# Diplomado

## Serious Games para la Salud



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Diplomado

## Serious Games para la Salud

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

# 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

Si hay algo que los videojuegos pueden lograr es motivar a los consumidores a cumplir una serie de objetivos, ya sea a través de la pantalla, como haciendo uso de las estrategias más persuasivas para fomentar su ejercicio. Es por ello que el ámbito de la salud ha aprovechado la influencia de estos géneros para educar y cambiar la percepción de determinados pacientes con respecto a enfermedades y dolencias. Si el creativo está interesado en este sector y se encuentra buscando una titulación que le pueda aportar toda la información que necesita para poder emprender proyectos de Serious Games relacionados con la salud, este programa es perfecto para él. Se trata de una capacitación exhaustiva que le aportará un conocimiento especializado a través de la mejor experiencia teórica, práctica y 100% online.





*TECH pone a tu disposición la mejor titulación del mercado académico para especializarte de forma intensiva, y en tan solo 6 semanas, en los Serious Games aplicados al ámbito de la salud"*

El lanzamiento de Pokemon Go en 2016 revolucionó el sector de los videojuegos. Y es que, más allá de la dinámica del título, supuso una motivación lúdica para millones de personas de todas las edades y provenientes de todo el mundo, para salir a caminar en busca de las criaturas más extrañas y fuertes. Por su parte, Nintendo también ha contribuido, con el lanzamiento de títulos como Wii Yoga o Ring Fit, para que miles de jugadores realicen ejercicio físico a través del entretenimiento y la consecución de objetivos cada vez más complejos.

Precisamente ese es uno de los objetivos principales de los Serious Games especializados en el ámbito de la salud, conseguir despertar en la persona un cierto interés que le permita, a través de los videojuegos, contribuir a la mejora de su calidad de vida o a su concienciación con determinadas enfermedades y patologías.

Todo lo referido a este género se encuentra enmarcado en este completísimo y multidisciplinar Diplomado en Serious Games para la Salud. Se trata de un programa diseñado por expertos en la industria de los videojuegos que han plasmado en su temario la información más exhaustiva e inmediata del sector actual. Por ello, el egresado que acceda a él podrá conocer en profundidad los entresijos de estos títulos, las claves para su diseño óptimo y las recomendaciones para adaptar su proyecto a los requisitos del mercado actual.

A través de una capacitación 100% online, el creativo podrá personalizar esta experiencia académica en base a su disponibilidad horaria y personal, olvidándose de las tediosas y encorsetadas clases presenciales. Además, dispondrá de la totalidad del contenido desde el primer día, el cual, podrá ser descargado en cualquier dispositivo con conexión a internet, para que tenga la posibilidad de consultarlo siempre que lo necesite, incluso, tras finalizar este Diplomado.

Este **Diplomado en Serious Games** para la Salud 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

*Este Diplomado 100% online contribuirá a tu desarrollo profesional en el sector de los videojuegos a través del conocimiento exhaustivo de los Serious Games”*

*Conocer al detalle los objetivos de los videojuegos de la salud, te permitirá adaptar tus proyectos a los requisitos del mercado”*

*Analizarás el caso de Zombies Run como ejemplo exitoso de Serious Game de salud, y podrás conocer al detalle sus requisitos técnicos y metodológicos.*

*Tendrás acceso al Aula Virtual las 24 horas del día los 7 días de la semana, para que puedas cursar este programa cuando quieras y puedas.*

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

La falta de titulaciones académicas centradas en la especialización de los creativos en el sector de los Serious Games y su aplicación en el ámbito de la salud es lo que ha motivado a TECH a lanzar este Diplomado. Se trata de una titulación dinámica y exhaustiva que pondrá a su disposición las herramientas necesarias para lograr, en tan solo 6 semanas, adquirir un conocimiento especializado sobre esta industria. Por ello, a través del curso de este programa podrá perfeccionar y ampliar sus habilidades en el diseño de videojuegos y crear sus propios proyectos desde 0 y con total garantía de éxito.






