Diplomado
Gamificación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Gamificación

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/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

Para hacer más atractivos los videojuegos o el entretenimiento digital para los usuarios, entre todo el acceso a la información que hay en la actualidad, es necesario conocer todo y más sobre Gamificación. Este programa llevará al alumno a entender en profundidad el lenguaje usado dentro del desarrollo de juegos gamificados. Analizando en qué punto se encuentra la evolución de la gamificación y sus competidores. Mediante la metodología más innovadora de estudio 100% online, y desde un entorno completamente seguro, alcanzando la titulación en 6 semanas de estudio.





TECH te brinda un entorno seguro de estudio, para titularte con facilidad y conectarte desde donde quieras. Matricúlate ahora en el Diplomado en Gamificación"

En este Diplomado en Gamificación, el alumno entenderá el contexto social, las tecnologías aplicadas, la usabilidad, la psicología y el negocio. Lo que le brindará las herramientas para poder desarrollar su carrera por su conocimiento del contexto actual tanto de la gamificación como de los videojuegos.

Cabe destacar, que equipo de docentes expertos en *game designer* expondrá al profesional sus experiencias más destacables, ahondando en los problemas que arrastra la gamificación para que entienda cómo superarlos por encima de otros y sin miedo al fracaso.

Dentro de la creación del videojuego gamificado, el profesional aprenderá la importancia de la narrativa y cómo aplicarla de manera eficiente para alcanzar los objetivos específicos del producto diseñado. Relacionando siempre con los juegos de mesa como punto de origen de la gamificación. Estudiando los distintos tipos de juegos como: Juegos Serios, Juegos de entretenimiento y Juegos transmedia.

En tan solo 6 semanas el alumno adquirirá todos estos conocimientos de manera *online*, dándole la flexibilidad al alumno de adaptar el material de estudio a sus propios horarios y obligaciones. Sin necesidad de asistir a una clase física ni de ajustarse a unos horarios predeterminados, el alumno tiene la libertad de descargarse todo el material didáctico y estudiarlo como mejor le convenga. Además, todo ese material se encuentra disponible desde cualquier dispositivo móvil o fijo con conexión a internet.

Este **Diplomado 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 en Gamificación y desarrollo de videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en la importancia del apartado visual en los videojuegos
- 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

Mirar al futuro es saber que para trabajar en la industria de los videojuegos hay que estar actualizado. Capacítate ahora con expertos y de forma online”

Para destacar en una industria tan amplia y competitiva, debes estar preparado. TECH te brinda justo lo que necesitas y con la comodidad que deseas"

Entenderás desde cómo crear un videojuego gamificado hasta cómo hacerlo negocio.

Amplía tu Curriculum y hazlo más interesante con esta especialización en Gamificación 100% online.

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

Debido a la importancia que cobra la tecnología en la actualidad, este programa se plantea como objetivo principal, preparar profesionales altamente capacitados y con cualidades diferenciadoras dentro de la industria digital. Especializándoles en la creación de videojuegos gamificados, entendiendo el contexto actual de la propia gamificación y del sector del entretenimiento digital. Para ello se profundizará en la resolución de los problemas que arrastra la gamificación y a cómo superarlos con éxito.





Superarás sin miedo al fracaso los problemas en el desarrollo de videojuegos gamificados. Con este programa obtendrás las herramientas necesarias"

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





Objetivos específicos

- 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

Tu visión como profesional en el mundo de los videojuegos será totalmente distinta después de esta capacitación"

03

Dirección del curso

El equipo docente responsable de este Diplomado en Gamificación, está conformado por especialistas en el área del diseño de productos interactivos, producción y *Game Designer*. Quienes con sus experiencias podrán transmitir los mejores conocimientos al alumno. Además, han recopilado la mejor información sobre este tema para formar profesionales altamente capacitados y resolutivos.





Expertos compartirán sus mejores experiencias y conocimientos compilados en este Diplomado. Matricúlate ahora"

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

Desde entender los conceptos básicos de la Gamificación y los juegos de mesa originarios, pasando por el entretenimiento educativo, el *E-learning y el Edutaiment*. Tanto el conocer los diferentes tipos de gamificación, el contexto social y los problemas que supone para encontrar soluciones profesionales. Hasta el saber cuáles son las tecnologías empleadas; así como analizar la usabilidad, psicología y negocio. Es parte de lo que el alumno podrá encontrar en este Diplomado que le permitirá expandir sus posibilidades dentro del ámbito de desarrollo de videojuegos en tan solo 6 semanas.





