Experto Universitario

Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación

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

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección de curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

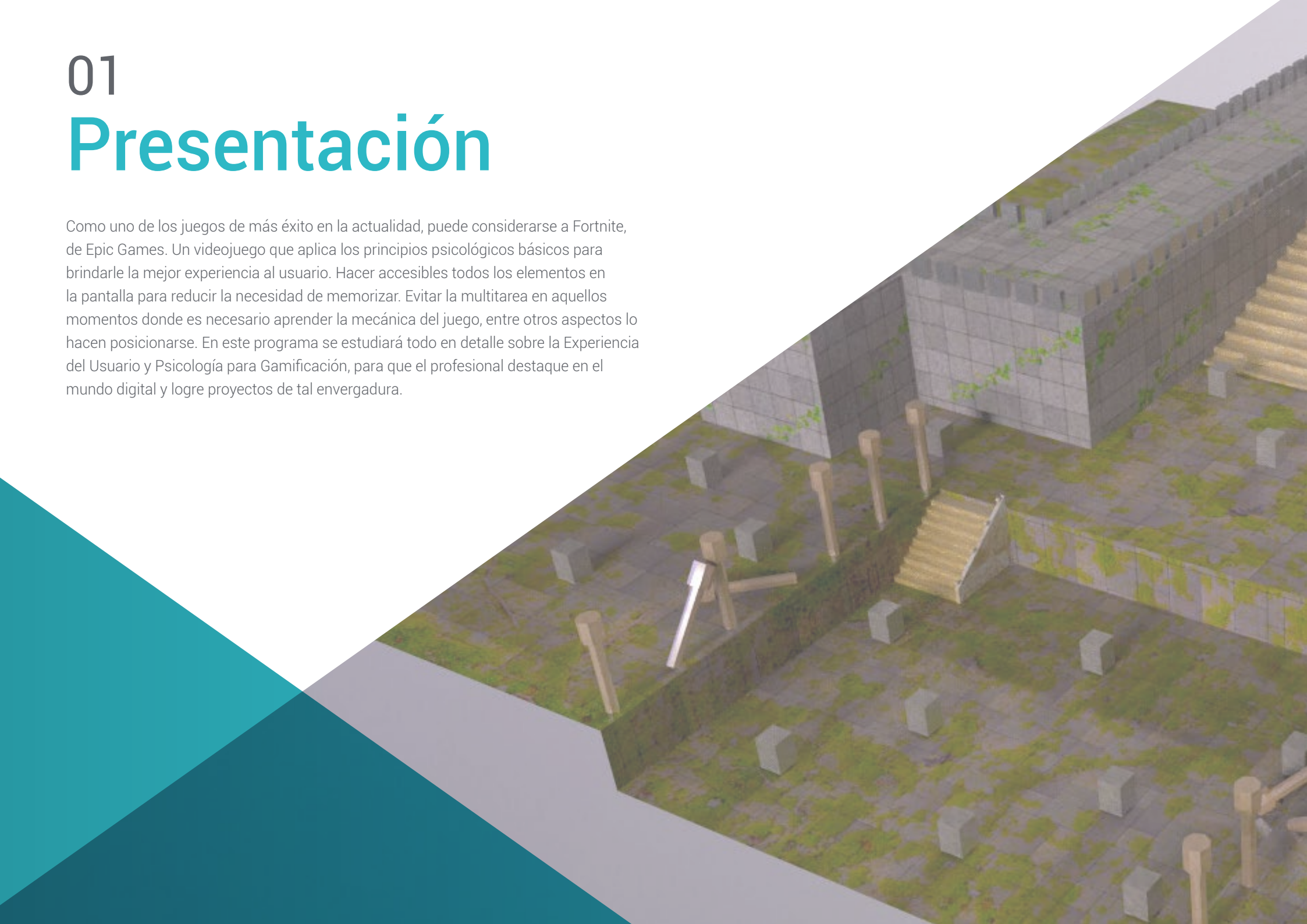
05
Metodología
pág. 20

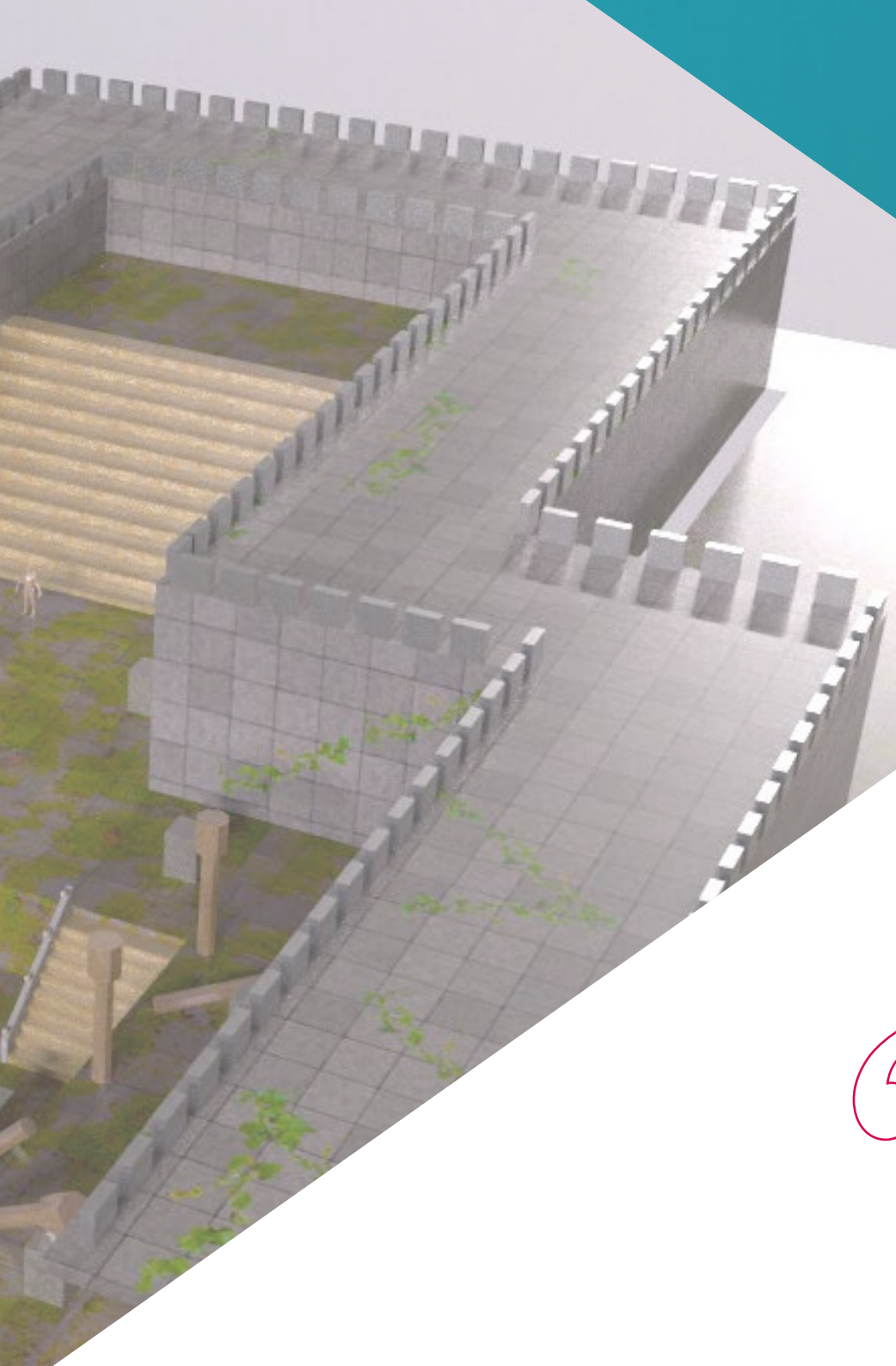
06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

Como uno de los juegos de más éxito en la actualidad, puede considerarse a Fortnite, de Epic Games. Un videojuego que aplica los principios psicológicos básicos para brindarle la mejor experiencia al usuario. Hacer accesibles todos los elementos en la pantalla para reducir la necesidad de memorizar. Evitar la multitarea en aquellos momentos donde es necesario aprender la mecánica del juego, entre otros aspectos lo hacen posicionarse. En este programa se estudiará todo en detalle sobre la Experiencia del Usuario y Psicología para Gamificación, para que el profesional destaque en el mundo digital y logre proyectos de tal envergadura.





Sin jugadores no hay juego. Aprende a diseñar los que brinden la mejor experiencia al usuario"

La experiencia de usuario en videojuegos tiene que ver con la usabilidad: la retroalimentación del sistema, claridad, consistencia, recuperación de errores, control del usuario, entre otros principios. Es allí donde este programa centra sus estudios para que el profesional del diseño sea capaz de desarrollar videojuegos que tengan la capacidad de cautivar al jugador a través de la motivación, la emoción y la facilidad para alcanzar la fase de flujo. Ese momento donde la dificultad del juego y la habilidad del jugador encuentran su relación ideal.

Durante 6 meses el alumno desarrollará el contenido más actualizado en materia de Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación. Estudiando teorías de expertos como: Bartle, Mi Jo Kim y Marczeski. Se analizarán los contrastes, el mapa de recompensas, el calendario de refuerzos. Se manejará la interfaz en videojuegos, el flujo de pantallas, la visión perceptual, la jugabilidad en su conjunto, entre otros aspectos indispensables.

