# Diplomado

## Serious Games para la Educación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Diplomado

## Serious Games para la Educación

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/serious-games-educacion**

# 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 entorno educativo, al igual que muchos otros sectores, se ha visto influenciado por el desarrollo de la tecnología y las herramientas digitales, de tal manera que ha ido implementando a sus estrategias y técnicas los conceptos más novedosos que han ido surgiendo, entre los cuales destacan los Serious Games. Y es que gracias a esto videojuegos es posible aplicar una línea de estudio más dinámica y lúdica, que favorece el aprendizaje. Por ese motivo, este entorno reclama, cada vez con más frecuencia, trabajos basados en este género, por lo que el creativo debe conocer al detalle sus especificaciones para, así, poder adaptar su producto. Todo lo que necesita saber lo encontrará en este cómodo y accesible programa 100% online, diseñado por expertos en el sector y enfocado a su especialización intensiva en tan solo 150 horas.





*TECH presenta este Diplomado como la mejor opción para que conozcas al detalle los requisitos técnicos de los Serious Games aplicados al ámbito educativo"*

Si hay algo que define a los Serious Games por encima de todo es la posibilidad de aprender divirtiéndose. Algunos géneros como el Dragon Box Elements o el Pulse!!, son ejemplos de las posibilidades educativas que surgen a raíz de la combinación de la jugabilidad con los conceptos esenciales de la enseñanza en todos los niveles, desde infantil hasta la universidad. Y es que el empleo de esta tecnología logra involucrar al alumno en una situación simulada que lo obliga a poner en práctica sus habilidades y competencias, influyendo positivamente en el desarrollo de su conocimiento y pensamiento crítico.

El éxito de esta estrategia ha generado, por parte del sector educativo, una demanda muy amplia de profesionales y empresas que trabajen en la creación de nuevos títulos aplicables en el ámbito escolar y universitario. Con el fin de que el egresado encuentre en una única titulación todo lo que necesita saber para dominar esta área, TECH ha desarrollado el Diplomado en Serious Games para la Educación. Se trata de un completísimo programa multidisciplinar que presenta un análisis de los retos y las dificultades que afronta el diseño de estos videojuegos, aportando las claves para su desarrollo óptimo y exitoso.

Además, esta titulación se caracteriza por su temario exhaustivo y altamente capacitante, diseñado por el equipo docente y desarrollado en base a la metodología pedagógica más vanguardista del sector académico. Asimismo, contiene horas de material adicional en diferentes formatos para contextualizar la información y profundizar en aquellos aspectos de mayor relevancia para la carrera profesional del creativo. Todo ello en un cómodo formato online que le permitirá acceder al Aula Virtual siempre que lo necesite y desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Este **Diplomado en Serious Games para la Educación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Serious Games
- 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 metodologías innovadoras
- 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

*Podrás profundizar en las claves de la conceptualización de un videojuego para niños de todas las edades, haciendo especial hincapié en los géneros adecuados para cada caso”*

*Se trata de 150 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional, el cual estará disponible en su totalidad y para su descarga desde el primer día de este Diplomado"*

