Diplomado

Gamificación Aplicada



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Gamificación Aplicada

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

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

Fidelizar y motivar a su público, en este caso a los *gamers*, es el objetivo de todo profesional que desarrolle un videojuego. El estudio de la Gamificación Aplicada permite obtener esos resultados con el desarrollo de técnicas y procedimientos específicos, incluso implementado en la actualidad en entornos educativos y profesionales para lograr mayor éxito y productividad. En este programa el alumno dominará lo necesario para cumplir ese propósito y alcanzar el éxito profesional gracias a un trabajo especializado y aplicando lo aprendido en 6 semanas mediante la metodología más vanguardista en un entorno de estudio 100% online.





Podrás rentabilizar tus proyectos con el manejo de las técnicas más innovadoras en el desarrollo de videojuegos gamificados”

En este Diplomado en Gamificación Aplicada, el alumno conocerá de forma detallada los conceptos más relevantes que intervienen en el proceso de gamificación de un videojuego. Desde los objetivos, evaluaciones y desarrollo de prácticas; la verdadera motivación de los jugadores. Explorando además en la competencia y los fallos comúnmente presentados.

Un programa que se adentra al conocimiento del programa *Maple* para lograr la evaluación, el aprendizaje, la persuasión y concienciación dentro de la narrativa y programación del videojuego. Brindándole así las herramientas necesarias para poder desarrollar su carrera por el amplio conocimiento del contexto actual tanto de la gamificación como de los videojuegos.

Siempre contando con el acompañamiento del equipo de docentes expertos en *game designer* y diseño de productos interactivos, el cual expondrá al profesional sus experiencias más destacables, aportando la seguridad que el alumno necesita para ampliar sus horizontes dentro del proceso creativo y buscando además la rentabilidad de su trabajo.

Esta titulación será posible en pocas semanas y con la modalidad de estudio 100% *online,* dándole la flexibilidad al alumno de adaptar el calendario de estudio a sus propios horarios y responsabilidades. Ya que todo ese material se encuentra disponible desde cualquier dispositivo móvil o fijo con conexión a internet. Con la posibilidad de descargar todo el material didáctico y consultarlo cuando lo requiera.

Este **Diplomado en Gamificación Aplicada** 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 en 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

Eres de los que saben hacia dónde va su futuro, por eso entiendes que la capacitación es la clave del éxito profesional. Matricúlate ahora en este Diplomado en Gamificación Aplicada y supera el reto”

No te preocupes por nada, aquí estudiarás 100% online y con la facilidad de conectarte desde cualquier dispositivo. Además, puedes descargar el contenido que necesites desde el campus virtual de TECH"

Supera los retos que se te presenten en el desarrollo de videojuegos y productos gamificados gracias a las habilidades que desarrollarás con este Diplomado.

Sabrás aplicar de forma eficiente el Product Placement y el Advergaming para rentabilizar tus proyectos.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Dentro de la rama del desarrollo de los videojuegos existe un tema fundamental y es la Gamificación Aplicada, que analiza la motivación intrínseca y extrínseca, así como los fallos y competencias. Debido a la importancia que cobra este aspecto en el desarrollo de proyectos verdaderamente exitosos, se ha creado este Diplomado con el objetivo principal de profesionalizar las bases de la gamificación en los videojuegos y el profesional adquiera las capacidades necesarias para apuntalarse como un referente dentro de los diseñadores más eficientes de productos gamificados especialmente de carácter entretenimiento digital.





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
- Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar





Objetivos específicos

- 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

Entenderás el contexto actual de la Gamificación Aplicada en Videojuegos y serás capaz de enfrentar las dificultades del proceso gracias a este Diplomado"

03

Dirección del curso

El equipo docente responsable de este Diplomado en Gamificación Aplicada, 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.





