Máster Título Propio
Diseño de Serious Games



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Diseño de Serious Games

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/master/master-diseno-serious-games**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 12

04 Dirección de curso — pág. 16

05 Estructura y contenido — pág. 20

06 Metodología — pág. 30

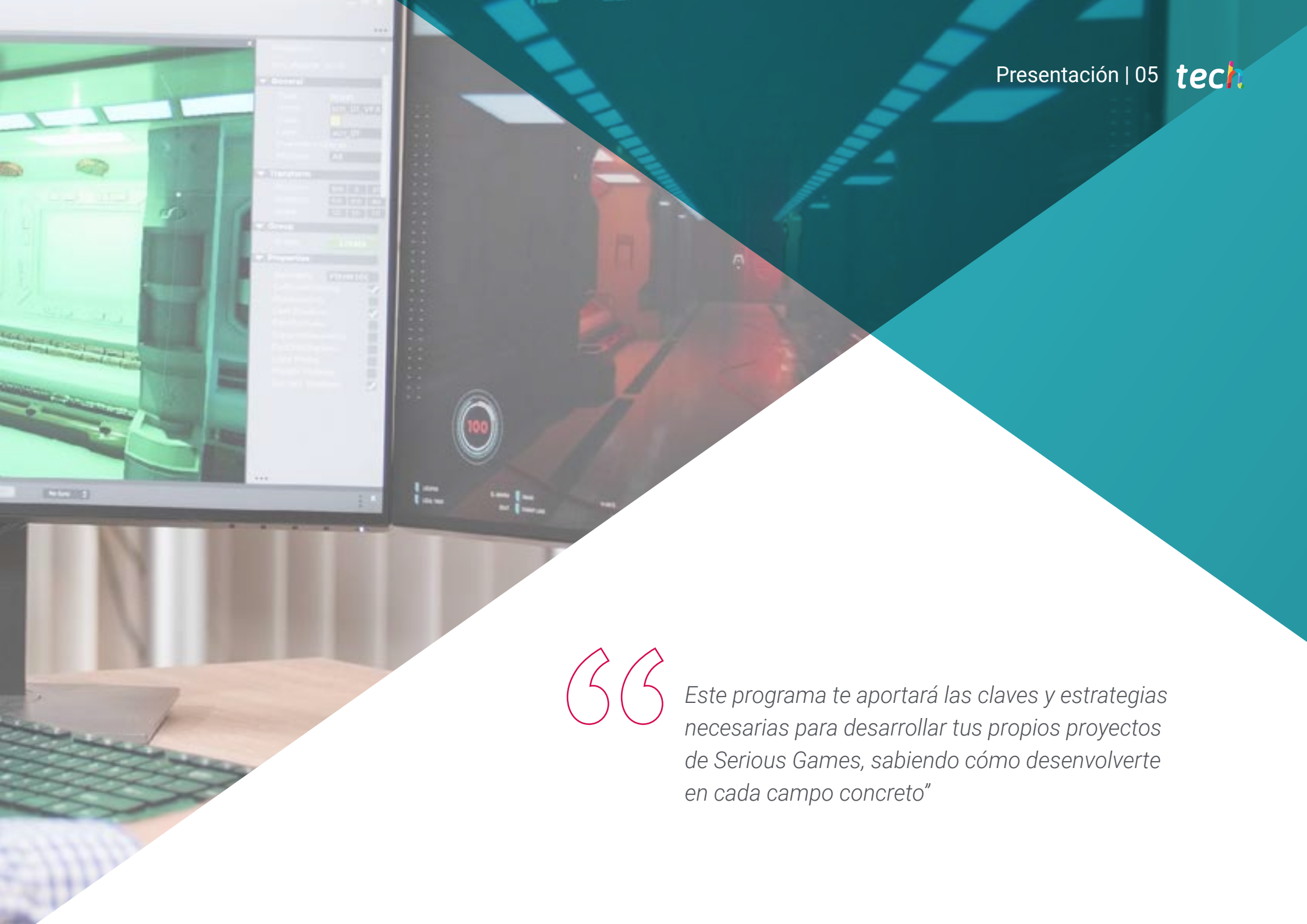
07 Titulación — pág. 38

01

Presentación

La irrupción de los videojuegos en la sociedad ha sido abrumadora. Con el avance imparable de las tecnologías que se multiplican casi al infinito, las posibilidades de este nuevo sector ya no se reducen solo al ocio. Grandes editoras como Microsoft han visto el potencial de la gamificación, transformando títulos como Minecraft en una plataforma educativa para los niños. Las oportunidades de los Serious Games no acaban ahí, pues son cada vez más los proyectos dedicados a la sanidad, denuncia social, psicología o incluso autobiografías. En un mercado en plena expansión es vital que los profesionales de los videojuegos estén especializados, pues partirán con ventaja para liderar los Serious Games más ambiciosos. Esta titulación ofrece un contenido vanguardista, con un enfoque apoyado en los casos prácticos de mayor éxito y que, además, dispone de un temario completamente online. De esta forma, se podrá dar un salto cualitativo en la trayectoria profesional en el mundo de los videojuegos sin renunciar a las obligaciones personales o laborales.





Este programa te aportará las claves y estrategias necesarias para desarrollar tus propios proyectos de Serious Games, sabiendo cómo desenvolverte en cada campo concreto”

En la última década, la gamificación ha adquirido un papel protagonista en multitud de sectores. La educación ha sido uno de los que más ha pujado por la creación de Serious Games con fines didácticos, pero incluso el Departamento de Defensa de Estados Unidos ha visto el potencial de los videojuegos para entrenar e instruir a sus tropas.