Sin duda, uno de los puntos fuertes de la capacitación es entender los principios de la Gamificación. Profundizar en los problemas que arrastra la misma y aprender cómo superarlos por encima de otros y sin miedo al fracaso. El profesional podrá destacar, por su conocimiento del jugador y su comportamiento dentro de un entorno controlado sabiendo cómo identificar las emociones o necesidades en cada punto de diseño del producto.

Entre otras cosas, resalta la posibilidad que tiene el profesional de elegir desde donde, como y cuando estudiar, por ser una titulación 100% online. Pudiendo iniciarse desde cualquier tipo de dispositivo con conexión a internet, pero también ofreciendo la posibilidad de descargar todo el material didáctico para su consulta. El alumno contará con docentes especializados, que le acompañarán en todo el recorrido de su aprendizaje durante los 6 meses de programación.

Este **Experto Universitario en Experiencia de Usuario y Psicología para 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 y psicología del usuario
- 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

Estudia desde la comodidad de tu sofá y amplia tus horizontes profesionales con una titulación de Experto Universitario"

Aprende a identificar las emociones o necesidades del jugador en cada punto de diseño del producto. Conoce las teorías de Bartle, Ami Jo Kim y Marczewski"

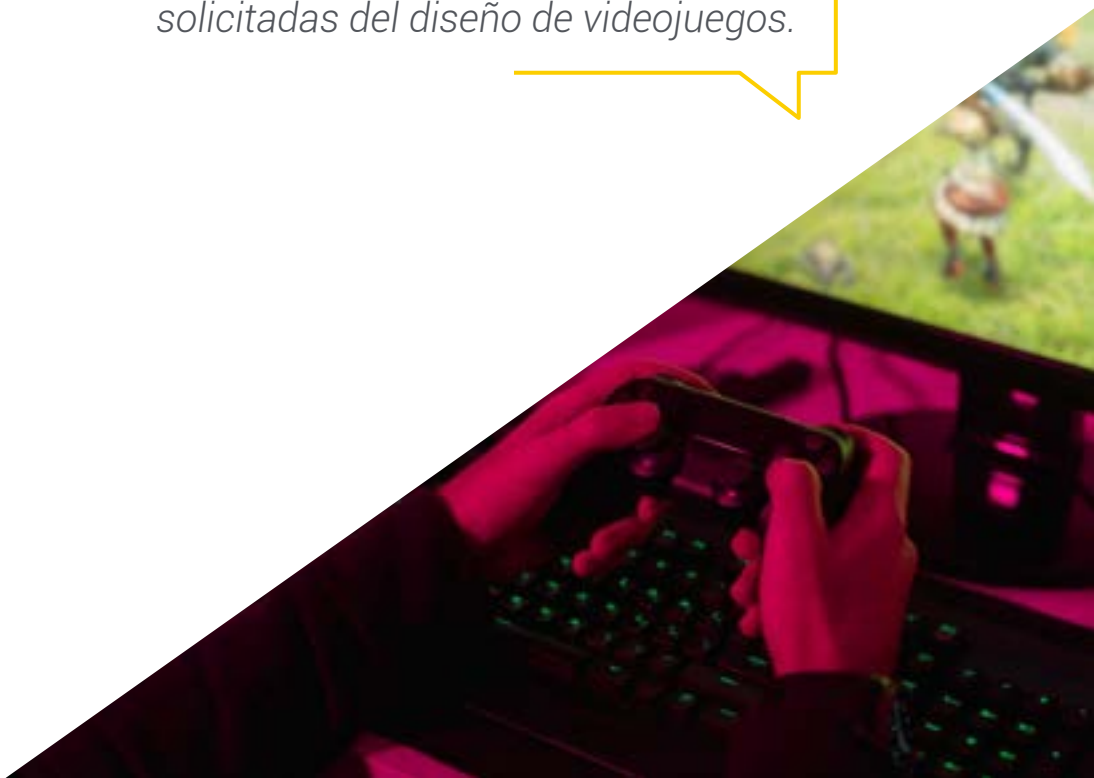
Si quieres diferenciarte como diseñador de videojuegos, estudia todo sobre la usabilidad, la psicología y el negocio.

La industria busca profesionales especializados. Hazte experto en pocos meses de una de las áreas más solicitadas del diseño de videojuegos.

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

Este Experto Universitario capacitará al profesional del diseño de videojuegos en la psicología del usuario, su comportamiento, sus motivaciones y necesidades. Todo ello, para crear productos gamificados que destaquen en el mercado. Instruyendo al alumno en la correcta utilización de las interfaces que brinden al jugador la información precisa, necesaria, clara y ordenada que lo mantengan conectado. Manejando así la teoría y las técnicas requeridas para desempeñarse eficazmente en su entorno laboral.





