EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UDAVINCI

Diplomado en Gamificación para Escenarios Virtuales

Una **nueva forma** de ver el mundo

ÍNDICE

1 | Conoce **Udavinci**

2 | **Alianzas**

3 | **Ranking**

4 | By **EDUCA EDTECH Group**

5 | **Modelo Educativo**

6 | **Razones** por las que elegir Udavinci

7 | **Becas y Financiamiento**

8 | Formas de **pago**

9 | **Programa** Formativo

10 | **Programas de Estudios**

11 | **Contacto**

Ver en la web

UDAVINCI

CONOCE UDAVINCI

UDAVINCI es la primera universidad mexicana 100% en línea que cumple los estándares europeos con calidad. Con más de 19 años de experiencia en la formación virtual, nuestros programas académicos cuentan con el Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE) otorgado por la SEP.

Más de **19** años de experiencia	Más de **1k** alumnos al año	Hasta un **80%** tasa empleabilidad
Hasta un **100%** de financiación	Hasta un **50%** de los estudiantes repite	Hasta un **25%** de estudiantes internacionales

Ver en la web

UDAVINCI

Universidad **100%**
en línea con calidad europea

ALIANZAS

Compartir conocimientos, modelos y prácticas educativas es esencial para el desarrollo de una comunidad educativa próspera. Es por eso que a nuestra causa se incorpora una cantidad importante de universidades nacionales e internacionales con las que la **Universidad Da Vinci** tiene diversos tipos de alianzas, desde visitas, residencias, becas institucionales e intercambios académicos y de investigación.

Ver en la web

RANKING

Contamos con excelencia académica, acreditada por: Ranking Educativo Innovatec, Ranking Financial Magazine y recientemente el Ranking Webometrics.

Ver en la web

UDAVINCI

REGISTROS Y ACREDITACIONES

Para asegurar la calidad y la mejora continua de la institución, la universidad se somete a procesos que acreditan sus programas de estudio con diferentes organismos reconocidos por la comunidad educativa.
Entre los registros y acreditaciones con las que cuenta para la prestación de sus servicios educativos están:

- Autorización para expedir títulos profesionales por parte de la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).
- Registro de Establecimiento Educativo Federal en CDMX: 09PSU0537M.
- Registro de Establecimiento Educativo Estatal en La Paz: 03PSU0022V.
- Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (RENIECYT) No. 1703521.
- Constancia de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social: UDV-0400818- FQ8-0013.
- Registro Federal de Contribuyentes: UDV040818FQ8.

BY EDUCA EDTECH

Universidad Da Vinci 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.

