Diplomado
Psicología del Jugador



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Psicología del Jugador

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

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

Entender la conducta de los jugadores de videojuegos o gamers, es fundamental a la hora de desarrollar un videojuego exitoso. Saber con exactitud cuales son las motivaciones, gustos, deseos y tendencias en el comportamiento de los usuarios conlleva un profundo estudio y puede llevar a equivocaciones si no se manejan los fundamentos y conocimientos acertados. Con este programa el profesional relacionado a este sector podrá entender plenamente los conceptos y teorías de la Psicología del Jugador, con un contenido seleccionado de forma exhaustiva por expertos que le permitirán titularse en pocas semanas y en modalidad 100% online.





Al conocer las necesidades de entretenimiento del jugador, ejecutarás las estrategias correctas para desarrollar videojuegos exitosos"

Conocemos por Psicología a la profesión, disciplina académica o ciencia que estudia la conducta y los procesos mentales de los individuos y de grupos humanos en distintas situaciones, analizando la experiencia humana en su plenitud con fines tanto de investigación como docentes y laborales, entre otros. En el caso del presente programa se trata de estudiar de forma precisa la conducta del jugador de videojuegos para aportar el valor necesario al desarrollo y estrategias a implementar dentro del proyecto para que cumpla con los objetivos deseados.

Este programa ha subdividido el tema general en otros más específicos para conocer en detalle desde la sociología, la psicología de los videojuegos como tal, las necesidades en el entretenimiento y sentimientos. Además, se tomarán en cuenta teorías como la Pirámide de Maslow, calendario de refuerzos, el mapa de recompensas entre otros aspectos fundamentales para entender la Psicología del Jugador.

Se entiende que actualmente los videojuegos no son solo para niños, según estadísticas oficiales, de entre los mayores de 16 años, las personas entre 35 y 44 años son las que más videojuegos consumen. Si se trata del género, resalta que las mujeres conforman el 41% del total de jugadores, con lo cual, queda mucho por analizar y considerar a la hora de diseñar un videojuego para que sea realmente exitoso.

El egresado de este programa, podrá diferenciarse con otros profesionales 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. Para su comodidad todo el programa está diseñado para el estudio completamente online y podrá titularse en 6 semanas.

La metodología de TECH Universidad Tecnológica, permite al estudiante organizar su calendario y compartir las actividades profesionales con las personales. Capacitarse es la mejor opción para todo aquel que desee abrirse nuevas oportunidades y alcanzar el éxito. Por ello ha sido seleccionado el mejor contenido por expertos con experiencia en desarrollo de productos interactivos y game designer, quienes estarán presentes a través de la plataforma de estudio.

Este **Diplomado en Psicología del Jugador** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en 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

Conocerás la tipología del jugador según las teorías de Bartle, Ami Jo Kim o Marczewski"

Diferénciate de otros profesionales sabiendo identificar las emociones o necesidades del jugador en cada punto de diseño del producto"

Aprende en detalle de qué forma el jugador interactúa con el juego para sacar el máximo partido a la experiencia y producto.

Andar en el camino de la profesionalización es mucho más fácil con la metodología de TECH. Estudia 100% online y con contenido en diversos formatos seleccionado por expertos.

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 video interactivo realizado por reconocidos expertos.

