Experto Universitario
Gamificación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Gamificación

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

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Una de las industrias que adquiere millones de usuarios cada día es la de los videojuegos. Esto es así porque brindan experiencias distintas y entretenidas al usuario con narrativas que lo hacen partícipe, lo envuelve y atrae según el objetivo de la marca. Mientras más atraiga al jugador y consiga mejorar su estadía, el propósito de la Gamificación se estaría cumpliendo. Lograr fidelizar a los jugadores requiere de técnicas y conocimientos. Para ello el presente programa desarrolla a profundidad todos los temas relevantes de la Gamificación desde la base de la ludificación y el prototipo en papel hasta conseguir un videojuego gamificado.





Domina las técnicas que harán de tus videojuegos obras memorables y deseables para los usuarios”

El avance tecnológico ha influido directamente en el desarrollo de los nuevos videojuegos y en la forma que se muestran al público. Crear expectativa, innovar y luego brindar una mejor experiencia de jugabilidad al usuario solo es posible con conocimiento específico. La Gamificación comprende todos esos aspectos, para hacer vivir, sentir, pensar, disfrutar, aprender y compartir dentro de ese espacio donde se desarrolla la historia de juego gracias a una motivación.

La introducción de mecánicas innovadoras y creativas con la finalidad de cambiar una actividad para motivar a los usuarios a participar en ellas, es una forma muy eficaz de mantener el interés en el juego. Básicamente, es de eso lo que se trata la experiencia, obtener esparcimiento.

En este Experto Universitario se desarrollarán temas sobre la Gamificación, tipos, el contexto social, los problemas en torno a ella, tecnologías aplicadas, ludificación, *E-learning y playful learning,* los videojuegos y su narrativa, la usabilidad, la psicología y el negocio; mediante el uso de Maple hasta llegar al diseño de juegos gamificados.

El programa es impartido por un equipo de profesionales destacados, elegidos por TECH Universidad Tecnológica. Durante los 6 meses de estudio interactuarán con el alumno a través de un entorno seguro y 100% online. Pudiendo enlazarse desde cualquier tipo de dispositivo con conexión a internet, pero también ofreciendo la posibilidad de descargar todo el material didáctico para su consulta.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos profesionales de la gamificación
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido 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

Haz de tu experiencia de estudio una vivencia cómoda y dinámica. Conéctate cuando quieras y desde dónde quieras”

Con este Experto Universitario podrás producir videojuegos altamente profesionales y aplicar la gamificación a cualquier producto”

Entenderás la mecánica de los juegos de mesa como pilar central. Modelando nuevas experiencias de diversión.

Inicia una nueva experiencia hacia tu profesionalización. Capacítate en Gamificación y titúlate online en 6 meses.

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, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El Experto Universitario en Gamificación ofrecerá a sus estudiantes la oportunidad de acceder a los conocimientos más innovadores, así como un estudio profundo del impacto del contexto actual. Profundizando en los problemas que arrastra la gamificación y aprender a cómo superarlos por encima de otros y sin miedo al fracaso. Interiorizando en los propósitos de los juegos gamificados para su aprovechamiento de manera efectiva en sus futuros diseños. Completando de esta manera el perfil de un profesional integral exitoso, dentro del desarrollo de videojuegos.





Crea videojuegos más atractivos gracias a su diseño y jugabilidad"

Objetivos generales

- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- Conocer la construcción, aplicación y necesidades de los juegos de mesa para su extrapolación en productos gamificados
- Estudiar la conducta de los jugadores y su nivel de satisfacción dentro de un producto diseñado
- Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar

Conoce en profundidad la conducta del jugador y crea nuevos retos que eleven su nivel de fidelidad"





Objetivos específicos

Módulo 1. Gamificación

- Conocer en profundidad el lenguaje del desarrollo de juegos gamificados
- Analizar la evolución de la gamificación y sus competidores
- Resolver problemas dentro del desarrollo profesional de la gamificación
- Adquirir las competencias necesarias de un desarrollador profesional de juegos gamificados