EDUCA EDTECH Group

ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

inesem business school

INEAF BUSINESS SCHOOL

red educa.net

inesalud

EDU SPORT

EDUCA business school

educaopen tech school

Educa.Pro

ceupe European Business School

ESIBE ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

CAPMAN testing solutions

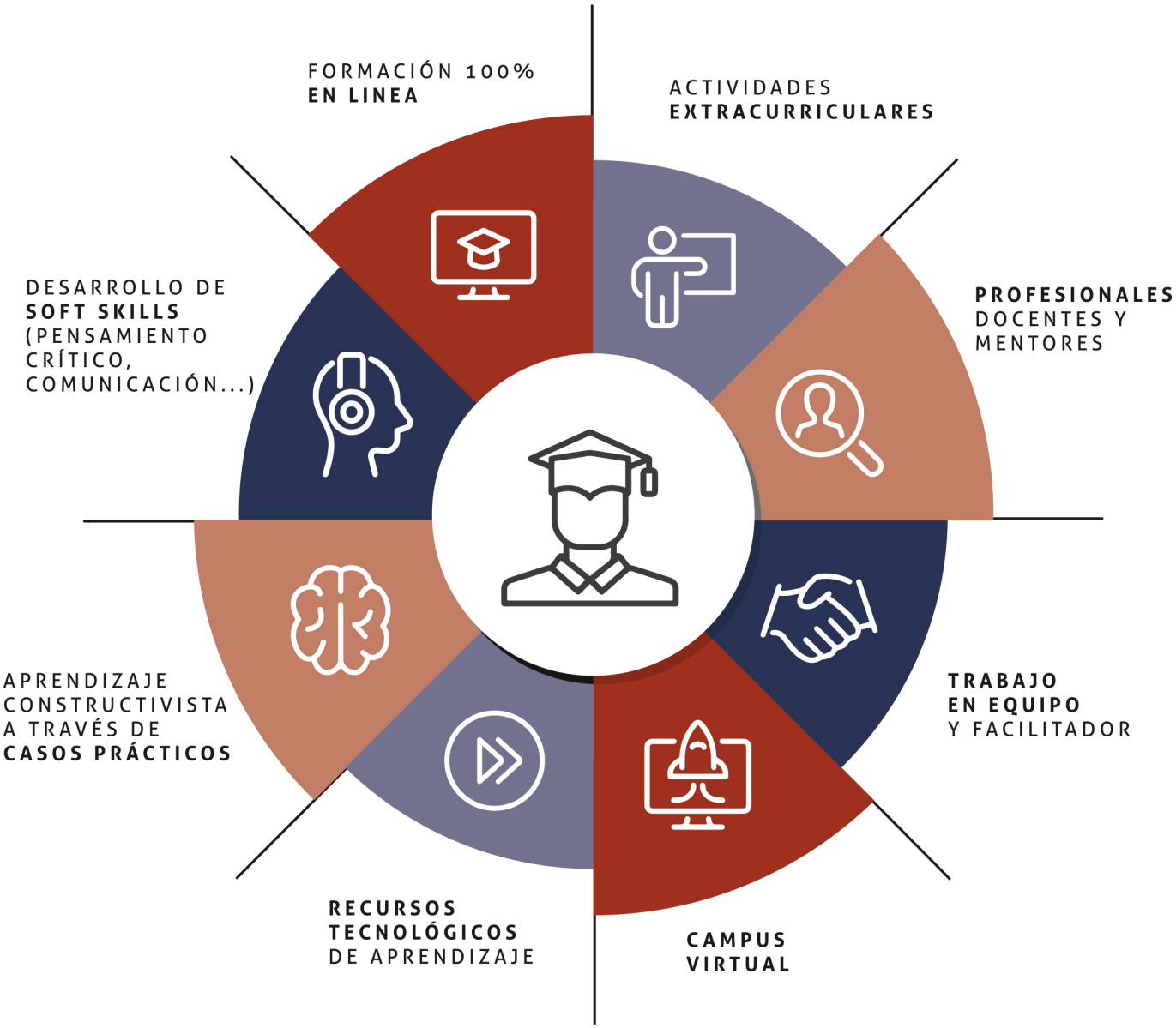
UDAVINCI

Structuralia Engineering eLearning

Ver en la web

MODELO EDUCATIVO

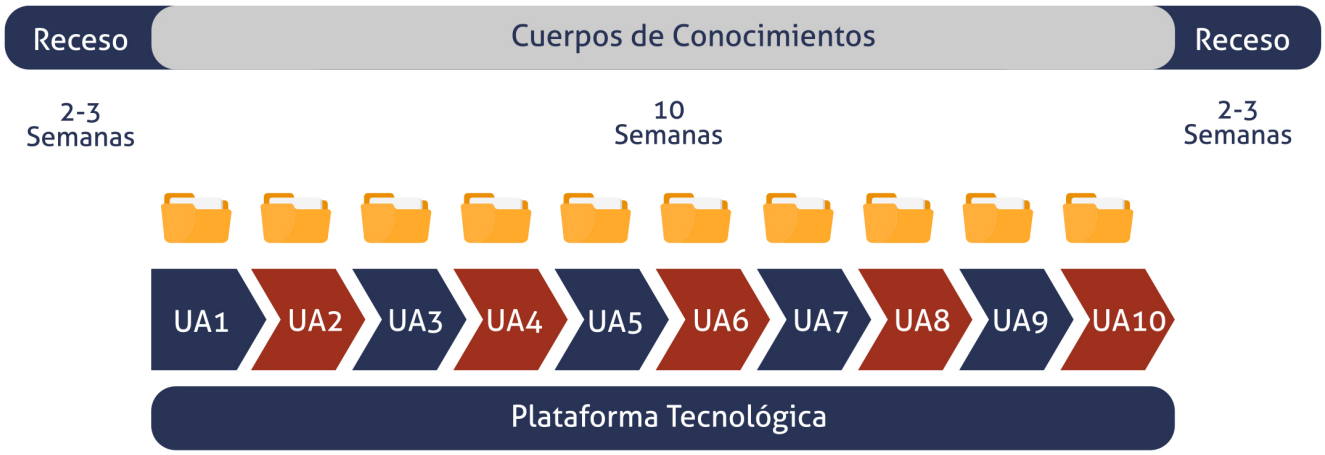
En UDAVINCI, adoptamos un enfoque constructivista que transforma al profesor en un facilitador del aprendizaje. De esta manera, los estudiantes desempeñan un papel activo en su proceso formativo, y es responsabilidad de nuestros docentes desarrollar estrategias didácticas que promuevan la autonomia e independencia del estudiante, involucrándolo plenamente en su desarollo académico.



Ver en la web

UDAVINCI

ESTRUCTURA DE UNA ASIGNATURA



Cada asignatura tiene una duración de diez semanas, durante las cuales el estudiante accede a materiales organizados en Unidades de Aprendizaje consistentes y secuenciales. Esta estructura proporciona una distribución lógica de contenidos, lecturas, actividades, problemas, simulaciones y ejercicios, lo que ayuda al estudiante a gestionar su tiempo de manera eficiente.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR UDAVINCI

1. Primera universidad de **México 100%** online reconocida por la Secretaría de Educación Pública (SEP).

2. **Más de 19 años de experiencia y más de 6.000 estudiantes** de los cinco continentes.

3. **Excelencia académica**: Validez Oficial de Estudios (RVOE-SEP).

4. **Calidad Europea**: Modelo pedagógico europeo.

5. **Modelo constructivista**: Formación práctica y aplicada al entorno laboral.

Ver en la web

UDAVINCI

6. **Campus virtual** con la última tecnología en e-learning.

7. Elige entre nuestro amplio catálogo educativo de más de **500 programas.**

8. Alianzas y convenios con **instituciones de prestigio.**