Es innegable, por tanto, que los Serious Games suponen una gran oportunidad para todos los profesionales de los videojuegos que busquen una especialización efectiva. Ya sea aprendiendo idiomas con Duolingo o concienciándose sobre las *Fake News* con *Fake it* to *Make It*. Los Serious Games se expanden hacia más sectores, por lo que la necesidad de incorporar a especialistas en esta clase de videojuegos se vuelve aún más apremiante.

Este Máster Título Propio de TECH instruye al profesional de los videojuegos en todos aquellos aspectos que debe conocer para crear su propio proyecto de Serious Game o incorporarse como una figura clave en equipos desarrolladores. Por ello profundizará en los videojuegos culturales, el lenguaje de los videojuegos, la gamificación o el propio diseño de videojuegos. Asimismo, también se hará un extensivo repaso a lo largo de todo el temario por las distintas temáticas y sectores en los que los Serious Games pueden desarrollarse con mayor éxito.

Y todo ello con la ventaja de un formato 100% online, libre de clases presenciales y horarios prefijados. El propio alumno es el que decide cúando asumir toda la carga lectiva, pudiendo descargar los temas individualmente para profundizar en ellos desde la tablet, smartphone u ordenador de preferencia. Una oportunidad distintiva para posicionarse como un referente de los Serious Games de forma fácil, cómoda y sencilla.

Este **Máster Título Propio en Diseño de Serious Games** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Serious Games
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Aprovecha las múltiples ventajas de la metodología de TECH para sumergirte en el Diseño de Serious Games sin tener que sacrificar tus responsabilidades personales o laborales”

Conoce las claves de éxito de proyectos como The Kite, Interland, Dys4ia o Unmanned y descubre porqué han acabado siendo referentes en el sector de los Serious Games"

Especialízate en la gamificación de más alto nivel, creando Serious Games con los cuales poder tratar temáticas de todo tipo y ámbito.

Añade a tu CV un Máster Título Propio que te distinguirá como un profesional desarrollado y versado en el Diseño de Serious Games.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Dado que la industria de los videojuegos está en constante expansión, la especialización se presenta como una de las mejores oportunidades para seguir destacando y mejorando. Es por eso que todos los contenidos de este programa persiguen el mismo objetivo, que no es otro que proporcionar al profesional de los videojuegos las estrategias y pautas necesarias para convertirse en un auténtico experto en el Diseño de Serious Games de cualquier tipo, ya sean sobre temas violentos, culturales, sanitarios o psicológicos.





Podrás acceder a un temario disponible las 24 horas del día, en un aula virtual que cuenta con las últimas innovaciones en tecnología educativa"

Objetivos generales

- Identificar el impacto de los Serious Games en las diferentes industrias
- Ahondar en todos los conocimientos teóricos y prácticos para poder adaptar una formación clásica a un entorno Serious Games
- Conocer en profundidad y contextualizar el diseño de videojuegos dentro de los Serious Games
- Integrar el análisis de los juegos Serious Games que han tenido un impacto social relevante
- Ampliar el abanico de posibilidades profesionales del alumnado

Destaca en un sector en auge, siguiendo los objetivos marcados por un grupo de profesionales con amplia experiencia en el Diseño de Serious Games"

Objetivos específicos

Módulo 1. El juego en los Serious Games

- Adquirir especialización en el diseño de Serious Games
- Dominar procedimientos específicos de diseño
- Crear profesionalmente un Serious Game con un objetivo y mecánicas que lo apoyen

Módulo 2. Serious Games

- Conocer a fondo y culturalmente el Serious Game
- Dominar procedimientos específicos de diseño de un Serious Games
- Dominar las aplicaciones de un Serious Games en distintas disciplinas de trabajo

Módulo 3. Serious Games y la violencia

- Conocer en profundidad los Serious Games enfocados en la violencia
- Comprender de forma profesional y especializada del proceso de diseño de un videojuego con este enfoque
- Dominar las diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

Módulo 4. Serious Games y la educación

- Conocer profesionalmente los Serious Games enfocados en la educación
- Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

Módulo 5. Serious Games y la denuncia

- Conocer en profundidad los Serious Games enfocados en temas de denuncia
- Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

Módulo 6. Serious Games y los juegos autobiográficos

- Conocer a fondo los Serious Games autobiográficos
- Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

Módulo 7. Serious Games y los videojuegos psicológicos

- Conocer en profundidad los Serious Games enfocados en videojuegos psicológicos
- Integrar los conocimientos del proceso de diseño de un juego con este enfoque
- Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

Módulo 8. Serious Games y los videojuegos estratégicos

- Conocer a fondo los Serious Games enfocados en videojuegos estratégicos
- Comprender e integrar el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

Módulo 9. Serious Games y la salud

- Conocer de manera profesional los Serious Games enfocados en videojuegos con temática de salud
- Adquirir los conocimientos del proceso de diseño de un juego con este enfoque
- Dominar las diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

Módulo 10. Serious Games industriales

- Conocer en profundidad los Serious Games enfocados en juegos con temática industrial
- Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- Dominar las diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

03

Competencias

Las competencias más perfeccionadas y desarrolladas son altamente valoradas en el sector de los videojuegos. En una rama que puede ser tan amplia como la de los Serious Games, es importante que el profesional tenga, ante todo, las aptitudes de liderazgo, gestión y adaptabilidad necesarias para saber desenvolverse en toda clase de situaciones. Por ello, a lo largo de todo el temario el alumno irá adquiriendo una serie de capacidades seleccionadas y preparadas expresamente por el propio personal docente de la titulación.