Módulo 2. Gamificación aplicada

- Conocer en profundidad las motivaciones de los jugadores
- Analizar experiencias de los usuarios para potenciar el empleo del producto gamificado
- Profundizar en los objetivos dentro del diseño de juego
- Entender en detalle los propósitos en los que funcionan los juegos gamificados

Módulo 3. Diseño de juegos

- Diferenciar de manera profesional los productos interactivos y sus medios
- Interiorizar la misión, visión y los valores del desarrollo y diseño de juegos
- Creación de un diseño consistente según las bases teóricas del diseño para juegos de mesa
- Analizar tipos de productos
- Profundizar en los diferentes roles profesionales de la industria del juego

03

Dirección del curso

Con la finalidad de brindar una capacitación de calidad, TECH Universidad tecnológica ha recurrido a profesionales expertos en el diseño de productos interactivos, permitiendo así que el alumno pueda profesionalizarse y destacar en un entorno laboral tan competitivo como lo es la industria digital. Este equipo docente le proporcionará todos los conocimientos y experiencias necesarias para desempeñarse de manera exitosa en el campo de la Gamificación de Videojuegos con un aval de calidad.





Aprovecha las experiencias de los expertos y casos reales para hacer proyectos cada vez más profesionales”

Dirección



Dña. Vicent Gisbert, Victoria

- Diseñadora de Productos Interactivos
- Productora y *Game Designer*
- Técnico en desarrollo de Aplicaciones
- Graduada en Diseño de Productos Interactivos (U-TAD)


HAPPY
KEEP
CALM
JUST
DANCE
Caught my at
I kissed a girl

04

Estructura y contenido

Este programa ha sido estructurado por un equipo docente experto en diseño de productos interactivos y Game designer. Desarrollando el contenido en tres módulos con temas específicos sobre la Gamificación aplicada a videojuegos. Se detallará de manera exhaustiva en 6 meses aplicado a un entorno online a través de un campus virtual cómodo y seguro alcanzando el título de Experto Universitario.





Conoce todo sobre la Gamificación desde su desarrollo hasta la usabilidad, psicología y negocio"

Módulo 1. Gamificación

1.1. La Gamificación
- 1.1.1. Gamificación
- 1.1.2. Ludificación
- 1.1.3. Juegos

1.2. *Game learning and behaviour design*
- 1.2.1. *Game-based learning*
- 1.2.2. *Human focused design*
- 1.2.3. *Behavioural design*

1.3. *E-learning y Playful learning*
- 1.3.1. *E-learning*
- 1.3.2. *Playful learning*
- 1.3.3. *Edutaiment*

