Experto Universitario

Gamificación y Dispositivos para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Gamificación y Dispositivos para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-gamificacion-dispositivos-videojuegos**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

Los videojuegos han vivido una impresionante evolución en los últimos años. Ya lejos quedan aquellos primeros días del Arcade. Ahora, los videojuegos se han convertido en una actividad lúdica y de uso frecuente para usuarios de todas las edades. Por ello, las empresas han encontrado en este nicho una oportunidad para alcanzar el éxito y para lograrlo, la herramienta más empleada es la gamificación, la cual usa elementos de los videojuegos para influir y potenciar la motivación, mejorar la productividad y activar a los usuarios a conseguir objetivos. Pensando en esto, se ha ideado el presente plan de estudio para comprender este proceso y su aplicación en otros campos, como la educación y la investigación.





La gamificación tiene una mecánica simple: al ganar una batalla, el jugador consigue un premio y ocupa un puesto en la tabla de clasificaciones"

El avance de la tecnología ha supuesto un rápido aumento de los videojuegos a nivel mundial. Durante sus primeros años, la dinámica de un juego era sencilla, solo se necesitaba un rival para competir. Hoy esto ha cambiado, gracias a nuevas invenciones como la Realidad Virtual, permitiendo a los jugadores disfrutar una experiencia inmersiva con mayor capacidad para sentir, ver, experimentar y estar más conectado con la historia del juego. Pero nada de esto sería posible, sino se pudiera al motivar a los usuarios a participar en estas aventuras.

Por todo esto, este Experto Universitario ayudará a los estudiantes a conocer las pautas usadas por los desarrolladores al crear juegos adictivos y estimulantes. Se comenzará el programa comprendiendo la importancia de la usabilidad de las aplicaciones y la interacción de las personas con los ordenadores. Esto ayudará al programador a adaptar la interfaz de un juego a las necesidades de los usuarios.

Luego, se analizará la importancia de la Gamificación, entiendo las recompensas y los incentivos que impulsan a las personas a jugar todos los días. También se hará una aproximación a esta técnica en el ámbito educativo e investigativo por último, se describirá la arquitectura de las redes y los sistemas de multijugadores para desarrollar juegos en línea.

Este **Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Guion y Narrativa de Videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y 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

La idea de la gamificación en los videojuegos se ha extrapolado al sector educativo para motivar a los niños a aprender siguiendo un método de recompensas”

Un juego con buenos desafíos y retos mantendrá la atención de los usuarios y los motivará a jugar por más horas”

Los retos de los juegos ayudan a la cooperación social y la participación cívica a gran escala.

Un buen juego divierte y abre las puertas a participar, aprender y comunicarnos de manera distinta.