Dispondrás de un temario completo y profesional que te ayudará a impulsar tu carrera en Gamificación”

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

Destaca en tu carrera dentro de la industria de los videojuegos. Titúlate con el Diplomado en Gamificación en tan solo 6 semanas"

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.

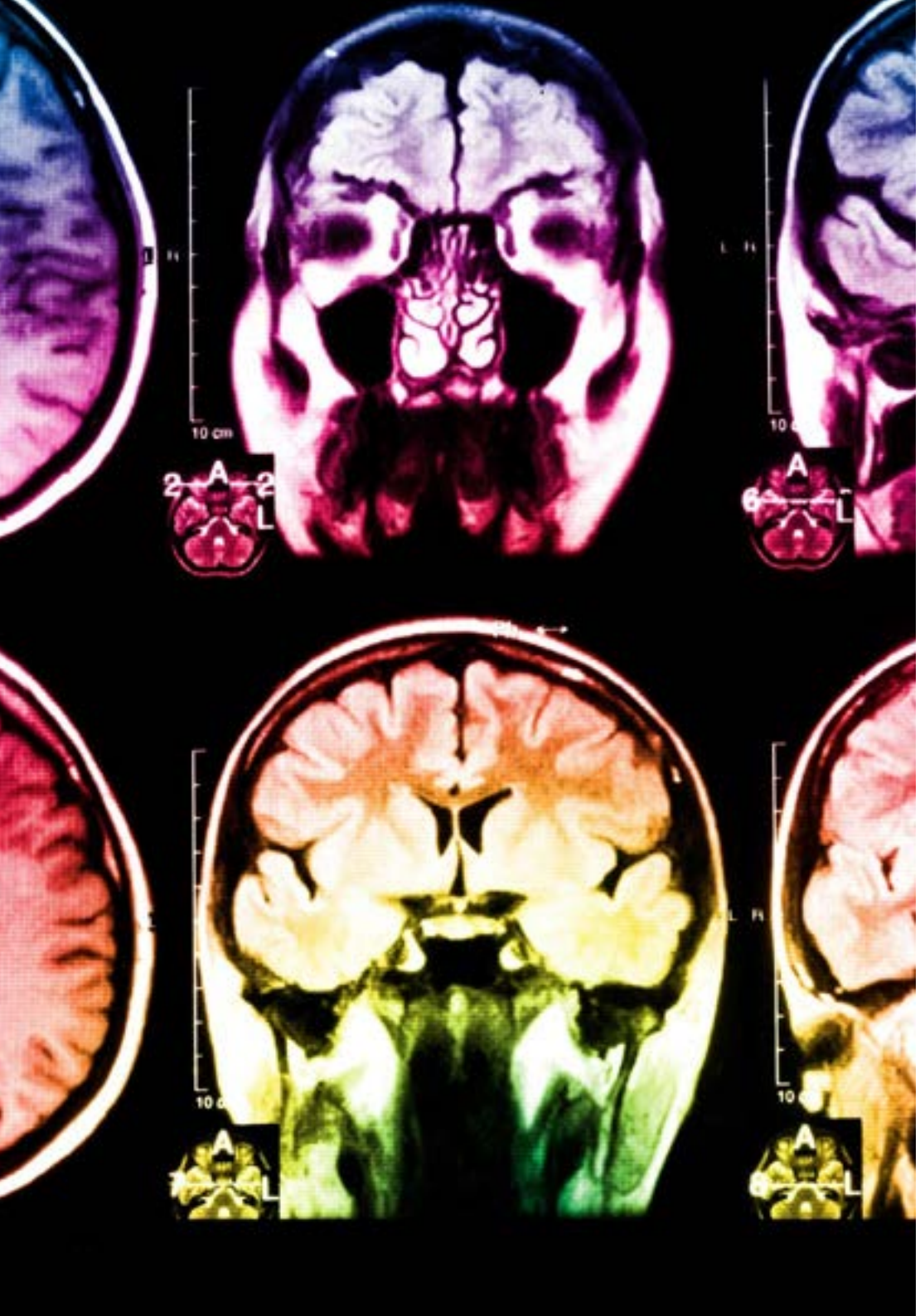
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