Lograr productos interactivos que conecten y que entiendan la necesidad de los jugadores es el reto. Inicia ahora"

Objetivos generales

- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- Estudiar la conducta de los jugadores y su nivel de satisfacción dentro de un producto diseñado
- 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

¿Te gustaría diseñar un videojuego tan exitoso como Fornite? Matricúlate en este Experto Universitario y aprende todo lo necesario para logarlo"





Objetivos específicos

Módulo 1. Experiencia de usuario para gamificación

- Identificar la mejor forma de incluir interfaz dentro de un producto según sus necesidades
- Desarrollar mapas de pantallas que describan el funcionamiento del producto para una buena comunicación con el equipo de desarrollo
- Aplicar las leyes relacionadas dentro de la experiencia del jugador en un producto
- Aplicar eficientemente los principios de interfaz en el desarrollo de un producto

Módulo 2. Psicología del jugador

- Analizar el comportamiento del jugador para la optimización del producto
- Descubrir los impulsores del comportamiento del usuario dentro del entorno interactivo
- Entender las necesidades y motivaciones de la psicología de un jugador para reformarlas dentro del diseño del juego gamificado
- Profundizar en los diversos tipos de jugadores según expertos

Módulo 3. Gamificación

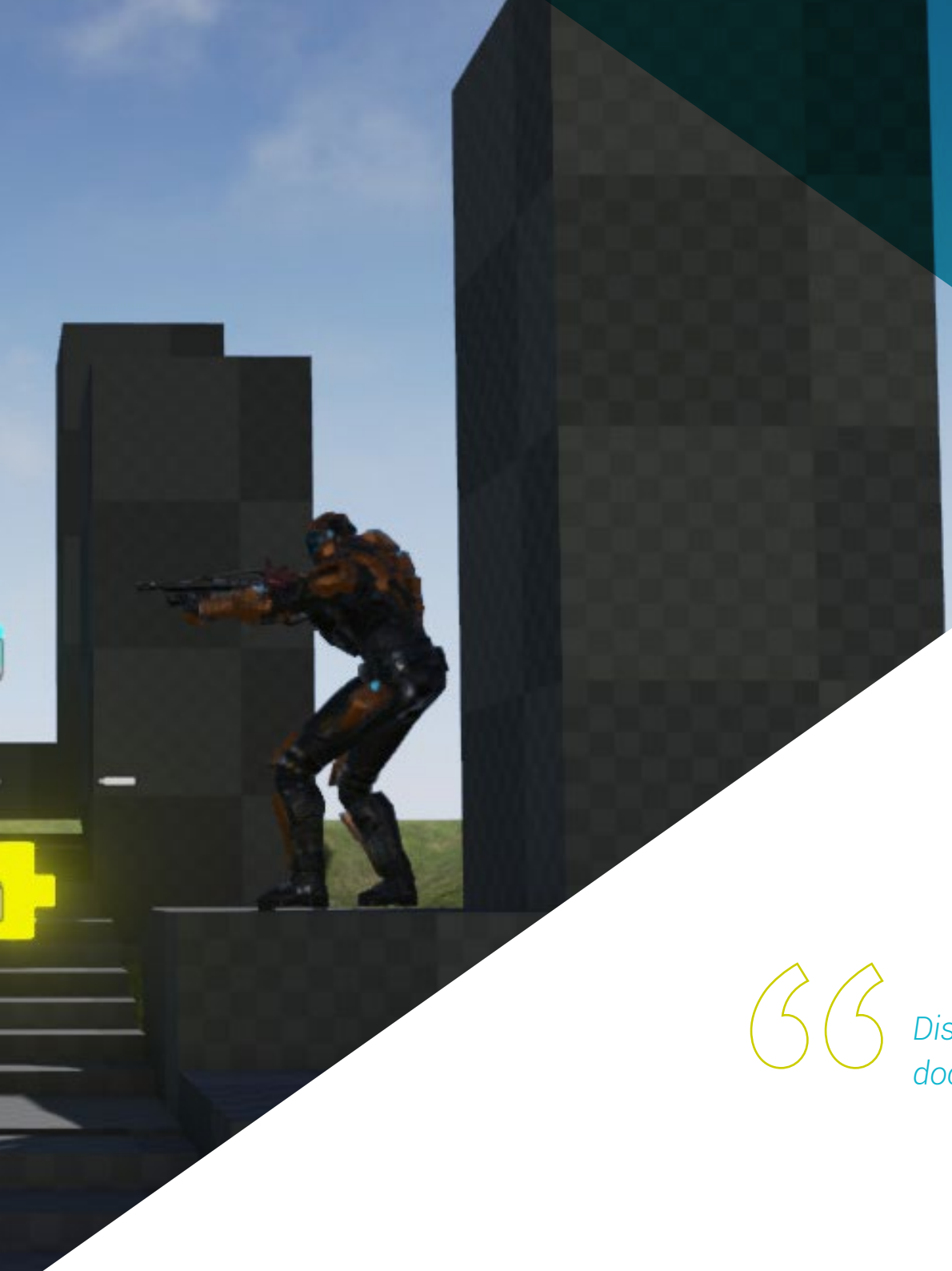
- Conocer en profundidad el lenguaje del desarrollo de juegos gamificados
- Analizar la evolución de la gamificación y sus competidores
- Resolver problemas dentro del desarrollo profesional de la gamificación
- Adquirir las competencias necesarias de un desarrollador profesional de juegos gamificados