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

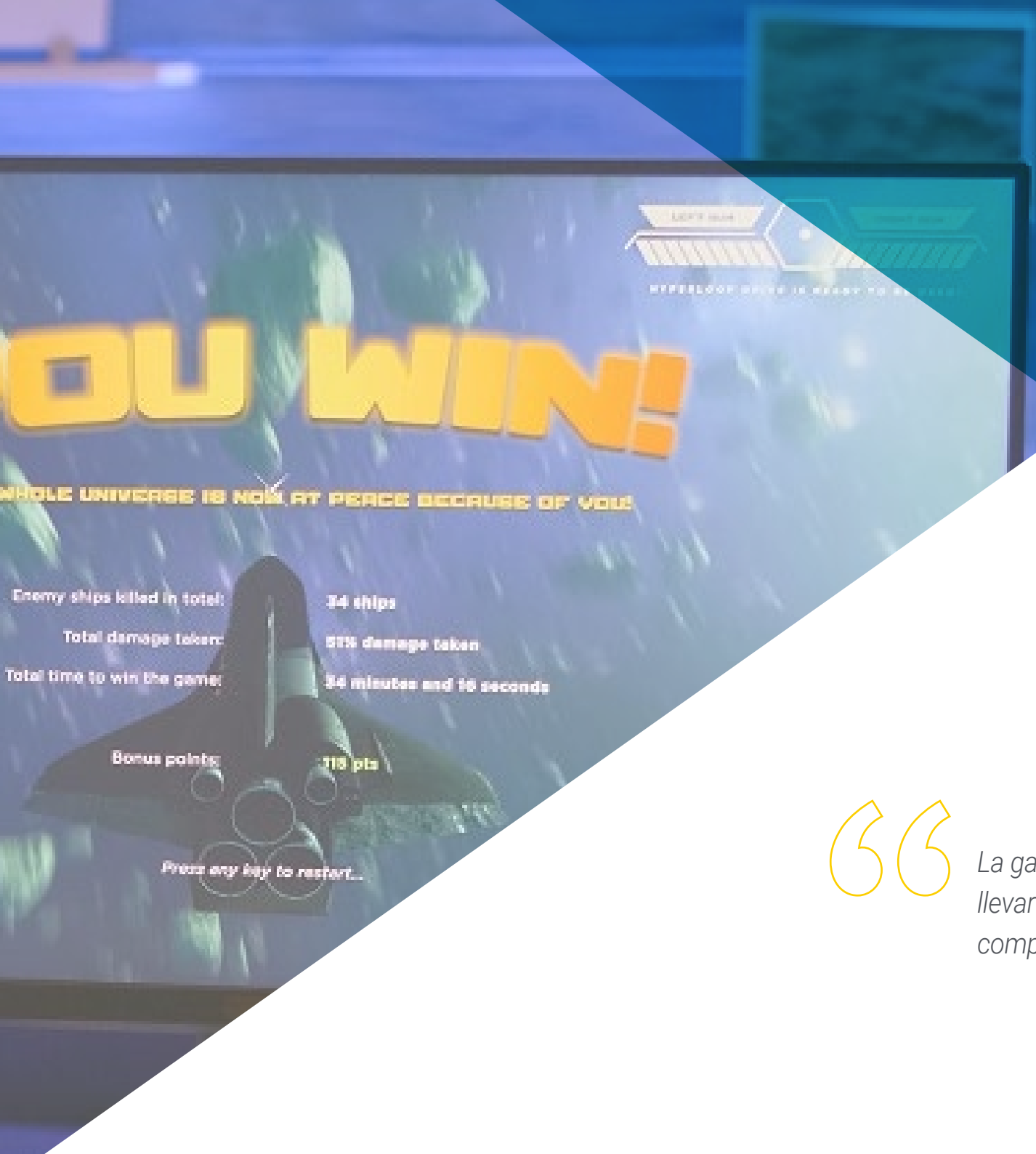


02

Objetivos

El Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos ofrecerá a sus estudiantes la oportunidad de acceder a los conocimientos actuales sobre el área, así como un estudio profundo del impacto que ha tenido en el ámbito de la educación y la investigación. De esta forma, el alumno creará juegos colaborativos y didácticos, que fomenten la cooperación social entre los usuarios, motivándolos a completar los niveles y resolver los acertijos.





La gamificación en videojuegos permite llevar a los usuarios por una experiencia completamente distinta y motivadora”

Objetivos generales

- Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- Aprender los fundamentos del diseño de videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de videojuegos debe conocer
- Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- Dominar los motores para videojuegos
- Potenciar la capacidad de los jugadores
- Identificar los principales dispositivos para videojuegos

Con este Experto Universitario serás capaz de crear y programar distintos retos en cada nivel del juego, alcanzado la fidelidad de tus usuarios para volver a jugar"





Objetivos específicos

Módulo 1. Interacción persona-ordenador

- Explorar las distintas pautas de accesibilidad, los estándares que las establece y las herramientas que permiten evaluarla, así como los distintos métodos de interacción con el ordenador, mediante periféricos y dispositivos
- Comprender la importancia de la usabilidad de las aplicaciones y los distintos tipos de diversidad humana, las limitaciones que suponen y cómo adaptar las interfaces de acuerdo a las necesidades específicas de cada una de ellas
- Aprender el proceso de diseño de interfaces, desde el análisis de requisitos hasta la evaluación
- Pasar por las distintas etapas intermedias necesarias para realizar una interfaz adecuada

Módulo 2. Videojuegos y simulación para investigación y educación

- Examinar las características principales de los juegos serios representativos en los campos de la educación y la investigación
- Entender cómo los videojuegos pueden afectar al estado emocional de las personas
- Obtener la capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques

Módulo 3. Redes y sistemas multijugador

- Describir la arquitectura del protocolo de control de transmisión/protocolo de Internet (TCP/IP) y el funcionamiento básico de las redes inalámbricas
- Analizar la seguridad aplicada a videojuegos
- Adquirir la capacidad para desarrollar juegos en línea para múltiples jugadores

03

Estructura y contenido

El Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos se ha elaborado para desarrollar las habilidades de los estudiantes en esta área. Con un equipo docente de excelente nivel, podrán disfrutar de un contenido actualizado que les ayude a comprender cómo realizar los distintos retos y rankings que debe tener un título para mantener la atención del jugador. Para ello, conocerán los métodos para realizar una gamificación efectiva por medio de la teoría de la diversión y las nuevas tecnologías.