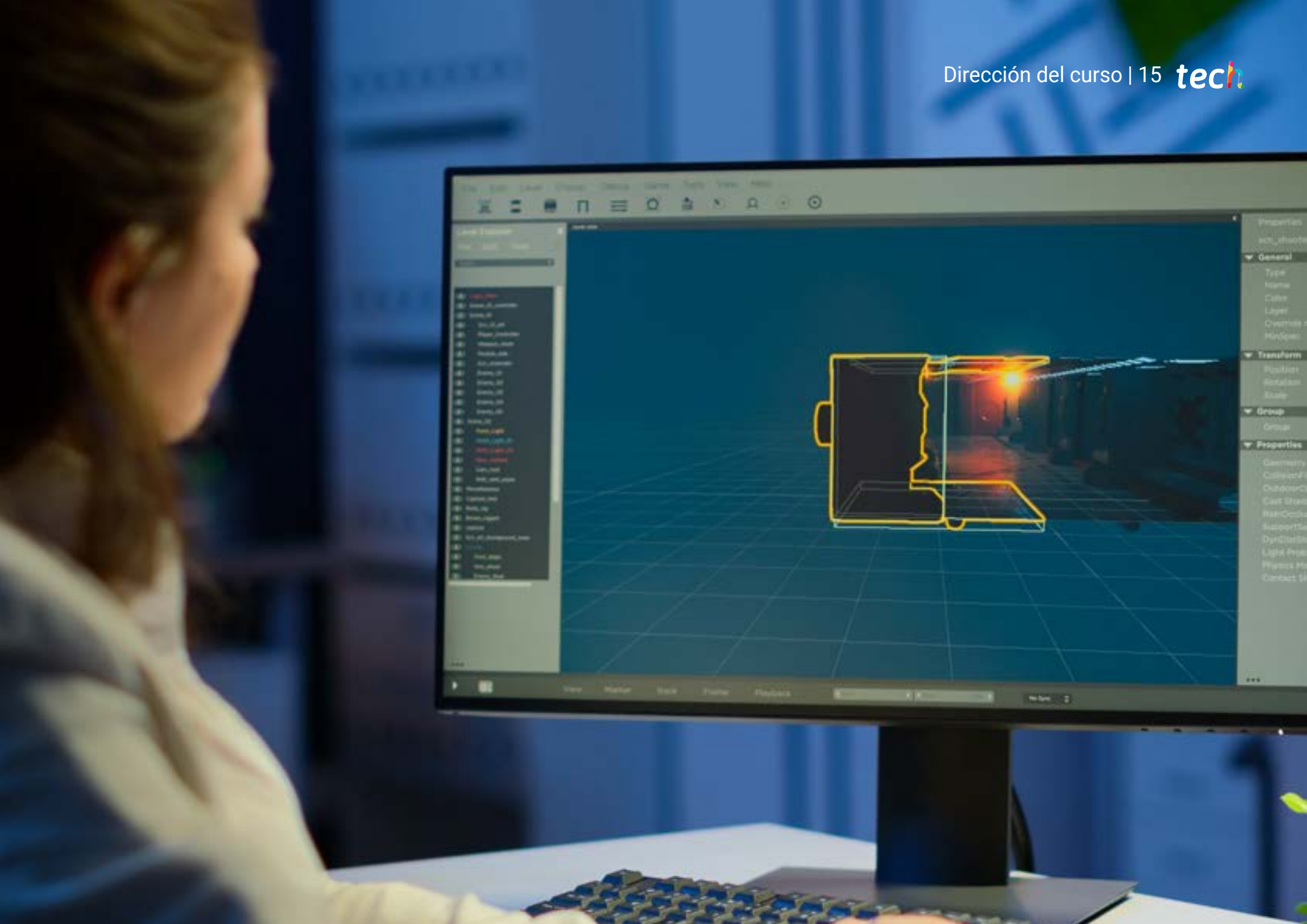
Para aprender hay que rodearse de los que realmente saben del tema. TECH elige para cada programa a los profesionales más especializados"

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 el aprendizaje de todos los aspectos relevantes en torno a la Gamificación Aplicada, el claustro docente que TECH ha seleccionado para este Diplomado, ha estructurado el tema destacando las vertientes de cada uno de los conceptos principales a entender sobre esta disciplina. Profundizando desde los objetivos de la Gamificación en Videojuegos, las diversas motivaciones, la identidad, los fallos y las competencias hasta adentrarse en el programa Mapple. Aspectos que se pueden ver en su amplio contexto dentro del temario de este programa 100% online y con la posibilidad de titularse en 6 semanas.





Contarás con un contenido especializado seleccionado por expertos, que te brindará los conocimientos que necesitas para impulsar tu carrera en la industria de los videojuegos”

Módulo 1. Gamificación aplicada a videojuegos

1.1. Gamificación en videojuegos
- 1.1.1. Objetivos
- 1.1.2. Evaluaciones
- 1.1.3. Prácticas

1.2. Motivación en videojuegos
- 1.2.1. Intrínseca
- 1.2.2. Extrínseca
- 1.2.3. Contraposición

1.3. Fomento de la gamificación
- 1.3.1. Identidad
- 1.3.2. Independencia
- 1.3.3. Comunidad

1.4. Fallos y competencias
- 1.4.1. Fallos
- 1.4.2. Competencias
- 1.4.3. Exploración

1.5. *Mapple:* motivación
- 1.5.1. Compañía
- 1.5.2. Poder
- 1.5.3. Colaboración

1.6. *Mapple:* concienciación
- 1.6.1. Ética y moral
- 1.6.2. Salud física y mental
- 1.6.3. *Newsgames*





1.7. *Mapple:* realidad
- 1.7.1. Competencias
- 1.7.2. Psicología
- 1.7.3. Dificultades

1.8. *Mapple:* persuasión
- 1.8.1. *Product placement*
- 1.8.2. *Advergaming*
- 1.8.3. Ideologías y estereotipos

1.9. *Mapple:* aprendizaje
- 1.9.1. Cotidianeidad
- 1.9.2. Entorno empresarial
- 1.9.3. Habilidades blandas

1.10. *Mapple:* evaluación
- 1.10.1. Tratamientos
- 1.10.2. Educación
- 1.10.3. Beneficio propio

Perfílate como un profesional de la Gamificación Aplicada y destaca en tu carrera dentro de la industria de los videojuegos. Titúlate de forma 100% online y 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.