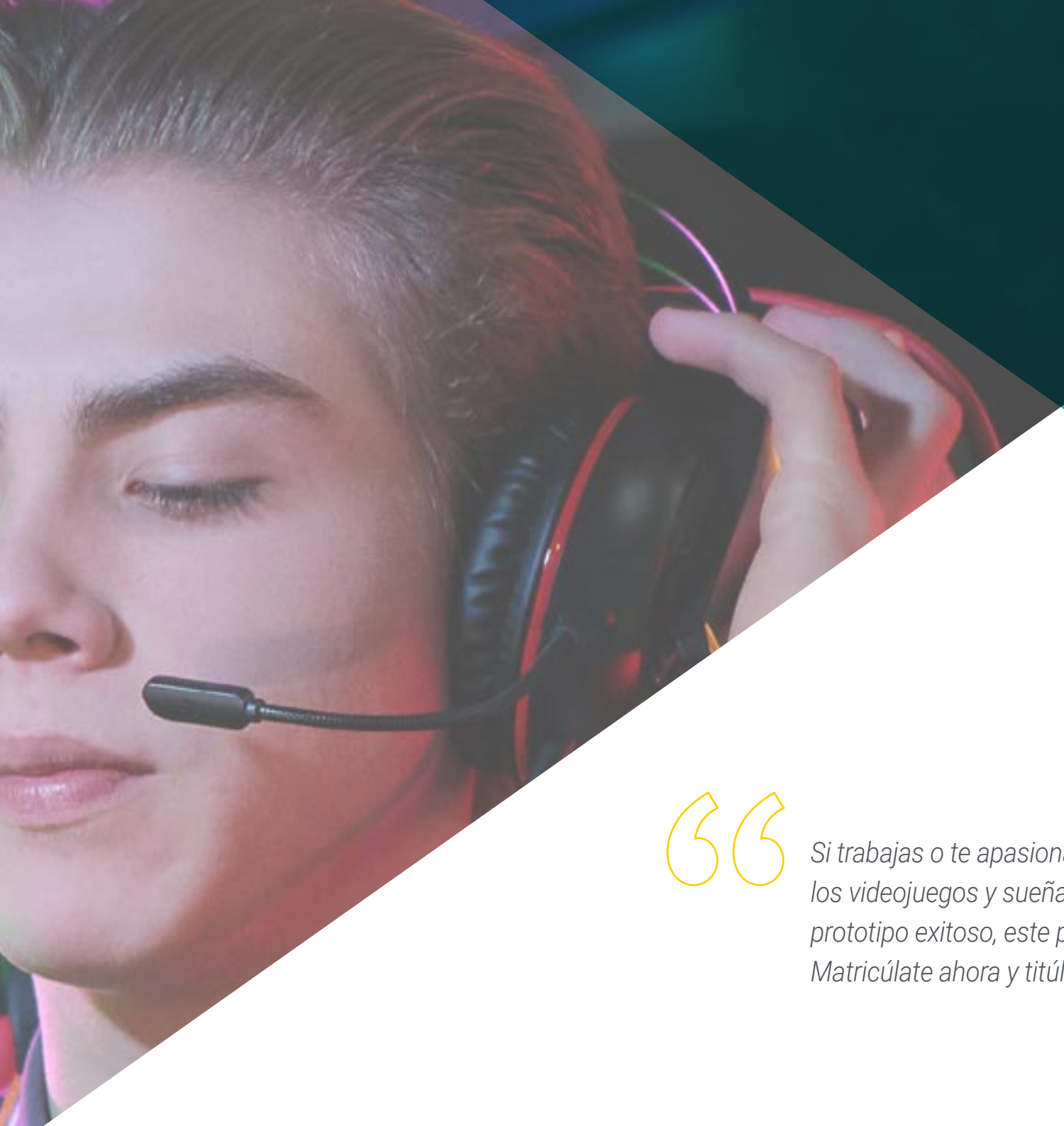


02

Objetivos

Gracias a este Curso Universitario en Psicología del Jugador el profesional podrá hacer destacar su perfil dentro de la industria del entretenimiento digital, ya que dominará todos los conceptos y teorías necesarios para desarrollar videojuegos de éxito según la tipología, conductas, motivaciones, emociones, entornos o necesidades de los individuos. Siendo éste el objetivo principal del presente programa.





