

ADGG0012 GAMIFICACIÓN, NUEVAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE PARA EMPRESAS.



180,00 € - 250,00 €

Este Curso ADGG0012 GAMIFICACIÓN, NUEVAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE PARA EMPRESAS. le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Administración y Gestión. Con este Curso ADGG0012 GAMIFICACIÓN, NUEVAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE PARA EMPRESAS el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y Describir el concepto y las habilidades de la gamificación, para aplicar dinámicas y elementos de juego a contextos empresariales.

Categorías: [Administración y Gestión](#), [Administración y Oficinas](#), [Certificados de Profesionalidad Online](#), [Cursos online](#) |

INFORMACIÓN

Duración	30 h
Modalidad	Online

Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

1. Identificación de los factores más representativos de la gamificación.
2. - Gamificación.
3. - Conceptos en mecánicas gamificadas.
4. - Diferenciación de mecánicas gamificadas.
5. - Experiencias de éxito de gamificación en empresas.
6. Definición de los diferentes tipos de juegos y sus tipologías.
7. - Delimitación del juego y su aplicación.
8. - Concepto de juego.
9. - Identificación de las características de los diferentes tipos de juegos.
10. - Comparativa de los diferentes tipos de juegos.
11. - Tipo de juego más adecuado según el propósito.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN.

1. Gestión de los diferentes recursos propios de la gamificación.
2. - Procesos gamificados.
3. - Mecánicas, dinámicas y estética en las propuestas de procesos de gamificación.
4. Herramientas indispensables en el ámbito de los juegos.
5. - Representación práctica de herramientas lúdicas.
6. - Exposición y experimentación de herramientas lúdicas.
7. Escenarios de gamificación.
8. - Escenarios a gamificar.
9. - Mecanismos de creación de entornos gamificados.

10. - Organización de mecánicas lúdicas en diferentes escenarios.
11. Distinción y relación de los conceptos de marketing y gamificación.
12. - Recursos relacionados con el marketing y la gamificación.
13. - Herramientas adecuadas al ámbito específico a gamificar.
14. Planificación de una estrategia de gamificación a nivel empresarial.
15. - Experiencia gamificada en un supuesto empresarial.
16. - Práctica de una estrategia de gamificación.
17. - Diseño de una experiencia gamificada.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIÓN DE PROYECTOS DE GAMIFICACIÓN EMPRESARIALES.

1. Elementos imprescindibles de la gamificación en la empresa.
2. - Mapa mental de áreas de vital importancia.
3. - Precisión de herramientas a utilizar.
4. - Protocolos previos a la creación de una experiencia gamificada.
5. Diseño de una propuesta gamificada.
6. - Comparativa de plantillas previamente creadas.
7. - Plantillas básicas en la creación de propuestas gamificadas.
8. - Propuestas de gamificación.
9. Aplicación de la gamificación en la empresa.
10. - Estrategias usando diferentes herramientas disponibles.
11. - Herramientas de gamificación en el entorno empresarial.
12. - Simulación de situaciones gamificadas reales.
13. - Análisis de resultados.