

Curso Universitario

Diseño de Gamificación



Curso Universitario Diseño de Gamificación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/diseño-gamificacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 16

05

Titulación

pág. 26

01

Presentación

La gamificación en los videojuegos se utiliza para motivar a los jugadores y mantener su compromiso a través de elementos como recompensas, desafíos y progresión. Estos mecanismos enganchan a los jugadores y los incentivan a seguir jugando. No es de extrañar pues, que la industria de los videojuegos sea una de las más lucrativas a nivel mundial. Por ello TECH ha lanzado esta titulación académica única en la que el alumno profundizará en logros, niveles, puntos, desafíos, tablas de clasificación y narrativa para mantener el interés de los jugadores y proporcionarles una experiencia gratificante. Todo ello gracias a una metodología basada en la exposición de los conocimientos en distintos soportes audiovisuales y con un formato 100% online que permite la máxima flexibilidad horaria.



“

Gracias a este Curso Universitario aprenderás a utilizar los rangos de puntuación y sistemas de recompensas para incentivar y mantener el compromiso de los jugadores”

El Diseño de Gamificación para videojuegos continúa evolucionando con avances tecnológicos como la realidad virtual, la realidad aumentada y la inteligencia artificial. Estas innovaciones abren nuevas posibilidades para crear experiencias de juego cada vez más inmersivas y emocionantes. Así, ha trascendido desde los videojuegos y se ha aplicado en diversos campos, como la educación, el marketing, la salud y el entrenamiento corporativo. La aplicación de elementos de juego en estos contextos busca aumentar la participación, el aprendizaje y la motivación.

Siendo un área en constante crecimiento con cada vez más adeptos en el mundo, las empresas buscan profesionales que comprendan las motivaciones y necesidades de los para crear experiencias de usuario atractivas y satisfactorias. Así es como nace este Curso Universitario en el que el profesional aprenderá cómo generar emociones positivas, desafíos equilibrados y recompensas significativas para mantener la atención y el compromiso.

Se trata así de una experiencia didáctica impartida bajo una modalidad completamente en línea que permite al alumno, no solo estudiar cuando y donde quiera, sino distribuir la carga lectiva en función de sus otras responsabilidades. Asimismo, el programa ofrece la sólida metodología *Relearning*, con la que el egresado integrará los conocimientos más punteros de manera progresiva y natural, sin tener que dedicar horas a la memorización.

Este **Curso Universitario en Diseño de Gamificación** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño de Gamificación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información rigurosa y 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



Descubre cómo aplicar los principios del Octalysis Framework y los Core Drives para potenciar la participación y compromiso de los usuarios en cualquier contexto

“

Destaca como un profesional de primer nivel en el Diseño de Gamificación y desbloquea nuevas oportunidades en tu carrera”

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.

Experimenta la libertad de estudiar a tu propio ritmo y desde cualquier lugar con el formato 100% online de TECH.

Con la metodología Relearning integrarás todos los conocimientos con un aprendizaje práctico y progresivo, sin necesidad de dedicar horas a la memorización.



02

Objetivos

En su compromiso con la excelencia académica, TECH tiene como principal objetivo dotar al egresado de este Curso Universitario de una serie de habilidades y destrezas que lo convertirán en un profesional altamente capacitado. A lo largo del programa, se adentrará en temas clave como el Octalysis Framework, los Core Drives o el desarrollo de estrategias de gamificación, entre otros. Por ello será capaz de generar experiencias de usuario atractivas, motivadoras y gratificantes. De esta manera, podrá alcanzar sus metas profesionales a través de una enseñanza vanguardista y sin presencialidad.



“

*Conviértete en un líder en la creación
de estrategias de gamificación efectivas
que impulsen el éxito de tus proyectos”*



Objetivos generales

- ♦ Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- ♦ Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- ♦ Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- ♦ Manejar los procesos de documentación especializada
- ♦ Explorar el comportamiento del mundo de los negocios y ventas

“

Domina el arte del Diseño de Gamificación y conviértete en un experto en crear experiencias de juego envolventes y motivadoras”





Objetivos específicos

- ♦ Diferenciar de manera profesional los productos interactivos y sus medios
- ♦ Interiorizar la misión, visión y los valores del desarrollo y diseño de juegos
- ♦ Creación de un diseño consistente según las bases teóricas del diseño para juegos de mesa
- ♦ Analizar tipos de productos
- ♦ Profundizar en los diferentes roles profesionales de la industria del juego

03

Estructura y contenido

El plan de estudios del Curso Universitario ha sido meticulosamente diseñado para proporcionar a los profesionales una enseñanza de vanguardia. Siguiendo las exigencias propuestas por el equipo docente de este programa, el temario abarca los conocimientos más actualizados y relevantes en el ámbito de la Gamificación. Así, a través de tan solo 6 semanas de capacitación completamente en línea, el egresado habrá adquirido las habilidades necesarias para convertirse en un líder en su campo. Además, el temario ha sido desarrollado por un equipo de expertos reconocidos, lo que brinda a los profesionales la confianza de contar con un respaldo de calidad.

