

Esperto Universitario

Gamification in Azienda





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Gamification in Azienda

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-gamification-azienda

Indice

01

Presentazione

Pag. 4

02

Obiettivi

Pag. 8

03

Direzione del corso

Pag. 12

04

Struttura e contenuti

Pag. 16

05

Metodologia

Pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

La routine del lavoro d'ufficio può essere un deterrente per molti dipendenti, che cadono preda della monotonia della vita quotidiana. Questo rischia di ridurre la produttività dell'azienda, per cui è indispensabile trovare soluzioni che motivino il personale a dare il meglio di sé. È qui che entra in gioco la Gamification, con il potenziale di stimolare i lavoratori aggiungendo elementi di gioco ai loro compiti abituali. Si tratta di un cambio di paradigma in materia di lavoro che TECH porta in scena con questa qualifica, fornendo un alto livello di preparazione in strategie di gamification che aumentano il dinamismo nei diversi dipartimenti. Il tutto in un formato flessibile che consente allo studente di studiare da casa.





“

*Grazie a questo Esperto Universitario,
il personale del tuo uffici andrà al
lavoro con rinnovata energia"*

Le possibilità della Gamification vanno ben oltre l'Istruzione. Questa innovativa tecnica di apprendimento è perfettamente applicabile al settore organizzativo e aziendale, fornendo elementi che favoriscono il coinvolgimento del personale e rafforzando al contempo il senso di appartenenza all'azienda. L'integrazione di strategie di gamification nelle aziende è una pratica in crescita che porta i dipendenti a giocare mentre lavorano in parti uguali.

Il raggiungimento di questo equilibrio è nell'interesse sia dell'azienda che del personale stesso, che vedrà come, grazie a elementi di progetti giocosi, sarà in grado di svolgere compiti impegnativi con meno sforzo. Indipendentemente dalla presenza o meno di ricompense in questi giochi, è dimostrato che queste strategie aumentano la dopamina nel cervello, rendendole uno strumento prezioso per rafforzare il personale e l'ambiente di lavoro.

È particolarmente importante per le aziende la presenza di professionisti preparati per sviluppare efficacemente la Gamification, per cui questo Esperto Universitario è la soluzione. La qualifica è progettata da esperti che hanno implementato con successo la gamification e la ludicizzazione nelle aziende, risolvendo problemi di produttività. Riveleranno agli studenti tutte le strategie più importanti.

L'Esperto Universitario in Gamification in Azienda pone però allo stesso tempo l'accento sulla pratica, lasciando che gli studenti vedano da soli i benefici di questo campo. In questo modo interagiranno in veri e propri ambienti gamificati. La modalità online di questo programma consente di studiare da qualsiasi luogo. Grazie a un semplice dispositivo abilitato a Internet, gli studenti avranno a disposizione tutto ciò che serve per eccellere in questo settore.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Gamification in Azienda
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni educative 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
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Migliora drasticamente la produttività della tua azienda con strategie innovative basate su elementi ludici"

“

Rendi il tuo posto di lavoro un punto di riferimento nell'uso delle tecniche di gamification. Iscriviti subito”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 lo specialista 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.

Ottieni una preparazione di alto livello sulla Gamification per applicarla in diversi reparti della tua azienda, migliorando la cultura del lavoro.

Acquisisci le conoscenze più aggiornate sulla Gamification sul posto di lavoro con la più grande università online del mondo.



02

Obiettivi

La progettazione del programma di questo Esperto Universitario mira a specializzare gli studenti nello sviluppo di ambienti gamificati in azienda, fornendo loro gli strumenti necessari per la loro implementazione. Si tratta di un approccio da una prospettiva globale, in modo che gli studenti possano vedere in prima persona tutte le aree del mondo del lavoro in cui questi giochi sono perfettamente applicabili. Al termine della qualifica, il raggiungimento degli obiettivi prefissati li farà eccellere in questo campo, contando su potenti tecniche di incentivazione e motivazione.