*Tendrás acceso a los briefings de Serious Games de éxito especializados en la salud, para que puedas desgranar su estrategia e implementar a tu praxis las técnicas más efectivas"*

## Objetivos generales

- Comprender las especificaciones técnicas y estratégicas de los videojuegos aplicados a la salud
- Conocer al detalle los entresijos de los Serious Games y sus objetivos especializados cuando se trata de temas relacionados con la concienciación de determinadas patologías o enfermedades








## Objetivos específicos

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

*TECH emplea en todas sus titulaciones la tecnología pedagógica más novedosa para ayudarte a conseguir tus objetivosacadémicos en menos tiempo del que esperas"*

03

# Dirección del curso

TECH es consciente de que contar con un equipo docente especializado en el área puede ser una motivación extra para el egresado a la hora de elegir cualquiera de sus titulaciones. Por ello, ha seleccionado para este Diplomado a un claustro compuesto por profesionales versados en el sector de los Serious Games que cuentan con una amplia y dilatada trayectoria profesional en la gestión de proyectos relacionados con este género. Se trata de un equipo caracterizado por su calidad humana y por su compromiso con el crecimiento profesional de los creativos, aspectos que se verán reflejados en la calidad del temario y en el dinamismo de esta experiencia académica.





*Esta universidad te da la oportunidad de crecer profesionalmente de la mano de los mejores expertos en videojuegos y Serious Game, los cuales te acompañarán durante el transcurso de este programa"*

## 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

## Profesores

### D. Takebe, Yoshikuni

- Diseñador de videojuegos en IKIGAI Play
- Diseñador de videojuegos en Yump, Heyou! Games, Parhelion Mobile Games y Pyro Mobile Games
- Graduado Superior en Telecomunicaciones y Sistemas Informáticos en el IES El Burgo de Las Rozas
- Máster en Diseño de Videojuegos en U-tad

