Diplomado

Investigación y Educación en Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Investigación y Educación en Videojuegos

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

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

La popularización del ámbito audiovisual en la época actual ha hecho que disciplinas artísticas como el cine o la música hayan ido introduciéndose en la enseñanza y se hayan convertido en excelentes herramientas de aprendizaje. Con los videojuegos ha ocurrido lo mismo, puesto que han demostrado ser un elemento muy importante en la educación de estudiantes de muy diferentes perfiles, si se aplica correctamente. Esta titulación ofrece a sus alumnos los conocimientos necesarios para convertirse en expertos en educación e investigación enfocados a los videojuegos, de forma puedan desarrollarse profesionalmente en este ámbito en constante evolución.





Este Diplomado te convertirá en un gran investigador en videojuegos"

Desde hace décadas, los productos audiovisuales han ido ganando popularidad hasta el punto de convertirse en parte de la cultura e identidad de la gente en todo el mundo. A diario, millones de personas ven programas de televisión, películas, vídeos en todo tipo de redes sociales y plataformas y escuchan música en *Streaming*. Pero, además, en el siglo XXI han surgido con fuerza los videojuegos.

Los videojuegos ya existían anteriormente, pero en los últimos 20 años han penetrado socialmente en todos los ámbitos. Personas de todas las edades, procedencias y nacionalidades juegan y consumen *Gameplays* y retransmisiones online.

Por esa razón, los videojuegos representan una gran oportunidad a la hora de iniciar investigaciones aplicadas a la educación con el objetivo de emplearlos en diferentes métodos de enseñanza.

Este Diplomado en Investigación y Educación en Videojuegos ofrece a sus alumnos todas las herramientas necesarias para convertirse en grandes expertos en la materia, de forma que puedan empezar una carrera investigadora en el campo de los videojuegos.

Este **Diplomado en Investigación y Educación en Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Investigación de Videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre los videojuegos
- 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

Investiga en videojuegos y halla las mejores soluciones educativas para el futuro”

Los videojuegos son el futuro de la educación. Especialízate en la materia con este Diplomado”

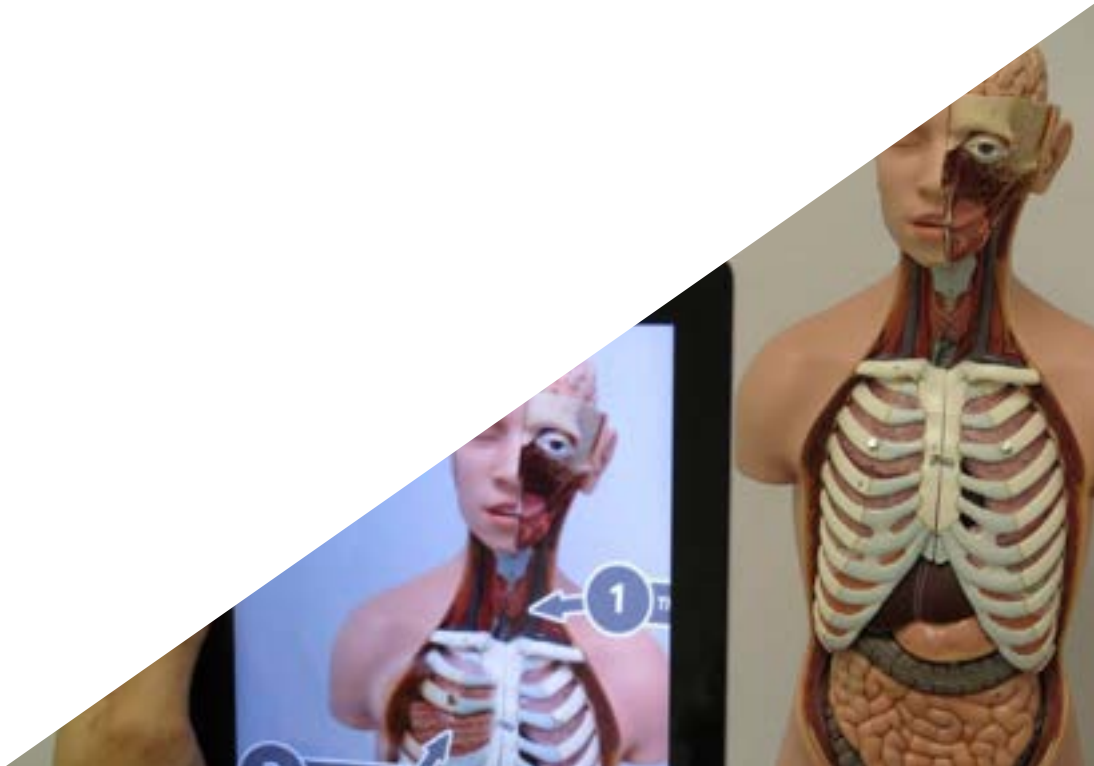
La investigación enfocada a los videojuegos es un campo lleno de posibilidades.

