# Diplomado

## Narrativa y Guionización para Gamificación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Diplomado

## Narrativa y Guionización para Gamificación

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

El éxito de un videojuego está relacionado directamente con la experiencia agradable que brinde al usuario. Y dentro de esa experiencia hay un conjunto de elementos y reglas desarrolladas en un contexto que hay que saber hilar. Sin ese contexto, un mundo, unos personajes o unas actividades se perdería gran parte de la motivación del jugador. En este programa se especializará al profesional en la creación de narrativas que encajen perfectamente con las reglas diseñadas dentro de videojuegos gamificados. Poniendo para ello a su disposición un campus virtual con el contenido más especializado seleccionado por docentes expertos.





*Aprenderás a usar los métodos y herramientas más eficaces para la generación de ideas de una narrativa exitosa"*

Los juegos son reglas dentro de un contexto cerrado que enlazan correctamente para crear una experiencia agradable. En los juegos de niños las reglas están sujetas al mundo que los rodea, tienen ciertas limitaciones como las físicas o la gravedad, pero aun así las reglas están creadas dentro de ese contexto para que sea todo un éxito.

Para crear mundos y personajes creíbles para la mente humana en un contexto imaginario y aplicar las estructuras clásicas narrativas para una construcción completa de la historia, hace falta mucha creatividad, pero también dominio del tema. Debido a esto el primer tema a desarrollar dentro de la estructura del contenido de este Diplomado ayudará a resolver los principales bloqueos para la generación de ideas creativas.

Saber manejar los mundos, los escenarios, los tipos de personajes, los tiempos y dominar el guion no lineal, será posible para el egresado de este programa dedicado a profundizar en la Narrativa y Guionización para Gamificación.

Con la facilidad de poder estudiar desde donde, como y cuando quiera; ya que el sistema de estudio de TECH es completamente online y bajo la metodología del *relearning.* Permitiendo un ágil aprendizaje y memorización de los conceptos y casos prácticos presentados. Determinando para esta titulación unas 6 semanas o 150 horas.

Este **Diplomado en Narrativa y Guionización para Gamificación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de esta capacitación 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

*Destaca por dominar la estructura por excelencia dentro de la industria del videojuego en nuevos productos”*

*Desarrolla un guion no lineal como todo un profesional y maneja de forma correcta los tiempos en la narrativa"*

*Capacítate con el mejor sistema de aprendizaje en línea. Destacado en la actualidad a nivel internacional.*

*Tú también puedes desarrollar ideas creativas para tu próximo proyecto en gamificación. Con este programa aprenderás cómo hacerlo.*

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

Con este programa el profesional será capaz de generar ideas creativas y desarrollar contextos narrativos que encajen perfectamente con las reglas diseñadas dentro de videojuegos gamificados. Para ello un equipo de docentes expertos han seleccionado el contenido más especializado y acompañarán en el recorrido mediante la plataforma digital que TECH pone a disposición.





*Crea la historia perfecta para el próximo videojuego. Ese que todos quieran jugar”*

## Objetivos generales

- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- Dominar los principios para la generación de ideas que construyan una narrativa exitosa
- Analizar todas las variables 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

- Usar métodos y herramientas que faciliten la generación de ideas para una narrativa exitosa
- Crear mundos y personajes creíbles para la mente humana en un contexto imaginario
- Aplicar las estructuras clásicas narrativas para una construcción completa de la historia
- Desarrollar la estructura por excelencia dentro de la industria del videojuego en nuevos productos

*Ser capaz de hilar una historia con las reglas del juego y cumplir con los principios de la jugabilidad y usabilidad. Es el reto que podrás superar luego de esta capacitación"*

03

# Dirección del curso

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.





*Aprender de los que saben sobre lo que más te gusta, es un privilegio que podrás disfrutar en este Diplomado en Narrativa y Guionización para Gamificación"*

