



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster en Gamificación e Innovación en E-learning + Titulación Universitaria





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantess de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.

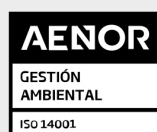


NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster en Gamificación e Innovación en E-learning + Titulación Universitaria



DURACIÓN
1500 horas



MODALIDAD
ONLINE



ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master en Gamificación e Innovación en E-learning con 600 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Gestión de Plataformas Elearning con Moodle con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

- Obtener las ventajas de gamificación para lograr los objetivos estratégicos de cualquier tipo de organización.
- Saber programar un Videojuego completo utilizando Game Maker.
- Estudiar las novedades que aporta Game Maker para la versión Básica y la versión Avanzada.
- Adquirir los conocimientos necesarios para incluir elementos multimedia como sonido y vídeo.

A quién va dirigido

El Master Online está dirigido a todos aquellos profesionales del entorno empresarial o educativo que quieran implementar proyectos de gamificación en el ámbito de la educación, aplicando diversos procesos y utilizando herramientas para ser un profesional en la materia.

Para qué te prepara

El presente Master Gamificación Educación te prepara para reclutar, formar y mejorar el rendimiento de los empleados, a través del "juego". Además conocerás las técnicas para aplicar sus conocimientos sobre herramientas como Moodle o Adobe Animate para la animación multimedia y proyectos de educación.

Salidas laborales

Esta acción formativa está orientada a profesionales que se dediquen al E-learning, a proyectos de gamificación y a aplicación de las TIC en la educación, y deseen mejorar su aprendizaje en este sector, para aplicarlo en su ámbito laboral.

TEMARIO

PARTE 1. NUEVOS RETOS EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TECNOLOGÍA EDUCATIVA: HISTORIA, CONCEPTO Y BASES CONCEPTUALES

1. Introducción
2. Evolución histórica de la tecnología educativa
 1. - Momentos iniciales. Antecedentes de la tecnología educativa
 2. - La incorporación de los medios audiovisuales y los más media
 3. - La tecnología educativa desde el influjo de la psicología comportamental
 4. - La teoría de sistemas y el enfoque sistémico como elemento de fundamentación de la tecnología educativa
 5. - Nuevas visiones de la tecnología educativa
3. Conceptualización de la tecnología educativa
4. Fuentes de fundamentación de la tecnología educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN: PRINCIPIOS PARA SU APLICACIÓN, INTEGRACIÓN Y SELECCIÓN EDUCATIVA

1. Introducción
2. Cambios en la manera de percibir las tecnologías
3. Las TIC y su integración curricular en las aulas
4. Criterios a contemplar para la selección de las TIC
5. La aplicación de las TIC desde diferentes perspectivas curriculares
6. Roles del profesorado en los nuevos entornos de comunicación mediados por las TIC
7. Roles de los estudiantes en los nuevos entornos de comunicación mediados por las TIC

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL DISEÑO, LA PRODUCCIÓN Y LA EVALUACIÓN DE TIC APLICADAS A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1. Unas referencias iniciales
2. Fases para la producción de una TIC
 1. - El diseño
 2. - Producción
 3. - Postproducción
 4. - La evaluación de las TIC

UNIDAD DIDÁCTICA 4. AUDIO Y VÍDEO DIGITAL EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA

1. La tradición en el uso de los audiovisuales
2. De la caja tonta a los teléfonos inteligentes
3. La comunicación audiovisual en la red
 1. - Repositorios de recursos audiovisuales
 2. - La televisión interactiva. De la televisión educativa al T-learning
 3. - La tele virtualidad y la realidad virtual
 4. - La audioconferencia y la videoconferencia

4. De consumidores a creadores

1. - La producción de centro: el audiovisual en manos del profesor
2. - El audiovisual en manos de los alumnos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MEDIOS DIGITALES Y MULTIMEDIA APLICADOS A LA FORMACIÓN

