Corso Universitario

Gamification e Gestione del Team

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Corso Universitario
Gamification e Gestione del Team

- Modalità: **online**
- Durata: **6 settimane**
- Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- Dedizione: **16 ore/settimana**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

Accesso al sito web: **www.techtitute.com/it/educazione/corso-universitario/gamification-gestione-team**

Indice

01
Presentazione
pag. 4

02
Obiettivi
pag. 8

03
Direzione del corso
pag. 12

04
Struttura e contenuti
pag. 18

05
Metodologia
pag. 22

06
Titolo
pag. 30

01

Presentazione

La routine e la mancanza di incentivi nell'ambiente di lavoro tendono a smorzare lo spirito dei lavoratori, riducendo così le loro prestazioni. Questo problema è particolarmente diffuso nei reparti in cui i dipendenti svolgono le loro mansioni in modo del tutto individuale e solitario. Lo sviluppo di azioni specifiche che migliorino il coinvolgimento del personale in modo dinamico e interessante è di particolare importanza, una soluzione che TECH fornisce con questo programma. La qualifica fornisce le basi per competizioni e concorsi in team sul posto di lavoro attraverso la Gamification, in un formato 100% online dove lo studente sarà il padrone del proprio apprendimento.

Grazie a questo Corso Universitario, vedrai la tua azienda raggiungere livelli di produttività insospettabili grazie alle competizioni e ai concorsi di squadra"

Secondo diversi studi, l'assenza di obiettivi chiaramente definiti per i dipendenti può compromettere le prestazioni aziendali. Fortunatamente, le nuove tecnologie offrono soluzioni per ribaltare la situazione, soprattutto per quanto riguarda le dinamiche di gioco. Grazie alla Gamification, il personale di un'azienda può ritrovare la propria motivazione fissando degli obiettivi, che vengono raggiunti con i punti guadagnati in gare o concorsi.

Si tratta, infatti, di un'ottima tecnica per promuovere la cultura di squadra, in quanto tali competizioni dovrebbero essere organizzate idealmente in gruppo, aumentando l'interazione tra colleghi. In questo contesto nasce questo Corso Universitario di TECH, che fornirà un alto livello di preparazione in queste tecniche di gamification che, secondo quanto riportato, hanno permesso di ottenere fino al 20% in più di vendite in diverse aziende. La cosa migliore è che queste strategie sono perfettamente applicabili indipendentemente dalla natura dei compiti del dipendente, aggiungendo sinergie con altri lavoratori in funzioni simili.

Con un formato che è quanto di più flessibile si possa immaginare, tutto ciò che serve per seguire questo corso di specializzazione completo è una connessione a internet. Si aprirà un mondo di possibilità per gli studenti, che avranno accesso al più grande Campus Virtuale del settore. Avranno infatti a disposizione una biblioteca completa di risorse digitali che potranno esplorare a loro piacimento.

Questo **Corso Universitario in Gamification e Gestione del Team** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Gamification e gestione del team
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- Particolare enfasi sulle metodologie innovative
- Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet

Iscriviti ora per implementare nel tuo ambiente di lavoro dinamiche di gioco che cambieranno per sempre il tran tran della vita quotidiana"

Accedi alla più grande biblioteca digitale di risorse in questo campo per migliorare le tue conoscenze sulla gestione dei team attraverso le tecniche di gamification"

Analizza casi reali di giochi di squadra sviluppati in ambito professionale che hanno portato grandi benefici alle aziende.

Migliora drasticamente l'ambiente di lavoro della tua azienda con questo Corso Universitario.

Il personale docente comprende professionisti del settore educativo, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma è quello di padroneggiare la gestione di gare e concorsi in team composti da dipendenti, al fine di dinamizzare il loro lavoro quotidiano attraverso strategie di Gamification. Il Corso Universitario mira a rendere gli studenti in grado di gestire l'ambiente di lavoro nel modo più efficace e funzionale possibile, con dinamiche di gioco innovative che li porteranno senza dubbio a distinguersi.

