Diplomado

Experiencia de Usuario en Gamificación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Experiencia de Usuario en Gamificación

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/experiencia-usuario-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 desarrollo de las tecnologías exige que, en el campo de los videojuegos la experiencia del usuario sea cada vez superior, exprimiendo al máximo el realismo y llevando el proceso a ser más exhaustivo. Con la finalidad de atrapar a los diferentes tipos de público los juegos se han vuelto más ingeniosos y dentro de esas estrategias hay mucho conocimiento y estudio por explorar. Por lo que en este programa se busca que el profesional domine todo lo necesario para especializarse en Experiencia de Usuario dentro del diseño de juegos gamificados. Disponible 100% online y siguiendo la más vanguardista metodología basada en el *Relearning*.





Empieza la mejor partida de tu historia. Matricúlate ahora y especializate en Experiencia de Usuario en Gamificación en solo semanas”

Un jugador sin información es el resultado de un producto mal gamificado. Por esta razón, en este Diplomado se instruye altamente al profesional en la correcta utilización de las interfaces dentro de un juego para darle al jugador la información precisa, necesaria, clara y ordenada. Con el objetivo de que permanezca dentro del juego, creando interfaces agradables que acerquen al jugador al mundo que lo rodea.

Diseñar un juego que brinde horas y horas de entretenimiento no es tarea fácil. De hecho, hay pocos juegos que lo logren; sin embargo, se puede tomar como referencia a *Animal Crossing.* Un juego que ha alcanzado un máximo de ventas incluso sobre Mario Bross en Japón. Se trata de crear una vida en el pueblo ficticio que propone diversión de primer nivel al que además se puede acceder en cualquier dispositivo.

Es allí la importancia de conocer el buen manejo de los mapas de pantalla e interfaces de usuario, así como todos los principios de usabilidad, eficiencia y eficacia. Para diseñar productos gamificados que ofrezcan una correcta experiencia al usuario, de acuerdo a los objetivos que se persigan con el desarrollo del mismo.

El egresado podrá destacar frente a otros profesionales por su conocimiento de los elementos de la jugabilidad, la visión perceptual, la consistencia y puntos de atención, entre otros aspectos importantes destacados en el temario de este Diplomado. El cual podrá realizar desde la comodidad de su hogar o lugar favorito, ya que ha sido diseñado para su estudio completamente online y con una duración de 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 Experiencia de Usuario en 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 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

Aprende a identificar las emociones o necesidades del jugador en cada etapa de diseño del producto”

Necesitas ahora más que nunca un método inteligente de aprendizaje flexible y eficaz. TECH lo trae para ti, estudia 100% online y con el mejor contenido"

Destaca en tu ámbito profesional. Especialízate en los principios que harán inmejorable la experiencia del usuario dentro de los videojuegos.

Aprende a identificar la mejor forma de incluir interfaz dentro de un producto según sus necesidades.

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El objetivo de este Diplomado en Experiencia de Usuario en Gamificación es que el profesional sea capaz de manejar los principios de usabilidad y jugabilidad, así como el dominio de la interfaz adecuada, según la estrategia dictada para el videojuego. Con la finalidad de brindarle al usuario la mejor experiencia y por ende obtener el éxito en el producto gamificado.





Saber adaptar una interfaz creada a las necesidades del jugador. Sin que ésta sea molesta o expulse al usuario del producto, es uno de los objetivos de este programa"

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
- Analizar todas las variables en la experiencia del usuario 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

- 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

Lograrás productos gamificados que brinden la mejor experiencia al usuario"

03

Dirección del curso

Para el desarrollo de este Diplomado, 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.





Podrás relacionarte con verdaderos expertos en gamificación y aprender de sus experiencias"

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

Haciendo uso de la metodología más innovadora, el equipo docente ha desarrollado un contenido especializado en Experiencia del Usuario en Gamificación, distribuyendo el contenido en diferentes subtemas que harán el recorrido más dinámico y detallado, para facilitar el aprendizaje. Ajustado a diferentes formatos interactivos con material audiovisual y con ejercicios prácticos basados en hechos reales. 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.





Dispondrás de contenido único, que solo TECH tiene en este Diplomado para analizar la experiencia de usuario dentro de un producto gamificado"

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

La actualidad que se vive demanda una nueva forma de profesionalizarse que se ciña a la agenda planteada. Una metodología de estudio práctica, sencilla y a distancia"

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.

