Experto Universitario

Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-diseno-juegos-gamificacion-documentacion-videojuegos**

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

En los años 90 hubo un boom tecnológico que hizo que primaran los diseños centrados en los aspectos multimedia del juego: como gráficos, sonidos y efectos especiales. En la actualidad se vive bajo los efectos de ese boom tecnológico, pero cada vez prima el ofrecer una experiencia de juego que satisfaga las expectativas del usuario. Crear la fácil interacción entre los jugadores para el entretenimiento o para la educación, el ejercicio o con fines experimentales, es mucho más demandado. El profesional que busca crecer en el tema de Diseño de Juegos Gamificados encontrará en este programa todo lo que necesita para desarrollar su carrera con la agilidad y calidad que requiere.





Conocerás la verdadera misión del entretenimiento desde los juegos de mesa a los videojuegos, y aprenderás a diseñar creaciones exitosas”

Desde el inicio de la civilización las personas han jugado juegos de mesa. El juego más antiguo según los historiadores data del 3000 AC. Era un tablero, dados y contadores que fueron hallados en Iraq. Asimismo, otro juego de mesa de la historia fue el llamado Senet, que era jugado por los egipcios. Ya más recientes se puede mencionar el ajedrez o el dominó mundialmente jugados y que ahora están disponibles de forma digital. Adentrarse a todos los aspectos entorno a la gamificación y los juegos formará parte de esta especialización.

En la generación de los 8 bits, el diseño se centraba en desarrollar interfaces y mecanismos extremadamente simples, buscando crear cierta adicción en el jugador, porque ese era el modelo de negocio. Sin embargo, tener una idea y querer ir más allá: hacerla real, y que tenga un propósito sostenible es el verdadero reto de los profesionales del diseño de juegos gamificados.

Conocer la misión, visión valores, la estructura y los diferentes roles involucrados en la realización de prototipos. Dando sentido a los proyectos más allá del entretenimiento, es el reto al que aprenderán a enfrentarse los estudiantes de este programa destinado a enseñar todo sobre el Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos.

En este Experto Universitario el profesional entenderá, todas las formas de comunicación en el negocio, las técnicas y herramientas más utilizadas. En un máximo de 6 meses obtendrá su titulación totalmente en línea y a través de un cómodo campus virtual al cual se conectará como, donde y cuando decida. Acompañado siempre de un cuadro de docentes expertos que harán más fácil su proceso de estudio.

Este **Experto Universitario en Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos** 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

TECH te ofrece la oportunidad de profesionalizarte en las especialidades más solicitadas en el mundo laboral actual”

Si ya estás en el mundo del diseño y quieres avanzar en tu carrera. Este es tu programa, inicia ahora 100% online”

Aprende todo sobre las Tres C´s fundamentales en el arte de Diseño de Juegos Gamificados.

Dominarás como un experto todos los elementos del diseño en el Game Design y Gamificación.

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

El Experto Universitario en Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos ofrecerá al alumno todos los conocimientos de técnicas, procesos y normas que en la actualidad son necesarias para desempeñar con éxito su carrera. Interiorizando en el fundamento de la gamificación y las distintas formas de comunicación para lograr con éxito su desempeño dentro de un equipo de trabajo. Creando de esta manera el perfil de un profesional integral, dentro del desarrollo de videojuegos.





Haz posible el desarrollo de juegos con propósito y que conecten con las personas”

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 los diferentes roles y perfiles involucrados
- Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- Manejar los procesos de documentación especializada

Visualízate como un empresario del mundo del diseño de juegos y camina hacia el logro. Titúlate en este Experto Universitario"





Objetivos específicos

Módulo 1. Diseño de juegos gamificados

- 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

Módulo 2. *Game desing* y Gamificación

- Dominar las herramientas y fundamentos del diseño de videojuegos
- Examinar los géneros y la tipología de los juegos disponibles en el mercado
- Aplicar el modelo MDA con éxito en el desarrollo de videojuegos gamificados
- Implementar las recompensas de juego para una diferenciación en el mercado
- Interpretar el diseño de niveles y mundos para optimizar la experiencia del jugador
- Balancear la economía del juego para una progresión de juego exitosa

Módulo 3. Documentación en videojuegos

- Aplicar de forma profesional los pilares del diseño de videojuegos dentro de los sistemas de personaje, cámara y control
- Interpretar la documentación especializada dentro de la industria del videojuego
- Documentar la información relacionada al diseño del juego de forma ordenada y útil
- Dominar las estrategias de comunicación para un eficiente trabajo en equipo

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 del entretenimiento digital. Este equipo docente le proporcionará todos los conocimientos y experiencias necesarias para desempeñarse de manera exitosa en el campo del Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos con el sello de la mayor universidad digital del mundo: TECH.