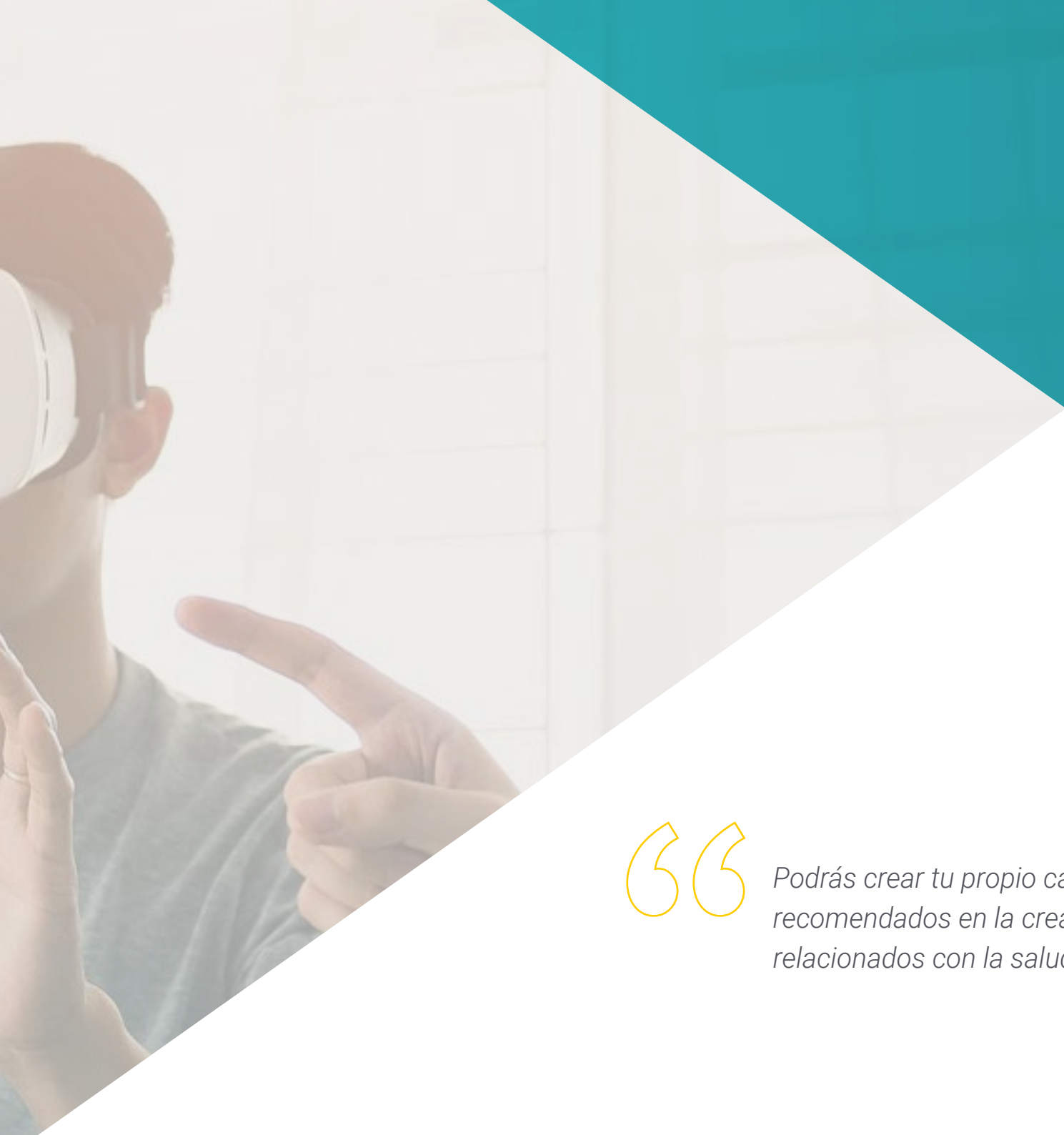


04

# Estructura y contenido

El temario de este Diplomado ha sido diseñado, en exclusiva, por el equipo docente para esta titulación. Se trata de un contenido novedoso y multidisciplinar que aportará al egresado el conocimiento más exhaustivo sobre los Serious Games especializados en el área de la salud. A través de su enfoque práctico y experiencial, así como su adaptación a las especificaciones de la novedosa y efectiva metodología pedagógica del relearning, el creativo no tendrá que emplear horas de más en largas y tediosas horas de estudio, pudiéndole sacar el máximo rendimiento a la titulación a través de una experiencia académica dinámica y altamente capacitante.





*Podrás crear tu propio catálogo de reglas y objetivos recomendados en la creación de Serious Games relacionados con la salud"*

## **Módulo 1.** Texturizado con *Substance Painter*

1.1. Serious Games para la salud
- 1.1.1. Salud en Serious Games
- 1.1.2. Usabilidad
- 1.1.3. *Stories*

1.2. Objetivos del videojuego en salud
- 1.2.1. *Finalidad*
- 1.2.2. *Aprendizaje*
- 1.2.3. *Diseños*

1.3. Géneros de videojuegos en salud
- 1.3.1. *Aplicaciones*
- 1.3.2. *Catalogación*
- 1.3.3. *Diseños*

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

1.5. Conceptualizando un videojuego para la salud
- 1.5.1. Catalogación
- 1.5.2. Salud
- 1.5.3. Diseños

1.6. Reglas y objetivos del videojuego sanitario
- 1.6.1. Mecánicas
- 1.6.2. Dinámicas
- 1.6.3. Objetivos





1.7. Conflicto en el videojuego para la salud
  1.7.1. Conflictividad
  1.7.2. Tipos
  1.7.3. Diseños
1.8. Serious games y salud: usos prácticos
  1.8.1. Catalogación
  1.8.2. Experimentación
  1.8.3. SG y salud
1.9. *SExplorando el mundo de Zombies Run*
  1.9.1. *Zombies Run*
  1.9.2. *Diseños*
  1.9.3. *Experimentación*
1.10. Briefings Serious Games y Salud
  1.10.1. *Briefing*
  1.10.2. *Aplicabilidad*
  1.10.3. *Casos*

*Una titulación altamente capacitante que elevará tu conocimiento a la cúspide de la industria de los videojuegos y te abrirá las puertas a un mercado laboral más amplio"*

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 Informática 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 Informática 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 del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

## Relearning

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.