1. Los medios digitales y multimedia: conceptualización y descripción
2. De la enseñanza asistida por ordenador a los objetos de aprendizaje
3. Implicaciones para el diseño de materiales digitales y multimedia
 1. - Nuevas pantallas y apps para la formación
 2. - Herramientas de autor y serious games
4. Posibilidades educativas e integración de los medios digitales y multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERNET EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1. Evolución histórica: de Mosaic a Chrome
2. Aplicaciones educativas de Internet
 1. - Internet y el acceso a la información
 2. - Internet como medio de comunicación
 3. - Internet como apoyo didáctico para el aprendizaje
3. Estrategias didácticas que utilizan Internet
 1. - Estrategias didácticas para el uso de Internet en educación
 2. - Estrategias de indagación y uso de la información
 3. - Estrategias de creación y elaboración de la información
4. Implicaciones didácticas de las actuales tendencias en Internet

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LAS TIC EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR: E-LEARNING, B-LEARNING Y M LEARNING

1. E-learning, b-learning y m-learning
 1. - E-learning
 2. - Blended learning
 3. - M-learning
 4. - U-learning
2. Entornos virtuales y herramientas para la educación superior
3. Hacia nuevos entornos de formación en la educación superior
 1. - Entornos institucionales, sociales y personales de formación
 2. - Cambios de roles de alumnos y profesores
 3. - Entornos dirigidos vs. entornos abiertos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EDUCACIÓN CONECTADA EN UN MUNDO 2.0

1. La sociedad del conocimiento
2. Web 2.0
3. Educación conectada
4. Enriqueciendo procesos cognitivos con tecnología
 1. - Procesos de recuerdo enriquecidos con herramientas telemáticas
 2. - Procesos de comprensión enriquecidos con herramientas telemáticas
 3. - Procesos de aplicación enriquecidos con herramientas telemáticas

4. - Procesos de análisis enriquecidos con herramientas telemáticas
5. - Procesos de evaluación enriquecidos con herramientas telemáticas
6. - Procesos de creación enriquecidos con herramientas telemáticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PEDAGOGÍAS EMERGENTES: TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN FLEXIBLE

1. Tendencias emergentes en TIC y educación
2. MOOC: cursos en línea masivos y abiertos
3. Flipped Classroom
4. "Gamificación"
5. Realidad aumentada
6. Learning analytics
7. Entornos Personales de Aprendizaje (PLE)

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EL PAPEL DEL PROFESORADO Y EL ALUMNADO EN LOS NUEVOS ENTORNOS TECNOLÓGICOS

1. Nuevos escenarios formativos
2. Roles del profesorado en los nuevos escenarios formativos mediáticos
3. Los estudiantes en los nuevos escenarios virtuales
4. ¿Nativos y emigrantes digitales?

UNIDAD DIDÁCTICA 11. APRENDICES Y COMPETENCIA DIGITAL

1. Las competencias en los diferentes niveles educativos
2. Concepto de competencia
3. Competencia digital
4. Aprendiendo la competencia digital
5. Formación docente en torno a la competencia TIC
6. A modo de conclusión

UNIDAD DIDÁCTICA 12. CIUDADANOS EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

1. Viviendo en la Sociedad del Conocimiento
2. Una mirada hacia algunos peligros de las redes
3. De los "nativos digitales" y "transeúntes" en la red
4. Sujetos sociales en un mundo de conexiones en el bolsillo
5. Identidad para un mundo digitalizado
6. Participación, política y redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 13. LA INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

1. Evolución de la investigación en el terreno de la tecnología educativa
2. Aprendizajes de las pasadas investigaciones en tecnología educativa
 1. - Superación de un modelo de estudio e investigación: los comparativos
 2. - Reflexionar sobre su fundamentación teórica
 3. - Combinar diferentes metodologías
 4. - Plantearnos problemas reales
 5. - Y realizar estudios sistémicos más que analíticos
3. Líneas futuras de investigación en tecnología educativa