Desarrolla nuevos métodos educativos empleando videojuegos gracias a esta titulación.

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 objetivo principal de este Diplomado en Investigación y Educación en Videojuegos es ofrecer a sus alumnos los mejores conocimientos y herramientas especializadas en investigación aplicada a la educación empleando los videojuegos como utilidad de enseñanza. Así, a lo largo de esta titulación se adquirirán una serie de competencias dirigidas a este objetivo, haciendo que los alumnos egresados puedan desarrollar una carrera investigadora en este ámbito de forma inmediata.





Cumple todos tus objetivos gracias a este completo programa sobre investigación en videojuegos"

Objetivos generales

- Aprender a investigar en videojuegos de forma rigurosa
- Asimilar las principales formas de aplicación educativa que tienen los videojuegos
- Conocer los juegos de simulación
- Lograr integrar los videojuegos en un proceso educativo

Esta titulación te convertirá en un gran investigador"





Objetivos específicos

- Examinar las características principales de los juegos serios representativos en los campos de la educación y la investigación
- Entender cómo los videojuegos pueden afectar al estado emocional de las personas
- Obtener la capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques

03

Estructura y contenido

Este Diplomado en Investigación y Educación en Videojuegos ha sido diseñado por grandes expertos en investigación aplicada a la educación, y ofrece a sus alumnos los mejores contenidos en la materia. Por esa razón, quien quiera iniciar una carrera investigadora en esta área dirigida hacia los videojuegos debe realizar esta titulación, que le garantizará el éxito en este ámbito gracias a la profundidad de su temario y a la gran amplitud de su enfoque didáctico.





Los contenidos que esperas para avanzar en tu carrera profesional”

Módulo 1. Videojuegos y simulación para investigación y educación

1.1. Introducción a los juegos serios
- 1.1.1. ¿En qué consiste un juego serio?
- 1.1.2. Características
- 1.1.3. Aspectos a resaltar
- 1.1.4. Ventajas de los juegos serios

1.2. Motivación y objetivos de los juegos serios
- 1.2.1. Creación de juegos serios
- 1.2.2. Motivación de los juegos serios
- 1.2.3. Objetivos de los juegos serios
- 1.2.4. Conclusiones

1.3. Juegos de simulación
- 1.3.1. Introducción
- 1.3.2. La simulación-juego
- 1.3.3. Los juegos y las TICs
- 1.3.4. Juegos, simulaciones y gerencia

1.4. Diseño orientado al entrenamiento: gamificación
- 1.4.1. Modelo de la gamificación
- 1.4.2. Recompensas
- 1.4.3. Incentivación
- 1.4.4. Gamificación aplicada al trabajo

1.5. Cómo realizar una gamificación efectiva
- 1.5.1. La teoría de la diversión
- 1.5.2. Gamificación y fuerza de voluntad
- 1.5.3. Gamificación y nuevas tecnologías
- 1.5.4. Ejemplos célebres

1.6. El proceso de aprendizaje: flujo de juego y progreso
- 1.6.1. Flujo de juego
- 1.6.2. Sensación de progreso
- 1.6.3. Realimentación
- 1.6.4. Grado de finalización





1.7. El proceso de aprendizaje: evaluación basada en el juego
- 1.7.1. Kahoot!
- 1.7.2. Metodología
- 1.7.3. Resultados
- 1.7.4. Conclusiones extraídas

1.8. Campos de estudio: aplicaciones educativas
- 1.8.1. Caso de estudio: aplicación de las técnicas de gamificación en clase
- 1.8.2. Paso 1: análisis de usuarios y contexto
- 1.8.3. Paso 2: definición de los objetivos de aprendizaje
- 1.8.4. Paso 3: diseño de la experiencia
- 1.8.5. Paso 4: identificación de los recursos
- 1.8.6. Paso 5: aplicación de los elementos de gamificación

1.9. Campos de estudio: simulación y dominio de habilidades
- 1.9.1. Gamificación, simuladores y orientación hacia la actitud emprendedora
- 1.9.2. Muestra
- 1.9.3. Recolección de datos
- 1.9.4. Análisis de datos y resultados
- 1.9.5. Conclusiones

1.10. Campos de estudio: herramientas de terapia (casos reales)
- 1.10.1. Gamificación terapéutica: objetivos principales
- 1.10.2. Terapias en Realidad Virtual
- 1.10.3. Terapias con periféricos adaptados
- 1.10.4. Conclusiones extraídas

Este es el programa más completo y profundo sobre investigación en videojuegos aplicada a la educación”

04

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.