1.4. Tipos de Gamificación
- 1.4.1. Juegos serios
- 1.4.2. Juegos de entretenimiento
- 1.4.3. Juegos transmedia

1.5. Contextos sociales de la gamificación
- 1.5.1. AED
- 1.5.2. DED
- 1.5.3. Obstáculos

1.6. Profesionalización de la gamificación
- 1.6.1. Profesionales
- 1.6.2. Desconocimiento
- 1.6.3. Puentes

1.7. Problemas en gamificación
- 1.7.1. Tiempo
- 1.7.2. Dinero
- 1.7.3. Público objetivo

1.8. Tecnologías en gamificación
- 1.8.1. Tecnología
- 1.8.2. PBL
- 1.8.3. Rechazo

1.9. Videojuegos, juegos y narrativa
- 1.9.1. Videojuegos
- 1.9.2. Juegos de mesa
- 1.9.3. Narrativa

1.10. Usabilidad, psicología y negocio
- 1.10.1. Usabilidad
- 1.10.2. Psicología
- 1.10.3. Negocio

Módulo 2. Gamificación aplicada a videojuegos

2.1. Gamificación en videojuegos
- 2.1.1. Objetivos
- 2.1.2. Evaluaciones
- 2.1.3. Prácticas

2.2. Motivación en videojuegos
- 2.2.1. Intrínseca
- 2.2.2. Extrínseca
- 2.2.3. Contraposición

2.3. Fomento de la gamificación
- 2.3.1. Identidad
- 2.3.2. Independencia
- 2.3.3. Comunidad

2.4. Fallos y competencias
- 2.4.1. Fallos
- 2.4.2. Competencias
- 2.4.3. Exploración

2.5. *Maple:* motivación
- 2.5.1. Compañía
- 2.5.2. Poder
- 2.5.3. Colaboración

2.6. *Maple:* concienciación
- 2.6.1. Ética y moral
- 2.6.2. Salud física y mental
- 2.6.3. *Newsgames*

2.7. *Maple:* realidad
- 2.7.1. Competencias
- 2.7.2. Psicología
- 2.7.3. Dificultades

2.8. *Maple:* persuasión
- 2.8.1. *Product placement*
- 2.8.2. *Advergaming*
- 2.8.3. Ideologías y estereotipos

2.9. *Maple:* aprendizaje
- 2.9.1. Cotidianeidad
- 2.9.2. Entorno empresarial
- 2.9.3. Habilidades blandas

2.10. *Maple:* evaluación
- 2.10.1. Tratamientos
- 2.10.2. Educación
- 2.10.3. Beneficio propio

Módulo 3. Diseño de juegos gamificados

3.1. Diseño de juegos gamificados
- 3.1.1. Juego
- 3.1.2. Videojuego
- 3.1.3. El diseño

3.2. Perfiles involucrados
- 3.2.1. Programador
- 3.2.2. Artista
- 3.2.3. Diseñador

3.3. Producción y QA
- 3.3.1. Productor
- 3.3.2. QA
- 3.3.3. Guionista

3.4. Otros roles
- 3.4.1. Compositor
- 3.4.2. Roles especialistas
- 3.4.3. Intermediarios

3.5. Misión
- 3.5.1. Rol del diseñador
- 3.5.2. Conocimientos valiosos
- 3.5.3. Desarrollo en solitario

3.6. Visión
- 3.6.1. Posibilidades
- 3.6.2. Ambición
- 3.6.3. Visión retrospectiva

3.7. Valores de la gamificación
- 3.7.1. *Constraints*
- 3.7.2. Planificación
- 3.7.3. *Target*

3.8. Especialidades
- 3.8.1. Meta
- 3.8.2. Nicho
- 3.8.3. Guerras clónicas

3.9. Prototipado
- 3.9.1. Prototipo en papel
- 3.9.2. De juego a videojuego
- 3.9.3. Juegos de mesa

3.10. Estructuras
- 3.10.1. Estructura y elementos
- 3.10.2. Tormenta de ideas
- 3.10.3. Las cinco preguntas

05

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.