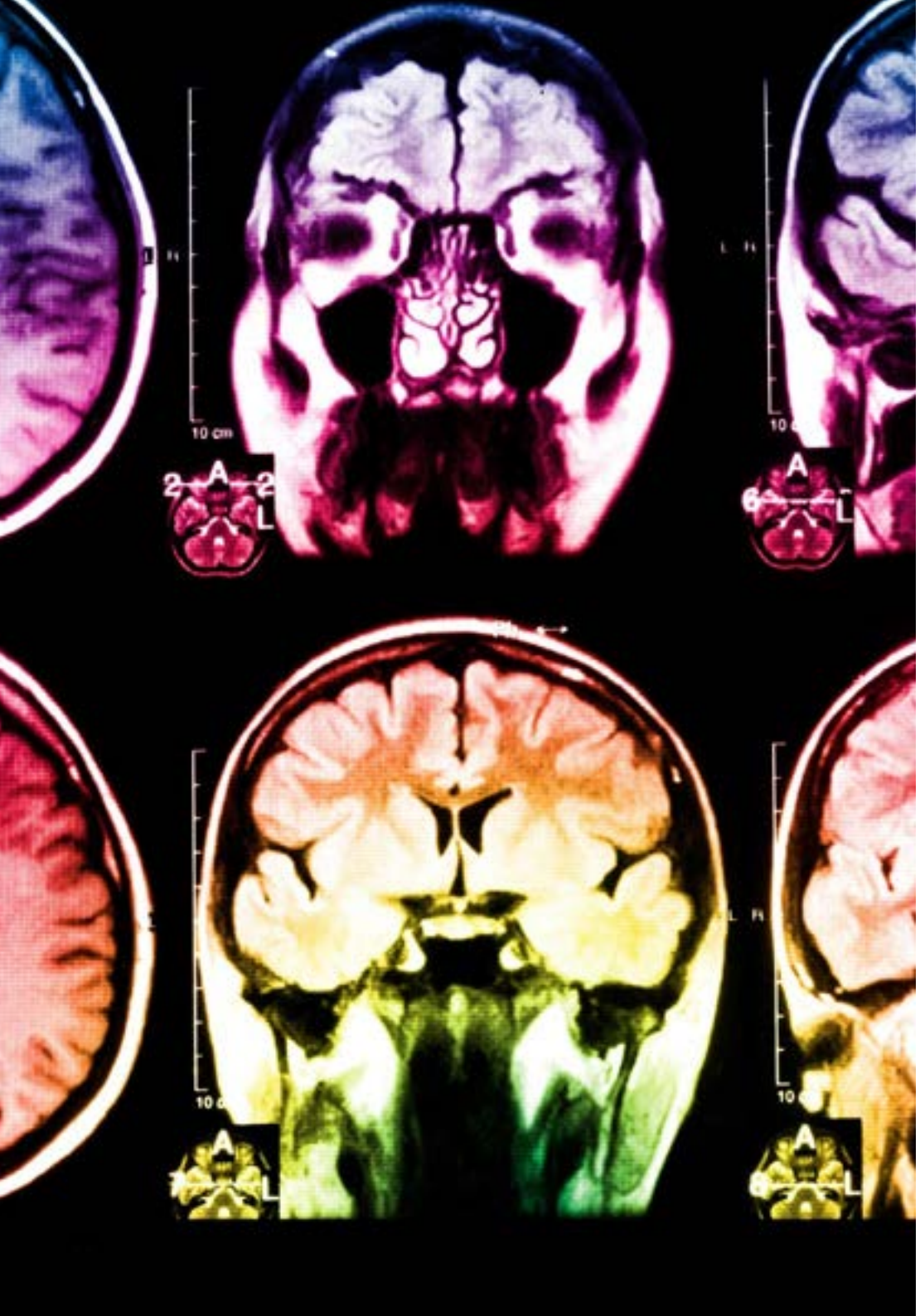
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