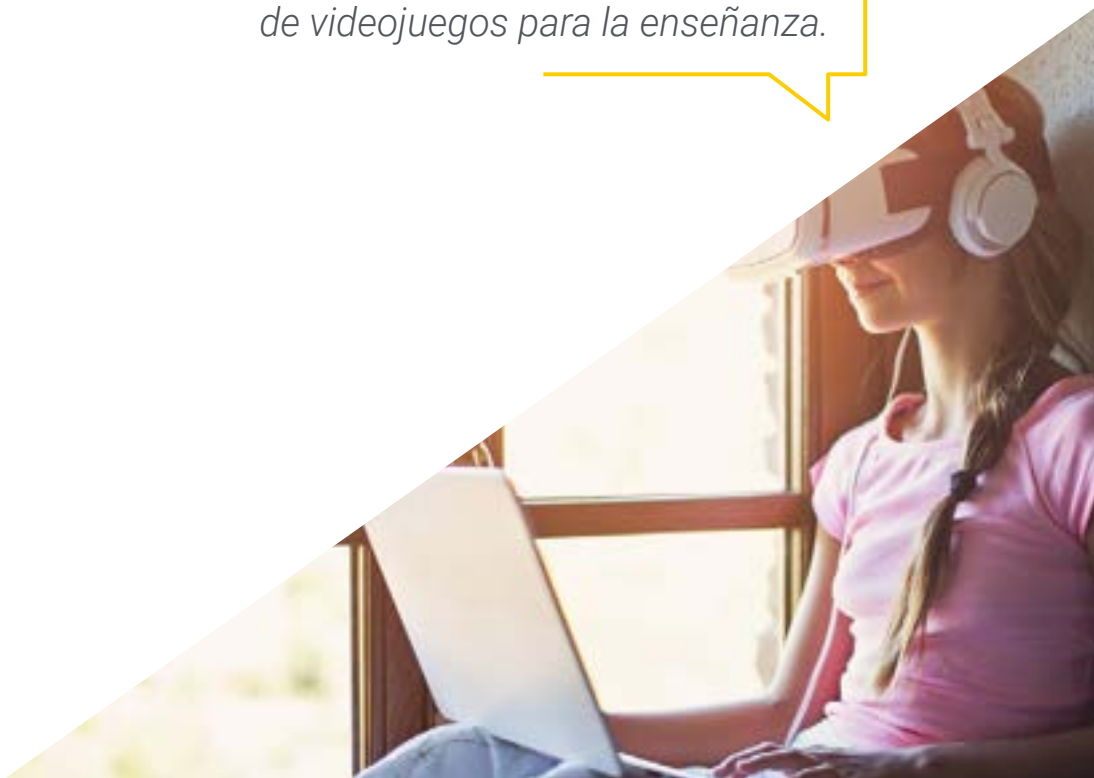
*Obtendrás el conocimiento más especializado para desarrollar reglas y objetivos de juego adaptados a los diferentes niveles educativos.*

*Contarás con los mejores y más sólidos argumentos para tomar decisiones exitosas en el diseño de videojuegos para la enseñanza.*

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

El gran valor de los Serious Game en el sector educativo y la falta de titulaciones académicas centradas en este ámbito es lo que ha motivado a TECH a desarrollar este Diplomado. Por esa razón, el objetivo del mismo es aportar al egresado un conocimiento único, actual y especializado en este ámbito, de tal manera que, al finalizar este programa, sea capaz de emprender su propio proyecto con total garantía de éxito y con la confianza de haberlo hecho cumpliendo los requisitos de la demanda del mercado actual.





*El análisis teórico y práctico del videojuego Interland te dará una idea clara y general de las características que debe tener un Serious Game enfocado a la enseñanza y los aspectos a mejorar"*

## Objetivos generales

- Desarrollar un conocimiento amplio y especializado sobre los Serious Game y su aplicación en el ámbito de la educación
- Conocer al detalle los objetivos de los videojuegos dedicados a este sector y las características de los diferentes géneros que existen actualmente





## Objetivos específicos

- Conocer profesionalmente los Serious Games enfocados a la educación
- Comprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

*Podrás acceder a un catálogo de Serious Games en la actualidad y sus requisitos técnicos, para que conozcas específicamente cómo está el sector"*

03

# Dirección del curso

Para la dirección y la docencia de este Diplomado TECH ha escogido a un claustro versado en el desarrollo y gestión de proyectos relacionados con los Serious Games. Se trata de un equipo de profesionales con una amplia trayectoria laboral en este sector, que han depositado en este programa toda su experiencia y su compromiso con el crecimiento laboral del egresado. Todo ello se verá plasmado, no solo en el mejor temario, sino en horas de material adicional de gran calidad que han seleccionado, en exclusiva, para esta titulación.