“

*Padroneggia potenti tecniche
di incentivazione e motivazione
grazie alle strategie di gamification"*



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

Modulo 1. Allestire la lavagna: aspetti psico-pedagogici

- ♦ Applicare le conoscenze acquisite in maniera pratica con una buona base teorica, con cui risolvere qualsiasi problema che sorga nell'ambiente di lavoro e adattandosi alle nuove sfide relazionate con l'area di studio
- ♦ Integrare le conoscenze acquisite sulle tecnologie per l'educazione, così come riflettere sulle implicazioni della pratica professionale, applicandovi i propri valori personali, migliorando così la qualità del servizio offerto
- ♦ Sviluppare abilità di auto-apprendimento che permettano un aggiornamento continuo per il miglior svolgimento della propria funzione professionale

Modulo 2. Gamification in azienda I. Risorse Umane, marketing, vendite

- ♦ 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

Modulo 3. Gamification in azienda II: gestione del team

- ♦ 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



*Scopri in prima persona la
combinazione di divertimento
e produttività interagendo con
ambienti realmente gamificati"*

03

Direzione del corso

Il personale docente che TECH ha inserito in questa qualifica ribadisce l'impegno dell'università nel perseguire i più alti standard educativi, al fine di favorire un'elevata occupabilità e lo sviluppo professionale. L'Esperto Universitario possiede nel suo personale docente di prestigio, esperti nell'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione. Questi docenti hanno una vasta esperienza in progetti di gamification sul posto di lavoro per migliorare sia il benessere dei dipendenti che la produttività delle aziende.



“

*I migliori professionisti specializzati
in Gamification ti accompagneranno
durante la tua esperienza didattica”*

Direzione



Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ 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

- ♦ 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.

Dott. Herrero González, Jesús

- ♦ Specialista in DEVIR
- ♦ Specialista presso la catena di hobbistica e giocattoli POLY
- ♦ Laurea in Psicologia
- ♦ Master in Educazione
- ♦ Esperto di giochi e gamification

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
- ♦ Regista di documentari, proposte educative multimediali e opere di video arte per il Museo d'Arte Contemporanea Reina Sofía, 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-Embid 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

04

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti dell'Esperto Universitario esplora i fondamenti della Gamification e come può essere implementata in dipartimenti essenziali come il Marketing, le Risorse Umane o le Vendite. Il programma sottolinea anche elementi rilevanti come i sistemi di punteggio che possono essere applicati nei giochi o l'uso di applicazioni web e app per gestire il processo di gamification.





“

*Analizza i modi migliori per misurare
i punteggi dei giochi che si fanno nel
tuo ambiente di lavoro"*

Modulo 1. Allestire la lavagna: aspetti psico-pedagogici

- 1.1. Il processo di apprendimento
 - 1.1.1. Definizione di apprendimento
 - 1.1.2. Caratteristiche dell'apprendimento
- 1.2. Processi cognitivi dell'apprendimento
 - 1.2.1. Processi di base
 - 1.2.2. Processi avanzati
- 1.3. Cognizione e metacognizione nell'apprendimento
 - 1.3.1. La cognizione nell'apprendimento
 - 1.3.2. La metacognizione nell'apprendimento
- 1.4. Valutazione dell'apprendimento
 - 1.4.1. Valutazioni dirette
 - 1.4.2. Valutazioni indirette
- 1.5. Difficoltà di apprendimento
 - 1.5.1. Deficit di competenze
 - 1.5.2. Difficoltà ambientali
- 1.6. Il ruolo del gioco nello sviluppo
 - 1.6.1. Il ruolo di socializzazione del gioco
 - 1.6.2. Gioco terapeutico
- 1.7. Il ruolo del gioco nell'apprendimento
 - 1.7.1. L'apprendimento di conoscenze
 - 1.7.2. Apprendimento procedurale
- 1.8. La tecnologia educativa
 - 1.8.1. Scuola 4.0
 - 1.8.2. Competenze digitali
- 1.9. Difficoltà tecnologiche
 - 1.9.1. Accesso alla tecnologia
 - 1.9.2. Competenze tecnologiche
- 1.10. Risorse tecnologiche
 - 1.10.1. Blog e Forum
 - 1.10.2. YouTube e Wiki

Modulo 2. Gamification in azienda I. Risorse Umane, marketing, vendite

- 2.1. Gamification in azienda
 - 2.1.1. Perché giocare in azienda?
 - 2.1.2. I superpoteri della gamification (+)
 - 2.1.3. La criptonite della gamification (-)
- 2.2. Aumentare le vendite: è per questo che è nata la gamification aziendale, no?
- 2.3. Marketing, arte del desiderio
 - 2.3.1. Cosa mi sta dicendo: comunicazione
 - 2.3.2. Voglio un like!: social network
- 2.4. Risorse umane Gamificate
 - 2.4.1. Ne vale la pena!: attenzione, gestione e ritenzione dei talenti
 - 2.4.2. Ecco chi siamo: consolidamento della cultura aziendale
 - 2.4.3. Partecipo!: motivazione e rispetto della burocrazia interna
- 2.5. E perché no... i creditori!