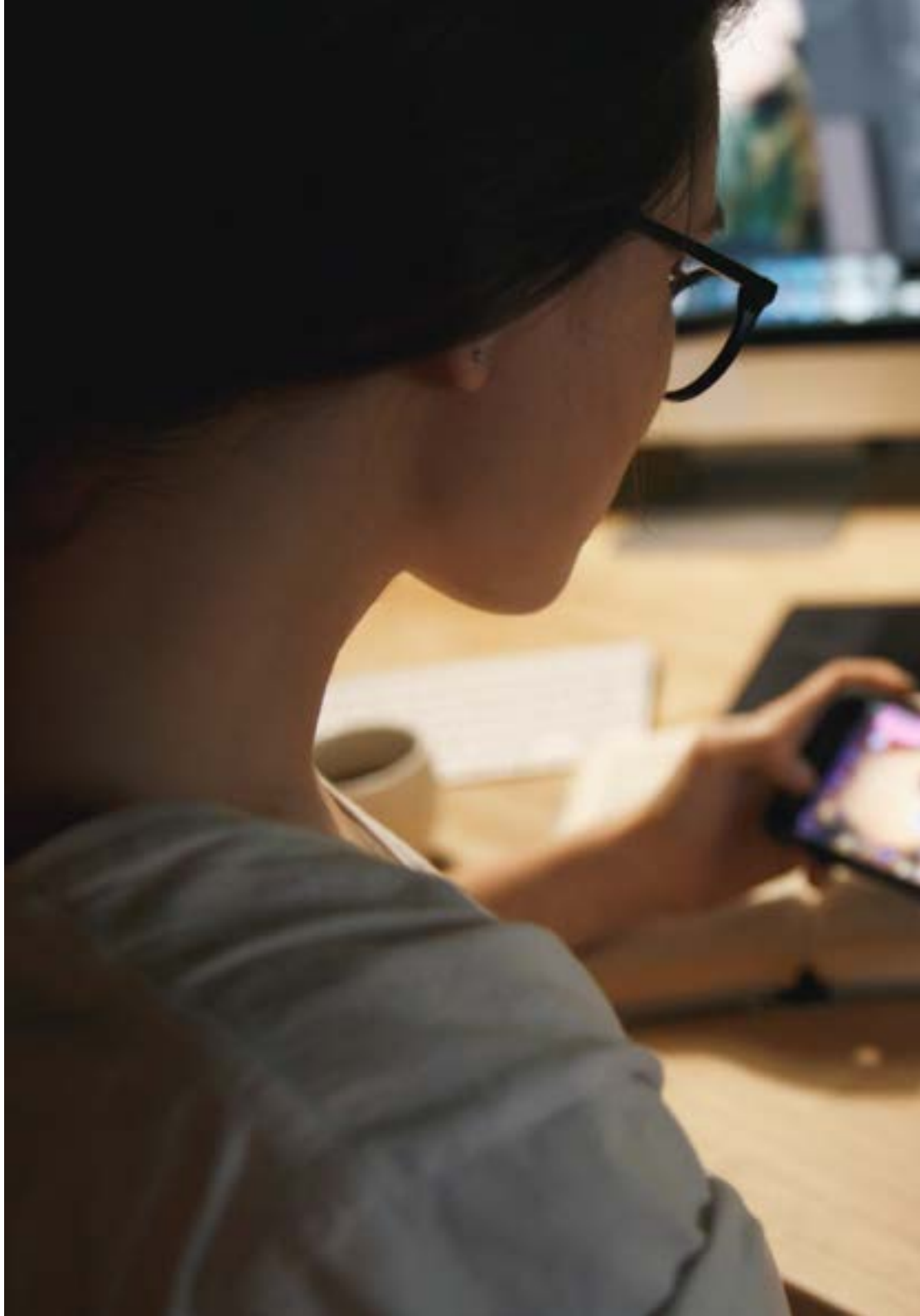


Demostrarás tus amplias dotes y conocimientos de Diseño de Serious Games gracias al contenido desarrollado a lo largo de 10 amplios módulos de enseñanza"

Competencias generales

- Especializarse en el diseño de Serious Games
- Analizar el método de estructuración de ideas
- Conocer a fondo las fases de diseño de un Serious Game
- Incorporar los fundamentos psicológicos básicos al diseño de juego
- Investigar el Impacto psicológico de los Serious Games en individuos y grupos

Te podrás poner al frente de los desarrollos de Serious Games más ambiciosos en el sector de la gamificación gracias a las competencias adquiridas en este Máster Título Propio"





Competencias específicas

- Desarrollar el lenguaje y sistema narrativo para Serious Games
- Crear Serious Games avanzados como herramienta didáctica
- Guionizar y crear Serious Games sobre violencia, educación y denuncia
- Conceptualizar Serious Games según el tema tratado
- Manejar el conflicto en los videojuegos de concientización para niños
- Seleccionar los objetivos y género más adecuados para los videojuegos autobiográficos
- Conocer los usos prácticos más útiles de los videojuegos psicológicos
- Desarrollar la usabilidad de Serious Games estratégicos
- Crear mecánicas, dinámicas y objetivos serios en videojuegos sanitarios
- Diseñar y experimentar con las decisiones en videojuegos industriales

04

Dirección del curso

El personal docente que ha seleccionado TECH para dirigir este programa cuenta con una amplia experiencia en el liderazgo en el mundo de los videojuegos. Su especialidad en el ámbito de Serious Games le aporta un valor necesariamente práctico a toda la teoría impartida, pues su propia trayectoria y conocimientos avanzados se ven reflejados en todos y cada uno de los materiales proporcionados, incluyendo amplias lecturas complementarias y vídeos en detalle.





