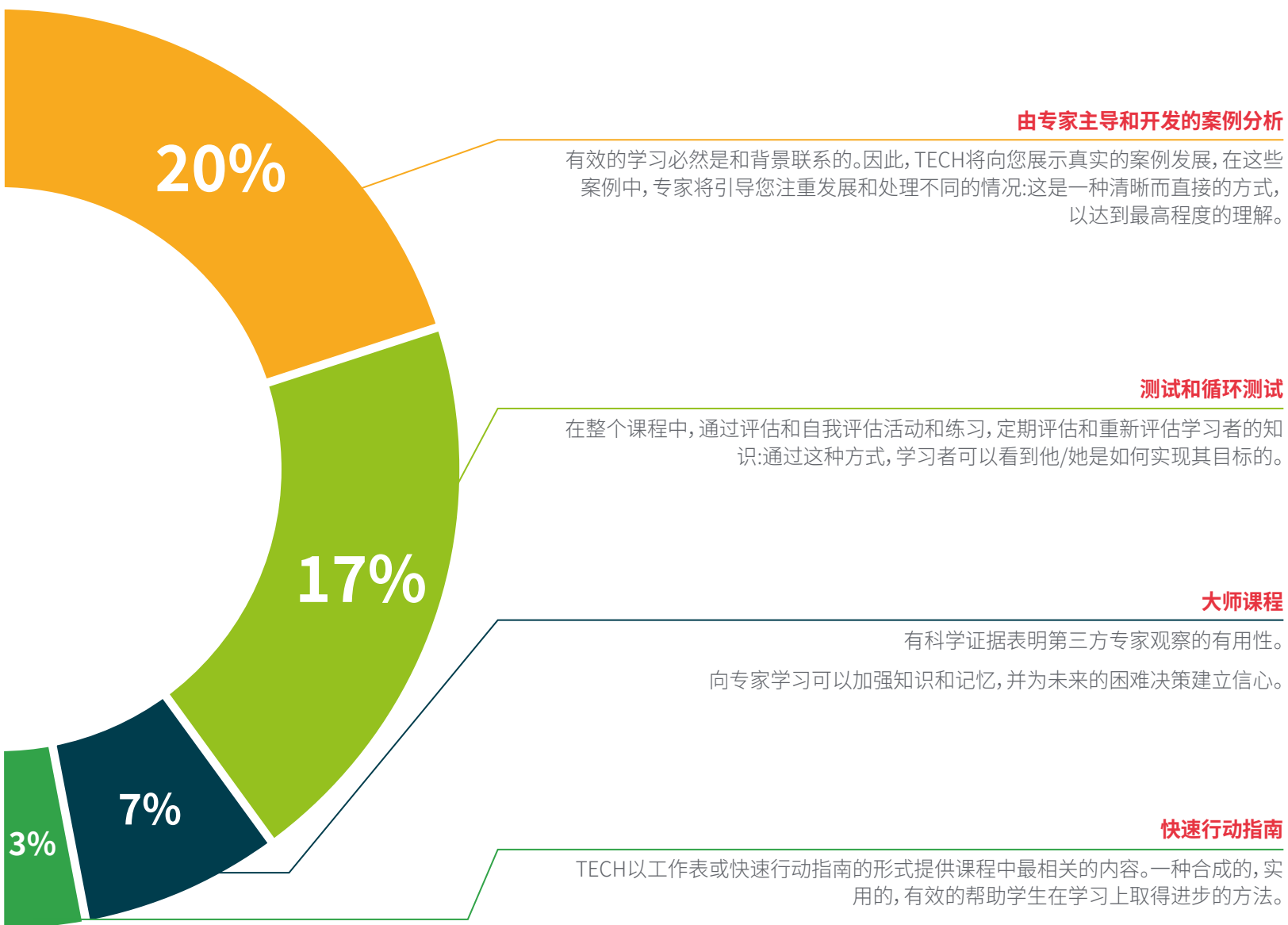
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





06 学位

游戏化和数字化学习除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。





“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或通过繁琐的程序”

这个**游戏化和数字化学习**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**游戏化和数字化学习**

官方学时:**150小时**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 培 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
游戏化和数字化学习

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

游戏化和数字化学习



tech 科学技术大学