Si trabajas o te apasiona el desarrollo de los videojuegos y sueñas con realizar un prototipo exitoso, este programa es para ti. Matricúlate ahora y titúlate en 6 semanas"

Objetivos generales

- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- Estudiar la conducta de los jugadores y su nivel de satisfacción dentro de un producto diseñado
- Implementar los conocimientos de la Psicología del Jugador para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- Analizar todas las variables en la Psicología del Jugador dentro de la industria de videojuegos
- Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- Potenciar los conocimientos para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar





Objetivos específicos

- 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

Conocerás todas las motivaciones y necesidades de la Psicología de un Jugador para reformarlas dentro del diseño del juego gamificado"

03

Dirección del curso

Para el desarrollo de este Diplomado en Psicología del Jugador TECH ha elegido a profesionales en activo, especializados en diseño de productos interactivos, producción y Game Designer. Quienes están capacitados, con los conocimientos pedagógicos necesarios para ofrecer al alumno una experiencia de aprendizaje efectiva, desde un entorno totalmente online y contenidos ajustados a diversos formatos interactivos. Acompañando al estudiante durante todo el proceso desde diferentes medios disponibles en la plataforma educativa.





Profesionales expertos en diseño de productos interactivos te ayudarán a potenciar tus habilidades”

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 este programa el contenido ha sido desarrollado de manera que el alumno entienda desde las teorías y las prácticas todo lo relacionado con la Psicología del Jugador. Entendiendo las conductas, motivaciones, necesidades y tendencias. Aprendiendo en detalle de qué forma el jugador interactúa con el juego para sacar el máximo partido a la experiencia y producto. Por lo que el diseño del programa permite ir avanzando hacia ese objetivo, con el acompañamiento de los expertos docentes que diseñaron un contenido en distintos formatos, ajustados a la metodología relearning implementada por TECH.





Conéctate a una nueva experiencia. Estudia 100% online y de la mano de docentes especializados en desarrollo de videojuegos”

Módulo 1. Psicología del Jugador

1.1. Sociología en videojuegos
- 1.1.1. Individuo
- 1.1.2. Comunidad
- 1.1.3. Sociedad

1.2. Psicología en videojuegos
- 1.2.1. Cognitiva
- 1.2.2. Afectiva
- 1.2.3. Comportamiento

1.3. Necesidades en el entretenimiento
- 1.3.1. Entretenimiento
- 1.3.2. Diversión
- 1.3.3. Motivación

1.4. Sentimientos
- 1.4.1. Deseo
- 1.4.2. Poder
- 1.4.3. Necesidad

1.5. Pirámide de Maslow
- 1.5.1. Supervivencia
- 1.5.2. Existencia
- 1.5.3. Evaluación

1.6. Diseño de comportamiento
- 1.6.1. Psicología conductivista
- 1.6.2. Condicionamiento clásico
- 1.6.3. Condicionamiento operante





1.7. Calendario de refuerzos
- 1.7.1. Instinto
- 1.7.2. Método
- 1.7.3. Intervalos

1.8. Mapa de recompensas
- 1.8.1. Recompensas
- 1.8.2. Pausas
- 1.8.3. Compensadores

1.9 Contrastes
- 1.9.1. Extinción
- 1.9.2. Nivelación
- 1.9.3. Evitación

1.10. Jugadores
- 1.10.1. Bartle
- 1.10.2. Ami Jo Kim
- 1.10.3. Marczeski

Con este Diplomado en Psicología del Jugador darás un salto hacia un siguiente nivel en tu carrera profesional”

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.