## 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)

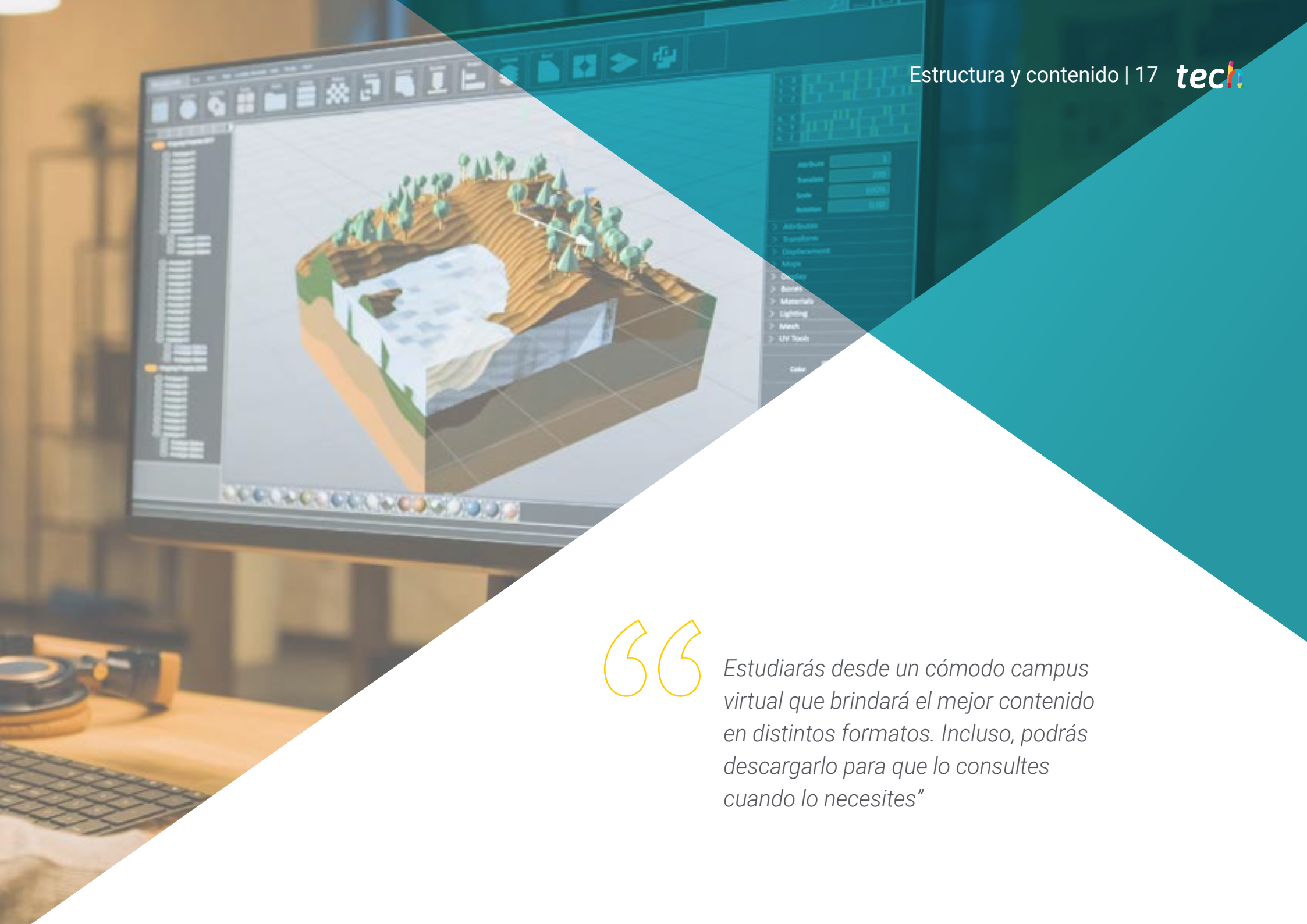


04

# Estructura y contenido

Atendiendo los parámetros de calidad del sistema de estudio de TECH, se ha diseñado este Diplomado gracias a la labor de docentes especializados y el equipo profesional en pleno, quienes han sido los encargados de desarrollar el temario para el correcto y ágil aprendizaje del alumno. Disponiendo para ello de un campus virtual que comprende salas de reuniones, foros, *chats* privados con el personal capacitado para que el profesional se sienta siempre acompañado. Teniendo de igual manera, la posibilidad de descargar el material para su consulta cuando lo requiera.





*Estudiarás desde un cómodo campus virtual que brindará el mejor contenido en distintos formatos. Incluso, podrás descargarlo para que lo consultes cuando lo necesites”*