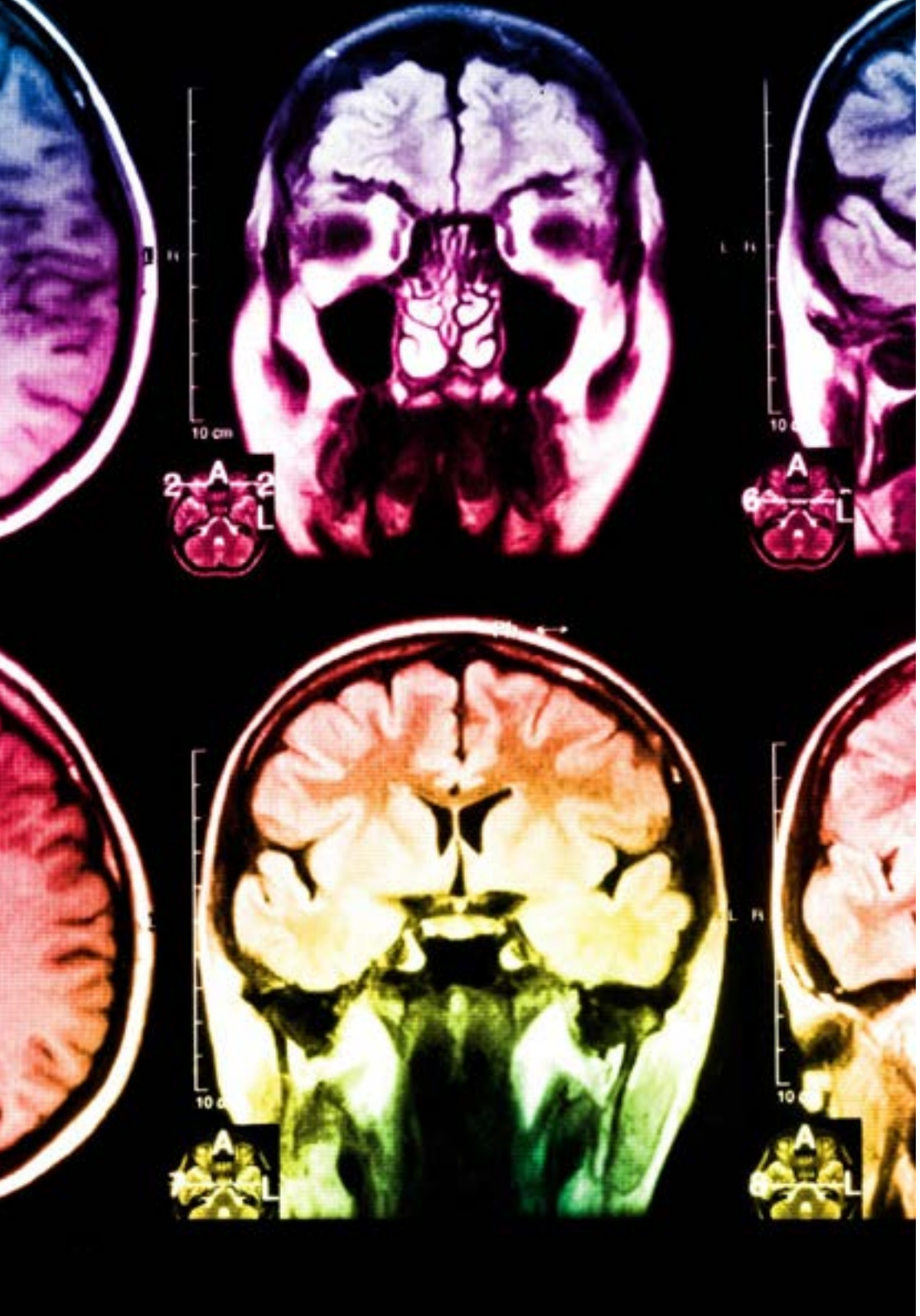
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

