



## Gamificación para negocio y talento.

**Sku:** PS1014

**Horas:** 30

**Formato:** HTML

### OBJETIVOS

Aprender a aplicar dinámicas de juego en la cultura empresarial para aumentar las competencias de los trabajadores y multiplicar los resultados a la vez que se trabaja hacia la consecución de los objetivos corporativos.

### CONTENIDOS

**1. GAMIFICACIÓN EDUCATIVA** 1.1. El uso del juego en el aprendizaje 1.2. La gamificación y las emociones 1.3. Dinámicas de gamificación en los procesos de aprendizaje 1.4. Cómo plantear un proceso de gamificación 1.5. La evaluación del juego 1.6. Ideas para la gamificación **2. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO** 2.1. E learning 2.2. La metodología 70-20-10 **3. MOTIVACIÓN Y LIDERAZGO** 3.1. Estudio Collins 3.2. Casos de éxito 3.3. Empresas 3.4. Jefes