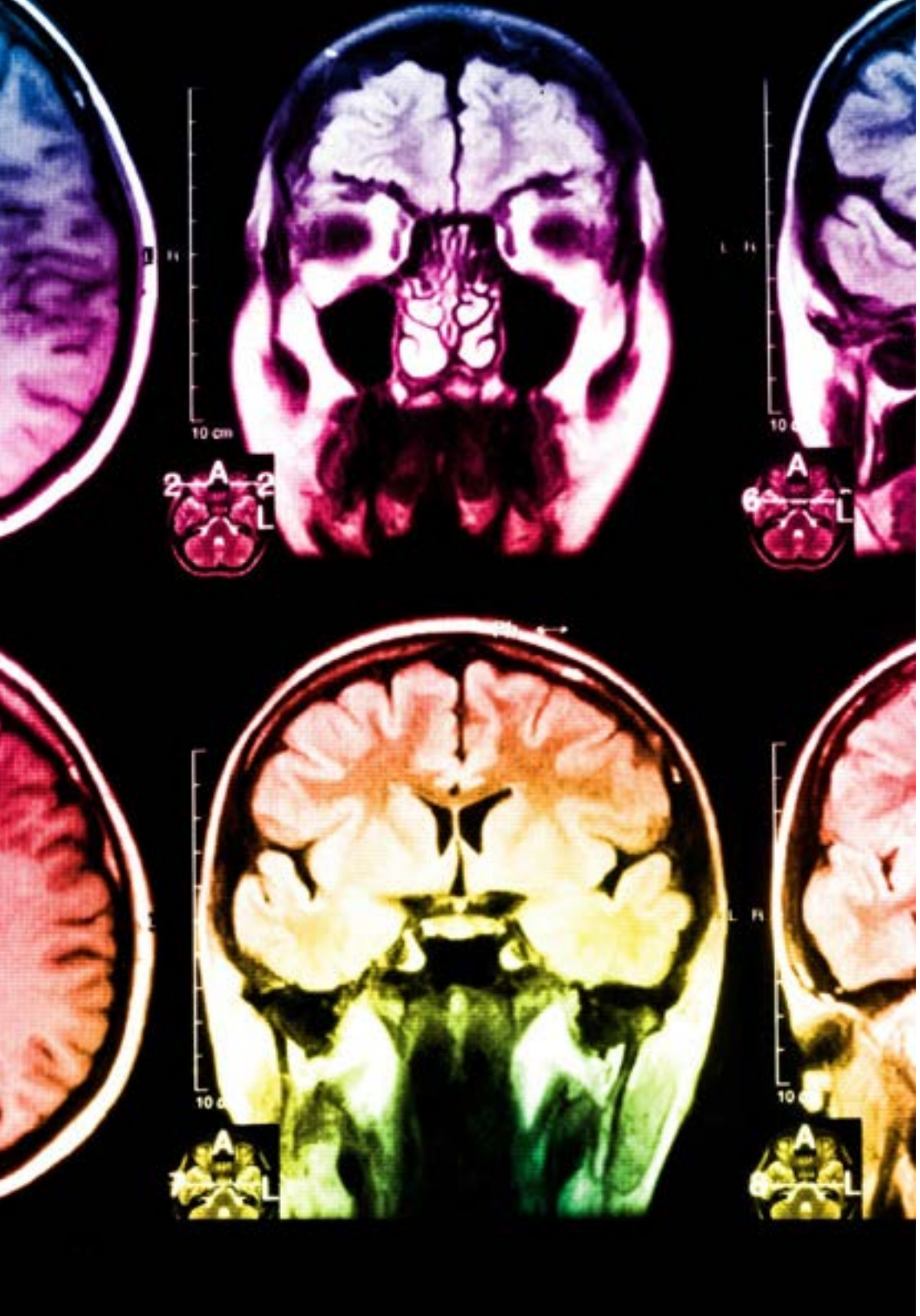
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