## **Módulo 1.** Narrativa y Guionización para Gamificación

1.1. Ideas para videojuegos
- 1.1.1. Reglas
- 1.1.2. Bloqueos
- 1.1.3. Diversión

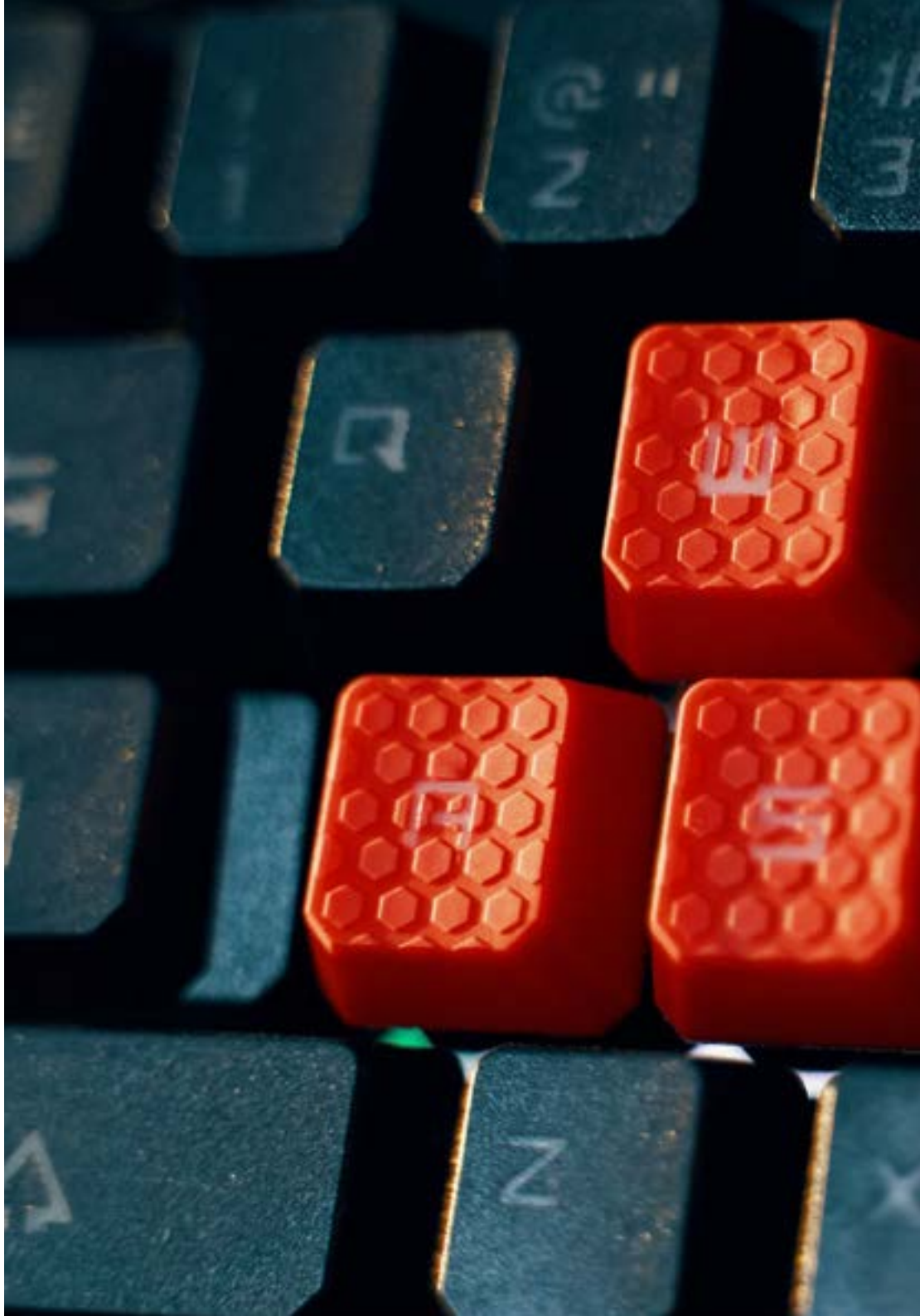
1.2. Triangulo de la rareza
- 1.2.1. Personaje
- 1.2.2. Mundo
- 1.2.3. Actividades

1.3. Personajes
- 1.3.1. Tipos
- 1.3.2. Secundarios
- 1.3.3. Arquetipos de Jung

1.4. Mundos
- 1.4.1. Mundo como personaje
- 1.4.2. Mapas
- 1.4.3. Línea histórica

1.5. Narrativas
- 1.5.1. Narración y narrativa
- 1.5.2. Puntos de vista
- 1.5.3. Voces y diálogos

1.6. Tiempos
- 1.6.1. Analepsis
- 1.6.2. Prolepsis
- 1.6.3. Paralepsis





1.7. Estructura clásica
  1.7.1. Estructura
  1.7.2. Puntos de giro
  1.7.3. La escaleta
1.8. El camino del héroe: estructura
  1.8.1. Partida
  1.8.2. Iniciación
  1.8.3. Regreso
1.9. El camino del héroe: herramientas
  1.9.1. Arco del personaje
  1.9.2. Monomito
  1.9.3. Herramientas
1.10. Guion no lineal

*El tiempo pasa es ahora tu momento. Hazte experto en Narrativa y Guionización para 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.