En este Experto Universitario lograrás desarrollar un juego multijugador divertido utilizando herramientas con Unreal o Unity"

Módulo 1. Interacción persona-ordenador

1.1. Introducción a la interacción persona-ordenador
- 1.1.1. Qué es la interacción persona-ordenador
- 1.1.2. Relación de la interacción persona-ordenador con otras disciplinas
- 1.1.3. La interfaz de usuario
- 1.1.4. Usabilidad y accesibilidad
- 1.1.5. Experiencia de usuario y diseño centrado en el usuario

1.2. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción
- 1.2.1. La interacción
- 1.2.2. Paradigmas y estilos de interacción
- 1.2.3. Evolución de las interfaces de usuario
- 1.2.4. Interfaces de usuario clásicas: WIMP/GUI, comandos, voz, Realidad Virtual
- 1.2.5. Interfaces de usuario innovadoras: móviles, portátiles, colaborativas, BCI

1.3. El factor humano: aspectos psicológicos y cognitivos
- 1.3.1. La importancia del factor humano en la interacción
- 1.3.2. El procesamiento humano de información
- 1.3.3. La entrada y salida de la información: visual, auditiva y táctil
- 1.3.4. Percepción y atención
- 1.3.5. Conocimiento y modelos mentales: representación, organización y adquisición

1.4. El factor humano: limitaciones sensoriales y físicas
- 1.4.1. Diversidad funcional, discapacidad y deficiencia
- 1.4.2. Diversidad visual
- 1.4.3. Diversidad auditiva
- 1.4.4. Diversidad cognitiva
- 1.4.5. Diversidad motórica
- 1.4.6. El caso de los inmigrantes digitales

1.5. El proceso de diseño (I): análisis de requisitos para el diseño de la interfaz de usuario
- 1.5.1. Diseño centrado en el usuario
- 1.5.2. Qué es el análisis de requisitos
- 1.5.3. La recogida de información
- 1.5.4. Análisis e interpretación de la información
- 1.5.5. Análisis de la usabilidad y la accesibilidad

1.6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas
- 1.6.1. Diseño conceptual
- 1.6.2. Prototipado
- 1.6.3. Análisis jerárquico de tareas

1.7. El proceso de diseño (III): la evaluación
- 1.7.1. Evaluación en el proceso de diseño: objetivos y métodos
- 1.7.2. Métodos de evaluación sin usuarios
- 1.7.3. Métodos de evaluación con usuarios
- 1.7.4. Estándares y normas de evaluación

1.8. Accesibilidad: definición y pautas
- 1.8.1. Accesibilidad y diseño universal
- 1.8.2. La iniciativa WAI y las pautas WCAG
- 1.8.3. Pautas WCAG 2.0 y 2.1

1.9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional
- 1.9.1. Herramientas de evaluación de la accesibilidad en la web
- 1.9.2. Accesibilidad y diversidad funcional

1.10. El ordenador y la interacción: periféricos y dispositivos
- 1.10.1. Dispositivos y periféricos tradicionales
- 1.10.2. Dispositivos y periféricos alternativos
- 1.10.3. Móviles y tabletas
- 1.10.4. Diversidad funcional, interacción y periféricos

Módulo 2. Videojuegos y simulación para investigación y educación

2.1. Introducción a los juegos serios
- 2.1.1. ¿En qué consiste un juego serio?
- 2.1.2. Características
- 2.1.3. Aspectos a resaltar
- 2.1.4. Ventajas de los juegos serios

2.2. Motivación y objetivos de los juegos serios
- 2.2.1. Creación de juegos serios
- 2.2.2. Motivación de los juegos serios
- 2.2.3. Objetivos de los juegos serios
- 2.2.4. Conclusiones

2.3. Juegos de simulación
- 2.3.1. Introducción
- 2.3.2. La simulación-juego
- 2.3.3. Los juegos y las TICs
- 2.3.4. Juegos, simulaciones y gerencia

2.4. Diseño orientado al entrenamiento: gamificación
- 2.4.1. Modelo de la gamificación
- 2.4.2. Recompensas
- 2.4.3. Incentivación
- 2.4.4. Gamificación aplicada al trabajo

2.5. Cómo realizar una gamificación efectiva
- 2.5.1. La teoría de la diversión
- 2.5.2. Gamificación y fuerza de voluntad
- 2.5.3. Gamificación y nuevas tecnologías
- 2.5.4. Ejemplos célebres

