Curso Universitario
Gamificación Aplicada

tech universidad

tech universidad

Curso Universitario
Gamificación Aplicada

- 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/gamificacion-aplicada

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

Fidelizar y motivar a su público, en este caso a los *gamers*, es el objetivo de todo profesional que desarrolle un videojuego. El estudio de la Gamificación Aplicada permite obtener esos resultados con el desarrollo de técnicas y procedimientos específicos, incluso implementado en la actualidad en entornos educativos y profesionales para lograr mayor éxito y productividad. En este programa el alumno dominará lo necesario para cumplir ese propósito y alcanzar el éxito profesional gracias a un trabajo especializado y aplicando lo aprendido en 6 semanas mediante la metodología más vanguardista en un entorno de estudio 100% *online*.

Podrás rentabilizar tus proyectos con el manejo de las técnicas más innovadoras en el desarrollo de videojuegos gamificados”

En este Curso Universitario en Gamificación Aplicada, el alumno conocerá de forma detallada los conceptos más relevantes que intervienen en el proceso de gamificación de un videojuego. Desde los objetivos, evaluaciones y desarrollo de prácticas; la verdadera motivación de los jugadores. Explorando además en la competencia y los fallos comúnmente presentados.

Un programa que se adentra al conocimiento del programa *Maple* para lograr la evaluación, el aprendizaje, la persuasión y concienciación dentro de la narrativa y programación del videojuego. Brindándole así las herramientas necesarias para poder desarrollar su carrera por el amplio conocimiento del contexto actual tanto de la gamificación como de los videojuegos.

Siempre contando con el acompañamiento del equipo de docentes expertos en *game designer* y diseño de productos interactivos, el cual expondrá al profesional sus experiencias más destacables, aportando la seguridad que el alumno necesita para ampliar sus horizontes dentro del proceso creativo y buscando además la rentabilidad de su trabajo.

Esta titulación será posible en pocas semanas y con la modalidad de estudio 100% *online,* dándole la flexibilidad al alumno de adaptar el calendario de estudio a sus propios horarios y responsabilidades. Ya que todo ese material se encuentra disponible desde cualquier dispositivo móvil o fijo con conexión a internet. Con la posibilidad de descargar todo el material didáctico y consultarlo cuando lo requiera.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación en 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

Eres de los que saben hacia dónde va su futuro, por eso entiendes que la capacitación es la clave del éxito profesional. Matricúlate ahora en este Curso Universitario en Gamificación Aplicada y supera el reto”

No te preocupes por nada, aquí estudiarás 100% online y con la facilidad de conectarte desde cualquier dispositivo. Además, puedes descargar el contenido que necesites desde el campus virtual de TECH”

Supera los retos que se te presenten en el desarrollo de videojuegos y productos gamificados gracias a las habilidades que desarrollarás con este Curso Universitario.

Sabrás aplicar de forma eficiente el Product Placement y el Advergaming para rentabilizar tus proyectos.

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

Dentro de la rama del desarrollo de los videojuegos existe un tema fundamental y es la Gamificación Aplicada, que analiza la motivación intrínseca y extrínseca, así como los fallos y competencias. Debido a la importancia que cobra este aspecto en el desarrollo de proyectos verdaderamente exitosos, se ha creado este Curso Universitario con el objetivo principal de profesionalizar las bases de la gamificación en los videojuegos y el profesional adquiera las capacidades necesarias para apuntalarse como un referente dentro de los diseñadores más eficientes de productos gamificados especialmente de carácter entretenimiento digital.

Superarás sin miedo al fracaso los problemas en el desarrollo de videojuegos gamificados. Con este programa obtendrás las herramientas necesarias"

Objetivos generales

- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar

Objetivos específicos

- Conocer en profundidad las motivaciones de los jugadores
- Analizar experiencias de los usuarios para potenciar el empleo del producto gamificado
- Profundizar en los objetivos dentro del diseño de juego
- Entender en detalle los propósitos en los que funcionan los juegos gamificados

Entenderás el contexto actual de la Gamificación Aplicada en Videojuegos y serás capaz de enfrentar las dificultades del proceso gracias a este programa"

03

Estructura y contenido

Para el aprendizaje de todos los aspectos relevantes en torno a la Gamificación Aplicada, el claustro docente que TECH ha seleccionado para este programa, ha estructurado el tema destacando las vertientes de cada uno de los conceptos principales a entender sobre esta disciplina. Profundizando desde los objetivos de la Gamificación en Videojuegos, las diversas motivaciones, la identidad, los fallos y las competencias hasta adentrarse en el programa *Maple*. Aspectos que se pueden ver en su amplio contexto dentro del temario de este programa 100% *online* y con la posibilidad de titularse en 6 semanas.

Contarás con un contenido especializado seleccionado por expertos, que te brindará los conocimientos que necesitas para impulsar tu carrera en la industria de los videojuegos”

Módulo 1. Gamificación aplicada

1.1. Necesidades para gamificar
1.2. Necesidades para gamificar
  1.2.1. Educación
  1.2.2. Instintos
  1.2.3. Psicología
1.3. Fomento de la gamificación
  1.3.1. Técnicas de fomento
  1.3.2. Retención de aprendizaje
  1.3.3. Casos prácticos
1.4. Tendencias motivacionales
  1.4.1. Intrínseca vs. Extrínseca
  1.4.2. Contraposición
  1.4.3. Casos de estudio
1.5. Crear gamificación
  1.5.1. Buen y mal diseñador
  1.5.2. Niveles de gamificación
  1.5.3. Casos de estudio
1.6. Niveles de gamificación
  1.6.1. Explícita vs. Implícita
  1.6.2. Contraposición
  1.6.3. Aplicaciones
1.7. Los sombreros
  1.7.1. *White and Black Hat*
  1.7.2. Usos correctos
  1.7.3. Casos de estudio
1.8. Cuatro claves de la diversión
  1.8.1. Origen
  1.8.2. Estructura
  1.8.3. Casos de estudio