PARTE 2. GESTIÓN DE PATAFORMAS ELEARNING CON MOODLE

MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN A MOODLE E INSTALACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MOODLE

1. Historia de Moodle
2. Definición y características de la plataforma de Elearning Moodle
3. Teoría del constructivismo social aplicada a Moodle
4. Módulos principales en Moodle

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN DE MOODLE

1. Instalación en local
2. Instalación en servidor
3. Registro en MoodleCloud
4. Ajustes de la página principal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENTORNO DE MOODLE

1. Interfaz de la plataforma
2. Menú de administración
3. Repositorios y gestión de ficheros
4. Gestión de bloques y filtros
5. Configuración de la contraseña
6. Cambio de idioma

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PERSONALIZACIÓN DE MOODLE

1. Modo edición
2. Temas
3. Iconos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN DE UN CURSO EN MOODLE

1. Formatos de curso
2. Partes de la homepage
3. Categorías y subcategorías
4. Matriculación de usuarios
5. Gestión de grupos
6. Gestión de roles y permisos
7. Uso de tags
8. Subida, eliminación y reinicio de un curso

MÓDULO 2. RECURSOS EN MOODLE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSOS DE COMUNICACIÓN EN MOODLE

1. Foro
2. Chat

3. Consulta
4. Retroalimentación
5. Encuesta
6. Correo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECURSOS INTERACTIVOS EN MOODLE

1. Archivos multimedia
2. Libros
3. Enlaces
4. Portafolios
5. Contenido IMS
6. SCORM
7. Cómo se crea un contenido SCORM
8. Cómo se prueba un contenido SCORM
9. Datos SCORM de seguimiento
10. Creación de contenido con eXelearning y su integración en Moodle
11. Creación de ejercicios de autoevaluación con HotPotatoes, herramientas e-learning y su integración en Moodle

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTIVIDADES EN MOODLE

1. Tarea
2. Taller
3. Base de datos
4. Glosario
5. Lección
6. Cuestionario
7. Wiki

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PREGUNTAS EN MOODLE

1. Banco de preguntas
2. Categorías de preguntas
3. Exportación e importación de preguntas
4. Tipos de preguntas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. RECURSOS DEL PROFESOR

1. Bitácora
2. Informes
3. Estadísticas
4. Calendario
5. Insignias

MÓDULO 3. ADMINISTRACIÓN DE MOODLE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PANEL DE ADMINISTRACIÓN

1. Gestión de usuarios

2. Libro de calificaciones
3. Copias de seguridad
4. Finalización de actividad y de curso

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MOODLE EN SERVIDOR REMOTO

1. Darse de alta en un servidor
2. Importar la base de datos a un servidor remoto
3. Conexión de la web con la base de datos
4. Subir archivos web mediante FTP
5. Mobile app

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NOVEDADES DE LA ÚLTIMA VERSIÓN DE MOODLE

1. Para todos los usuarios
2. Para profesores
3. Para administradores

PARTE 3. CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICA ONLINE (SCORM) CON ADOBE CAPTIVATE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A CAPTIVATE

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREAR PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. AÑADIR Y GESTIONAR OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIAPOSITIVAS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CRONOLOGÍA Y CUADRÍCULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CREAR PRUEBAS

UNIDAD DIDÁCTICA 7. AUDIO Y VÍDEO

UNIDAD DIDÁCTICA 8. OBJETOS INTERACTIVOS Y NO INTERACTIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTERACCIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 10. GRABAR Y PUBLICAR PROYECTOS

PARTE 4. GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

MÓDULO 1. PLANIFICACIÓN E INICIATIVA EMPRENDEDORA EN LA EMPRESA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EMPRESA, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO

1. Las PYMEs como organizaciones
 1. - La importancia de las organizaciones
 2. - Aproximación conceptual a la organización
 3. - Tipos de organizaciones
 4. - La estructura