Il raggiungimento degli obiettivi proposti avvierà la tua carriera professionale, distinguendoti in un settore molto richiesto dalle aziende"

Obiettivi generali

- Identificare i presupposti psicopedagogici delle innovazioni in materia di gamification e risorse digitali
- Progettare le proprie attività di gamification e i propri giochi, sia a livello privato che commerciale
- Selezionare i giochi che possono essere utilizzati nell'Apprendimento Basato sui Giochi in base alle proprie esigenze e ai propri obiettivi
- Applicare strategie di gamification in ambienti aziendali
- Applicare strategie di gamification in ambienti accademici
- Gestire i team attraverso la gamification
- Guidare la transizione digitale nei propri centri
- Identificare gli elementi della nuova scuola digitale
- Trasformare le aule per adattarle al nuovo paradigma educativo
- Completare un portfolio di innovazioni di gamification, GBL e risorse digitali

Obiettivi specifici

- Gestire l'ambiente di lavoro nel modo più efficace e funzionale possibile
- Acquisire strategie per generare gamification di qualità
- Trasformare un pannello di controllo in uno scenario completamente gamificato
- Lavorare con applicazioni web e app per gestire lo sviluppo del lavoro basato sulla gamification
- Acquisire strategie per l'utilizzo di diversi elementi di Gamification
- Elaborare i compiti individuali e le relative rubriche
- Elaborare compiti collettivi e relative rubriche

"Trasforma un pannello di controllo in uno scenario completamente gamificato e cambia la vita dei lavoratori ovunque tu vada"

03

Direzione del corso

Per la progettazione di questo programma moderno, è stato inserito un personale docente con una solida esperienza nel campo della gestione e dell'amministrazione dei team, che costituirà un punto di riferimento per gli studenti. Questo gruppo multidisciplinare di professionisti si è distinto nell'implementazione di progetti basati sulla Gamification sia in ambito educativo che lavorativo. Indubbiamente, una presentazione imbattibile per questo Corso Universitario.

Professionisti con esperienza nell'amministrazione e nella gestione di team che hanno implementato strategie di gamification di successo costituiranno il tuo personale docente"

Direzione

Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- Insegnante specializzato in Storia contemporanea e TIC
- Responsabile degli studi presso la scuola JABY
- Apple Distinguished Educator
- Docente presso l'Università Complutense e l'Università di Alcalá
- Laurea in Filosofia e Lettere e Storia. Università di Alcalá
- Specialista in Gamification, Flipped Classroom e Transizione Digitale
- Autore dei contenuti del progetto History GENIOX. Oxford University Press

Dott. Albiol Martín, Antonio

- Coordinatore delle TIC nella scuola secondaria JABY
- Direttore del Dipartimento di Lingua Spagnola e Scienze Umanistiche
- Professore di Lingua e Letteratura Spagnola
- Laurea in Filosofia, Università Complutense di Madrid
- Master in Studi Letterari Università Complutense di Madrid
- Master in Educazione e TIC, Specialità in E-Learning. Università aperta della Catalogna

Personale docente

Dott. Herrero González, Jesús

- Psicologo esperto in Gioco e Gamification
- Specialista in DEVIR
- Specialista presso la catena di hobbistica e giocattoli POLY
- Laurea in Psicologia
- Master in Educazione
- Esperto di giochi e gamification

Dott. Illán, Raúl

- Laurea in Amministrazione Aziendale con specializzazione in Gestione Finanziaria (UCM).
- Laurea in Giurisprudenza e Psicologia (UNED)
- Congresso Internazionale sulla Mindfulness nelle Organizzazioni e nelle Aziende (UNED). Stress e Ansia: come ridurne l'impatto (UNED). Intelligenza applicata (UNED). Indagine Scientifica sul crimine (UNED). Borsa e Mercati Finanziari (Borsa di Madrid). Corso per Consulenti Finanziari (Credit Suisse Private Banking)
- Coaching Aziendale (HR Gesem)

Dott. Martín Centeno, Óscar

- Presidente del Consiglio dei Direttori di Educazione Infantile, Primaria e Speciale della Comunità di Madrid
- Direttore del Centro di Educazione Infantile, Primaria e Secondaria Santo Domingo, Algete, Madrid
- Autore pluripremiato, con opere come Manuale di creazione letteraria nell'era di Internet e Incoraggiamento alla lettura attraverso le nuove tecnologie
- Formatore di docenti per la Comunità Autonoma di Madrid in corsi sull'uso delle TIC in classe
- Risorse Digitali o incoraggiamento alla lettura nell'era digitale