Un equipo de docentes profesionales te acompañará en todo el proceso de aprendizaje, desde una plataforma online”

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)



04

Estructura y contenido

Para brindar la calidad que el alumno merece, 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 el Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos. Detallados de manera exhaustiva en 6 meses de estudio aplicado a un entorno online, a través de un campus virtual cómodo y seguro alojado en la plataforma de TECH Universidad Tecnológica.





Maneja todas las técnicas del sistema de recompensas dentro de los desafíos del diseño de juegos gamificados"

Módulo 1. Diseño de juegos gamificados

1.1. Diseño de juegos gamificados
- 1.1.1. Juego
- 1.1.2. Videojuego
- 1.1.3. El diseño

1.2. Perfiles involucrados
- 1.2.1. Programador
- 1.2.2. Artista
- 1.2.3. Diseñador

1.3. Producción y QA
- 1.3.1. Productor
- 1.3.2. QA
- 1.3.3. Guionista

1.4. Otros roles
- 1.4.1. Compositor
- 1.4.2. Roles especialistas
- 1.4.3. Intermediarios

1.5. Misión
- 1.5.1. Rol del diseñador
- 1.5.2. Conocimientos valiosos
- 1.5.3. Desarrollo en solitario

1.6. Visión
- 1.6.1. Posibilidades
- 1.6.2. Ambición
- 1.6.3. Visión retrospectiva

1.7. Valores de la gamificación
- 1.7.1. *Constraints*
- 1.7.2. Planificación
- 1.7.3. *Target*

1.8. Especialidades
- 1.8.1. Meta
- 1.8.2. Nicho
- 1.8.3. Guerras clónicas

1.9. Prototipado
- 1.9.1. Prototipo en papel
- 1.9.2. De juego a videojuego
- 1.9.3. Juegos de mesa

1.10. Estructuras
- 1.10.1. Estructura y elementos
- 1.10.2. Tormenta de ideas
- 1.10.3. Las cinco preguntas

Módulo 2. *Game design* y gamificación

2.1. *Gameplay*
- 2.1.1. *Gameplay*
- 2.1.2. Reglas
- 2.1.3. *Setting*

2.2. Inmersión
- 2.2.1. Coherencia
- 2.2.2. Suspensión de la incredulidad
- 2.2.3. Dimensiones

2.3. Herramientas y técnicas
- 2.3.1. Prueba y corrección
- 2.3.2. Experiencia
- 2.3.3. MDA *framework*

2.4. Modelo MDA
- 2.4.1. Mecánicas
- 2.4.2. Dinámicas
- 2.4.3. Estéticas

2.5. Elementos de diseño
- 2.5.1. Géneros
- 2.5.2. Modos de juego
- 2.5.3. Dinámicas núcleo

2.6. Tipos de objetivos
- 2.6.1. Corto plazo
- 2.6.2. Medio plazo
- 2.6.3. Largo plazo

2.7. Recompensas: ludificación
- 2.7.1. Estructura lúdica
- 2.7.2. Desafíos
- 2.7.3. Progresión

2.8. Recompensas: historias
- 2.8.1. Historias
- 2.8.2. Secretos
- 2.8.3. Sistema

2.9. Diseño de niveles
- 2.9.1. *Paper design*
- 2.9.2. Curva de dificultad
- 2.9.3. Teoría del *flow*

2.10. Economía
- 2.10.1. Elementos
- 2.10.2. Funciones
- 2.10.3. Regulación

Módulo 3. Documentación en videojuegos

3.1. Las Tres C's
- 3.1.1. Personaje (*Character*)
- 3.1.2. Cámara
- 3.1.3. Control

3.2. Personaje
- 3.2.1. Fisiología
- 3.2.2. Personalidad
- 3.2.3. Mecánicas

3.3. Cámara
- 3.3.1. Puntos de vista
- 3.3.2. Control de cámara
- 3.3.3. Guías de cámara

3.4. Control
- 3.4.1. Ergonomía del control
- 3.4.2. Relativo al personaje
- 3.4.3. Relativo a la cámara

3.5. Documentos generales
- 3.5.1. *Game Concept*
- 3.5.2. *Game Treatment*
- 3.5.3. *Game Document Design*

3.6. Documentos específicos
- 3.6.1. Diseño
- 3.6.2. Ingeniería
- 3.6.3. Redacción

3.7. *Game Document Design*
- 3.7.1. Documentación
- 3.7.2. Comunicación
- 3.7.3. Normas generales

3.8. GDD: *one page*
- 3.8.1. Utilidad
- 3.8.2. Estructura
- 3.8.3. Diseño

3.9. GDD: *ten pages*
- 3.9.1. Utilidad
- 3.9.2. Estructura
- 3.9.3. Diseño

3.10. Herramientas de documentación
- 3.10.1. La regla del tres
- 3.10.2. Progresión del juego
- 3.10.3. Cuadro de victoria

Ábrete hacia un mundo de posibilidades en la industria digital. Amplía tus conocimientos de diseño con este Experto Universitario en tan solo unos meses"

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.