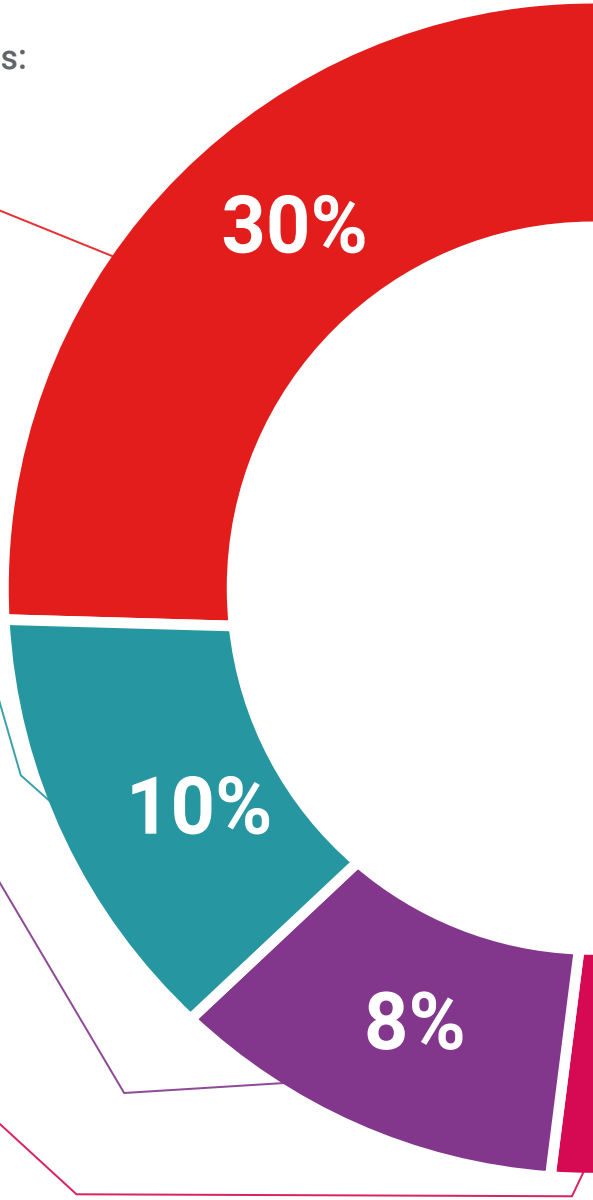
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

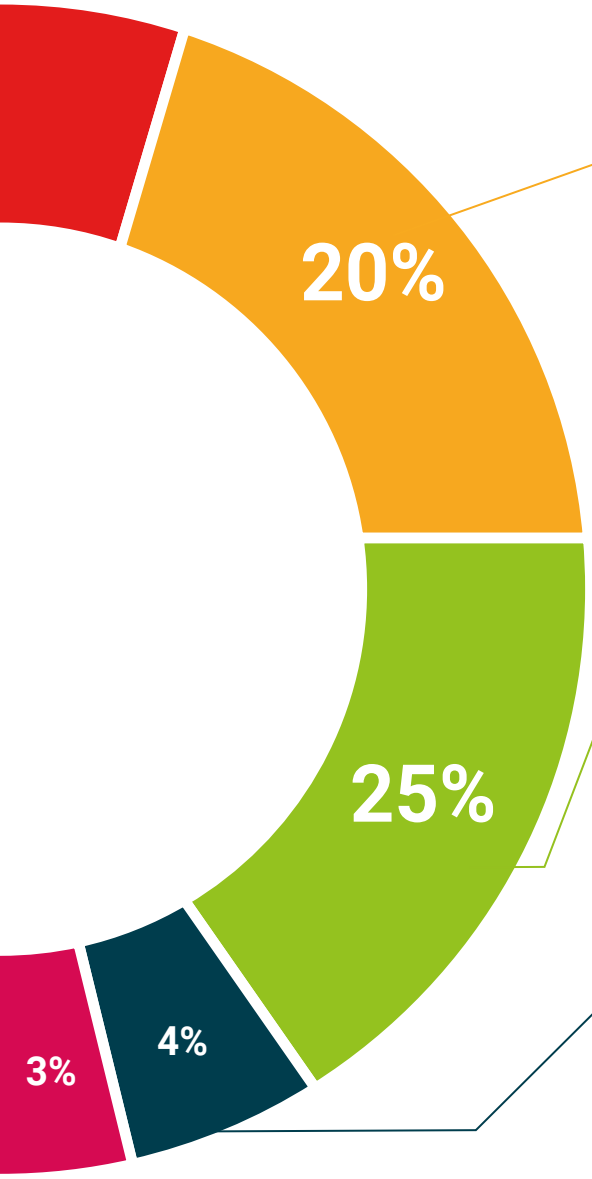
Prácticas de habilidades y competencias

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 Aplicada 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 Aplicada** 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 Aplicada**

N.º 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 Aplicada

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 Aplicada

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado
Gamificación Aplicada



tech universidad tecnológica