Apóyate en un equipo docente comprometido al 100% con tu gran proyecto de futuro en el mundo de los Serious Games"

Dirección



D. Vargas Pardo, Diego

- Diseñador y productor de juegos senior en Life Games
- Director y productor del guion del documental “Press Start: La historia del videojuego en España”
- Productor y diseñador en IKIGAI Play
- Asistente de producción en Ilion Animation Studios
- Diseñador de videojuegos en Cauldron Games
- Licenciado en Diseño Gráfico y Diseño Avanzado en IED Italian Institute of Design
- Máster en Diseño de Videojuegos en UTAD
- Máster en Dirección de Película y Documental en TAI



Profesores

D. Mateo, Daniel

- Jefe de Publishing en Meridiem Games
- Product Manager, Ventas y Marketing en Meridiem Games
- Director de Playmakers en Non Stop People
- Cofundador de Coven Arts
- Encargado de redes sociales y programación de eventos en SMM Ride 'N' Road y SMM 18 Chulos Records
- Director de Top Games TV

D. Takebe, Yoshikuni

- Diseñador de videojuegos en IKIGAI Play
- Diseñador de videojuegos en Yump, Heyou! Games, Parhelion Mobile Games y Pyro Mobile Games
- Graduado Superior en Telecomunicaciones y Sistemas Informáticos en el IES El Burgo de Las Rozas
- Máster en Diseño de Videojuegos en U-tad

05

Estructura y contenido

TECH garantiza la máxima calidad de todos los contenidos a los que el profesional de los videojuegos va a acceder en este programa. Por ello, los docentes han elaborado un compendio único de recursos multimedia que enriquecen toda la experiencia académica. Videoresúmenes, vídeos en detalle, estudios de casos reales y ejercicios de autoconocimiento forman solo una parte de todos los contenidos de los que dispondrá el alumno y que, además, se pueden descargar desde cualquier dispositivo con conexión a internet.





Ganarás acceso a una biblioteca de contenidos amplia y diversa, pudiendo profundizar en aquellos temas que más te interesen”

Módulo 1. El juego en los Serious Games

1.1. Videojuegos culturales
- 1.1.1. Diseño
- 1.1.2. Cultura
- 1.1.3. Sociología

1.2. La teoría matemática de juegos
- 1.2.1. Teoría
- 1.2.2. Estratégica
- 1.2.3. Matemática

1.3. El videojuego como una simulación
- 1.3.1. Simulación
- 1.3.2. Creatividad
- 1.3.3. Eficiencia

1.4. El videojuego como sistema narrativo
- 1.4.1. Narratología
- 1.4.2. Espacio temporal
- 1.4.3. Ludo narrativa

1.5. Los videojuegos como recursos para Serious Games
- 1.5.1. Juegos
- 1.5.2. Aprendizaje
- 1.5.3. Diversión

1.6. Sentidos del videojuego en la industria
- 1.6.1. Mecánicas
- 1.6.2. Dinámicas
- 1.6.3. Diseño

1.7. El lenguaje de los videojuegos
- 1.7.1. Emociones
- 1.7.2. Experiencias
- 1.7.3. Comunicación

1.8. El mundo de ficción de los videojuegos
- 1.8.1. Ficción
- 1.8.2. Videojuegos
- 1.8.3. Temáticas

1.9. Los juegos en el aprendizaje de adultos
- 1.9.1. Aprender
- 1.9.2. Educar
- 1.9.3. Mecánicas

1.10. Fases de diseño en un Serious Game
- 1.10.1. Investigación
- 1.10.2. Fases
- 1.10.3. Diseños

Módulo 2. Serious Games

2.1. Serious Games más allá del entretenimiento
- 2.1.1. Entretenimiento
- 2.1.2. Serious Games
- 2.1.3. Análisis

2.2. Gamificación vs. Serious Games
- 2.2.1. Finalidad
- 2.2.2. Aprendizaje
- 2.2.3. Diseños

2.3. Los Serious Games como herramienta didáctica
- 2.3.1. Educación
- 2.3.2. Aprendizaje
- 2.3.3. Diseños

2.4. Serious Games: análisis
- 2.4.1. El Serious Game
- 2.4.2. Análisis
- 2.4.3. Gamificación

2.5. Serious Games en las diferentes industrias
- 2.5.1. Industria
- 2.5.2. Clasificación
- 2.5.3. Proyectos

2.6. Serious Games 2.0
- 2.6.1. Serious Games 2.0
- 2.6.2. Evoluciones
- 2.6.3. Experimentación



2.7. Serious Games y sus desarrollos
- 2.7.1. Cronologías
- 2.7.2. Evolución
- 2.7.3. Desarrollos

2.8. Los Serious Games y la enseñanza del diseño de juegos
- 2.8.1. Educación
- 2.8.2. Diseño
- 2.8.3. Creatividad

2.9. Análisis del diseño de los Serious Games
- 2.9.1. Diseño
- 2.9.2. Fases
- 2.9.3. Análisis

2.10. Clasificaciones de los Serious Games
- 2.10.1. Clasificaciones
- 2.10.2. Serious Games
- 2.10.3. Diseños

Módulo 3. Serious Games y la violencia

3.1. La violencia y los Serious Games
- 3.1.1. Violencia
- 3.1.2. Focos
- 3.1.3. Casos

3.2. Objetivos de los videojuegos contra la violencia
- 3.2.1. Finalidad
- 3.2.2. Aprendizaje
- 3.2.3. Diseños

3.3. Géneros de juego en los videojuegos contra la violencia
- 3.3.1. Definición
- 3.3.2. Catalogación
- 3.3.3. Diseños

3.4. Acciones y decisiones en los videojuegos contra la violencia
- 3.4.1. Experimentación
- 3.4.2. Aprendizaje
- 3.4.3. Diseños

3.5. La violencia de género en los videojuegos
- 3.5.1. Catalogación
- 3.5.2. Géneros
- 3.5.3. Diseño

3.6. Reglas y objetivos de los videojuegos contra la violencia
- 3.6.1. Mecánicas
- 3.6.2. Dinámicas
- 3.6.3. Objetivos

3.7. Conflicto en los videojuegos contra la violencia
- 3.7.1. Historias de juego
- 3.7.2. Finalidad
- 3.7.3. Diseños

3.8. Serious Games sobre violencia
- 3.8.1. Catalogación
- 3.8.2. Experimentación
- 3.8.3. Serious Games

3.9. Analizando The Kite
- 3.9.1. The Kite
- 3.9.2. Diseño
- 3.9.3. Experimentación

3.10. *Briefings* violencia y Serious Games
- 3.10.1. *Briefing*
- 3.10.2. Aplicabilidad
- 3.10.3. Casos