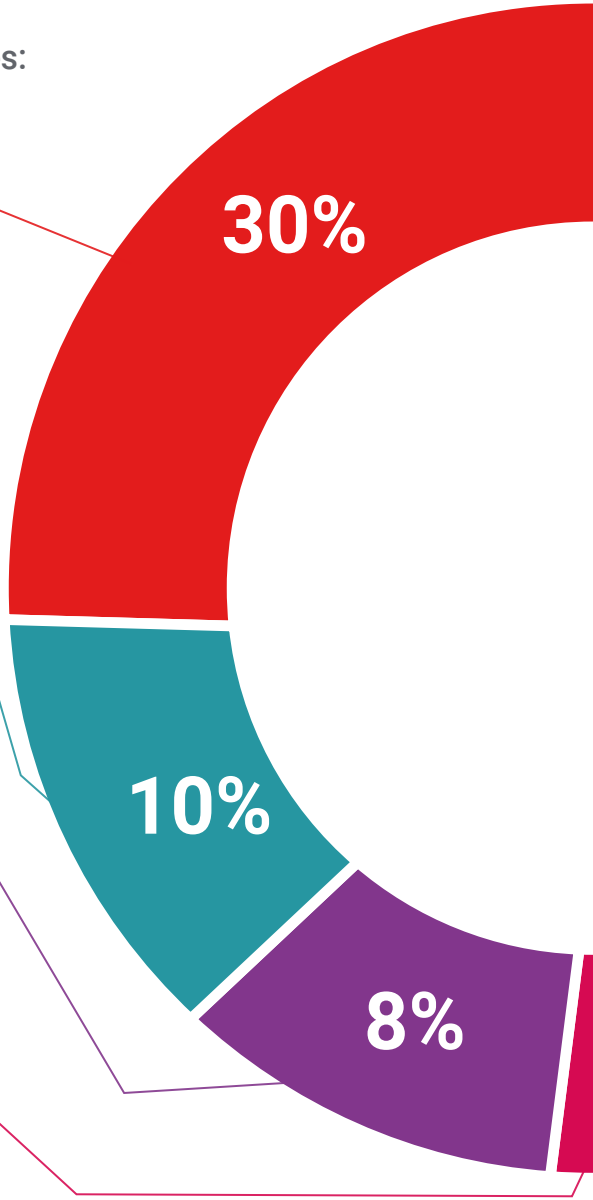
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

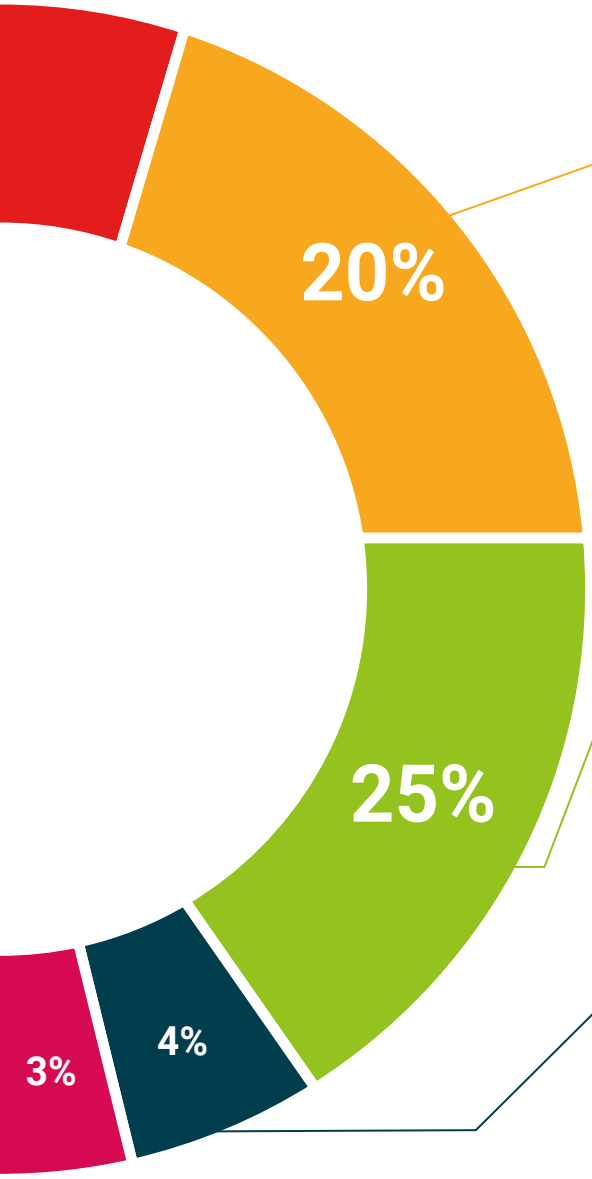
### Prácticas de habilidades y competencias

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 Salud 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 Salud** 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 Salud**

Nº. 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 Salud

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 Salud

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

# Diplomado

## Serious Games para la Salud



tech universidad tecnológica