Dott. Fuster García, Carlos

- Dottorato in Didattica delle Scienze Sociali
- Professore Universitario e Docente di Scuola Secondaria in diversi istituti della Spagna
- Tutor dei tirocinanti del corso di laurea in Scienze della Formazione
- Collaboratore del Gruppo di ricerca GEA-CLIO
- Dottorato di ricerca in Didattica Specifica, con specializzazione in Scienze Sociali
- Laurea in Storia presso l'Università di Valencia
- Master Universitario in Insegnante di Scuola Secondaria
- Master in Ricerca in Didattica Specifica presso l'Università di Valencia
- Master in Fumetti e Educazione

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- Psicologo e scrittore esperto in Neuroscienze
- Scrittore specializzato in Psicologia e Neuroscienze
- Autore della Cattedra Aperta di Psicologia e Neuroscienze
- Divulgatore scientifico
- Dottorato in Psicologia
- Laurea in Psicologia Università di Siviglia
- Master in Neuroscienze e Biologia Comportamentale, Università Paolo Olavide di Siviglia
- Esperto di metodologia didattica Università di La Salle
- Specialista universitario in Ipnosi Clinica, Ipnoterapia, Università Nazionale di Educazione a Distanza - U.N.E.D.
- Laurea in Scienze Sociali, Gestione delle risorse umane, Amministrazione del personale Università di Siviglia
- Esperto in Direzione di Progetto, Amministrazione e Gestione Aziendale, Federazione dei Servizi U.G.T.
- Formatore di Formatori, Collegio Ufficiale degli Psicologi dell'Andalusia

Un'esperienza educativa unica, chiave e decisiva per potenziare il tuo sviluppo professionale"

04

Struttura e contenuti

TECH e il personale docente hanno incorporato nel programma del Corso Universitario in Gamification e Gestione del Team, tutti gli elementi essenziali per migliorare con garanzie in questo campo. I contenuti approfondiranno come le attività lavorative quotidiane possono essere gamificate, le possibilità narrative di questo format o le tecniche d'avanguardia per il lavoro di squadra. Grazie alla metodologia *Relearning*, gli studenti potranno godere di un'esperienza educativa molto naturale che non ha paragoni con i gradi tradizionali.

Ottieni l'esperienza educativa più naturale che tu abbia mai conosciuto in uno studio"

Modulo 1. Gamification in azienda II: gestione del team

1.1. Come si gioca?
- 1.1.1. Concetti generali
- 1.1.2. Narrazione per la gamification congiunta
- 1.1.3. Gestione dei compiti gamificata
- 1.1.4. Seguito delle azioni

1.2. Qui giochiamo tutti
- 1.2.1. Motivazione attraverso sfide comuni
- 1.2.2. Itinerario del lavoro come viaggio condiviso
- 1.2.3. Collaborazione nel villaggio digitale

1.3. Siamo arrivati in cima
- 1.3.1. Individuazione dei nodi per motivare l'intera rete
- 1.3.2. Trasformare compiti ripetitivi in sfide stimolanti
- 1.3.3. Trasformare l'ambiente attraverso un'azione congiunta
- 1.3.4. Fare della collaborazione una situazione vantaggiosa per tutti
- 1.3.5. Possibilità di trasformare un piccolo compito in un'attività di trasformazione
- 1.3.6. Ambienti informali: conversazione guidata con strategie di gamification

1.4. Abbiamo avuto una grande idea
- 1.4.1. La storia si evolve con la partecipazione di tutti
- 1.4.2. La narrazione diventa il nostro diagramma di Gantt
- 1.4.3. Gestire il lavoro attraverso la gestione delle storie

1.5. Alzando l'asticella
- 1.5.1. Riconoscimenti incentrati sulla gestione, non sulla ricompensa
- 1.5.2. Una lettera di delega è una lettera di responsabilità
- 1.5.3. Strategie per la creazione di canali che facciano leva sull'autonomia manageriale

1.6. Ho appena voltato pagina
- 1.6.1. Concetto di livello nell'ambito del lavoro congiunto
- 1.6.2. Possibilità di suddividere le funzioni su base graduale

1.7. Consiglio dei saggi
- 1.7.1. Una comunità che lavora in modo cooperativo impara anche in modo cooperativo
- 1.7.2. Collegare le conoscenze individuali alla narrazione comune
- 1.7.3. Modi per condividere le conoscenze, insegnare internamente e motivare le persone chiave

1.8. Questa squadra funziona perché non ci assomigliamo affatto
- 1.8.1. Ruoli di lavoro basati sui ruoli di gioco
- 1.8.2. Caratteristiche dei diversi ruoli nella narrazione condivisa
- 1.8.3. Persone che generano storie: svolte nella narrazione dai contributi individuali