*TECH quiere que le saques el máximo rendimiento a este Diplomado. Por eso, si te surge cualquier duda, tendrás a tu disposición al equipo docente para resolverla”*

## Dirección



### D. Vargas Pardo, Diego

- Diseñador y productor de juegos senior en Life Games
- Director y productor del guion del documental "Press Start: La historia del videojuego en España"
- Productor y diseñador en IKIGAI Play
- Asistente de producción en Ilion Animation Studios
- Diseñador de videojuegos en Cauldron Games
- Licenciado en Diseño Gráfico y Diseño Avanzado en IED Italian Institute of Design
- Máster en Diseño de Videojuegos en UTAD
- Máster en Dirección de Película y Documental en TAI



04

# Estructura y contenido

El empleo de la metodología *relearning* en esta y todas las titulaciones de TECH se lleva a cabo con el objetivo de tratar de reducir la carga lectiva del programa y de favorecer un aprendizaje dinámico, novedoso y altamente beneficioso para el desarrollo profesional del egresado. Por ese motivo, esta universidad, además, pone a disposición de sus alumnos la tecnología educativa más vanguardista respaldada por su cómodo formato 100% online, que hace de este programa una experiencia académica accesible y perfectamente compaginable con cualquier otra actividad profesional o personal.





*En menos de 6 semanas dominarás las mecánicas y las dinámicas de los videojuegos educativos, pudiéndolo aplicar a tus propios proyectos”*

## **Módulo 1.** Serious Games y la educación

1.1. Serious Games enfocados a la educación
- 1.1.1. Educación
- 1.1.2. Focos
- 1.1.3. Casuísticas

1.2. Objetivos de los videojuegos para educación
- 1.2.1. Finalidad
- 1.2.2. Aprendizaje
- 1.2.3. Diseños

1.3. Géneros de juego en los videojuegos para educación
- 1.3.1. Géneros
- 1.3.2. Catalogación
- 1.3.3. Diseños

1.4. Acciones y decisiones en los videojuegos educativos
- 1.4.1. Experimentación
- 1.4.2. Aprendizaje
- 1.4.3. Diseños

1.5. Conceptualizando un videojuego para niños
- 1.5.1. Catalogación
- 1.5.2. Géneros
- 1.5.3. Diseños

1.6. Reglas y objetivos de los videojuegos educativos
- 1.6.1. Mecánicas
- 1.6.2. Dinámicas
- 1.6.3. Objetivos

1.7. Conflicto en los videojuegos educativos para niños
- 1.7.1. *Story*
- 1.7.2. Finalidad
- 1.7.3. Diseños







1.8. Serious Games educativos en la práctica
- 1.8.1. Catalogación
- 1.8.2. Experimentación
- 1.8.3. Serious Games usabilidad

1.9. Análisis de Interland
- 1.9.1. Interland
- 1.9.2. Diseños
- 1.9.3. Experimentación

1.10. *Briefings* niños y Serious Games
- 1.10.1. *Briefing*
- 1.10.2. Aplicabilidad
- 1.10.3. Casos

*Da un paso decisivo en tu carrera profesional y especialízate en un área en auge como los Serious Games para la Educación con TECH y este Diplomado"*