9. **Profesorado especializado** que facilita el aprendizaje del alumnado.

10. **Recursos interactivos para un aprendizaje efectivo.**

Ver en la web

FORMAS DE PAGO

Con la Garantía de:

innovapay

Puede realizar el pago a través de las siguientes vías
y fraccionar en diferentes cuotas sin intereses:

mastercard maestro VISA PayPal

bizum amazon pay Apple Pay G Pay

Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:

OXXO mercado pago DISCOVER efecty Diners Club INTERNATIONAL CMR Falabella

y muchos mas...

7 ELEVEN llegas, pagas y Yastás CHEDRAUI Telecomm DELSOL

CONFIANZA ONLINE Protección al Comprador

Ver en la web

Diplomado en Gamificación para Escenarios Virtuales

DURACIÓN
150 horas

MODALIDAD
ONLINE

ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO

Titulación

Diploma de acreditación del Diplomado en Gamificación para Escenarios Virtuales con valor curricular expedido por la Universidad Da Vinci European Business School

Descripción

El Diplomado en Gamificación para Escenarios Virtuales te sumerge en el fascinante mundo de la gamificación, una herramienta en auge que transforma la manera en que interactuamos en entornos digitales. En una era donde la tecnología dicta el ritmo, la gamificación emerge como una estrategia clave para captar la atención y fomentar el compromiso en plataformas virtuales. Este curso está diseñado para dotarte de las habilidades necesarias para aplicar técnicas lúdicas en contextos virtuales, mejorando la experiencia del usuario y aumentando su participación. Con una metodología innovadora y un enfoque práctico, aprenderás a diseñar experiencias atractivas y efectivas. La demanda de expertos en gamificación está en pleno crecimiento, y con este diplomado, te posicionarás como un profesional capacitado para liderar proyectos innovadores en cualquier sector. Aprovecha la oportunidad de estar a la vanguardia y transforma tus proyectos digitales en experiencias inolvidables.