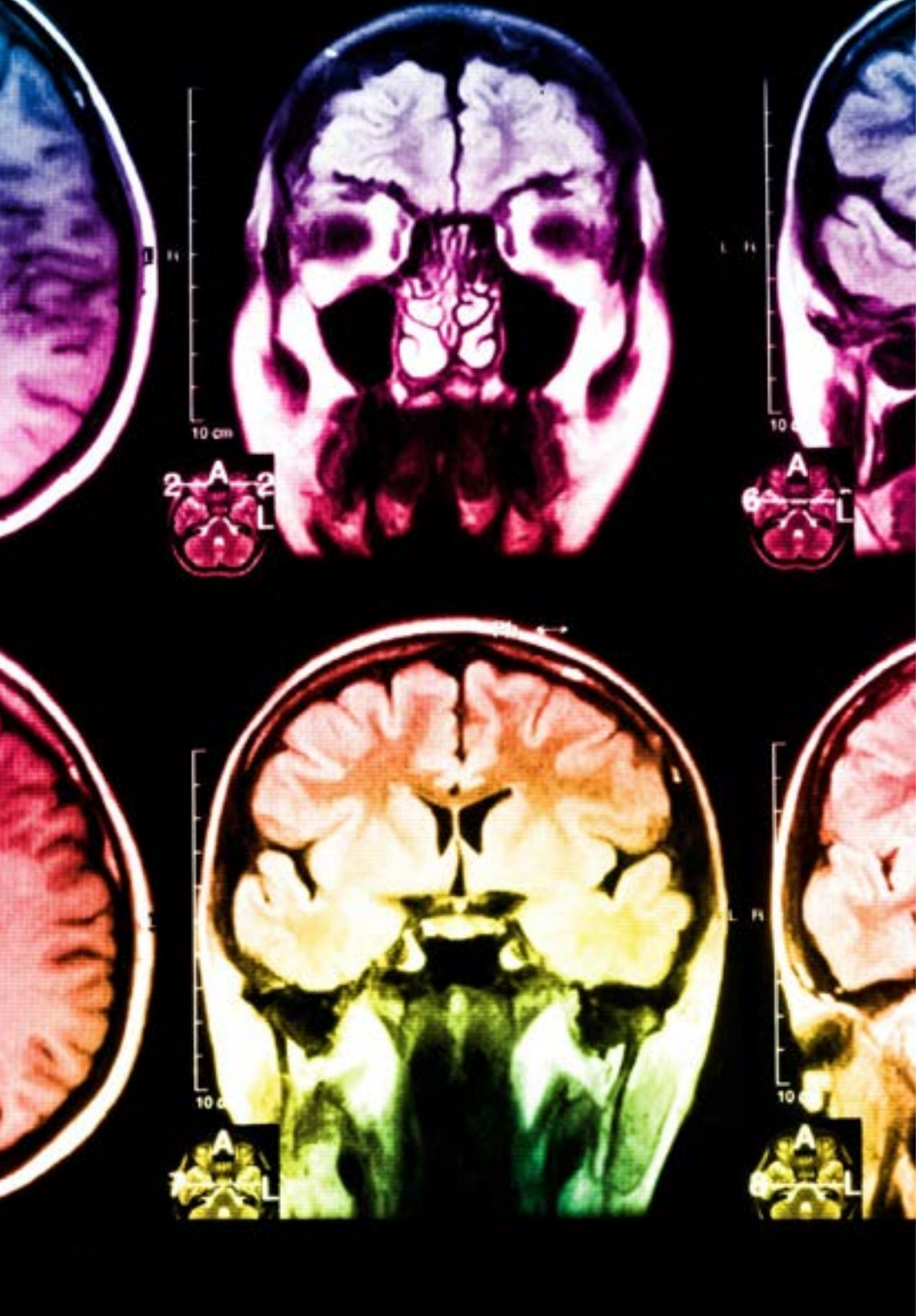
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