1.9. *Maple*
- 1.9.1. Origen
- 1.9.2. Estructura
- 1.9.3. Casos de estudio

1.10. *Frameworks*
- 1.10.1. *Flow Theory*
- 1.10.2. *Fogg Behavior Model*
- 1.10.3. Jane McGonigal

1.11. Gamificación en la práctica
- 1.11.1. *Speed Lottery Camera*
- 1.11.2. *Re-Mission*
- 1.11.3. *iCivics*

Perfílate como un profesional de la Gamificación Aplicada y destaca en tu carrera dentro de la industria de los videojuegos. Titúlate de forma 100% online y en tan solo 6 semanas"

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

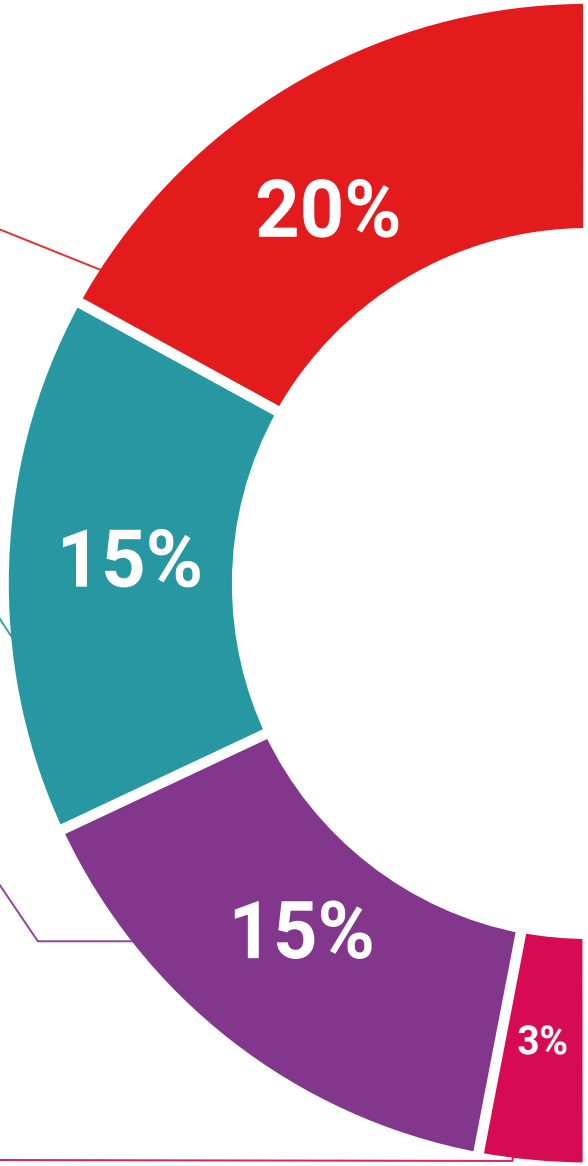
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

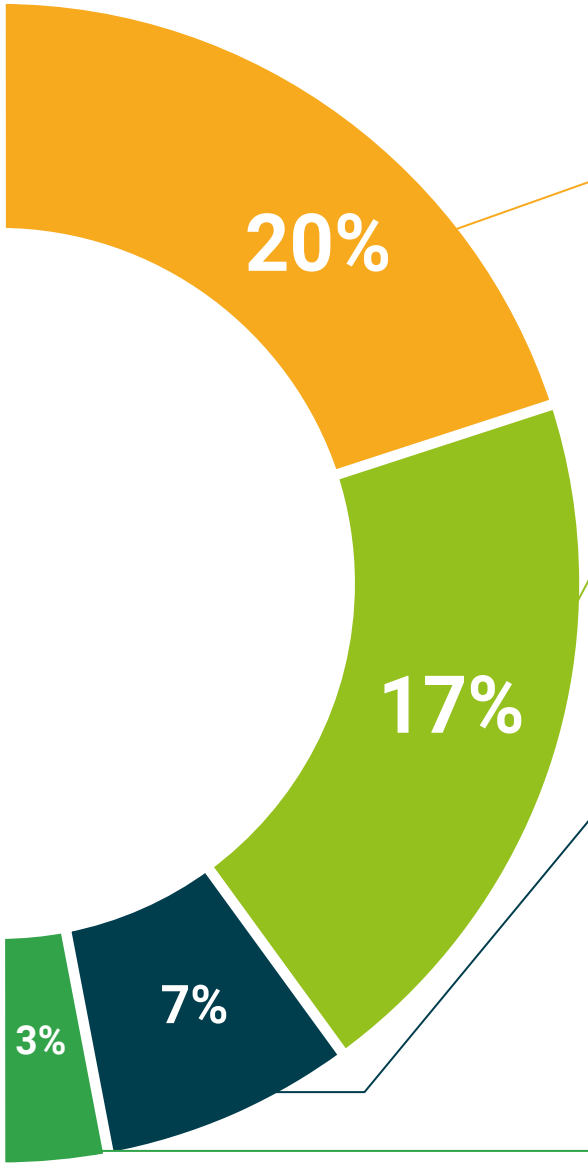
Resúmenes interactivos

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

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

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 nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

05

Titulación

Este programa en Gamificación Aplicada 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 Gamificación Aplicada** 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 Gamificación Aplicada**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semamas**

Acreditación: **6 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Curso Universitario en Gamificación Aplicada

Se trata de un título propio de 150 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWDR23S 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 Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Curso Universitario
Gamificación Aplicada

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

Curso Universitario
Gamificación Aplicada

tech universidad