03

Dirección del curso

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 del diseño de videojuegos gamificados. Poniendo a su disposición una titulación especializada en Experiencia del Usuario y Psicología para Gamificación, con un aval de calidad.





Disfruta de un contenido de calidad. Desarrollado por docentes expertos para un entorno de estudio 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)

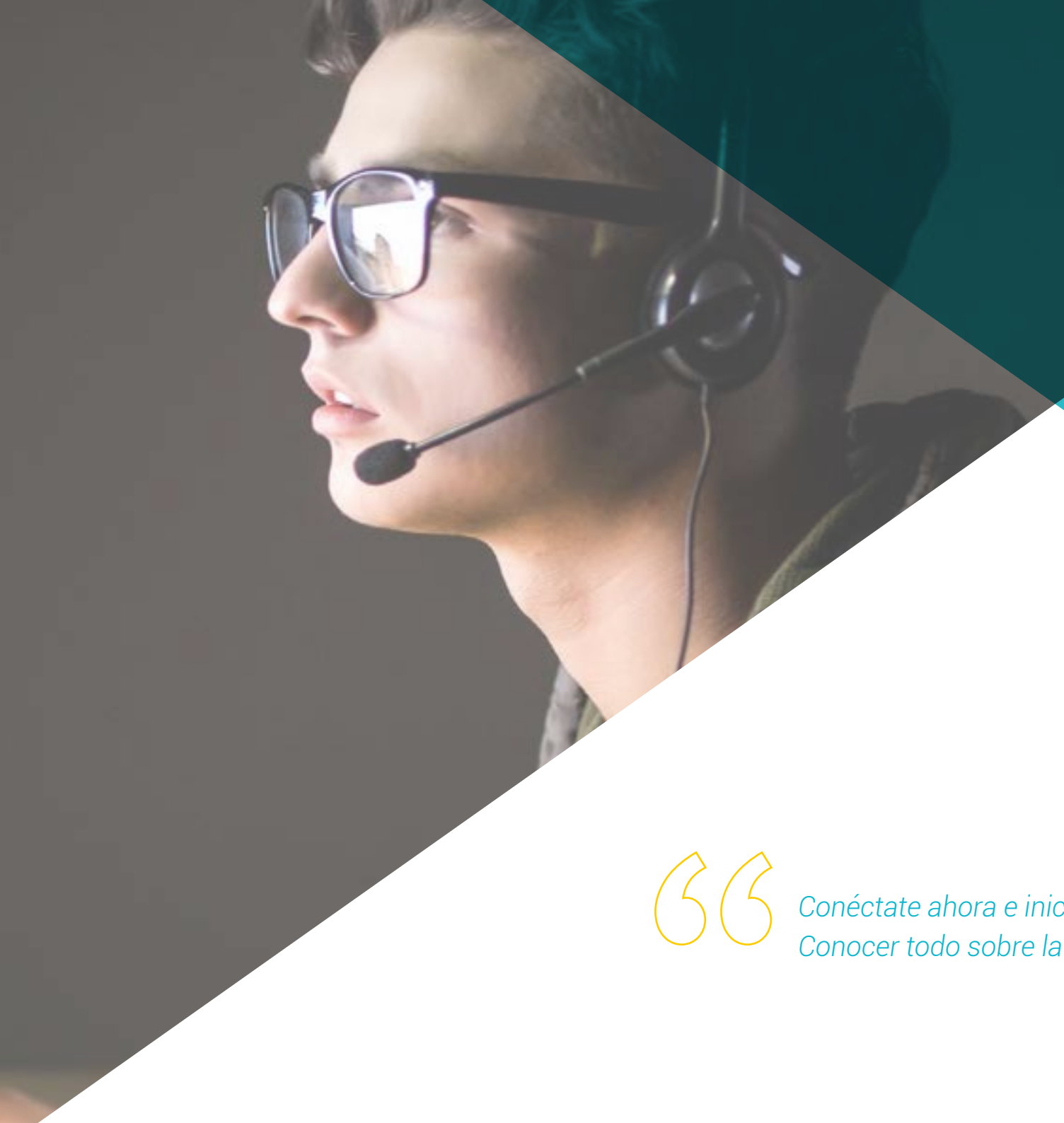

STEAM
PARTICLE
EFFECT
SMOKE
PARTICLE
EFFECT

04

Estructura y contenido

Haciendo uso de la metodología más innovadora, el equipo docente ha desarrollado un contenido especializado en Experiencia del Usuario y Psicología para Gamificación, distribuido en 3 módulos y 6 meses de estudio. Dando la oportunidad al alumno de capacitarse en un entorno totalmente en línea, desde la comodidad de su portátil o dispositivo favorito. A través de una plataforma segura y un campus virtual que hacen más ágil la experiencia de estudio.





