

Corso Universitario

Gamification in Azienda





tech università
tecnologica

Corso Universitario Gamification in Azienda

- » 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-azienda

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

Il miglioramento della produttività nelle aziende è strettamente legato al benessere dei dipendenti. Un ambiente di lavoro dinamico facilita il raggiungimento degli obiettivi da parte del personale, quindi le tecniche che rendono più coinvolgenti i compiti quotidiani dei dipendenti andranno a vantaggio dell'azienda nel suo complesso. Non è facile, perché per strategie veramente efficaci è necessaria una preparazione digitale avanzata. TECH risponde a questa esigenza con questa qualifica, che fornisce un alto livello di preparazione nei processi di gamification per i diversi reparti di un'azienda da parte di esperti del settore. Il tutto in un formato online da seguire secondo i propri ritmi.



“

Grazie a questo Corso Universitario, le giornate di routine in ufficio diventeranno giornate di divertimento, aumentando la produttività"

Uno dei motivi principali per cui un dipendente decide di lasciare il proprio lavoro è la monotonia della routine, il sentirsi insoddisfatto professionalmente. C'è anche il caso di lavoratori che scelgono di rimanere nella loro posizione, ma finiscono per avere prestazioni inferiori per le stesse ragioni. Di fronte a questo problema, dotarsi di strategie dirompenti che mettano fine alla noia e aumentino la motivazione del personale non è più un'opzione, ma un obbligo per l'azienda al fine di recuperare le prestazioni ottimali.

È qui che entra in gioco la Gamification, che ha già fatto irruzione negli spazi educativi per cambiare le regole del gioco dell'apprendimento e sta guadagnando terreno nel settore aziendale e organizzativo. Utilizzando un modello ludico, i dipendenti svolgeranno i loro compiti abituali in modo innovativo. Un sistema di gioco basato su punteggi, classifiche e premi renderà il lavoro in ufficio più vivace.

Per mettere in pratica queste tecniche di gamification, è chiaro che è necessaria una preparazione specifica. Ciò si deve al fatto che questa trasformazione dell'area di lavoro deve essere effettuata senza influenzare il personale durante la transizione. Una volta che i giochi sono stati introdotti, bisogna fare attenzione che non abbiano l'effetto contrario e non riducano la produttività.

Il Corso Universitario in Gamification in Azienda fornisce tutte le chiavi di lettura in questo senso, facendo sentire ai dipendenti che il loro lavoro è riconosciuto pubblicamente, anziché passare inosservato. Inoltre, contribuirà a favorire le interazioni tra colleghi. Questo programma può essere seguito con tutte le facilitazioni possibili data la sua modalità online, quindi una semplice connessione a Internet è l'unico requisito essenziale.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Gamification aziendale
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi 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 mobile dotato di connessione a internet



Distinguiti in una tecnica di enorme proiezione che si sta già applicando nelle grandi aziende"

“

Analizza in modo approfondito casi reali di tecniche di gamification che hanno catapultato numerose aziende al successo”

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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente sarà supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da riconosciuti esperti.

Aumenta il benessere dei tuoi dipendenti o colleghi con il riconoscimento pubblico del loro lavoro.

Specializzati nella gestione di sane competizioni tra i dipendenti e nell'aumento della produttività dell'azienda.



02

Obiettivi

Questo programma mira a trasformare le aziende in ambienti divertenti dove il lavoro viene svolto in modo ancora più efficiente. La qualifica fornirà agli studenti le componenti essenziali per trasferire la Gamification nell'ambiente professionale con risultati ottimali. Lo farà sempre con una prospettiva globale e integrale, in modo che con queste conoscenze acquisite gli studenti siano in grado di affrontare tutte le sfide che si presenteranno in futuro.



“

TECH trasformerà la tua attività in modo che invece di sentirti come se stessi solo lavorando, ti sentirai nel posto giusto per realizzare il tuo pieno potenziale”



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 adattare al nuovo paradigma educativo
- ♦ Completare un portfolio di innovazioni di gamification, GBL e risorse digitali





Obiettivi specifici

- Sviluppare strategie motivazionali attraverso sfide condivise
- Applicare gli strumenti per favorire la collaborazione digitale
- Definire strategie per promuovere la motivazione in un gruppo di lavoro
- Aumentare la capacità di analizzare il funzionamento di un gruppo
- Gestire in modo diverso le attività ripetitive

“

Il programma ti renderà un punto di riferimento nelle tecniche di gamification applicate in diversi dipartimenti strategici”

03

Direzione del corso

L'impegno di questo programma nel rivoluzionare la gestione quotidiana delle aziende richiede dei professionisti più preparati in questo campo. TECH possiede un personale docente e educatori rinomati ed esperti nell'uso delle TIC che si sono distinti nella loro carriera per gli audaci progetti di Gamification che si sono rivelati un grande successo. Una selezione ambiziosa di insegnanti che garantiranno il corretto sviluppo degli studenti del Corso Universitario.