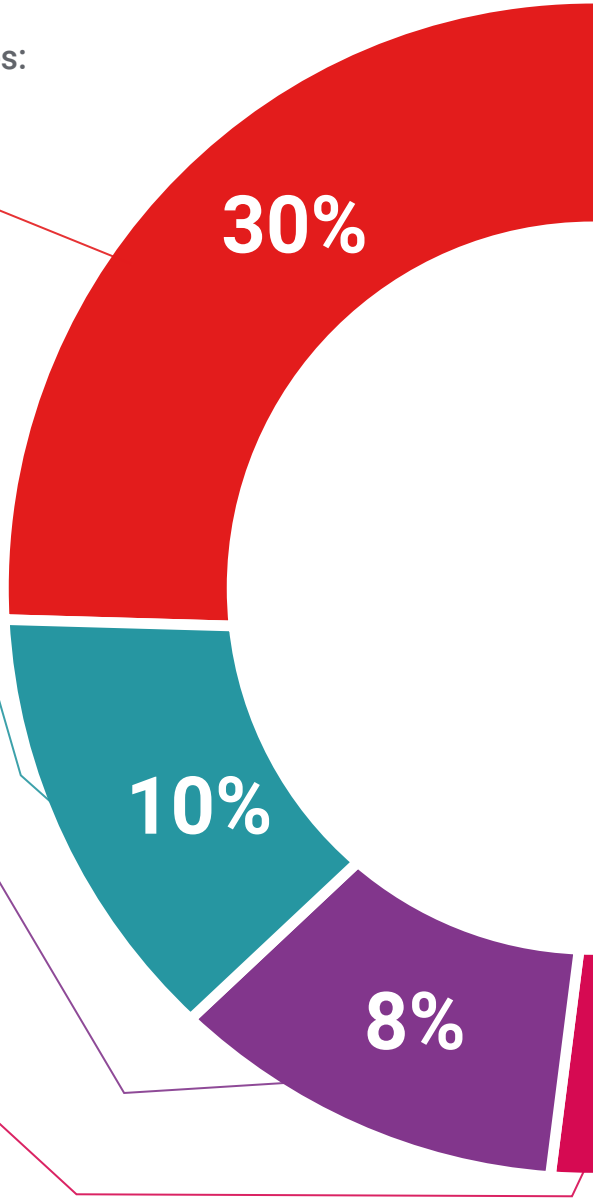
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

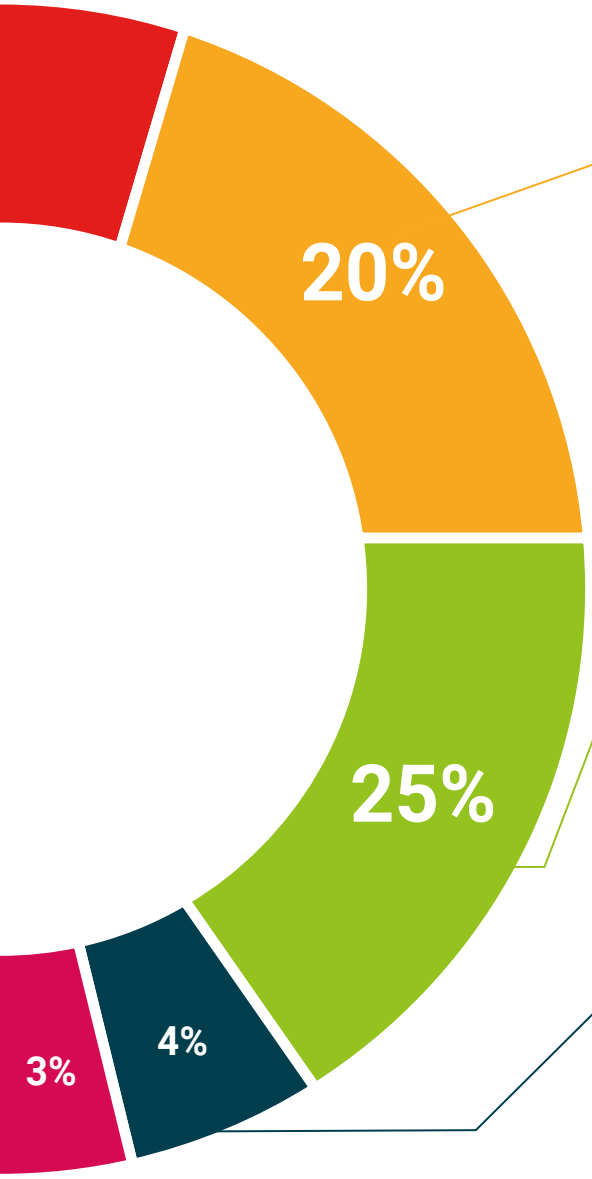
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Diplomado en Investigación y Educación en Videojuegos 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 Investigación y Educación en Videojuegos** 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 Investigación y Educación en Videojuegos**

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

Investigación y Educación en Videojuegos

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
Investigación y Educación en Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Investigación y Educación en Videojuegos



tech universidad tecnológica