Conéctate ahora e inicia el recorrido más emocionante. Conocer todo sobre la psicología de los jugadores"

Módulo 1. Experiencia de usuario para gamificación

1.1. Interfaz en videojuegos
- 1.1.1. Guía de diseño usable
- 1.1.2. UI: en la historia del juego
- 1.1.3. UI: en el mundo del juego

1.2. Flujo de pantallas
- 1.2.1. Aspecto estético
- 1.2.2. Aspecto funcional
- 1.2.3. Interacción

1.3. Visión perceptual
- 1.3.1. Consideraciones
- 1.3.2. Leyes de Gestalt
- 1.3.3. Combinación

1.4. Usabilidad: eficiencia y eficacia
- 1.4.1. Eficiencia
- 1.4.2. Eficacia
- 1.4.3. Satisfacción

1.5. Usabilidad: percepción e intuición
- 1.5.1. Percepción
- 1.5.2. Intuición
- 1.5.3. Retención

1.6. Jugabilidad
- 1.6.1. Intrínseca
- 1.6.2. Mecánica
- 1.6.3. Artística

1.7. Jugabilidad interactiva
- 1.7.1. Interactiva
- 1.7.2. Intrapersonal
- 1.7.3. Interpersonal

1.8. UI: consistencia
- 1.8.1. Consistencia
- 1.8.2. Facilidad de uso
- 1.8.3. Control de usuario

1.9. UI: posicionamiento
- 1.9.1. Posicionamiento
- 1.9.2. Organización visual
- 1.9.3. Balance y peso

1.10. UI: puntos de atención
- 1.10.1. Punto de atención
- 1.10.2. Movimiento del ojo
- 1.10.3. Colores

Módulo 2. Psicología del jugador

2.1. Sociología en videojuegos
- 2.1.1. Individuo
- 2.1.2. Comunidad
- 2.1.3. Sociedad

2.2. Psicología en videojuegos
- 2.2.1. Cognitiva
- 2.2.2. Afectiva
- 2.2.3. Comportamiento

2.3. Necesidades en el entretenimiento
- 2.3.1. Entretenimiento
- 2.3.2. Diversión
- 2.3.3. Motivación

2.4. Sentimientos
- 2.4.1. Deseo
- 2.4.2. Poder
- 2.4.3. Necesidad

2.5. Pirámide de Maslow
- 2.5.1. Supervivencia
- 2.5.2. Existencia
- 2.5.3. Evaluación

2.6. Diseño de comportamiento
- 2.6.1. Psicología conductivista
- 2.6.2. Condicionamiento clásico
- 2.6.3. Condicionamiento operante

2.7. Calendario de refuerzos
- 2.7.1. Instinto
- 2.7.2. Método
- 2.7.3. Intervalos

2.8. Mapa de recompensas
- 2.8.1. Recompensas
- 2.8.2. Pausas
- 2.8.3. Compensadores

2.9. Contrastes
- 2.9.1. Extinción
- 2.9.2. Nivelación
- 2.9.3. Evitación

2.10. Jugadores
- 2.10.1. Bartle
- 2.10.2. Ami Jo kim
- 2.10.3. Marczewski

Módulo 3. Gamificación

3.1. La Gamificación
- 3.1.1. Gamificación
- 3.1.2. Ludificación
- 3.1.3. Juegos

3.2. *Game learning and behaviour design*
- 3.2.1. *Game-based learning*
- 3.2.2. *Human focused design*
- 3.2.3. *Behavioural design*

3.3. E-learning y *playful learning*
- 3.3.1. E-learning
- 3.3.2. *Playful learning*
- 3.3.3. *Edutaiment*

3.4. Tipos de Gamificación
- 3.4.1. Juegos serios
- 3.4.2. Juegos de entretenimiento
- 3.4.3. Juegos transmedia

3.5. Contextos sociales de la gamificación
- 3.5.1. AED
- 3.5.2. DED
- 3.5.3. Obstáculos

3.6. Profesionalización de la Gamificación
- 3.6.1. Profesionales
- 3.6.2. Desconocimiento
- 3.6.3. Puentes

3.7. Problemas en gamificación
- 3.7.1. Tiempo
- 3.7.2. Dinero
- 3.7.3. Público objetivo

3.8. Tecnologías en gamificación
- 3.8.1. Tecnología
- 3.8.2. PBL
- 3.8.3. Rechazo

3.9. Videojuegos, juegos y narrativa
- 3.9.1. Videojuegos
- 3.9.2. Juegos de mesa
- 3.9.3. Narrativa

3.10. Usabilidad, psicología y negocio
- 3.10.1. Usabilidad
- 3.10.2. Psicología
- 3.10.3. Negocio

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.