“

Fatti guidare da professionisti rinomati che hanno messo fine alla noia del lavoro grazie alla loro profonda conoscenza delle TIC"

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. 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

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 conseguita 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.ssa Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Storica presso il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo italiano
- ♦ Relatrice in congressi e conferenze specializzate
- ♦ Laurea in Storia presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Storia della Monarchia Spagnola, Università Complutense di Madrid

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

- ♦ Coaching Empresariale
- ♦ Relatore in numerosi congressi internazionali
- ♦ Laurea in Amministrazione Aziendale con specializzazione in Gestione Finanziaria. UCM
- ♦ Laurea in Giurisprudenza
- ♦ Laurea in Psicologia

Dott. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Scrittore e relatore in numerose conferenze
- ♦ 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
- ♦ Regista di documentari, proposte educative multimediali e opere di video arte per il Museo d'Arte Contemporanea Reina Sofia, il Museo Thyssen Bornemisza e il Comune di Malaga
- ♦ Formatore di insegnanti nella Comunità di Madrid in corsi sulle TIC in classe, sulle risorse digitali o sull'incoraggiamento alla lettura nell'era digitale
- ♦ Master Universitario in Leadership e Gestione dei Centri Educativi
- ♦ Laurea in Storia e Scienza della Musica
- ♦ Laurea in Insegnamento della Musica
- ♦ Premio Internazionale Florentino Pérez-Embido della Real Academia Sevillana de Buenas Letras per il suo primo libro Espejos enfrentados
- ♦ Premio Nazionale Nicolás del Hierro per il suo secondo libro Las Cántigas del Diablo
- ♦ Premio Internazionale Paul Beckett per il suo terzo libro Sucio tango del alma della Fondazione Valparaíso





“

Cogli l'opportunità di conoscere gli ultimi sviluppi in questo campo e di applicarli alla tua pratica quotidiana”

04

Struttura e contenuti

Con una durata di 125 ore, il programma del Corso Universitario in Gamification in Azienda è pensato per applicare la Gamification con garanzie nei reparti fondamentali delle aziende, come le Risorse Umane, il Marketing o le Vendite. Seguendo la metodologia pratica Relearning, di cui TECH è pioniere, tutti i concetti saranno assimilati con successo dagli studenti attraverso risorse interattive, letture complementari o lezioni magistrali.





“

Il personale docente migliorerà le tue conoscenze sul corretto sviluppo delle dinamiche di gioco in aree sensibili dell'azienda come le Risorse Umane, il Marketing o le Vendite"

Modulo 1. Gamification in azienda. Risorse Umane, marketing, vendite

- 1.1. Gamification in azienda
 - 1.1.1. Perché giocare in azienda?
 - 1.1.2. I superpoteri della gamification (+)
 - 1.1.3. La criptonite della gamification (-)
- 1.2. Aumentare le vendite: è per questo che è nata la gamification aziendale, no?
- 1.3. Marketing, arte del desiderio
 - 1.3.1. Cosa mi sta dicendo: comunicazione
 - 1.3.2. Voglio un *like*!: social network
- 1.4. Risorse umane Gamificate
 - 1.4.1. Ne vale la pena!: attenzione, gestione e ritenzione dei talenti
 - 1.4.2. Ecco chi siamo: consolidamento della cultura aziendale
 - 1.4.3. Partecipo!: motivazione e rispetto della burocrazia interna
- 1.5. E perché no... i creditori!





“

*Un programma che ti aiuterà
a conoscere meglio i tuoi
dipendenti e le loro motivazioni”*

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 situazioni 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.

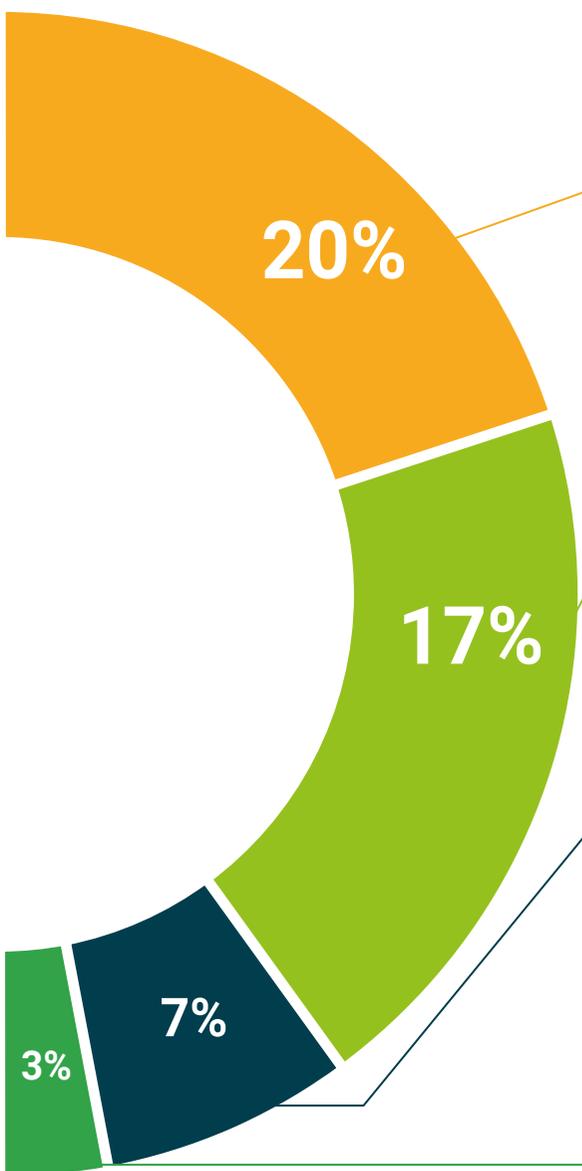
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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 in Azienda 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 in Azienda** 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 in Azienda**

N° Ore Ufficiali: **125 o.**



*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.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario

Gamification in Azienda

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

Corso Universitario

Gamification in Azienda