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"*

## En TECH empleamos el Método del Caso

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"*




*Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.*



*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

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

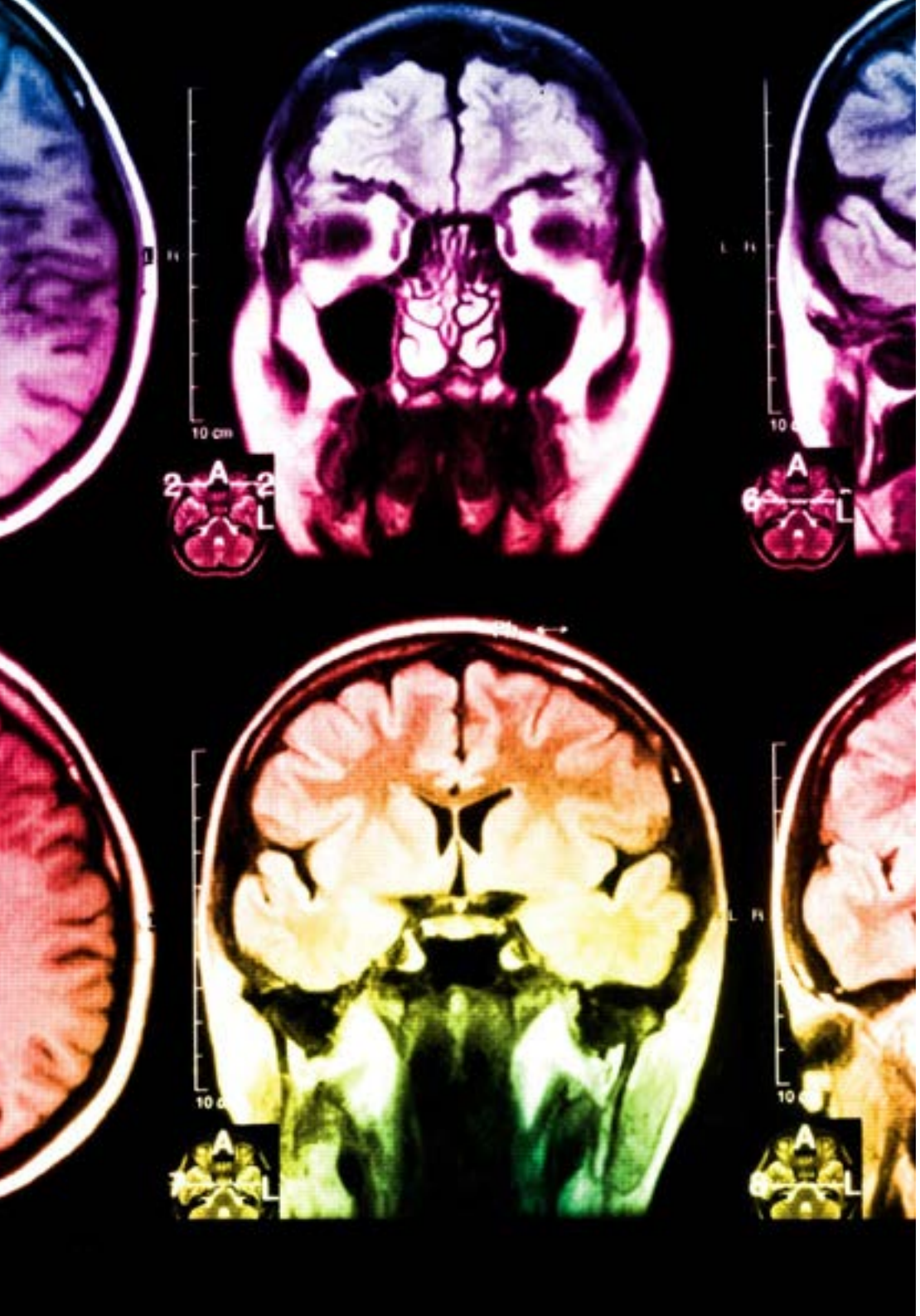
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