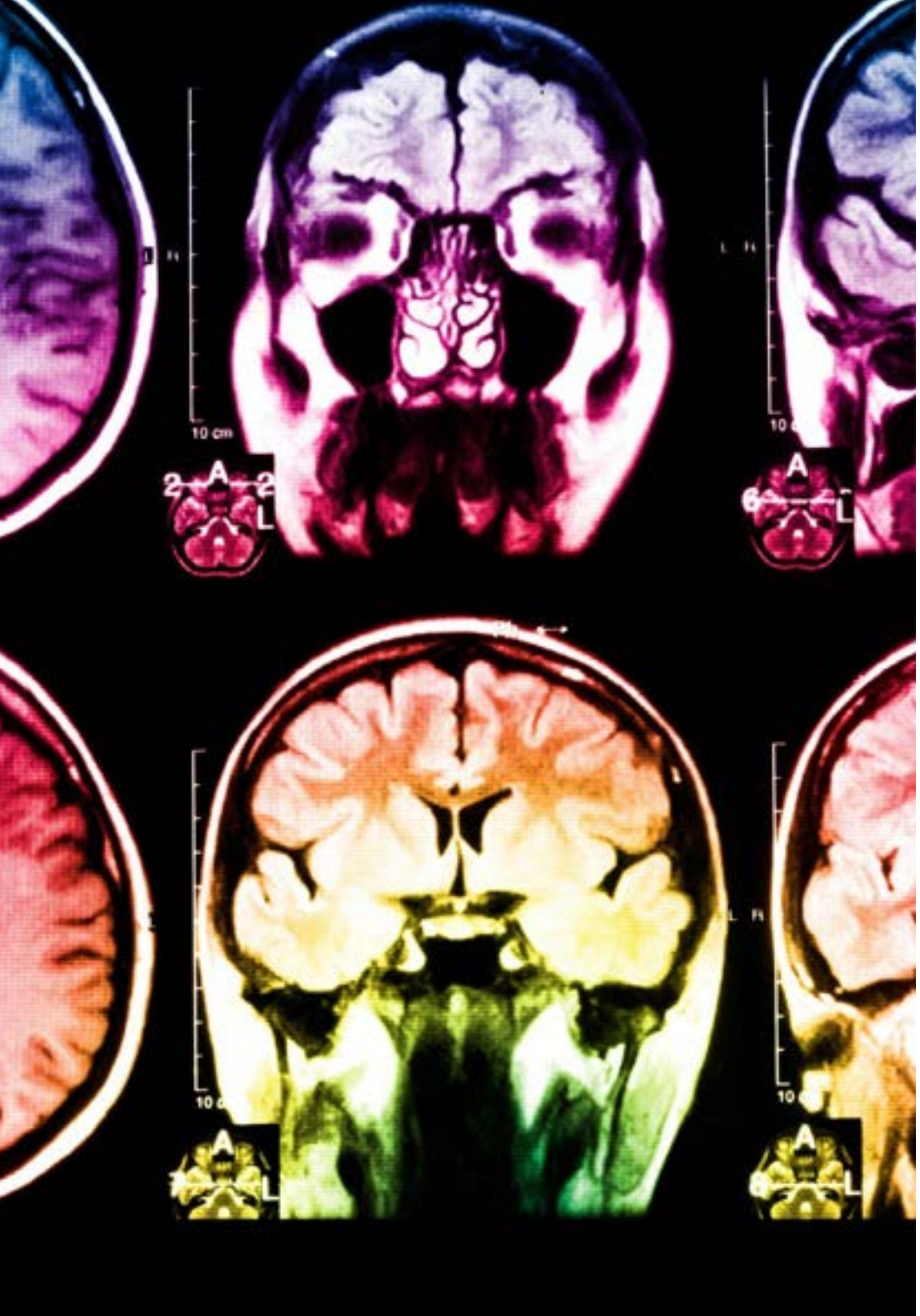
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

