



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Postgrado en Gamificación y Advergaming





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.

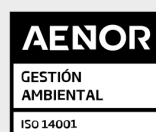


NO ESTARÁS SOLO

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



ACOMPañAMIENTO PERSONALIZADO

TITULACIÓN 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



EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con Número de Documento XXXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXX

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General



Firma del Alumno/a

NOMBRE DEL ALUMNO



La presente formación es parte de itinerarios formativos de la Unidad formativa BICENTRO Superior de Estudios BICENTRO y establece de una parte los requisitos y condiciones de una carrera profesional de la rama de las ciencias de la educación, contribuyendo a haber apostado por la calidad educativa de las competencias en el estudio. La finalidad es la acreditación de las competencias profesionales adquiridas y la obtención de la experiencia laboral y la formación en forma de

por lo que va a jugar el elemento del acompañamiento del Centro de Profesionalidad y la de las respectivas convocatorias que se van publicando en la Oficina Consultiva Admisión, así como el apoyo técnico del Trabajo Social Docente (TSD) en el momento de las competencias profesionales adquiridas por experiencia laboral. La presente formación es FORMACIÓN NO FORMAL, ya que la acreditación de las competencias profesionales

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

Debemos saber que el término gamificación, del inglés gamification, puede traducirse como “convertir en un juego”, en definitiva podríamos entenderlo como “la aplicación de conceptos y técnicas de la teoría de juegos a contextos ajenos al juego”. Con la Gamificación en la empresa se pretende motivar a través del juego, utilizando diferentes incentivos en los empleados de la misma. A través de este Postgrado en Gamificación y Advergaming aprenderás implementar un proyecto de gamificación en cualquier organización, además podrás desarrollar y programar videojuegos a medida.

Objetivos

Los objetivos que se pretenden conseguir a través de este Postgrado en Gamificación y Advergaming son los siguientes: Obtener unas nociones básicas en planificación e iniciativa emprendedora en la empresa. Gestionar y mejorar el funcionamiento de un equipo. Conocer las bases de la gamificación y sus aplicaciones al mundo de la empresa. Aprender las leyes del Game Design. Definir un plan de gamificación, prototiparlo y ejecutarlo. Conocer los distintos procedimientos para la implementación de sistemas gamificados y aprender sus posibles aplicaciones. Obtener las ventajas de gamificación para lograr los objetivos estratégicos de cualquier tipo de organización. Saber programar un Videojuego completo utilizando Game Maker. Estudiar el lenguaje de GML, así como su estructura y funciones. Estudiar las novedades que aporta Game Maker para la versión Básica y la versión Avanzada.

A quién va dirigido

El Postgrado en Gamificación y Advergaming está dirigido a profesionales del Marketing y Recursos Humanos, así como aquellas personas en aumentar el rendimiento de los trabajadores de cualquier organización a través de la gamificación, obteniendo unos conocimientos en la creación de videojuegos.

Para qué te prepara

El presente Postgrado en Gamificación y Advergaming en la empresa le prepara para reclutar, formar y mejorar el rendimiento de los empleados, a través del "juego". Asimismo te prepara para programar videojuegos para la organización a través de Game Maker.

Salidas laborales

Una vez finalizada la formación en el presente curso, habrás adquirido los conocimientos y habilidades que te permitirán ejercer en: 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.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

PARTE 1. 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 2. DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS 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