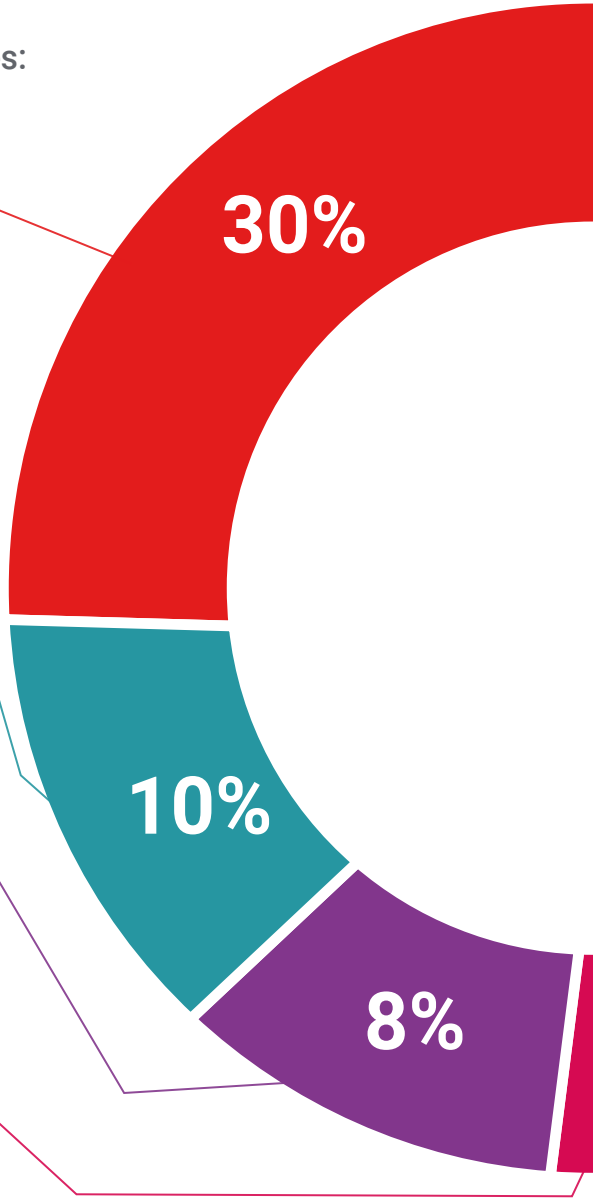
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

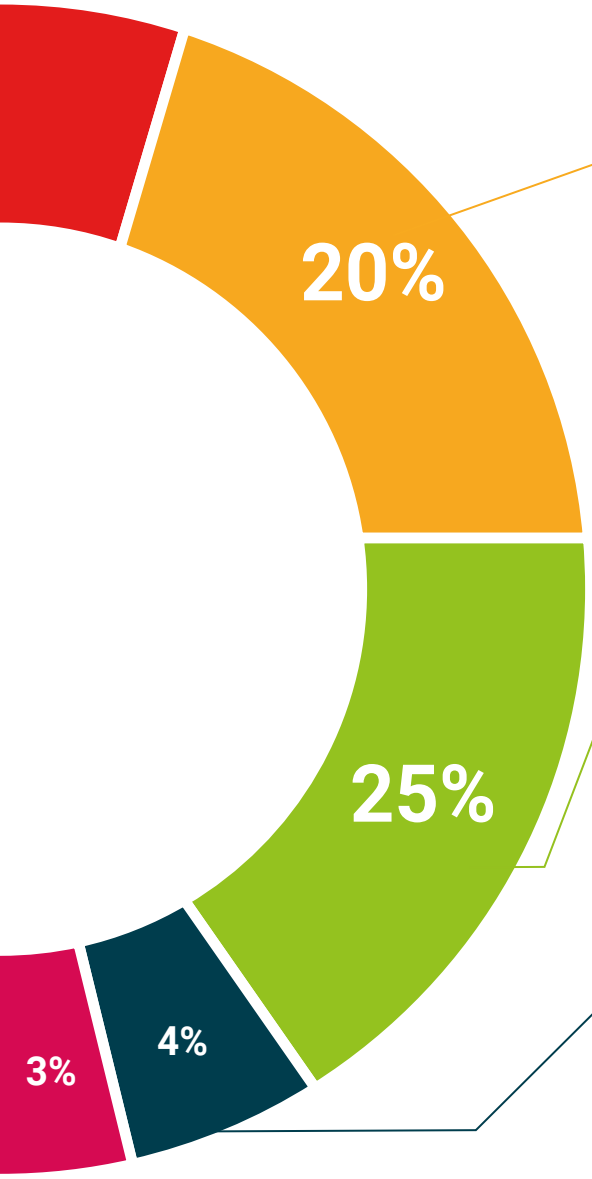
### Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Serious Games para la Educación 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 Serious Games para la Educación** 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 Serious Games para la Educación**

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

Serious Games para la Educación

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

## Serious Games para la Educación

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

# Diplomado

## Serious Games para la Educación



tech universidad tecnológica