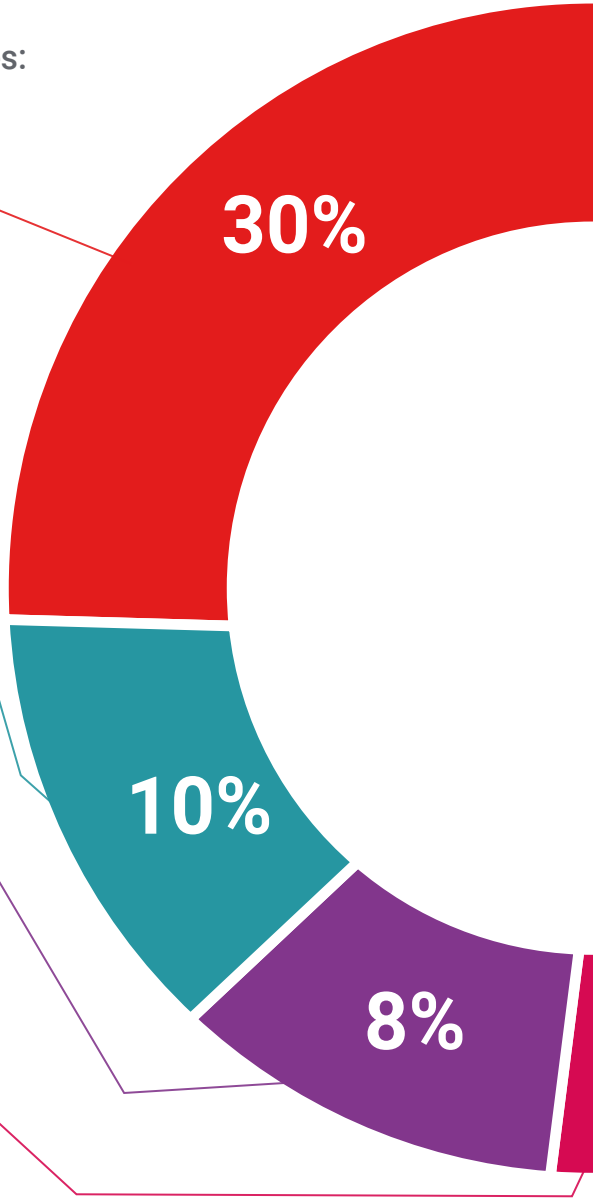
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

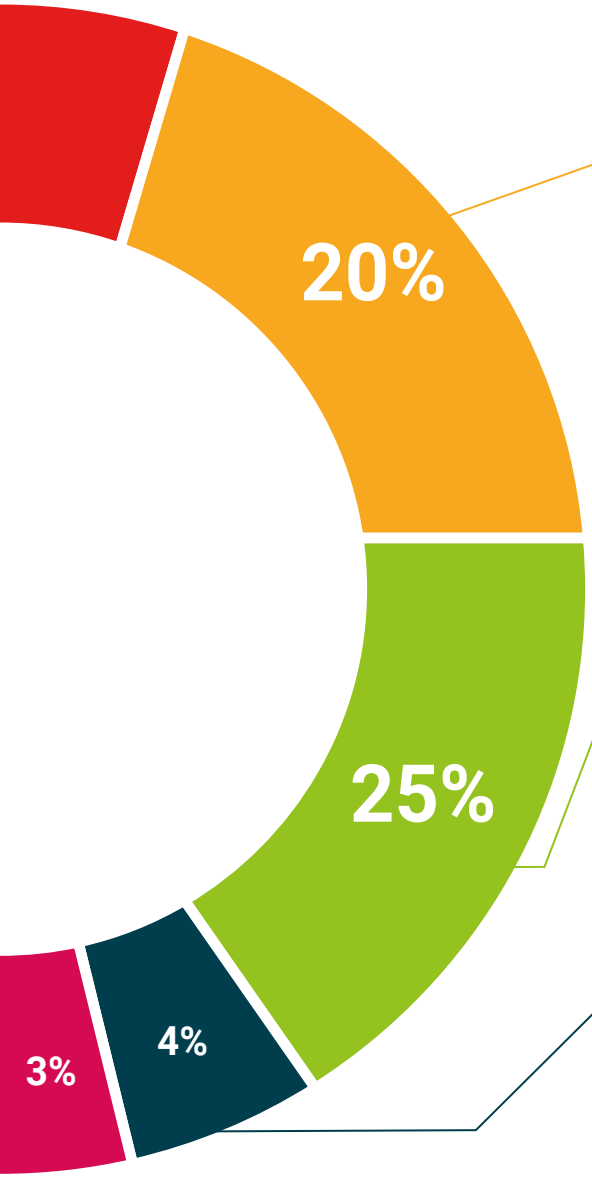
Prácticas de habilidades y competencias

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 Experiencia de Usuario 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 Experiencia de Usuario 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 Experiencia de Usuario en Gamificación**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

CURSO UNIVERSITARIO

en

Experiencia de Usuario en Gamificación

Se trata de un título propio de esta Universidad homologado por 6 ECTS y equivalente a 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

Experiencia de Usuario en Gamificación

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Experiencia de Usuario en Gamificación



tech universidad tecnológica