1.9. I trucchi del mago
- 1.9.1. Trasformare un pannello di controllo in uno scenario gamificato
- 1.9.2. Applicazioni web e app per gestire la gamification
- 1.9.3. Ambienti virtuali e ambienti fisici, relazione e connessione tra loro

1.10. Facciamo il punto
- 1.10.1. Valutazione iniziale: punto di partenza per la nostra storia
- 1.10.2. Valutazione processuale: valutare lo sviluppo della narrazione per valutare le prestazioni e apportare modifiche
- 1.10.3. Revisione dell'efficacia dei processi
- 1.10.4. Revisione dei ruoli come formula di valutazione del lavoro individuale
- 1.10.5. Valutazione della connessione tra i diversi partecipanti e della loro facilità nel far fluire i processi
- 1.10.6. Valutazione del raggiungimento della sfida
  - 1.10.6.1. Assemblea di valutazione finale
  - 1.10.6.2. Celebrazione congiunta delle sfide raggiunte
- 1.10.7. Risultati misurabili
  - 1.10.7.1. Livelli
  - 1.10.7.2. Medaglie
  - 1.10.7.3. Punti

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine.***

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione"

In TECH Education School utilizziamo il metodo casistico

In una data situazione concreta, cosa dovrebbe fare un professionista? Durante il programma, gli studenti affronteranno molteplici casi simulati basati su situazione reali, in cui dovranno indagare, stabilire ipotesi e infine risolvere la situazione. Esistono molteplici prove scientifiche sull'efficacia del metodo.

Con TECH l'educatore, il docente o il maestro sperimenta una forma di apprendimento che sta smuovendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo.

Si tratta di una tecnica che sviluppa lo spirito critico e prepara l'educatore per il processo decisionale, la difesa di argomenti e il confronto di opinioni.

Sapevi che questo metodo è stato sviluppato ad Harvard nel 1912 per gli studenti di Diritto? Il metodo casistico consisteva nel presentare agli studenti situazioni reali complesse per far prendere loro decisioni e giustificare come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

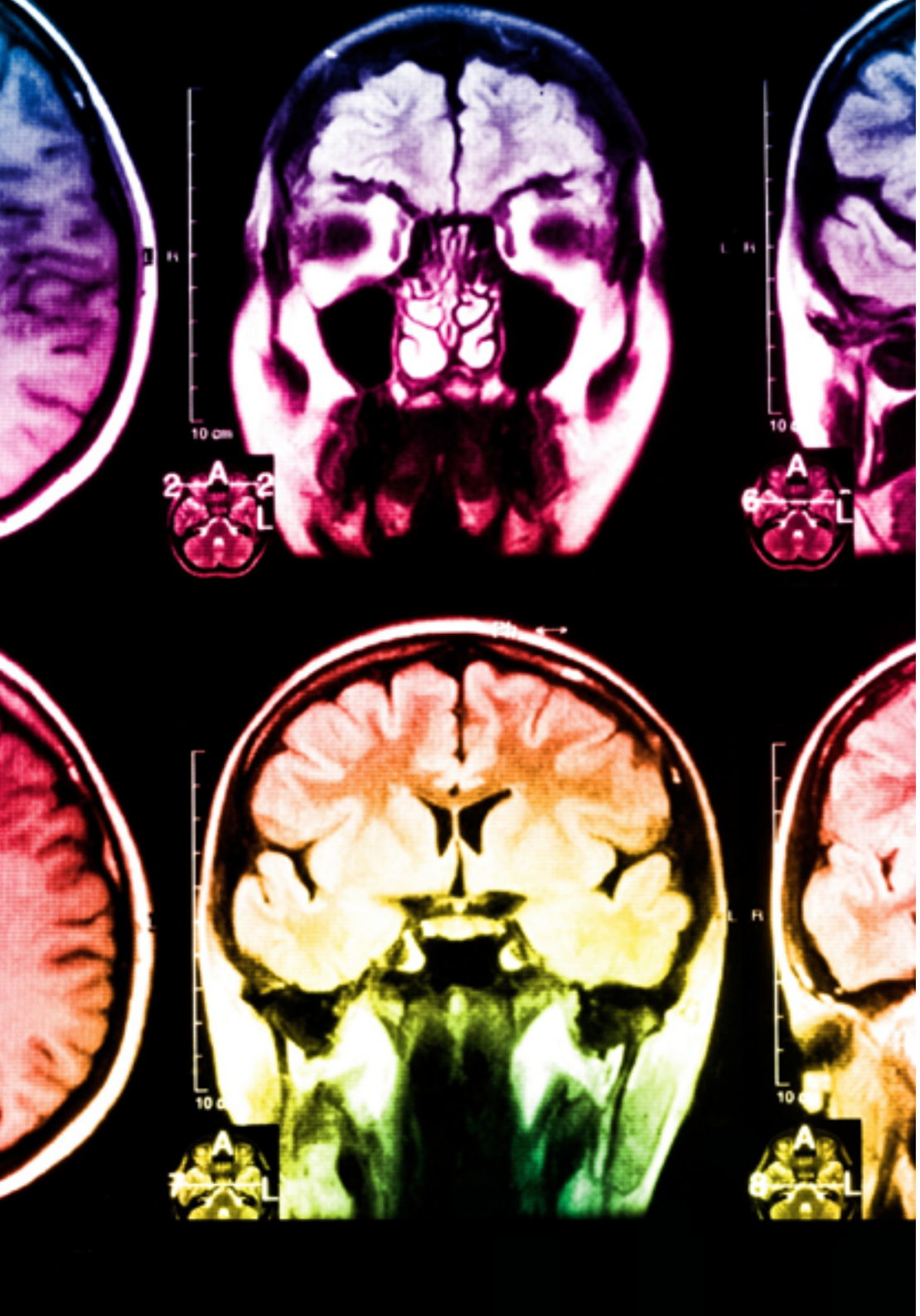
1. Gli educatori che seguono questo metodo non solo riescono ad assimilare i concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che esaminano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono all'educatore di integrarsi meglio nella pratica quotidiana.
3. L'assimilazione delle idee e dei concetti è resa più facile ed efficace grazie all'uso di situazioni prese dalla docenza reale.
4. La sensazione di efficienza degli sforzi compiuti diventa uno stimolo molto importante per gli studenti e si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