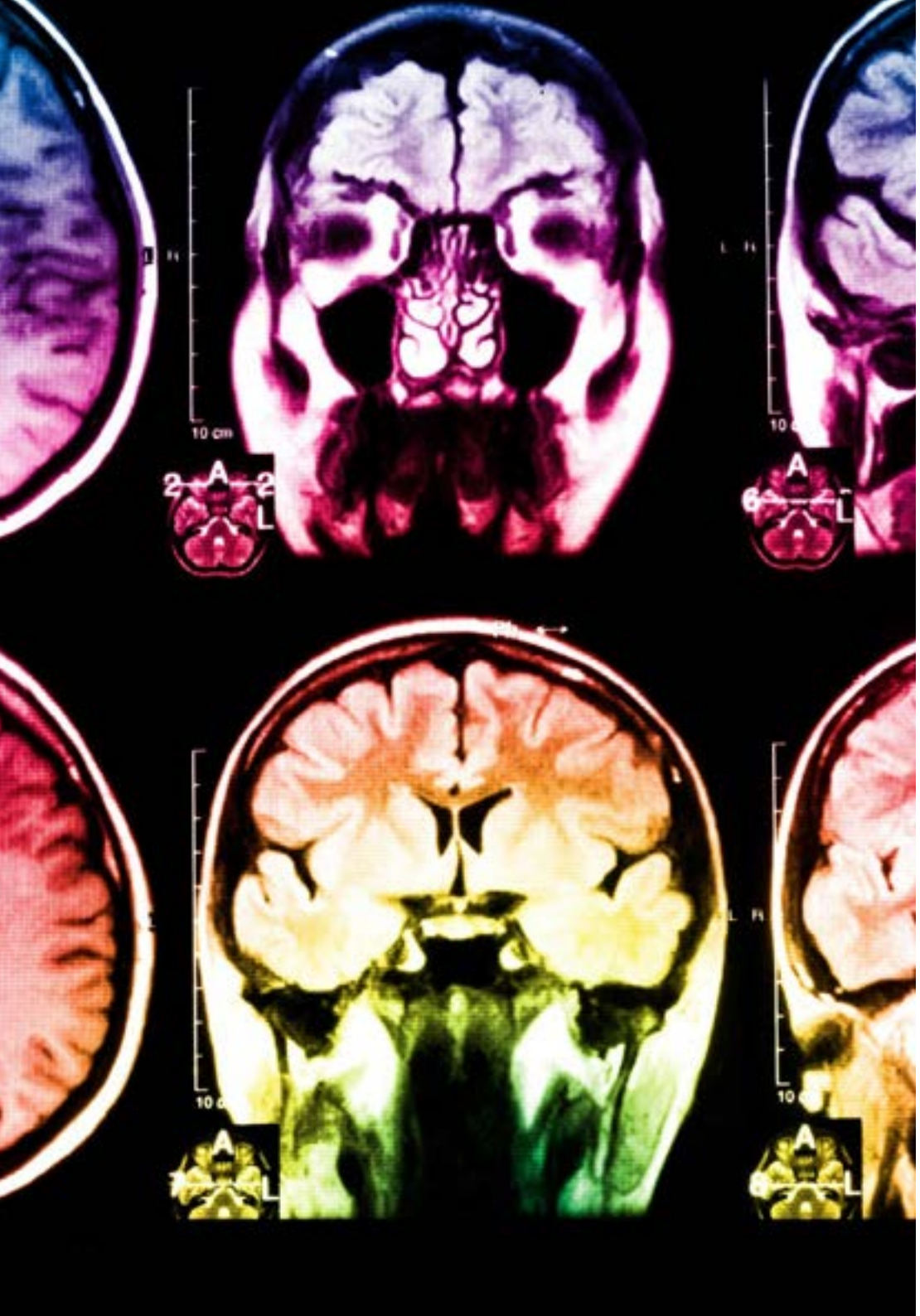
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

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.

