



# Cursos Superiores

Curso Superior de Gamificación en la Empresa



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

# Índice

Curso Superior de Gamificación en la Empresa

**1. Sobre Inesem**

**2. Curso Superior de Gamificación en la Empresa**

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

**3. Programa académico**

**4. Metodología de Enseñanza**

**5. ¿Porqué elegir Inesem?**

**6. Orientación**

**7. Financiación y Becas**

# SOBRE INESEM BUSINESS SCHOOL



INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***



## Curso Superior de Gamificación en la Empresa



DURACIÓN	200
PRECIO	460 €
MODALIDAD	Online

Entidad impartidora:



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

Programa de Becas / Financiación 100% Sin Intereses

## Titulación Cursos Superiores

- Título Propio del Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM) "Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad."

# Resumen

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.

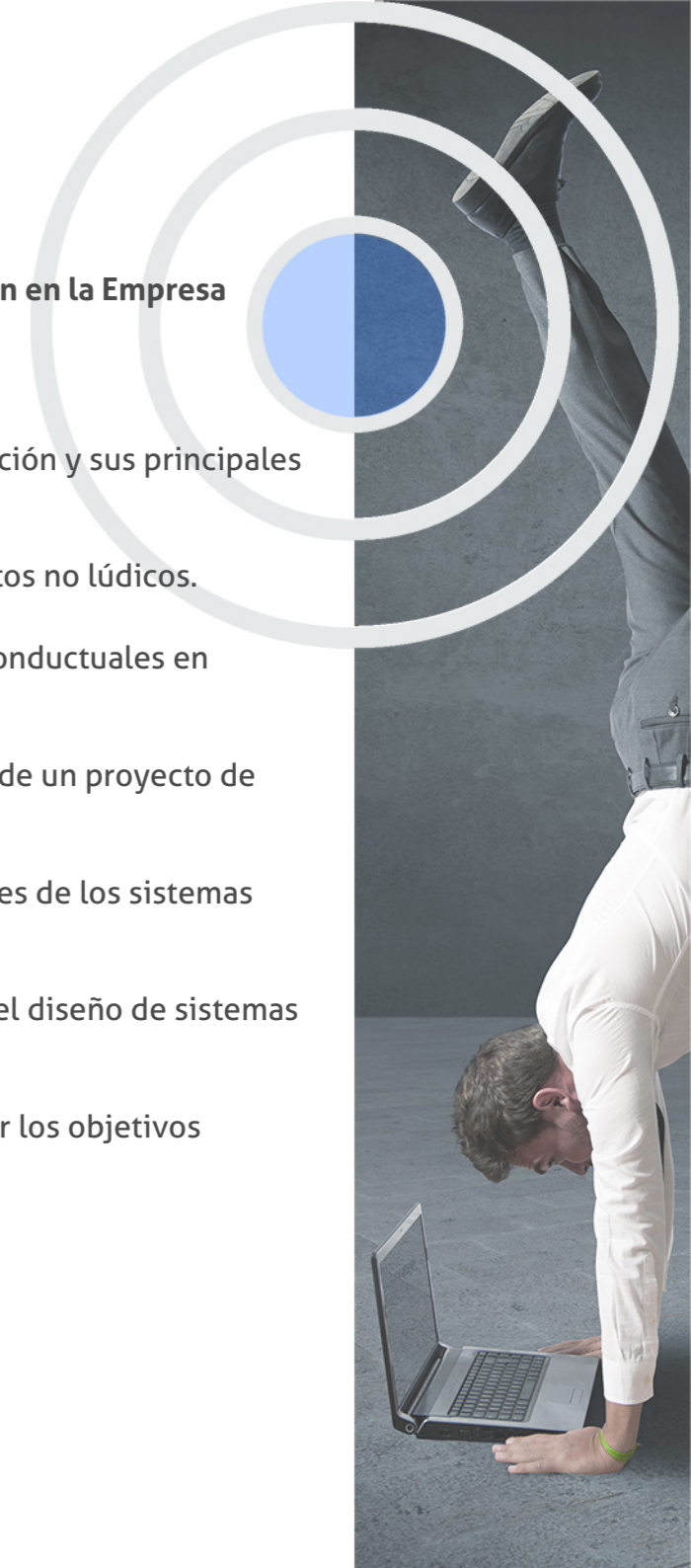
## A quién va dirigido

Este Curso Gamificación en la Empresa está dirigido a profesiones de los sectores de Administración y dirección de empresas, Economía, Empresariales, Marketing o cualquier profesional que quiera reforzar sus conocimientos en el área empresarial, desarrollar nuevos modelos de negocio y aplicar nuevas tendencias en el campo de la gamificación.

# Objetivos

Con el Cursos Superiores **Curso Superior de Gamificación en la Empresa** usted alcanzará los siguientes objetivos:

- Entender con profundidad el concepto de gamificación y sus principales características.
- Aprender a utilizar elementos de juegos en contextos no lúdicos.
- Comprender la aplicación de las distintas teorías conductuales en estrategias de negocio para el logro de objetivos.
- Conocer todo el proceso de diseño e implantación de un proyecto de gamificación.
- Comprender las ventajas y las múltiples aplicaciones de los sistemas gamificados.
- Entender los distintos procedimientos marco para el diseño de sistemas gamificados y aprender sus posibles aplicaciones.
- Aprovechar las ventajas de gamificación para lograr los objetivos estratégicos de cualquier tipo de organización.







¿Y, después?

### Para qué te prepara

Este Curso Gamificación en la Empresa aborda todo el proceso de concepción, diseño e implantación de un proyecto de gamificación para cualquier tipo de empresa. Aprenderás a combinar teorías conductuales con elementos de juego, de cara a añadir el elemento diversión como factor motivador en los procesos habituales de la empresa. Abordarás conceptos como game thinking, game elements, psicología del juego, teorías de motivación y recompensas, entre otros.

### Salidas Laborales

Con el Curso Gamificación en la Empresa podrás acceder a puestos en el área comercial, marketing y de investigación de mercados de cualquier empresa con especial énfasis en los puestos de dirección y gestión de proyectos innovadores orientados al logro de objetivos, principalmente en recursos humanos y ventas y fidelización de clientes.

# ¿Por qué elegir INESEM?



# PROGRAMA ACADÉMICO

Curso Superior de Gamificación en la Empresa

Módulo 1. Aspectos psicopedagógicos de la gamificación

Módulo 2. La gamificación empresarial

Módulo 3. La gamificación en rrhh

### 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

# metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El equipo docente y un tutor especializado harán un *seguimiento exhaustivo*, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

## Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

## Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

## Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

## Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

## Comunidad

Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.







## SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



# Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades económicas y financieras para la realización del pago de matrículas,

todo ello  
**100%**  
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



**20%**

**Beca desempleo**

Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.

**15%**

**Beca emprende**

Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.

**10%**

**Beca alumnos**

Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

# Cursos Superiores

Curso Superior de Gamificación en la Empresa



*Impulsamos tu carrera profesional*



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

[www.inesem.es](http://www.inesem.es)



958 05 02 05 [formacion@inesem.es](mailto:formacion@inesem.es)

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.

Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.