L'educatore imparerà mediante casi reali e la risoluzione di situazioni complesse in contesti di apprendimento simulati. Queste simulazioni sono sviluppate utilizzando software all'avanguardia per facilitare un apprendimento coinvolgente.



All'avanguardia della pedagogia mondiale, il metodo Relearning è riuscito a migliorare i livelli di soddisfazione generale dei professionisti che completano i propri studi, rispetto agli indicatori di qualità della migliore università online del mondo (Columbia University).

Con questa metodologia sono stati formati oltre 85.000 educatori con un successo senza precedenti in tutte le specialità. La nostra metodologia pedagogica è sviluppata in un contesto molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico.

Il punteggio complessivo del nostro sistema di apprendimento è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:

Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.

Tecniche e procedure educative in video

TECH aggiorna lo studente sulle ultime tecniche, progressi educativi, in primo piano nell'attualità dell'educazione. Tutto questo, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato in prima persona per un'assimilazione e comprensione corretta. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.

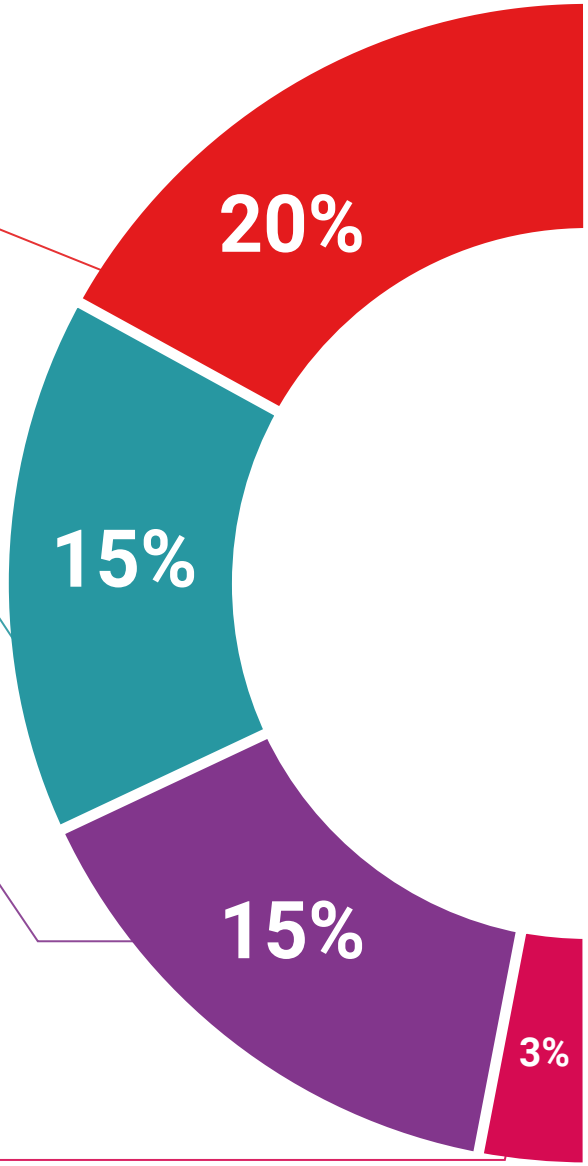
Riepiloghi interattivi

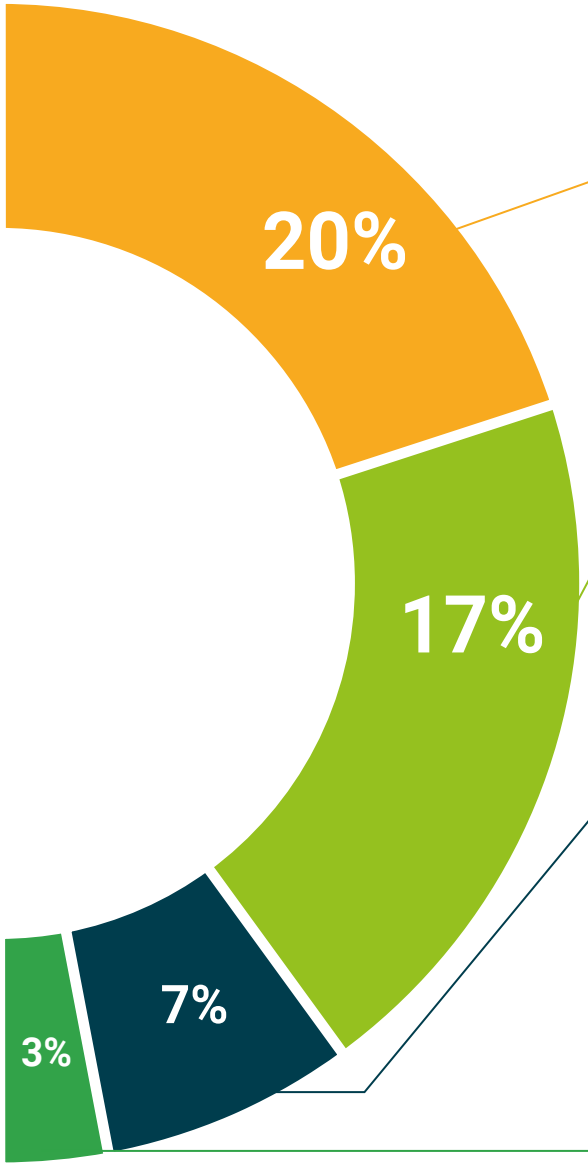
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".

Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Analisi di casi elaborati e condotti da esperti

Un apprendimento efficace deve necessariamente essere contestuale. Per questa ragione, TECH ti presenta il trattamento di alcuni casi reali in cui l'esperto ti guiderà attraverso lo sviluppo della cura e della risoluzione di diverse situazioni: un modo chiaro e diretto per raggiungere il massimo grado di comprensione.

Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.

Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

Guide di consultazione veloce

TECH ti offre i contenuti più rilevanti del corso in formato schede o guide di consultazione veloce. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare lo studente a progredire nel suo apprendimento.

06

Titolo

Il Corso Universitario in Gamification e Gestione del Team garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità"

Questo **Corso Universitario in Gamification e Gestione del Team** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica.**

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Gamification e Gestione del Team**

Nº Ore Ufficiali: **150 o**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____, con documento d'identità nº_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

CORSO UNIVERSITARIO

in

Gamification e Gestione del Team

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 150 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos

*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

tech università tecnologica

Corso Universitario
Gamification e Gestione del Team

- Modalità: **online**
- Durata: **6 settimane**
- Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- Dedizione: **16 ore/settimana**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

Corso Universitario
Gamification e Gestione del Team

tech università tecnologica