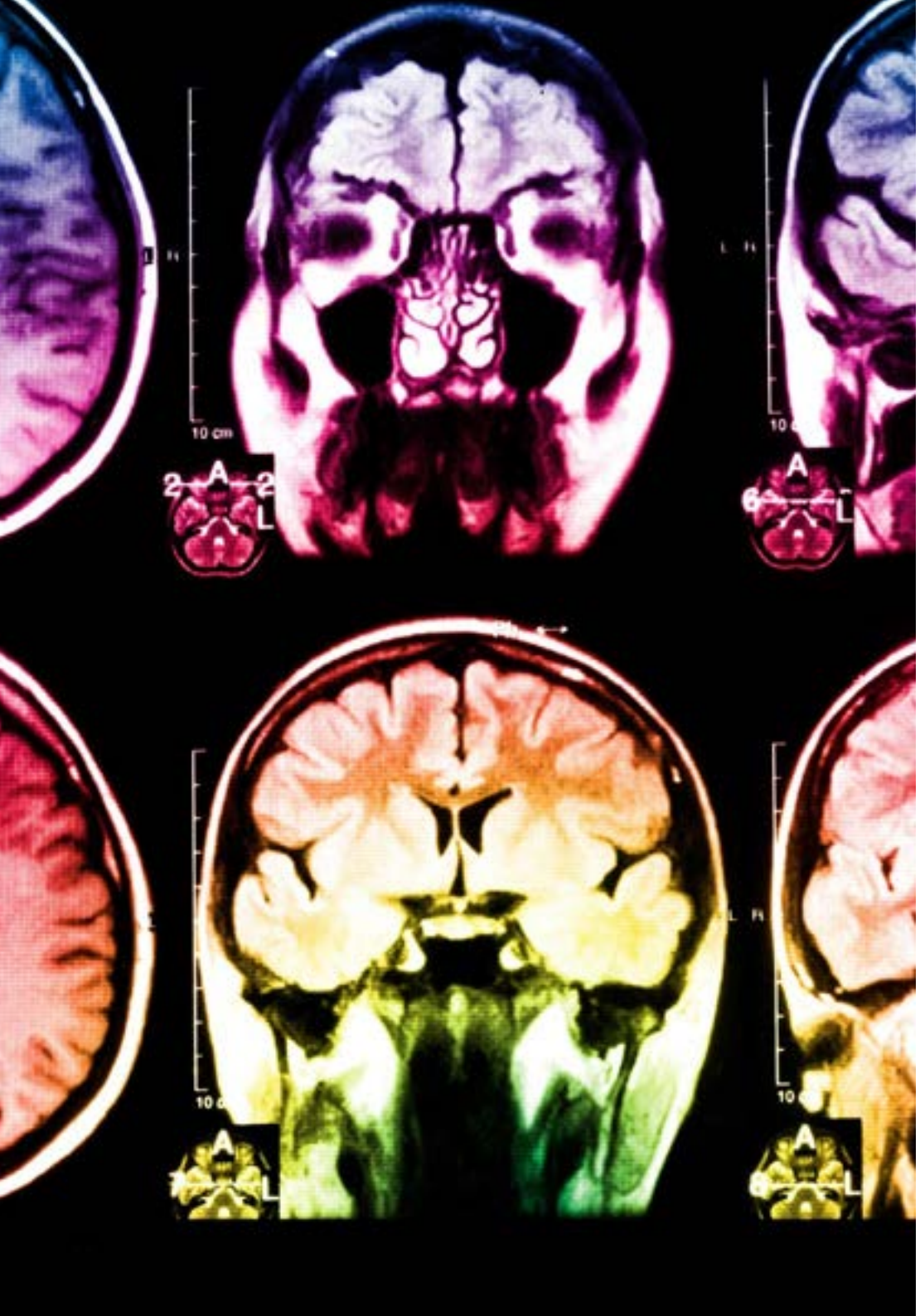
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