Módulo 4. Serious Games y la educación

4.1. Serious Games enfocados a la educación
- 4.1.1. Educación
- 4.1.2. Focos
- 4.1.3. Casuísticas

4.2. Objetivos de los videojuegos para educación
- 4.2.1. Finalidad
- 4.2.2. Aprendizaje
- 4.2.3. Diseños

4.3. Géneros de juego en los videojuegos para educación
- 4.3.1. Géneros
- 4.3.2. Catalogación
- 4.3.3. Diseños

4.4. Acciones y decisiones en los videojuegos educativos
- 4.4.1. Experimentación
- 4.4.2. Aprendizaje
- 4.4.3. Diseños

4.5. Conceptualizando un videojuego para niños
- 4.5.1. Catalogación
- 4.5.2. Géneros
- 4.5.3. Diseños

4.6. Reglas y objetivos de los videojuegos educativos
- 4.6.1. Mecánicas
- 4.6.2. Dinámicas
- 4.6.3. Objetivos

4.7. Conflicto en los videojuegos educativos para niños
- 4.7.1. *Story*
- 4.7.2. Finalidad
- 4.7.3. Diseños

4.8. Serious Games educativos en la práctica
- 4.8.1. Catalogación
- 4.8.2. Experimentación
- 4.8.3. Serious Games usabilidad

4.9. Análisis de Interland
- 4.9.1. Interland
- 4.9.2. Diseños
- 4.9.3. Experimentación

4.10. *Briefings* niños y Serious Games
- 4.10.1. *Briefing*
- 4.10.2. Aplicabilidad
- 4.10.3. Casos

Módulo 5. Serious Games y la denuncia

5.1. Serious Games y la concienciación
- 5.1.1. Denuncia
- 5.1.2. Concienciación
- 5.1.3. Historias jugables

5.2. Serious Games de denuncia y sus objetivos
- 5.2.1. Finalidad
- 5.2.2. Aprendizaje
- 5.2.3. Diseños

5.3. Géneros de juego en los videojuegos de la denuncia
- 5.3.1. Complejidades
- 5.3.2. Jugabilidad
- 5.3.3. *Story*

5.4. Acciones y decisiones en Serious Games de denuncia
- 5.4.1. Experimentación
- 5.4.2. Aprendizaje
- 5.4.3. Diseño

5.5. Conceptualizando un videojuego de denuncia
- 5.5.1. Catalogación
- 5.5.2. Denuncia
- 5.5.3. Diseño

5.6. Reglas y objetivos de los videojuegos de denuncia
- 5.6.1. Mecánicas
- 5.6.2. Dinámicas
- 5.6.3. Objetivos

5.7. Conflictos en los videojuegos de denuncia
- 5.7.1. *Story*
- 5.7.2. Conflictos
- 5.7.3. Diseños

5.8. Serious Games de denuncia
- 5.8.1. Catalogación
- 5.8.2. Experimentación
- 5.8.3. Denuncia práctica

5.9. Explorando el mundo de *Fake it to make It*
- 5.9.1. *Fake it to make It*
- 5.9.2. Diseños
- 5.9.3. Experimentación

5.10. *Briefing* denuncia y Serious Games
- 5.10.1. *Briefing*
- 5.10.2. Aplicabilidad
- 5.10.3. Casos

Módulo 6. Serious Games y los juegos autobiográficos

6.1. Serious Games autobiográficos
- 6.1.1. Autobiografía
- 6.1.2. Diseños
- 6.1.3. Finalidades

6.2. Objetivos de los videojuegos autobiográficos
- 6.2.1. Finalidad
- 6.2.2. Aprendizaje
- 6.2.3. Diseños

6.3. Géneros aplicables a los videojuegos autobiográficos
- 6.3.1. Autobiografía aplicada
- 6.3.2. Catalogación
- 6.3.3. Diseños

6.4. Acciones y decisiones en los videojuegos autobiográficos
- 6.4.1. Experimentación
- 6.4.2. Aprendizaje
- 6.4.3. Diseños

6.5. Conceptualizando un videojuego autobiográfico
- 6.5.1. Catalogación
- 6.5.2. Autobiografías
- 6.5.3. Diseños

6.6. Reglas y objetivos del videojuego autobiográfico
- 6.6.1. Mecánicas
- 6.6.2. Dinámicas
- 6.6.3. Objetivos

6.7. Conflictos en los videojuegos autobiográficos
- 6.7.1. *Story*
- 6.7.2. Conflictos
- 6.7.3. Diseños

6.8. Serious Games autobiográficos: usos prácticos
- 6.8.1. Catalogación
- 6.8.2. Experimentación
- 6.8.3. Serious Games

6.9. Explorando el mundo de Dys4ia
- 6.9.1. Dys4ia
- 6.9.2. Diseños
- 6.9.3. Experimentación

6.10. RizomUV avanzado
- 6.10.1. *Briefing*
- 6.10.2. Aplicabilidad
- 6.10.3. Casos

Módulo 7. Serious Games y los videojuegos psicológicos

7.1. Serious Games y la psicología
- 7.1.1. Psicología y Serious Games
- 7.1.2. Catalogación
- 7.1.3. *Story*

7.2. Objetivos de los videojuegos psicológicos
- 7.2.1. Finalidad
- 7.2.2. Aprendizaje
- 7.2.3. Diseños

7.3. Géneros aplicables a los videojuegos psicológicos
- 7.3.1. El juego psicológico
- 7.3.2. Catalogación
- 7.3.3. Diseños