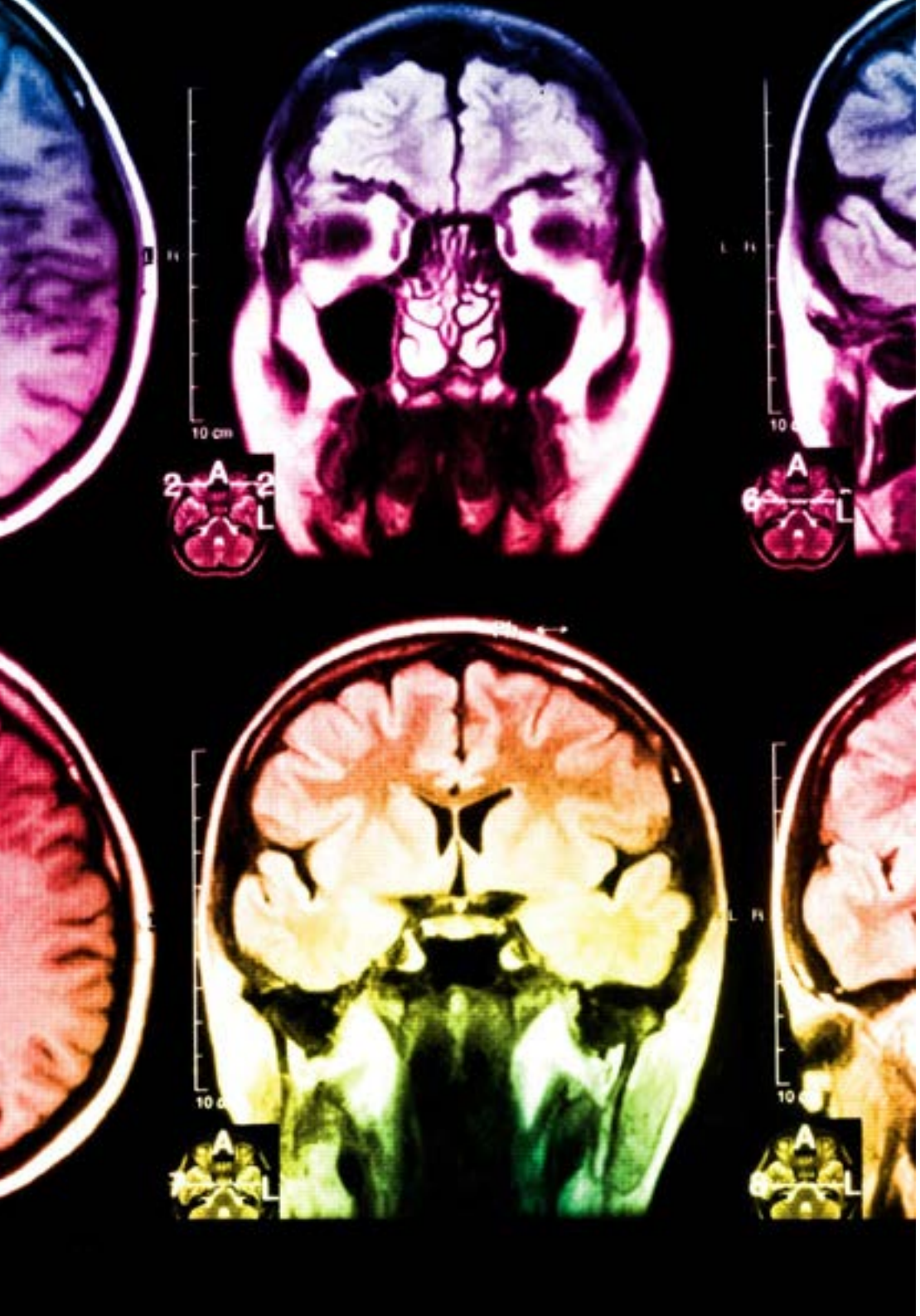
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