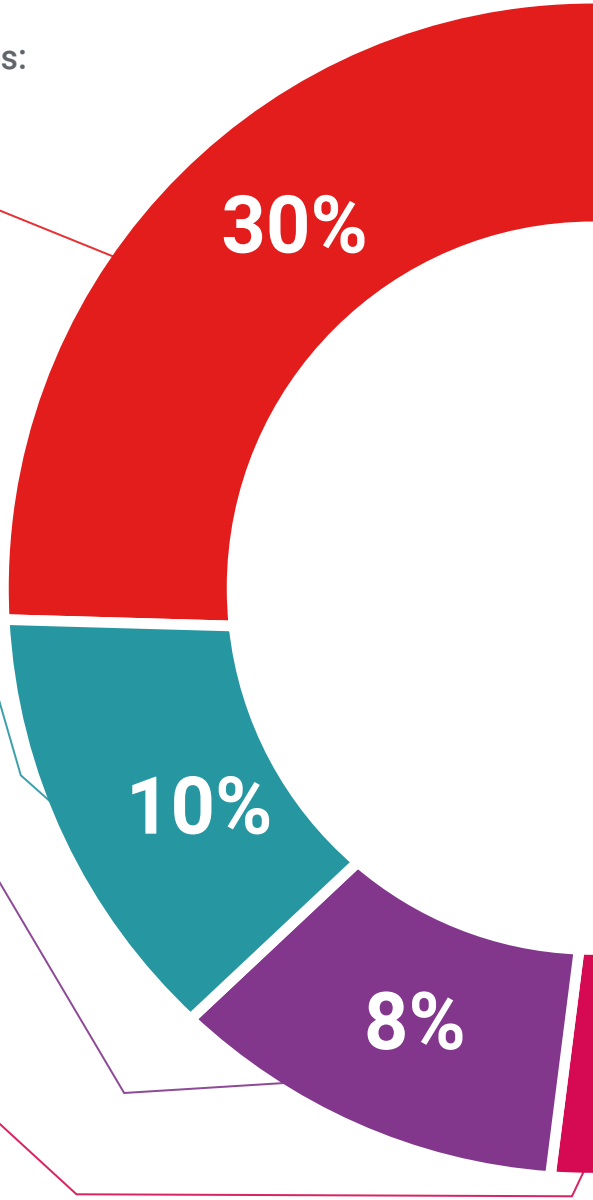
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

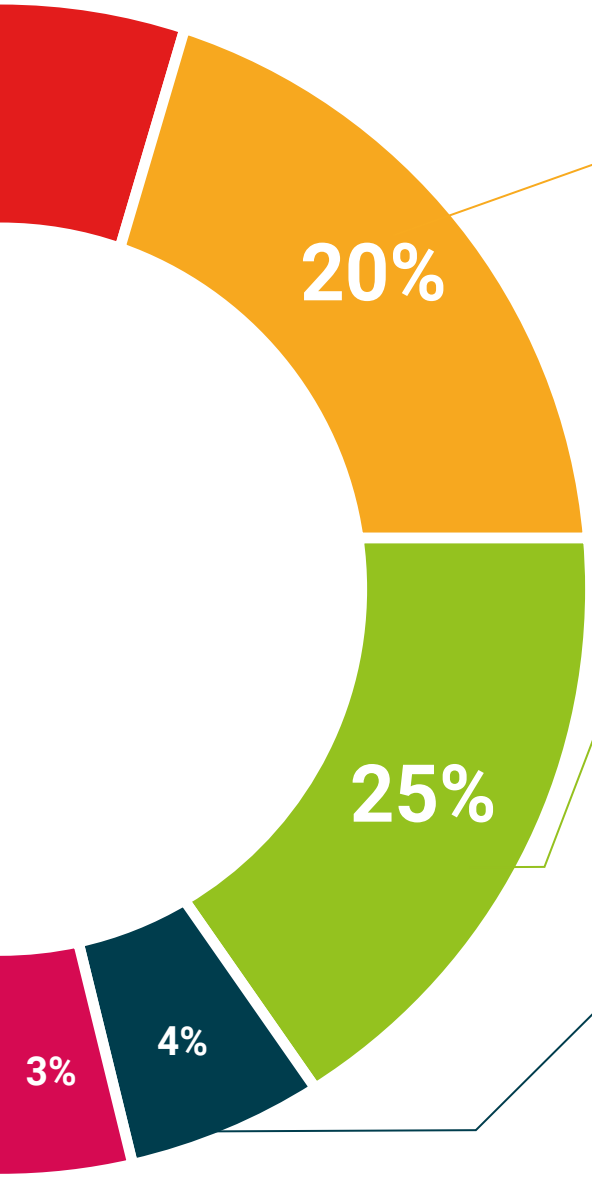
### Prácticas de habilidades y competencias

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 Narrativa y Guionización para 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 Narrativa y Guionización 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 **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 Narrativa y Guionización para Gamificación**

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

Narrativa y Guionización para 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

## Narrativa y Guionización para Gamificación

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

# Diplomado

## Narrativa y Guionización para Gamificación



tech universidad tecnológica