2.6. El proceso de aprendizaje: flujo de juego y progreso
- 2.6.1. Flujo de juego
- 2.6.2. Sensación de progreso
- 2.6.3. Realimentación
- 2.6.4. Grado de finalización

2.7. El proceso de aprendizaje: evaluación basada en el juego
- 2.7.1. Kahoot!
- 2.7.2. Metodología
- 2.7.3. Resultados
- 2.7.4. Conclusiones extraídas

2.8. Campos de estudio: aplicaciones educativas
- 2.8.1. Caso de estudio: aplicación de las técnicas de gamificación en clase
- 2.8.2. Paso 1: análisis de usuarios y contexto
- 2.8.3. Paso 2: definición de los objetivos de aprendizaje
- 2.8.4. Paso 3: diseño de la experiencia
- 2.8.5. Paso 4: identificación de los recursos
- 2.8.6. Paso 5: aplicación de los elementos de gamificación

2.9. Campos de estudio: simulación y dominio de habilidades
- 2.9.1. Gamificación, simuladores y Orientación hacia la Actitud Emprendedora
- 2.9.2. Muestra
- 2.9.3. Recolección de datos
- 2.9.4. Análisis de datos y resultados
- 2.9.5. Conclusiones

2.10. Campos de estudio: herramientas de terapia (casos reales)
- 2.10.1. Gamificación terapéutica: objetivos principales
- 2.10.2. Terapias en Realidad Virtual
- 2.10.3. Terapias con periféricos adaptados
- 2.10.4. Conclusiones extraídas

Módulo 3. Redes y sistemas multijugador

3.1. Historia y evolución de videojuegos multijugador
- 3.1.1. Década 1970: primeros juegos multijugador
- 3.1.2. Años 90: Duke Nukem, Doom, Quake
- 3.1.3. Auge de videojuegos multijugador
- 3.1.4. Multijugador local y online
- 3.1.5. Juegos de fiesta

3.2. Modelos de negocio multijugador
- 3.2.1. Origen y funcionamiento de los modelos de negocio emergentes
- 3.2.2. Servicios de venta en línea
- 3.2.3. Libre para jugar
- 3.2.4. Micropagos
- 3.2.5. Publicidad
- 3.2.6. Suscripción con pagos mensuales
- 3.2.7. Pagar por juego
- 3.2.8. Prueba antes de comprar

3.3. Juegos locales y juegos en red
- 3.3.1. Juegos locales: inicios
- 3.3.2. Juegos de fiesta: Nintendo y la unión de la familia
- 3.3.3. Juegos en red: inicios
- 3.3.4. Evolución de los juegos en red

3.4. Modelo OSI: capas I
- 3.4.1. Modelo OSI: introducción
- 3.4.2. Capa física
- 3.4.3. Capa de enlace de datos
- 3.4.4. Capa de red

3.5. Modelo OSI: capas II
- 3.5.1. Capa de transporte
- 3.5.2. Capa de sesión
- 3.5.3. Capa de presentación
- 3.5.4. Capa de aplicación





3.6. Redes de computadores e internet
- 3.6.1. ¿Qué es una red de computadoras?
- 3.6.2. Software
- 3.6.3. Hardware
- 3.6.4. Servidores
- 3.6.5. Almacenamiento en red
- 3.6.6. Protocolos de red

3.7. Redes móviles e inalámbricas
- 3.7.1. Red móvil
- 3.7.2. Red inalámbrica
- 3.7.3. Funcionamiento de las redes móviles
- 3.7.4. Tecnología digital

3.8. Seguridad
- 3.8.1. Seguridad personal
- 3.8.2. *Hacks* y *Cheats* en videojuegos
- 3.8.3. Seguridad antitrampas
- 3.8.4. Análisis de sistemas de seguridad antitrampas

3.9. Sistemas multijugador: servidores
- 3.9.1. Alojamiento de servidores
- 3.9.2. Videojuegos MMO
- 3.9.3. Servidores de videojuegos dedicados
- 3.9.4. LAN *Parties*
- 3.10. Diseño de videojuegos multijugador y programación

3.10.1. Fundamentos de diseño de videojuegos multijugador en Unreal
- 3.10.2. Fundamentos de diseño de videojuegos multijugador en Unity
- 3.10.3. Como hacer que un juego multijugador sea divertido
- 3.10.4. Más allá de un mando: innovación en controles multijugador

04

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"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



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

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *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