Objetivos

- Comprender los principios básicos de la gamificación y su aplicación en entornos virtuales.

- Identificar y analizar las dinámicas de juego aplicables a plataformas digitales.
- Diseñar estrategias de gamificación efectivas para mejorar la interacción en línea.
- Evaluar el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de usuarios.
- Integrar herramientas tecnológicas para implementar estrategias de gamificación.
- Explorar tendencias actuales en gamificación aplicada a escenarios virtuales.
- Desarrollar habilidades para personalizar experiencias de gamificación en línea.

Campo Laboral

El Diplomado en Gamificación para Escenarios Virtuales está dirigido a profesionales y titulados del sector educativo, formadores, diseñadores de contenido digital, y gestores de proyectos de aprendizaje que deseen integrar técnicas de gamificación en entornos virtuales para mejorar la experiencia y motivación de los participantes en sus cursos o programas.

Perfil de Egreso

Al finalizar el Diplomado en Gamificación para Escenarios Virtuales, estarás preparado para diseñar experiencias interactivas que motiven y comprometan a los usuarios en entornos digitales. Aprenderás a aplicar estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje y la productividad, utilizando herramientas tecnológicas innovadoras. Podrás evaluar y adaptar dinámicas de juego para diferentes contextos, optimizando la participación y el rendimiento de los participantes.

Salidas laborales

- Diseñador de experiencias de aprendizaje gamificadas en plataformas educativas - Consultor de innovación en empresas tecnológicas - Desarrollador de estrategias de engagement para marketing digital - Especialista en formación corporativa virtual - Coordinador de proyectos de e-learning - Facilitador de talleres interactivos en entornos virtuales

TEMARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

1. Concepto de gamificación
2. ¿Qué no es la gamificación?
3. Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
4. Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
5. La importancia de gamificar en el ámbito educativo
6. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

1. Concepto de game thinking
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. La diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA MOTIVACIÓN EN LA GAMIFICACIÓN

1. Motivación y gamificación
2. Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
3. Teoría de la autodeterminación
4. Daniel Pink y la teoría de la motivación
5. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
6. Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

1. Gamificación y aprendizaje
2. Gamificando para educar
3. Sugerencias para la gamificación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

1. Definición de juego y características básicas
2. Tipos de jugadores
3. Diferencias entre “game” y “play”

4. Gamificación y generación Y
5. Diseño del juego en la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

1. Introducción a los elementos de juego
2. Dinámicas de juego
3. Mecánicas de juego
4. Componentes de juego
5. La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
6. La tríada PBL (points, badges, lists)
7. Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

1. Ciclos de actividad
2. El papel de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

1. Concepto de recompensa
2. Concepto de insignias en el aula
3. Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
4. Calendarización de recompensas
5. Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
6. Teorías cognitivistas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

1. Herramientas de gamificación para el aula
2. Brainscape
3. Cerebriti edu
4. Pear Deck
5. Ribbon Hero
6. KnowRe
7. Duolingo
8. World Peace Game
9. Otras herramientas

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

España	+34 900 831 200	Argentina	54-(11)52391339
Bolivia	+591 50154035	Estados Unidos	1-(2)022220068
Chile	56-(2)25652888	Guatemala	+502 22681261
Colombia	+57 601 50885563	Mexico	+52-(55)11689600
Costa Rica	+506 40014497	Panamá	+507 8355891
Ecuador	+593 24016142	Perú	+51 1 17075761
El Salvador	+503 21130481	República Dominicana	+1 8299463963

!Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

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

Edificio Educa Edtech

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

formacion@euroinnova.com

www.euroinnova.com

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

UDAVINCI

España

Latino America

Reública Dominicana

Ver en la web

UDAVINCI

UDAVINCI

By
EDUCA EDTECH
Group