2. Liderazgo

1. - Estilos de liderazgo
2. - Otra clasificación de tipos de liderazgo
3. - El papel del líder
4. - Funciones administrativas del liderazgo

3. Un nuevo talante en la Dirección

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ACTITUD Y CAPACIDAD EMPRENDEDORA EN LA EMPRESA

1. Evaluación del potencial emprendedor

1. - Conocimientos
2. - Destrezas
3. - Actitudes
4. - Intereses y motivaciones

2. Variables que determinan el éxito en el pequeño negocio o microempresa

1. - Variables comerciales y de marketing
2. - Variables propias
3. - Variables de la competencia

3. Empoderamiento

1. - Concepto
2. - Desarrollo de capacidades personales para el aprendizaje
3. - La Red personal y social

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ANÁLISIS DE OPORTUNIDADES EN LA EMPRESA

1. Identificación de oportunidades e ideas de negocio

1. - Necesidades y tendencias
2. - Fuentes de búsqueda
3. - La curiosidad como fuente de valor y búsqueda de oportunidades
4. - Técnicas de creatividad en la generación de ideas
5. - Los mapas mentales
6. - Técnica de Edward de Bono (Seis sombreros)
7. - El pensamiento irradiante

2. Análisis DAFO de la oportunidad e idea negocio

1. - Utilidad y limitaciones
2. - Estructura: Debilidades, Amenazas, Fortalezas, Oportunidades
3. - Elaboración del DAFO
4. - Interpretación del DAFO

3. Análisis del entorno del pequeño negocio o microempresa

1. - Elección de las fuentes de información
2. - La segmentación del mercado
3. - La descentralización productiva como estrategia de racionalización
4. - La externalización de servicios: «Outsourcing»
5. - Clientes potenciales
6. - Canales de distribución
7. - Proveedores
8. - Competencia
9. - Barreras de entrada

4. Análisis de decisiones previas

1. - Objetivos y metas
2. - Misión del negocio
3. - Los trámites administrativos: licencias, permisos, reglamentación y otros
4. - Visión del negocio
5. Plan de acción
 1. - Previsión de necesidades de inversión
 2. - La diferenciación del producto
 3. - Dificultad de acceso a canales de distribución: barreras invisibles
 4. - Tipos de estructuras productivas: instalaciones y recursos materiales y humanos

MÓDULO 2. GESTIÓN Y MEJORA DEL FUNCIONAMIENTO DE UN EQUIPO

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TÉCNICAS PARA MEJORAR EL FUNCIONAMIENTO DE UN EQUIPO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS DINÁMICAS DE GRUPO

1. Definición
2. Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
3. Técnicas de dinámica de grupos
 1. - Qué son y qué no son las técnicas grupales
 2. - Elección de la técnica adecuada
 3. - Críticas a las técnicas de dinámica para grupos
4. Normas generales para el uso de las técnicas de grupo
5. El papel del dinamizador
 1. - Características
 2. - Tres tipos de animador
 3. - Papel del animador
 4. - Funciones del animador

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CLASIFICACIÓN DE LAS DINÁMICAS DE GRUPO

1. Según el tamaño del grupo
 1. - Asamblea
 2. - Comisión
 3. - Congreso
 4. - Mesa redonda
 5. - Conferencia
 6. - Clínica del rumor
 7. - Corrillo
 8. - Cuchicheo
 9. - Debate dirigido o discusión guiada
 10. - Grupo de confrontación
2. Según la participación de los expertos
 1. - Role playing
 2. - Tormenta de ideas
 3. - Phillips 6.6

4. - Foro
 5. - Grupo de discusión
 6. - Diálogos simultáneos
 7. - Entrevista
3. Según los objetivos

MÓDULO 3. LA GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

1. Introducción
 1. - Definición de gamificación
 2. - ¿Qué no es la gamificación?
2. Historia de la gamificación
3. Aplicaciones y utilidades
 1. - Otras aplicaciones
4. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN LA EMPRESA