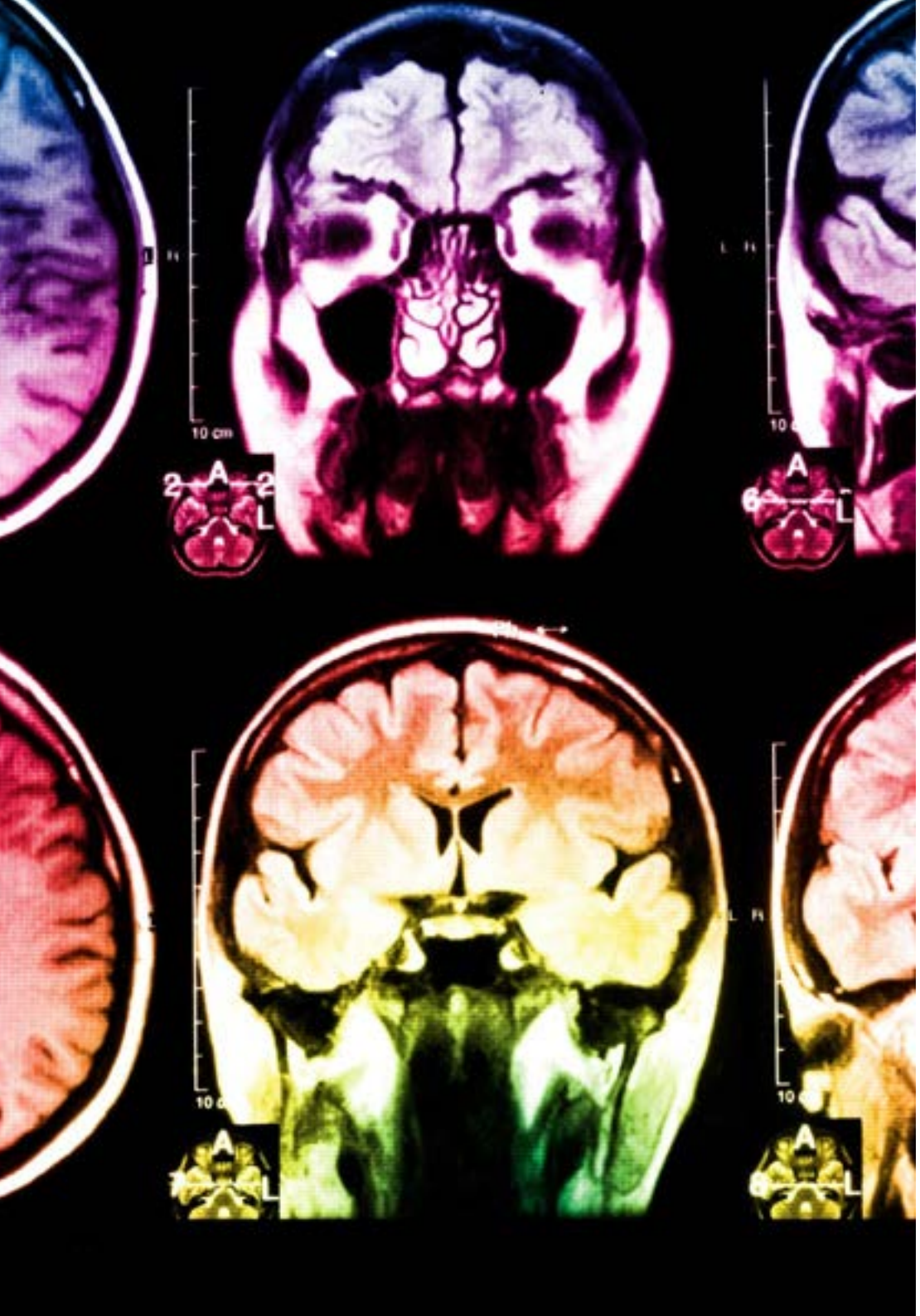
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