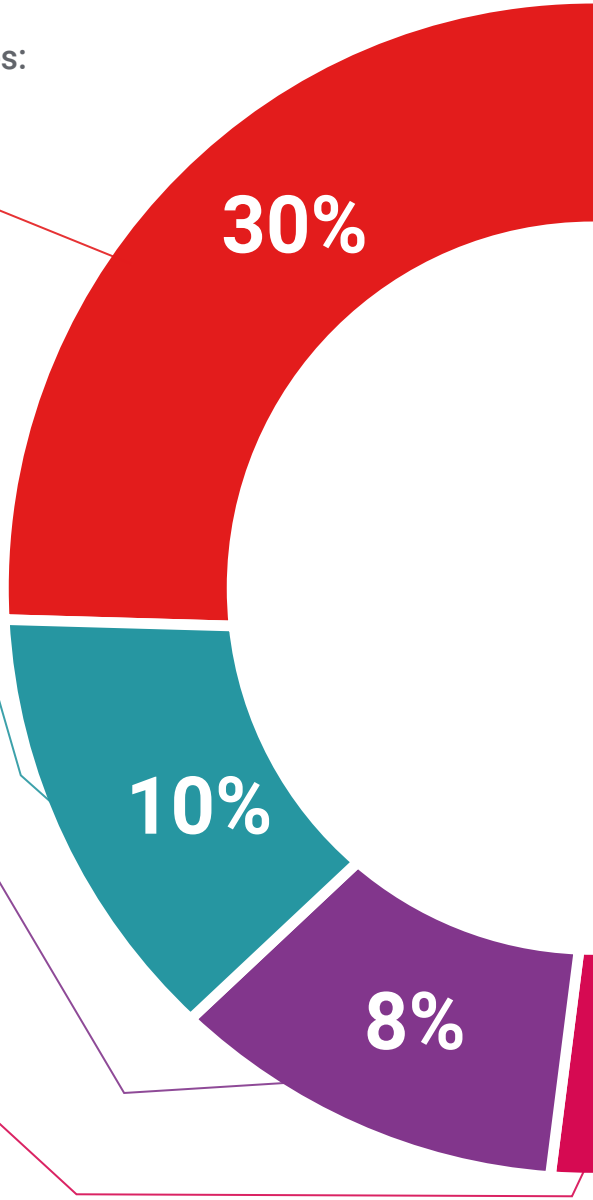
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

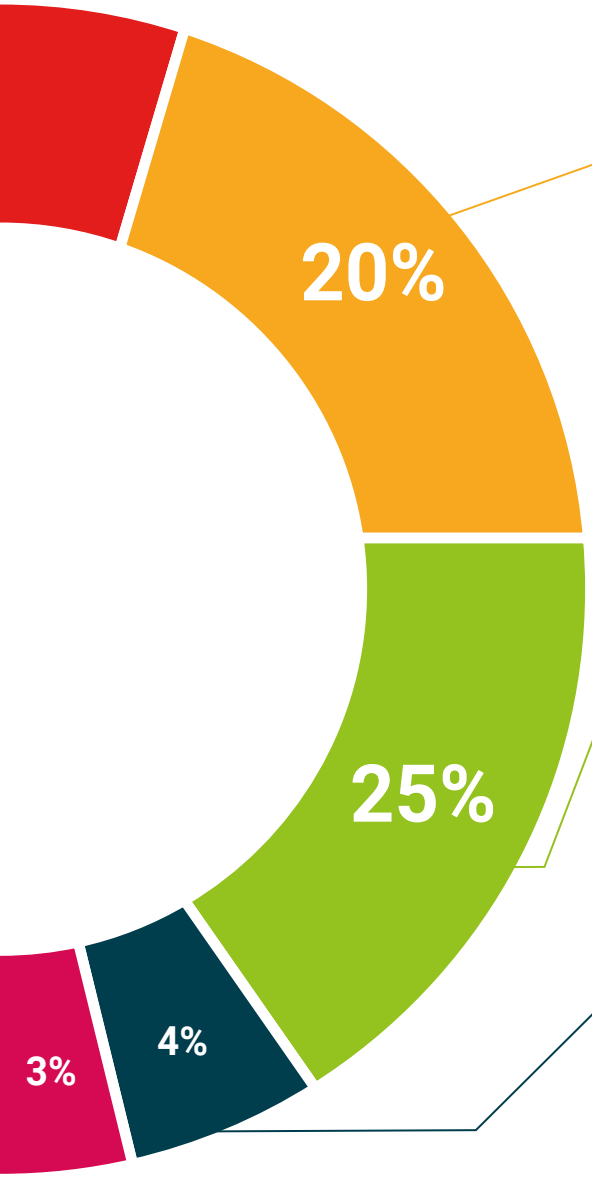
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en 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 Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en 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 reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en 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

Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en 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.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Diseño de Juegos Gamificados y Documentación en Videojuegos



tech universidad tecnológica