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

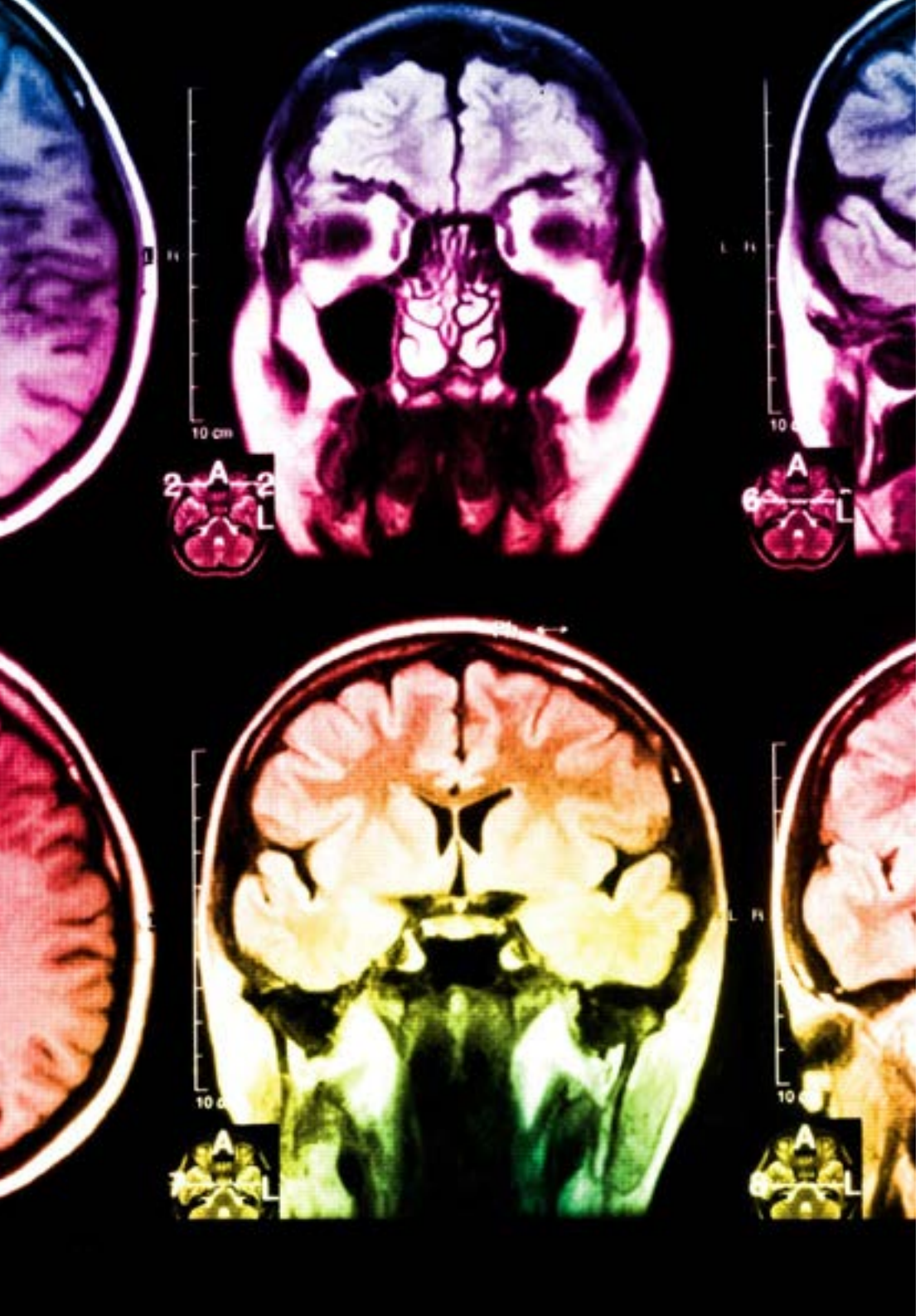
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