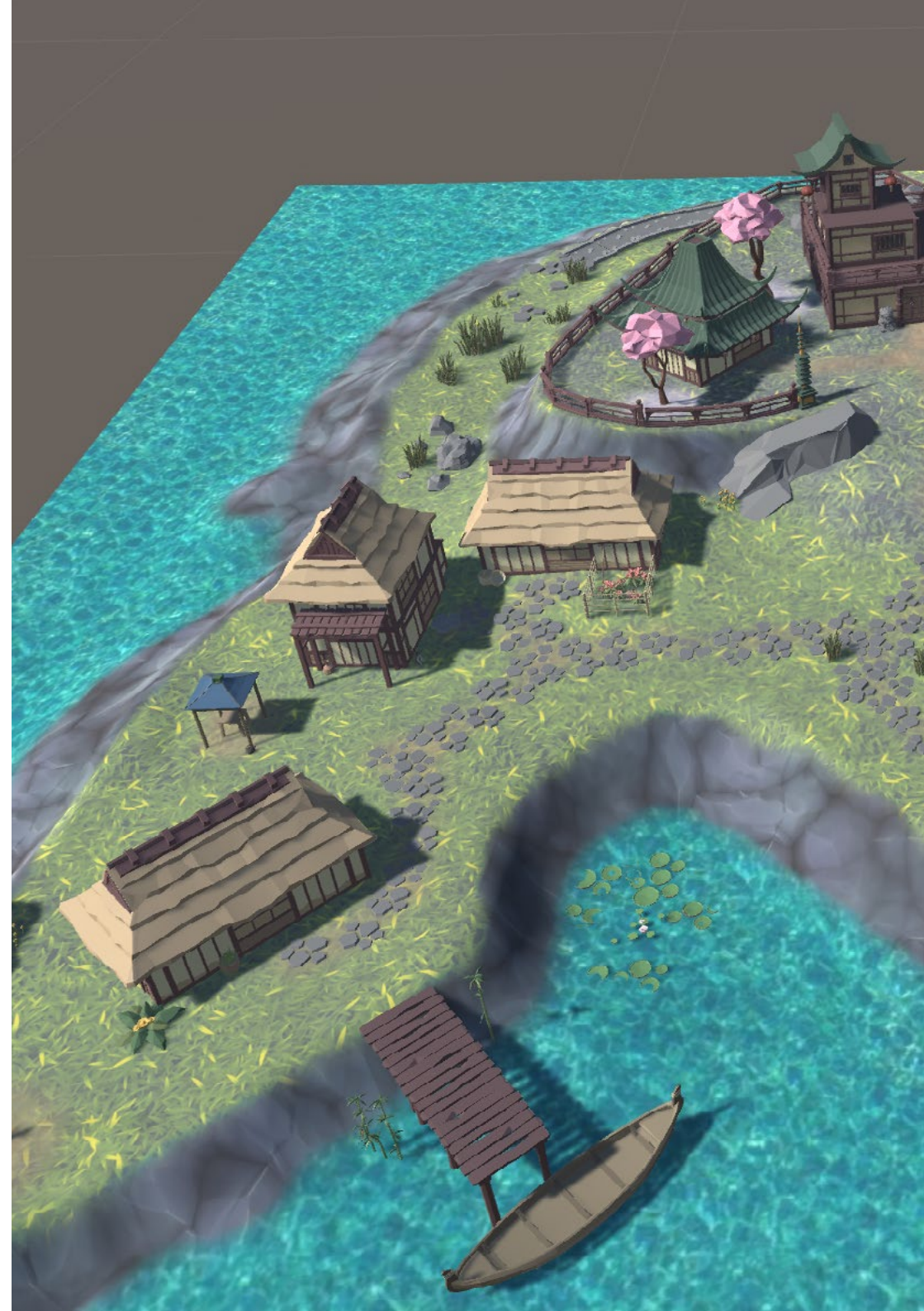


“

Explora la influencia social y el poder de las interacciones entre los jugadores para diseñar experiencias de juego socialmente atractivas a través de un temario innovador y riguroso”

Módulo 1. Diseño de gamificación

- 1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.2. Core Drives
 - 1.1.3. Novena unidad
- 1.2. Significado
 - 1.2.1. Objetivos
 - 1.2.2. Herramientas
 - 1.2.3. Casos de estudio
- 1.3. Desarrollo
 - 1.3.1. Objetivos
 - 1.3.2. Herramienta
 - 1.3.3. Casos de estudio
- 1.4. Empoderamiento
 - 1.4.1. Objetivos
 - 1.4.2. Herramienta
 - 1.4.3. Casos de estudio
- 1.5. Posesión
 - 1.5.1. Objetivos
 - 1.5.2. Herramientas
 - 1.5.3. Casos de estudio
- 1.6. Influencia social
 - 1.6.1. Objetivos
 - 1.6.2. Herramientas
 - 1.6.3. Casos de estudio
- 1.7. Escasez
 - 1.7.1. Objetivos
 - 1.7.2. Herramientas
 - 1.7.3. Casos de estudio





- 1.8. Imprevisibilidad
 - 1.8.1. Objetivos
 - 1.8.2. Herramientas
 - 1.8.3. Casos de estudio
- 1.9. Evasión
 - 1.9.1. Objetivos
 - 1.9.2. Herramientas
 - 1.9.3. Casos de estudio
- 1.10. Rangos de puntuación
 - 1.10.1. Nivel 1
 - 1.10.2. Nivel 2
 - 1.10.3. Nivel 3

“

Un temario diseñado por los mejores expertos para que te conviertas en un profesional de élite en el dominio de los objetivos y herramientas necesarios para el Diseño de Gamificación”

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



05 Titulación

Este Curso Universitario en Diseño de Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Diseño de Gamificación** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Diseño de Gamificación**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Diseño de Gamificación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Diseño de Gamificación