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

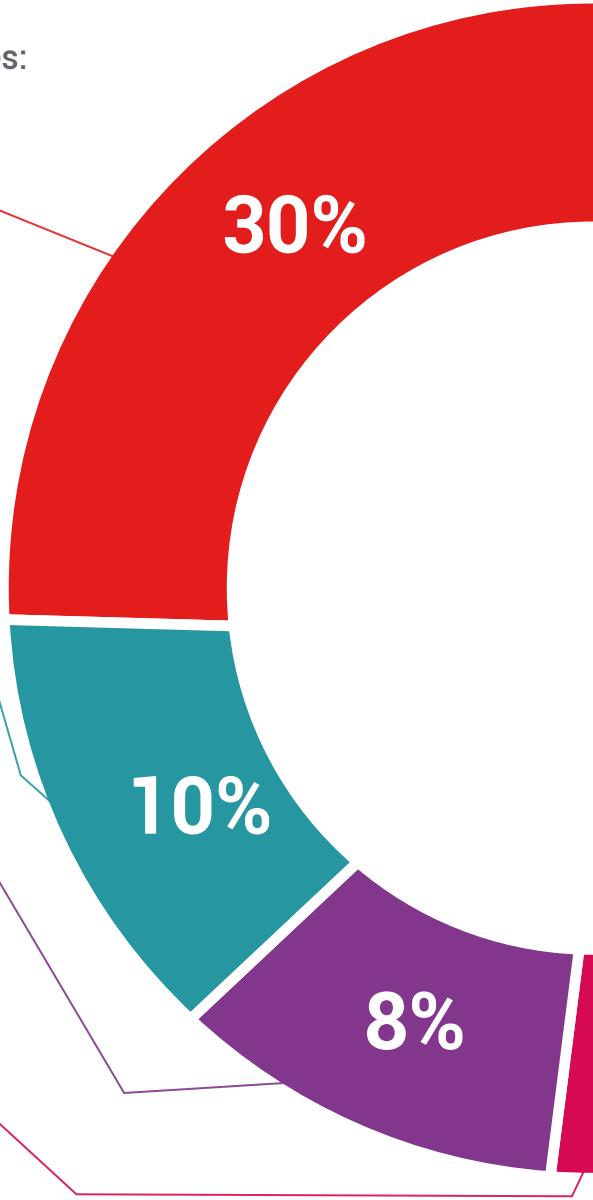
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

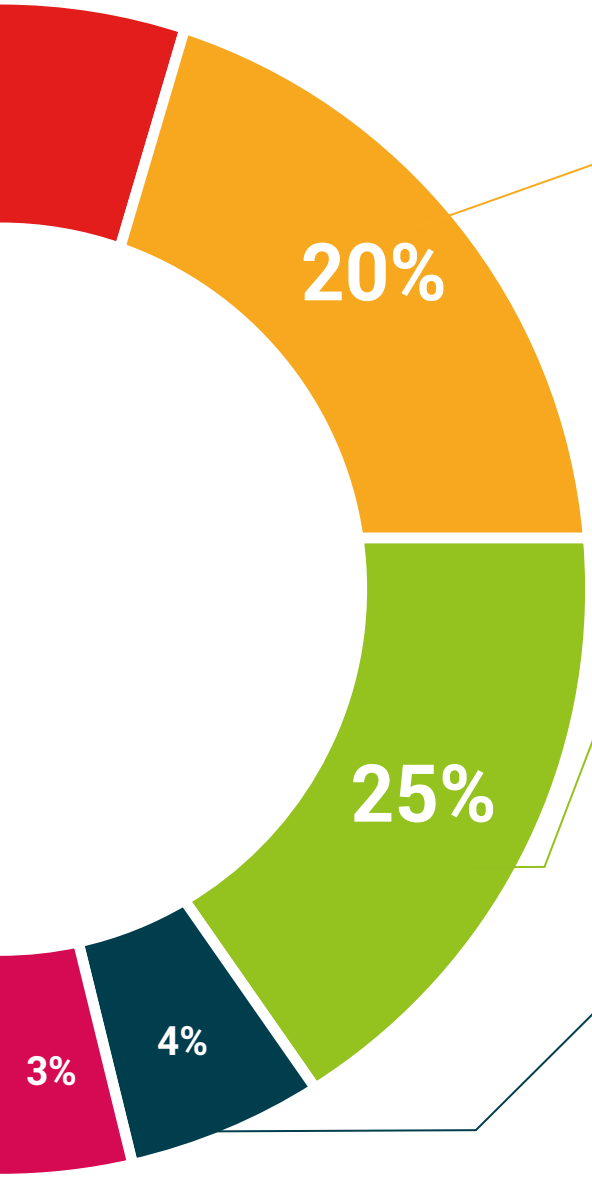
Prácticas de habilidades y competencias

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.





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 Experiencia de Usuario y Psicología para 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 Experiencia de Usuario y Psicología para 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.**

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 carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación**

Nº Horas Oficiales: **450**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

D. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Experiencia de Usuario y Psicología para 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.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación



tech universidad tecnológica