



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Curso Superior de Gamificación en la Empresa

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Estamos en una sociedad cada vez más globalizada y marcada especialmente por el cambio, donde la innovación y las nuevas tecnologías son las claves fundamentales para garantizar el éxito de cualquier proyecto empresarial. Al finalizar el Curso de gamificación, los alumnos estarán capacitados para implementar un proyecto de gamificación en una organización. Con amplios conocimientos en nuevas tendencias de marketing, los alumnos serán capaces de liderar proyectos innovadores vinculados a la gamificación y al logro de objetivos basado en recompensas. En Inesem te facilitamos la formación necesaria para responder a las necesidades de las negociaciones, siempre con un alto rigor en los contenidos, una metodología de aprendizaje innovadora y con el apoyo constante de profesionales y expertos en la materia.

CONTENIDOS

MÓDULO 1. ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS DE LA GAMIFICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GAME THINKING

1. ¿Qué es el game thinking?
2. Reglas de diseño

3. Cómo aprovechar las emociones
4. Anatomía de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME ELEMENTS

1. Los elementos de juego o game elements
2. La tríada PBL (points, badges, lists)
3. Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA Y PSICOLOGÍA

1. La gamificación como diseño emocional
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RESULTADOS, ESTÍMULOS Y RECOMPENSAS

1. Definición y estructura de las recompensas
2. Calendarización de recompensas
3. Teorías conductuales: limitaciones
4. Teorías conductuales: riesgos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN

1. Engagement y motivación
2. Teoría de la autodeterminación
3. Teoría de la motivación
4. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
5. Teoría del flujo
6. Teoría de establecimiento de objetivos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1. Dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje
2. ¿Cómo plantear un proceso de gamificación?
3. La evaluación del juego
4. Ideas para la gamificación

MÓDULO 2. LA GAMIFICACIÓN EMPRESARIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EMPRESA, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO

1. Las PYMEs como organización
2. Liderazgo
3. Un nuevo talante en la Dirección

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

1. Introducción
2. Historia de la gamificación
3. Aplicaciones y utilidades
4. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS PARA MEJORAR EL FUNCIONAMIENTO DE UN EQUIPO

1. Programa de entrenamiento
2. Técnicas de desarrollo en equipo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS DINÁMICAS DE GRUPO

1. Definición
2. Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
3. Técnicas de dinámica de grupos
4. Normas generales para el uso de las técnicas de grupo
5. El papel del dinamizador

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CLASIFICACIÓN DE LAS DINÁMICAS DE GRUPO

1. Según el tamaño del grupo
2. Según la participación de los expertos
3. Según los objetivos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN LA EMPRESA

1. Definición de juego y características básicas
2. Diferencias entre “game” y “play”
3. Juegos de realidad alternativa (ARG)
4. Gamificación y generación Y

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA GESTIÓN DEL TALENTO EN LA EMPRESA

1. La importancia de la Gestión del Talento en los Recursos Humanos
2. La tercera Revolución del Conocimiento
3. ¿Cómo gestionar el talento?

MÓDULO 3. LA GAMIFICACIÓN EN RRHH

UNIDAD DIDÁCTICA 1. NUEVOS RETOS DEL DEPARTAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

1. Wellbeing: el bienestar en el trabajo
2. El clima laboral y productividad
3. El empowerment o empoderamiento
4. De la ética empresarial a la RSC
5. La consultoría de recursos humanos
6. El responsable de RRHH como arquitecto de la estrategia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PERSONALIDAD, AUTOCONOCIMIENTO E INTELIGENCIA EMOCIONAL

1. Aproximación al concepto de personalidad
2. Importancia del autoconocimiento
3. Fases de autoconocimiento
4. ¿Qué es la inteligencia emocional?
5. Principios de la Inteligencia Emocional
6. Componentes de la Inteligencia Emocional

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREATIVIDAD INNOVADORA

1. Pensamiento creativo
2. Fases de la creatividad
3. Búsqueda de nuevas ideas
4. Técnicas de creatividad
5. Gestión creativa de conflictos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ROLES EN EL EQUIPO

1. Posiciones de los individuos en el equipo
2. La personalidad y los roles
3. Evolución del equipo y roles
4. El liderazgo en el equipo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO E IMPLANTACIÓN DE UN PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

1. Conceptos básicos de design thinking
2. Los seis pasos para implantar gamificación
3. Definición de los objetivos de negocio
4. Distinción de conductas clave
5. Descripción de los jugadores objetivo
6. Diseño de los bucles de actividad
7. Diversión
8. Implementación y herramientas de la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GAMIFICACIÓN AVANZADA

1. Procedimiento marco basado en objetivos
2. Procedimiento marco basado en el jugador
3. Gamification Model Canvas
4. La gamificación en la empresa



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es