7.4. Acciones y decisiones en psicología de juegos
- 7.4.1. Experimentación
- 7.4.2. Aprendizaje
- 7.4.3. Diseños

7.5. Conceptualizando un videojuego psicológico
- 7.5.1. Catalogación
- 7.5.2. Estructuras
- 7.5.3. Diseños

7.6. Reglas y objetivos del videojuego psicológico
- 7.6.1. Mecánicas
- 7.6.2. Dinámicas
- 7.6.3. Objetivos

7.7. Conflicto en el videojuego psicológico
- 7.7.1. Conflictividad
- 7.7.2. El juego psico
- 7.7.3. Diseños

7.8. Serious Games psicológicos: usos prácticos
- 7.8.1. Catalogación
- 7.8.2. Experimentación
- 7.8.3. SG y Psicología

7.9. Explorando el mundo de Unmanned
- 7.9.1. Unmaned
- 7.9.2. Diseños
- 7.9.3. Experimentación

7.10. *Briefings* psicología en Serious Games
- 7.10.1. *Briefing*
- 7.10.2. Aplicabilidad
- 7.10.3. Casos

Módulo 8. Serious Games y los videojuegos estratégicos

8.1. Serious Games estratégicos
- 8.1.1. Estrategia
- 8.1.2. Usos
- 8.1.3. Diseños

8.2. Objetivos del videojuego estratégico
- 8.2.1. Finalidad
- 8.2.2. Aprendizaje
- 8.2.3. Diseños

8.3. Géneros aplicables al videojuego estratégico
- 8.3.1. Aplicaciones
- 8.3.2. Catalogación
- 8.3.3. Diseños

8.4. Acciones y decisiones del videojuego estratégico
- 8.4.1. Experimentación
- 8.4.2. Aprendizaje
- 8.4.3. Diseños

8.5. El videojuego estratégico: usabilidad
- 8.5.1. Usabilidad
- 8.5.2. Catalogación
- 8.5.3. Diseños

8.6. Reglas y objetivos del videojuego estratégico
- 8.6.1. Mecánicas
- 8.6.2. Dinámicas
- 8.6.3. Objetivos

8.7. Conflictos en el videojuego estratégico
- 8.7.1. Conflicto y estrategia
- 8.7.2. Tipos
- 8.7.3. Diseños

8.8. Serious Games estratégicos: usos prácticos
- 8.8.1. Catalogación
- 8.8.2. Experimentación
- 8.8.3. SG y salud

8.9. Explorando el mundo de McDonald´s Video Game
- 8.9.1. McDonald's Video Game
- 8.9.2. Diseños
- 8.9.3. Experimentación

8.10. *Briefings* McDonald´s Video Game
- 8.10.1. *Briefings*
- 8.10.2. Aplicabilidad
- 8.10.3. Casos

Módulo 9. Serious Games y la salud

9.1. Serious Games para la salud
- 9.1.1. Salud en Serious Games
- 9.1.2. Usabilidad
- 9.1.3. *Stories*

9.2. Objetivos del videojuego en salud
- 9.2.1. Finalidad
- 9.2.2. Aprendizaje
- 9.2.3. Diseños

9.3. Géneros de videojuegos en salud
- 9.3.1. Aplicaciones
- 9.3.2. Catalogación
- 9.3.3. Diseños

9.4. Acciones y decisiones en los videojuegos sanitarios
- 9.4.1. Experimentación
- 9.4.2. Aprendizaje
- 9.4.3. Diseños

9.5. Conceptualizando un videojuego para la salud
- 9.5.1. Catalogación
- 9.5.2. Salud
- 9.5.3. Diseños

9.6. Reglas y objetivos del videojuego sanitario
- 9.6.1. Mecánicas
- 9.6.2. Dinámicas
- 9.6.3. Objetivos

9.7. Conflicto en el videojuego para la salud
- 9.7.1. Conflictividad
- 9.7.2. Tipos
- 9.7.3. Diseños

9.8. Serious Games y salud: usos prácticos
- 9.8.1. Catalogación
- 9.8.2. Experimentación
- 9.8.3. SG y salud

9.9. Explorando el mundo de "Zombies, Run!"
- 9.9.1. "Zombies, Run!"
- 9.9.2. Diseños
- 9.9.3. Experimentación

9.10. *Briefings Serious Games*
- 9.10.1. *Briefing*
- 9.10.2. Aplicabilidad
- 9.10.3. Casos

Módulo 10. Serious Games industriales

10.1. Serious Games industriales
- 10.1.1. Industria Serious Games
- 10.1.2. Usabilidad
- 10.1.3. *Stories*

10.2. Objetivos del videojuego industrial
- 10.2.1. Finalidad
- 10.2.2. Aprendizaje
- 10.2.3. Diseños

10.3. Géneros para videojuegos industriales
- 10.3.1. Aplicaciones
- 10.3.2. Catalogación
- 10.3.3. Diseños





10.4. Acciones y decisiones en los videojuegos industriales
- 10.4.1. Experimentación
- 10.4.2. Aprendizaje
- 10.4.3. Diseños

10.5. Conceptualizando un videojuego industrial
- 10.5.1. Catalogación
- 10.5.2. Industrialización
- 10.5.3. Diseños

10.6. Reglas y objetivos del videojuego industrial
- 10.6.1. Mecánicas
- 10.6.2. Dinámicas
- 10.6.3. Objetivos

10.7. Conflicto en el videojuego industrial
- 10.7.1. Conflictividad
- 10.7.2. Tipos
- 10.7.3. Diseños

10.8. Serious Games industriales: usos prácticos
- 10.8.1. Catalogación
- 10.8.2. Experimentación
- 10.8.3. Serious Games