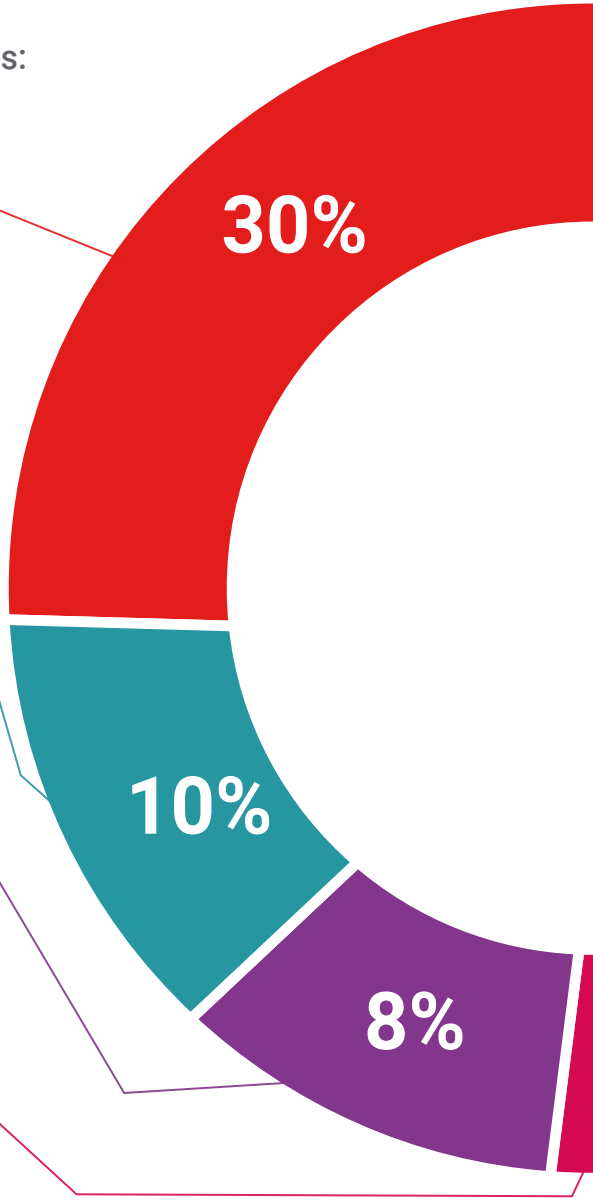
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

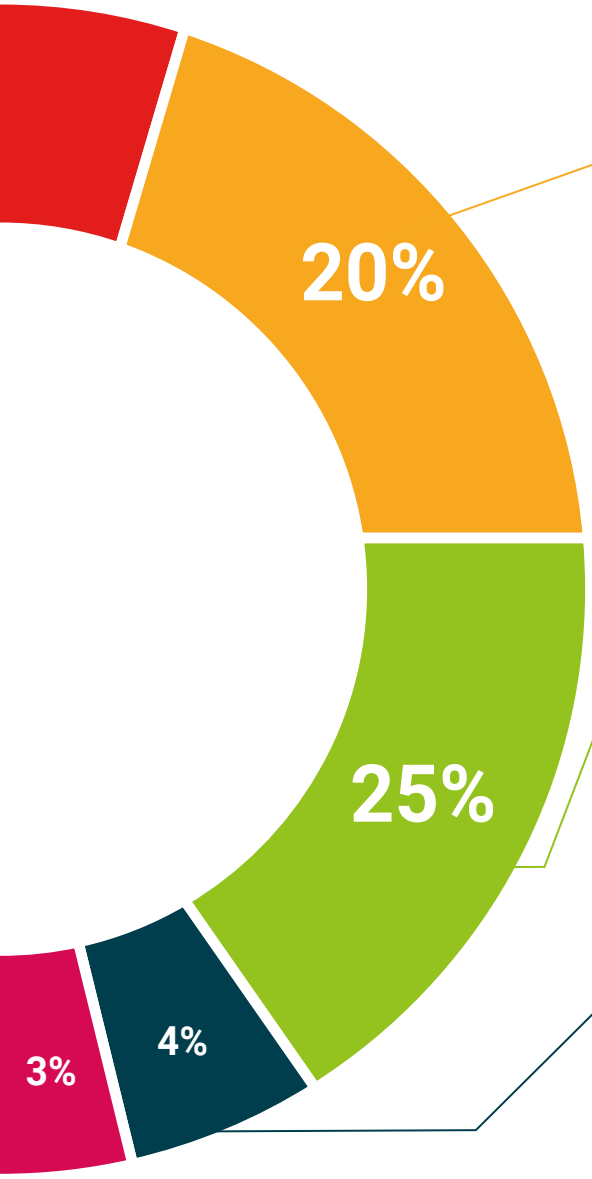
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Experto Universitario en Gamificación 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** 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.**

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

Título: **Experto Universitario en Gamificación**

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

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

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Gamificación



tech universidad tecnológica