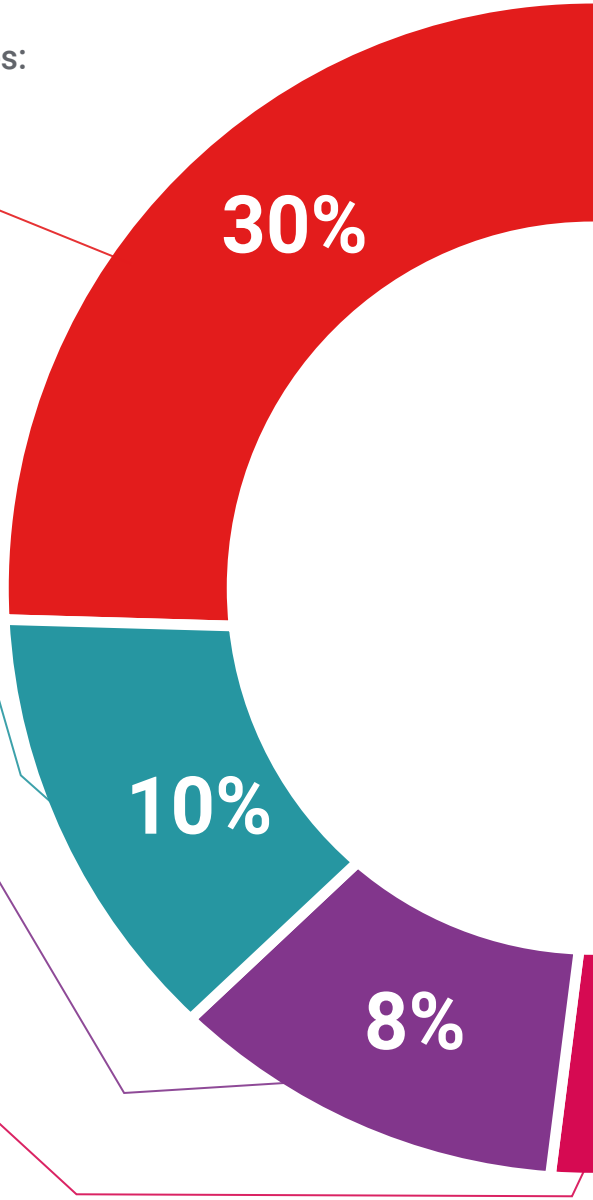
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

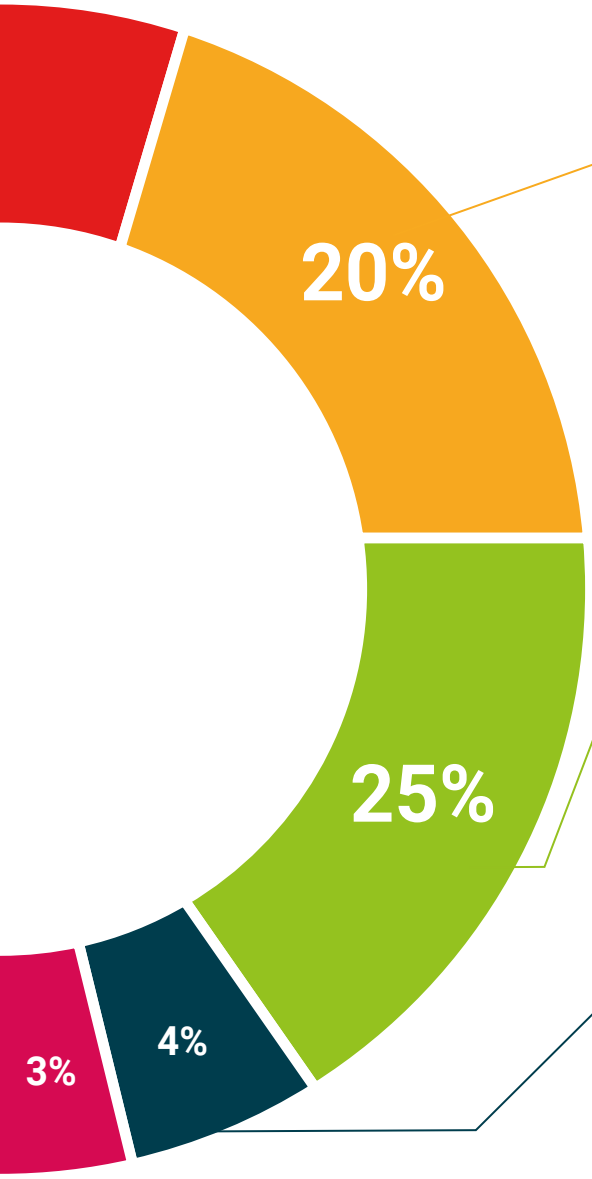
Prácticas de habilidades y competencias

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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. 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.

05

Titulación

El Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos** contiene el programa 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **450 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

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Gamificación y Dispositivos para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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

*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.



Experto Universitario

Gamificación y Dispositivos para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Gamificación y Dispositivos para Videojuegos



tech universidad tecnológica