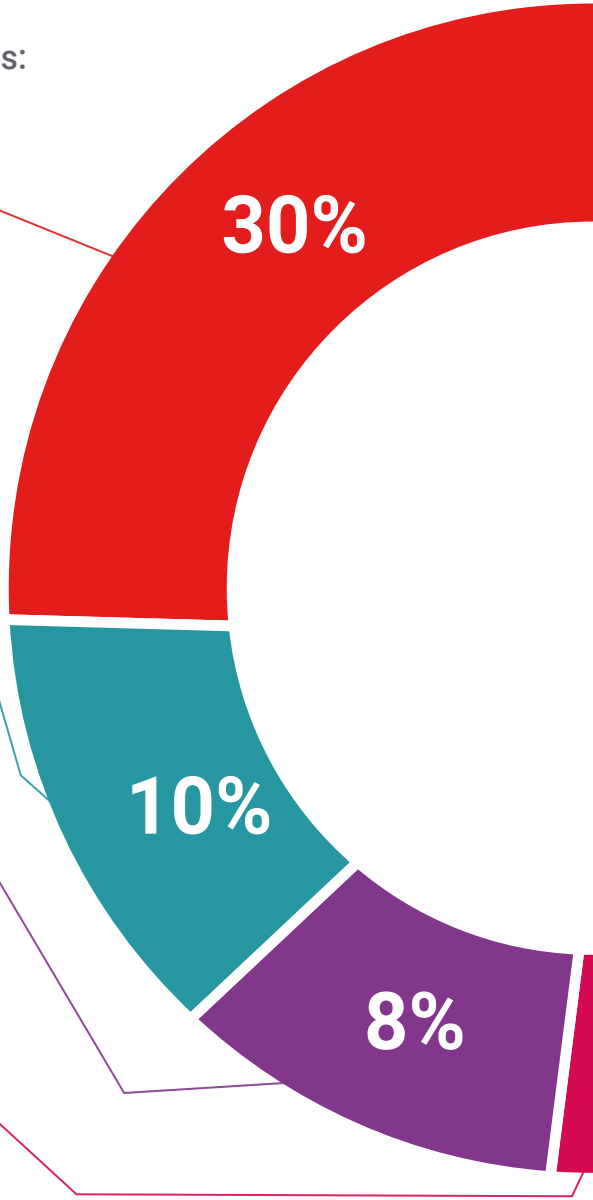
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

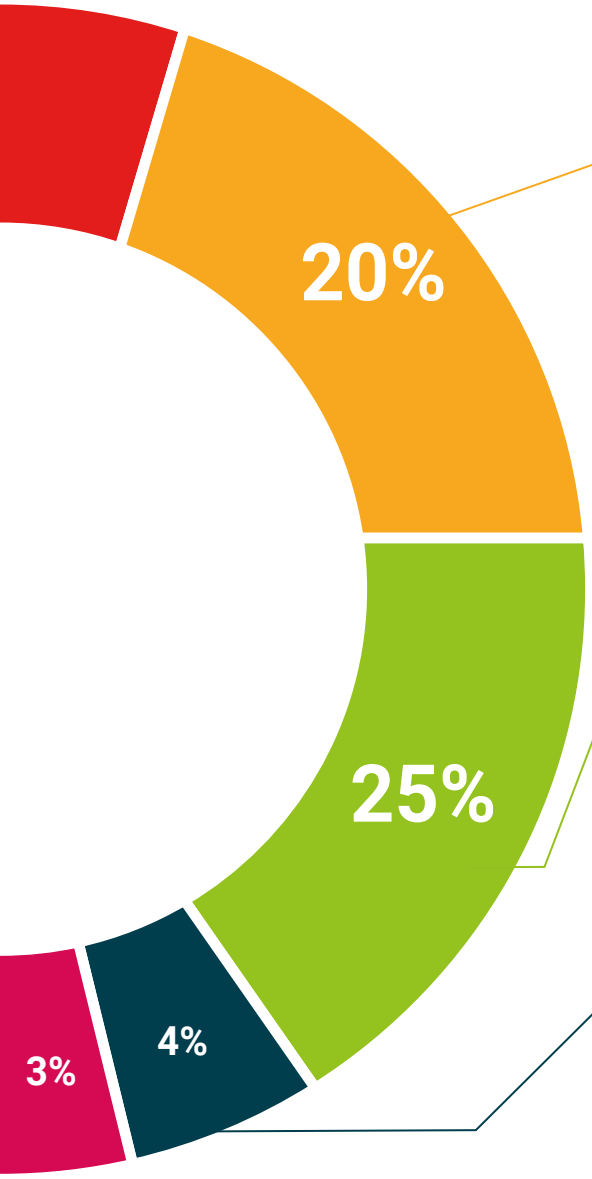
Prácticas de habilidades y competencias

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, videos, 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 Psicología del Jugador 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 Psicología del Jugador** contiene el programa educativo 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 elb Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Psicología del Jugador**

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

Psicología del Jugador

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

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
Psicología del Jugador

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado
Psicología del Jugador



tech universidad tecnológica