1. Definición de juego y características básicas
 1. - Tipos de jugadores
2. Diferencias entre “game” y “play”
 1. - El círculo mágico
3. Juegos de realidad alternativa (ARG)
 1. - Tipos de usuarios de un juego de realidad alternativa
 2. - Un ejemplo de ARG: Proyecto Endgame
4. Gamificación y generación Y

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GAME THINKING

1. ¿Qué es el game thinking?
 1. - Los diseñadores en game thinking
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. Anatomía de la diversión
 1. - Las emociones en el juego

UNIDAD DIDÁCTICA 10. GAME ELEMENTS

1. Los elementos de juego o game elements
 1. - Dinámicas de juego
 2. - Mecánicas de juego
 3. - Componentes de juego
 4. - Pirámide de los elementos
2. La tríada PBL (points, badges, lists)
 1. - Points - Puntos
 2. - Badges - Medallas
 3. - Clasificaciones - Leaderboards

3. Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA Y PSICOLOGÍA

1. La gamificación como diseño emocional
 1. - La psicología cognitiva y los psicólogos humanistas de la motivación
 2. - Psicología de los estados positivos
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación
 1. - La dopamina

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RESULTADOS, ESTÍMULOS Y RECOMPENSAS

1. Definición y estructura de las recompensas
 1. - Clasificación de las recompensas
 2. - Tipos básicos de recompensas
 3. - Esquema de recompensas SAPS
2. Calendarización de recompensas
 1. - Dimensiones de las recompensas variables
3. Teorías conductuales: limitaciones
4. Teorías conductuales: riesgos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN

1. Engagement y motivación
 1. - Motivación intrínseca y extrínseca
2. Teoría de la autodeterminación
 1. - Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
3. Teoría de la motivación
 1. - Factores de motivación
4. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
 1. - Tipos de jugadores según Marczewski
5. Teoría del flujo
 1. - Componentes del flujo
6. Teoría de establecimiento de objetivos

MÓDULO 4. IMPLEMENTACIÓN DE UN PROYECTO BÁSICO Y AVANZADO DE GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO E IMPLANTACIÓN

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
 1. - Bucle de implicación
 2. - Bucle de progresión

7. Diversión
8. Implementación y herramientas de la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 15. GAMIFICACIÓN AVANZADA

1. Procedimiento marco basado en objetivos
2. Procedimiento marco basado en el jugador
3. Gamification Model Canvas
 1. - La importancia de la estética
4. La gamificación en la empresa
 1. - Gamificación en el ámbito de comercio y marketing
 2. - Gamificación en recursos humanos
 3. - Gamificación en los procesos de negocio

PARTE 5. PROYECTOS DE GAMIFICACIÓN ELEARNING EN HTML5: ADOBE ANIMATE CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos
2. Utilización del Escenario y el papel Herramientas en Animate
3. Flujo de trabajo Animate CC
4. Ver el área de trabajo
5. Menús
6. Gestión de ventanas y paneles
7. Guardar espacio de trabajo
8. Preferencias en Animate
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1. El escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer y repetir Historial
7. Archivos de Animate
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Illustrator y Animate
5. Photoshop y Animate
6. Archivos Animate
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramienta pluma
7. Editar contornos
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE

1. Selector de color
2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformar degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos
5. Crear un botón
6. Clip de película
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

1. Línea de tiempo
2. Las capas
3. Animaciones
4. Animaciones fotograma a fotograma
5. Interpolación de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento

9. Animaciones con guías
10. Animar objetos D
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de máscara
6. Texto Clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO

1. Importar sonidos
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón
5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar video
8. Propiedades del video
9. Adobe Media Encoder
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1. Introducción a ActionScript
2. Panel acciones
3. Acciones más comunes
4. Panel Fragmentos de código
5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en Animate
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL

1. ¿Qué es Adobe Air?
2. Creación de un archivo Adobe AIR
3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
4. Publicar un archivo AIR
5. JSFL
6. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

1. ¿Qué es un Sprite Sheets?
2. HTML 5
3. Publicación de animaciones en HTML 5
4. Prácticas

PARTE 6. PROYECTOS DE GAMIFICACIÓN ELEARNING CON GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GAME MAKER

1. ¿Qué es Game maker?
 1. - Versiones de Game Maker
2. Descarga e instalación
3. Actualizaciones de Game Maker
4. Funcionamiento de Game Maker

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE GAME MAKER

1. Menú principal
 1. - Archivo
 2. - Editar
 3. - Construir
 4. - Ventanas
 5. - Herramientas
 6. - Mercado
 7. - Diseños
 8. - Ayuda
 9. - Recursos
2. Árbol de recursos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS BÁSICOS DE GAME MAKER

1. Objetos
2. Sprites
3. Sonidos
4. Room

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RECURSOS AVANZADOS DE GAME MAKER

1. Eventos
2. Rutas
3. Líneas de tiempo
4. Scripts

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONES DRAG & DROP

1. ¿Qué son las acciones Drag & Drop?
2. Tipos de acciones
 1. - Acciones de movimiento

- 2. - Acciones de objetos
- 3. - Acciones de Sprite y sonidos
- 4. - Acciones de Room
- 5. - Acciones de Juego
- 6. - Acciones de control
- 7. - Acciones de puntuación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LENGUAJE GML

- 1. ¿Dónde podemos usar GML?
- 2. Estructura básica
- 3. Expresiones y variables
 - 1. - Variables
 - 2. - Expresiones
- 4. Funciones
- 5. Comentarios
- 6. Funciones que definen la forma de jugar
 - 1. - Posiciones con variables
 - 2. - Instancias
 - 3. - Tiempos de juego
 - 4. - Puntuación y Room
 - 5. - Eventos a las instancias
 - 6. - Eventos Error
- 7. Sentencias
 - 1. - IF
 - 2. - REPEAT
 - 3. - WHILE
 - 4. - DO
 - 5. - FOR
 - 6. - SWITCH
 - 7. - BREAK
 - 8. - CONTINUE
 - 9. - EXIT
 - 10. - WITH
- 8. Valores
 - 1. - Constantes
 - 2. - Operar con funciones
 - 3. - Operar con fechas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES AVANZADAS DE GML I

- 1. Funciones de iteración
- 2. Funciones para la visualización
 - 1. - Imágenes como tiles
 - 2. - Dibujado
 - 3. - Cambiar ventanas
 - 4. - Funciones de imágenes
 - 5. - Funciones para el entorno
- 3. Funciones de sonido

4. Funciones de pantalla y puntuaciones
5. Funciones del Joystick

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES AVANZADAS DE GML II: USO DE LIBRERÍAS DLL

1. Funciones de juego
 1. - Funciones de Rooms
 2. - Funciones del sonido
 3. - Funciones de Scripts
 4. - Funciones de Objetos
 5. - Funciones del fondo
 6. - Funciones de trayectorias
 7. - Funciones de imágenes
2. Sincronización de los datos
3. Datos de uso
4. Juego con sesiones
 1. - Instancias del usuario
5. Conexiones para Online
6. Librerías DLL

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EQUIVALENCIA DE GML CON D&D

1. Atributos comunes
 1. - Se aplica a...
 2. - Relativo
 3. - NOT
2. Tipos de acciones
 1. - Acciones de movimiento
 2. - Acciones de objetos
 3. - Acciones de Sprite y sonidos
 4. - Acciones de Room
 5. - Acciones de Juego
 6. - Acciones de control
 7. - Acciones de puntuación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLO DE VIDEOJUEGO BÁSICO

1. Explicación videojuego e introducción personajes
2. Creación de sala
3. Creación objetos
4. Prueba de juego

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group