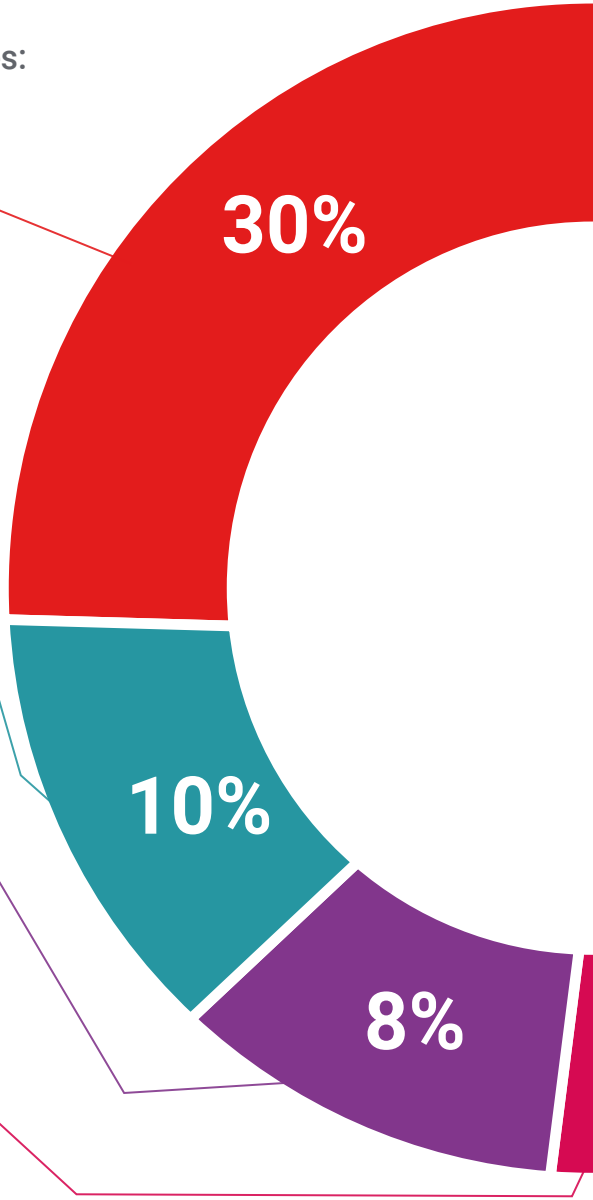
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

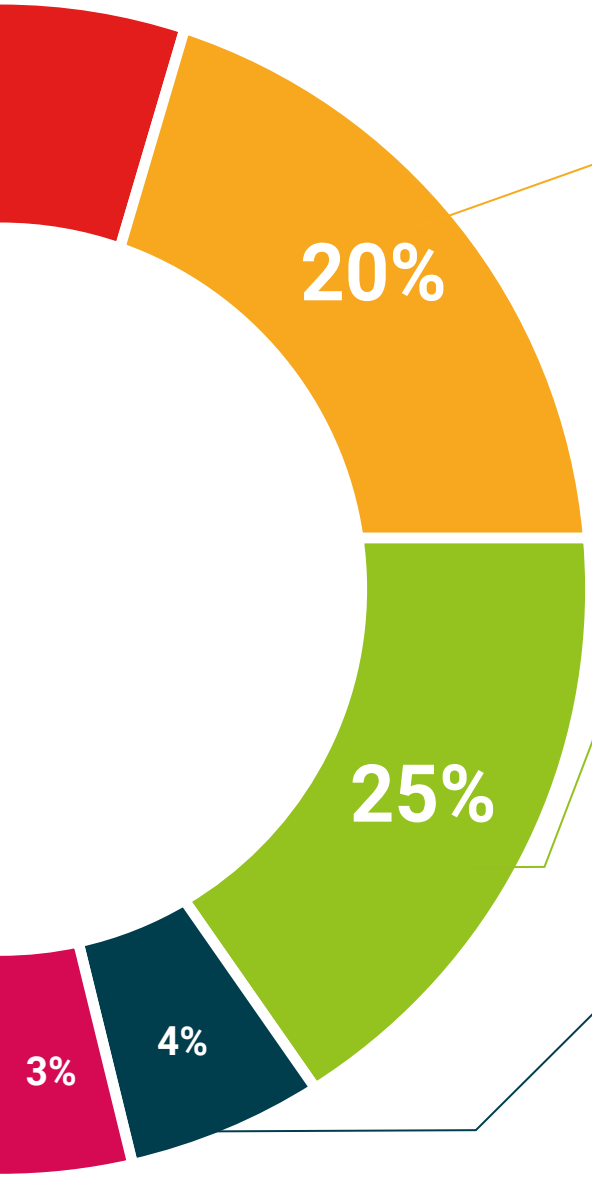
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Gamificación**

Nº Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Gamificación

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

Diplomado

Gamificación

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado
Gamificación



tech universidad tecnológica