10.9. Explorando Lichenia
- 10.9.1. Lichenia
- 10.9.2. Diseño
- 10.9.3. Experimentación

10.10. *Briefings* videojuegos industriales
- 10.10.1. *Briefing*
- 10.10.2. Aplicabilidad
- 10.10.3. Casos

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

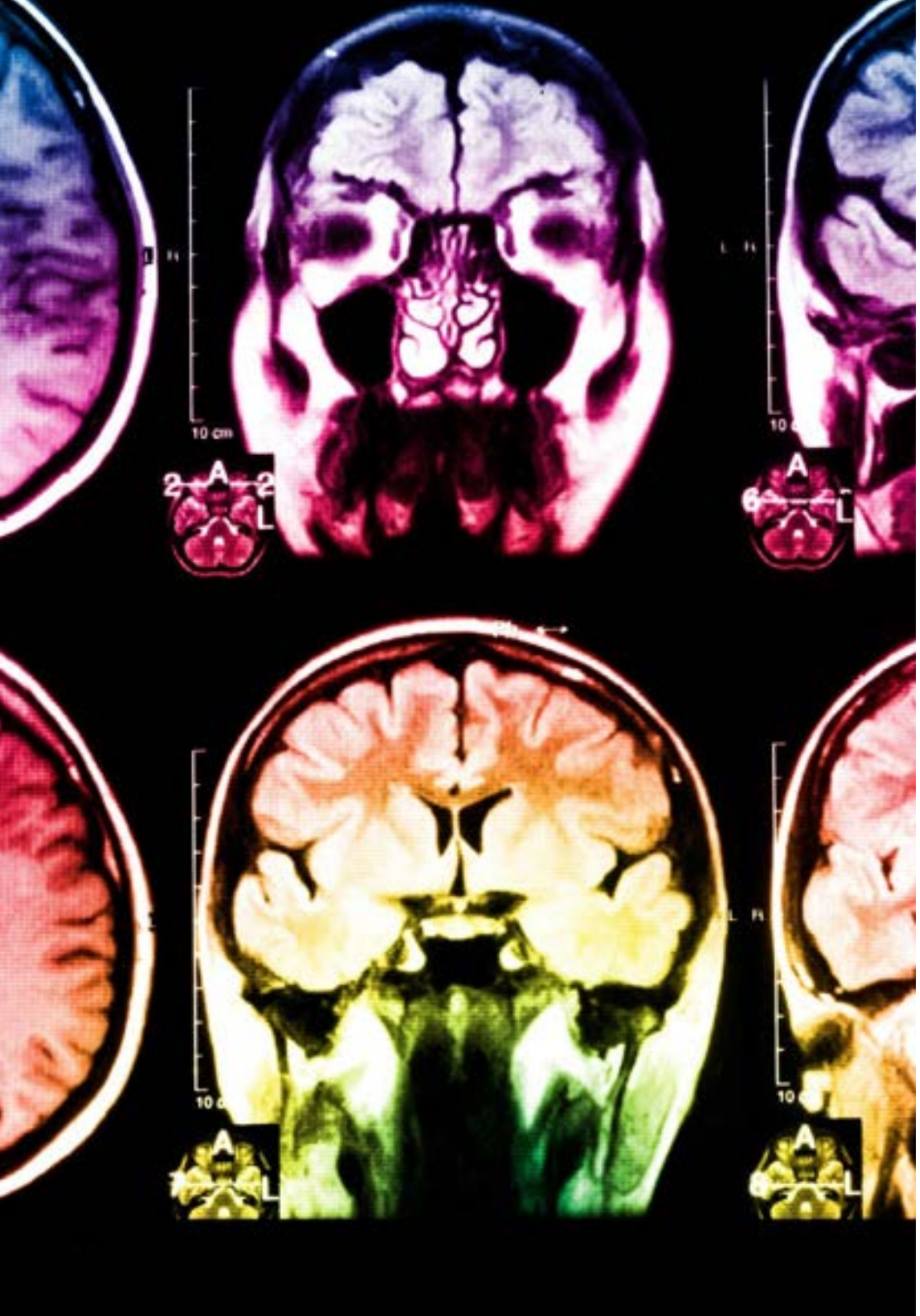
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

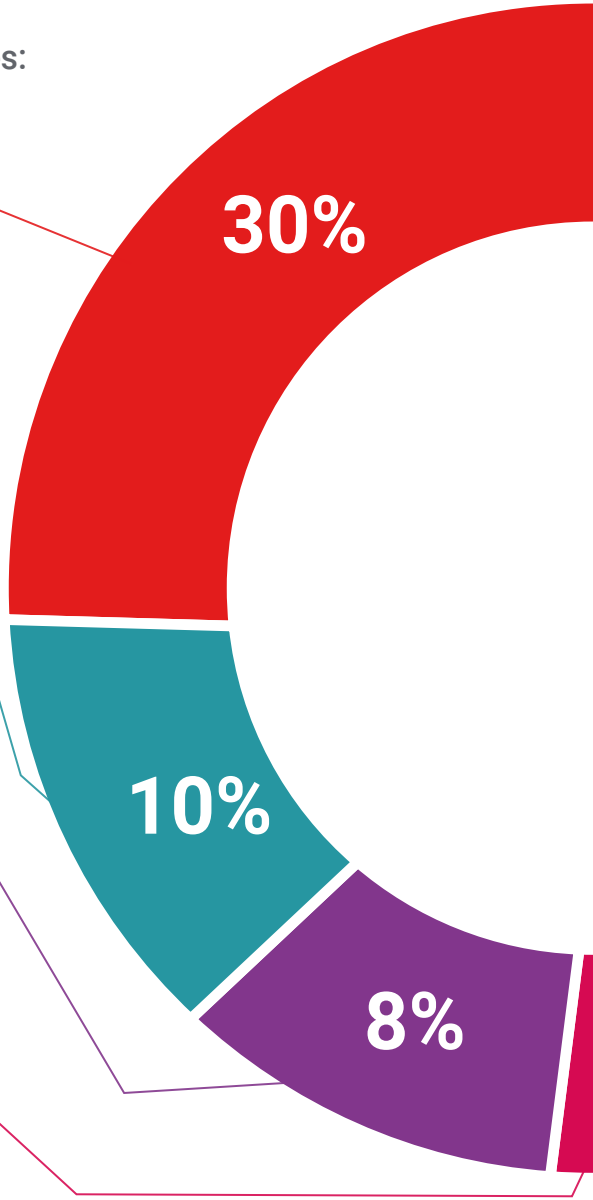
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