Modulo 3. Gamification in azienda II: gestione del team

- 3.1. Come si gioca?
 - 3.1.1. Concetti generali
 - 3.1.2. Narrazione per la gamification congiunta
 - 3.1.3. Gestione dei compiti gamificata
 - 3.1.4. Seguito delle azioni
- 3.2. Qui giochiamo tutti
 - 3.2.1. Motivazione attraverso sfide comuni
 - 3.2.2. Itinerario del lavoro come viaggio condiviso
 - 3.2.3. Collaborazione nel villaggio digitale
- 3.3. Siamo arrivati in cima
 - 3.3.1. Individuazione dei nodi per motivare l'intera rete
 - 3.3.2. Trasformare compiti ripetitivi in sfide stimolanti
 - 3.3.3. Trasformare l'ambiente attraverso un'azione congiunta
 - 3.3.4. Fare della collaborazione una situazione vantaggiosa per tutti
 - 3.3.5. Possibilità di trasformare un piccolo compito in un'attività di trasformazione
 - 3.3.6. Ambienti informali: conversazione guidata con strategie di gamification

- 3.4. Abbiamo avuto una grande idea
 - 3.4.1. La storia si evolve con la partecipazione di tutti
 - 3.4.2. La narrazione diventa il nostro diagramma di Gantt
 - 3.4.3. Gestire il lavoro attraverso la gestione delle storie
- 3.5. Alzando l'asticella
 - 3.5.1. Riconoscimenti incentrati sulla gestione, non sulla ricompensa
 - 3.5.2. Una lettera di delega è una lettera di responsabilità
 - 3.5.3. Strategie per la creazione di canali che facciano leva sull'autonomia manageriale
- 3.6. Ho appena voltato pagina
 - 3.6.1. Concetto di livello nell'ambito del lavoro congiunto
 - 3.6.2. Possibilità di suddividere le funzioni su base graduale
- 3.7. Consiglio dei saggi
 - 3.7.1. Una comunità che lavora in modo cooperativo impara anche in modo cooperativo
 - 3.7.2. Collegare le conoscenze individuali alla narrazione comune
 - 3.7.3. Modi per condividere le conoscenze, insegnare internamente e motivare le persone chiave
- 3.8. Questa squadra funziona perché non ci assomigliamo affatto
 - 3.8.1. Ruoli di lavoro basati sui ruoli di gioco
 - 3.8.2. Caratteristiche dei diversi ruoli nella narrazione condivisa
 - 3.8.3. Persone che generano storie: svolte nella narrazione dai contributi individuali
- 3.9. I trucchi del mago
 - 3.9.1. Trasformare un pannello di controllo in uno scenario gamificato
 - 3.9.2. Applicazioni web e app per gestire la gamification
 - 3.9.3. Ambienti virtuali e ambienti fisici, relazione e connessione tra loro
- 3.10. Facciamo il punto
 - 3.10.1. Valutazione iniziale: punto di partenza per la nostra storia
 - 3.10.2. Valutazione processuale: valutare lo sviluppo della narrazione per valutare le prestazioni e apportare modifiche
 - 3.10.3. Revisione dell'efficacia dei processi
 - 3.10.4. Revisione dei ruoli come formula di valutazione del lavoro individuale
 - 3.10.5. Valutazione della connessione tra i diversi partecipanti e della loro facilità nel far fluire i processi
 - 3.10.6. Valutazione del raggiungimento della sfida
 - 3.10.6.1. Assemblea di valutazione finale
 - 3.10.6.2. Celebrazione congiunta delle sfide raggiunte
 - 3.10.7. Risultati misurabili
 - 3.10.7.1. Livelli
 - 3.10.7.2. Medaglie
 - 3.10.7.3. Punti



Esplora le possibilità narrative di questi giochi per coinvolgere i tuoi dipendenti"

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:



Materiali 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

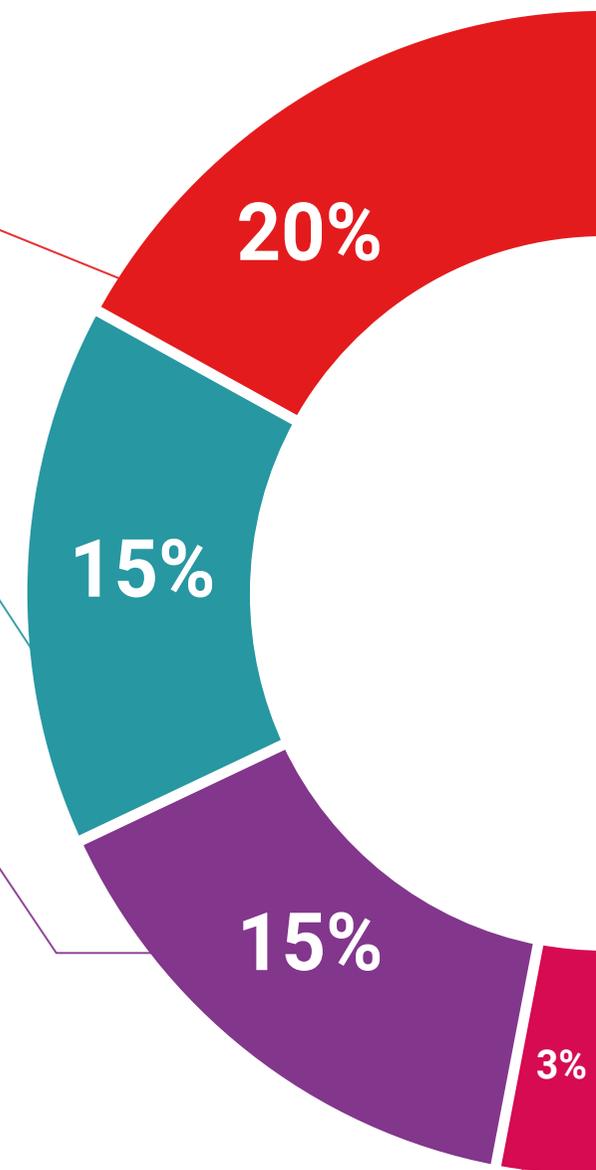
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

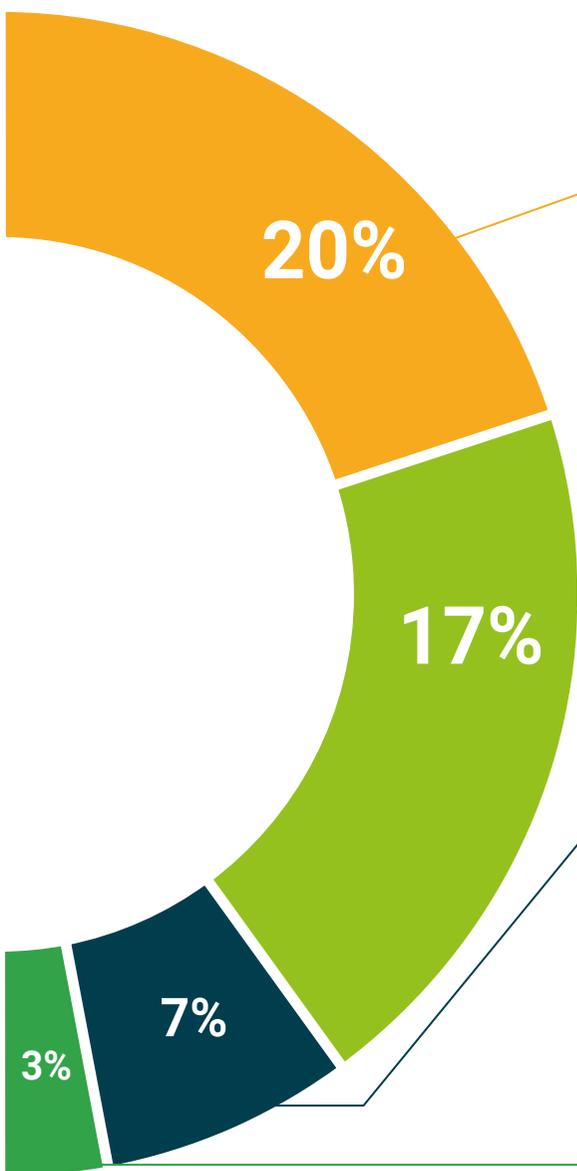
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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

L'Esperto Universitario in Gamification in Azienda garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Gamification in Azienda** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato.

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

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** indica la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da offerte di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Gamification in Azienda**

N° Ore Ufficiali: **450 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 lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Gamification in Azienda

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

Esperto Universitario

Gamification in Azienda