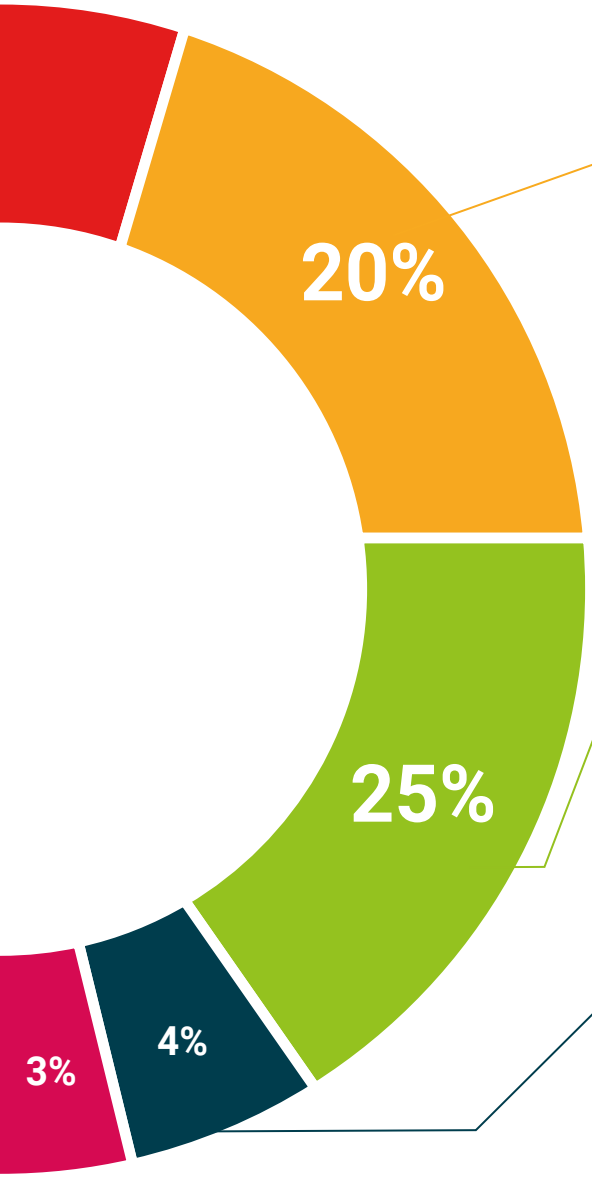
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

07

Titulación

El Máster Título Propio en Diseño de Serious Games garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Título Propio en Diseño de Serious Games** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Diseño de Serious Games**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Diseño de Serious Games

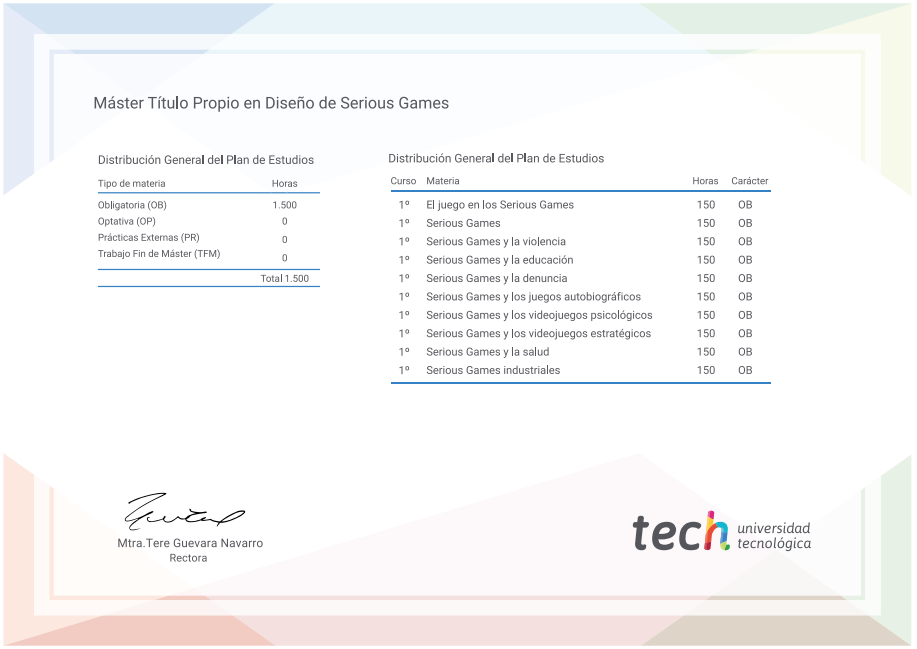
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Diseño de Serious Games

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	El juego en los Serious Games	150	OB
1º	Serious Games	150	OB
1º	Serious Games y la violencia	150	OB
1º	Serious Games y la educación	150	OB
1º	Serious Games y la denuncia	150	OB
1º	Serious Games y los juegos autobiográficos	150	OB
1º	Serious Games y los videojuegos psicológicos	150	OB
1º	Serious Games y los videojuegos estratégicos	150	OB
1º	Serious Games y la salud	150	OB
1º	Serious Games industriales	150	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio

Diseño de Serious Games

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Diseño de Serious Games



tech universidad tecnológica