

# Curso Universitario

## Serious Games y la Denuncia





## Curso Universitario Serious Games y la Denuncia

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/serious-games-denuncia](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/serious-games-denuncia)

# 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

Los videojuegos han servido, desde hace más de 40 años, como método para evadirse para todo tipo de personas, desde los que aman las carreras de coches, hasta los que se divierten creando una vida virtual en un escenario recreado a través de bloques. Sin embargo, su poder va más allá del mero entretenimiento, ya que la creación de Serious Games de denuncia ha permitido hacer visibles determinadas situaciones sociales, aludiendo a la sensibilidad del jugador y haciéndolo reflexionar. Con el objetivo de que el creativo conozca al detalle las características de este género, TECH ha creado este completo programa. Se trata de una titulación 100% online, intensiva y altamente capacitante que logrará influir en su desarrollo profesional de manera exhaustiva y especializada.





“

*Estás a un paso de acceder a la mejor titulación del mercado académico de postgrado para especializarte en los Serious Games de denuncia de manera intensiva en tan solo 6 semanas”*



Los Serious Games también pueden enfocarse a la denuncia de determinadas cuestiones sociales, culturales y políticas. Un ejemplo de ellos es el famoso Fake it to make It, dirigido a desenmascarar *fakes news* y que pone en manifiesto la facilidad con la que la información puede ser tergiversada y distribuida con objetivos negativos y afectando gravemente a la dignidad y la integridad de personas y entidades. Y es que este tipo de videojuegos han sido creados con el objetivo de aludir a la sensibilidad del consumidor y de despertar su lado crítico, invitándolo a reflexionar sobre temas específicos.

La popularidad de este tipo de géneros en el mercado ha sido el motivo por el que TECH ha decidido conformar una titulación con la cual, cualquier egresado de esta área, pueda conocer al detalle sus entresijos. Se trata del Curso Universitario en Serious Games y la Denuncia, un programa 100% online y distribuido a lo largo de 6 semanas en las que el egresado tendrá acceso al mejor temario elaborado por expertos en el sector. Este se basa en los requisitos que deben cumplir este tipo de videojuegos para generar concienciación y en las especificaciones de su diseño, para concluir ahondando en la conceptualización de su estructura y en las reglas y objetivos recomendados.

Todo ello a través de un programa 100% online y accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet. De esta manera, el egresado podrá conectarse siempre que quiera y desde cualquier lugar. Además, la totalidad del contenido, en el cual se incluye material adicional en diferentes formatos, podrá ser descargado para su consulta siempre que lo necesite, incluso, tras finalizar el programa de esta experiencia académica.

Este **Curso Universitario en Serious Games y la Denuncia** 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 ahondar en la importancia del establecimiento de unas buenas reglas y objetivos, accediendo a un catálogo de recomendaciones para cada caso"*

“

*Explorarás el mundo de Fake it to make it y su diseño, y podrás sacar tus propias conclusiones sobre la eficacia del empleo de determinadas técnicas y estrategias de juego”*

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.

*Una titulación 100% online con la que podrás ahondar en los objetivos de este tipo de videojuegos y establecer una estrategia creativa para cumplir cada uno de ellos.*

*Verás tu progreso desde el primer día, y tras 6 semanas dominarás a la perfección las especificaciones de los distintos géneros de los videojuegos de denuncia.*



# 02 Objetivos

Para TECH, conformar titulaciones altamente capacitantes y beneficiosas para el desarrollo profesional del egresado es su objetivo principal. Por esa razón, los creativos que accedan a este Curso Universitario encontrarán en él las mejores herramientas académicas, basadas en el contenido más exhaustivo y en el material adicional más variado y novedoso. De esta manera, y tras finalizar la titulación, habrán obtenido un conocimiento especializado sobre los Serious Games de denuncia que les permitirá emprender sus propios proyectos de éxito.





“

*Una titulación diseñada para profesionales comprometidos como tú, que buscan la mejora continua de sus trayectorias personales a través del programa de titulaciones altamente capacitantes”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Saber identificar el impacto de los Serious Games en las diferentes industrias
- ♦ Ahondar en todos los conocimientos teóricos y prácticos para poder adaptar una formación clásica a un entorno Serious Games
- ♦ Conocer en profundidad y contextualizar el diseño de videojuegos dentro de los Serious Games
- ♦ Integrar el análisis de los juegos Serious Games que han tenido un impacto social relevante
- ♦ Ampliar el abanico de posibilidades profesionales del alumnado





## Objetivos específicos

---

- ♦ Conocer en profundidad los Serious Games enfocados a temas de denuncia
- ♦ Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador



*Si tu objetivo es dominar la experimentación a través de acciones y la toma de decisiones en Serious Games de Denuncia, este Curso Universitario te dará las claves para conseguirlo en menos de 150 horas”*



# 03

## Dirección del curso

Para la elaboración del claustro de este Curso Universitario en Serious Games y la Denuncia TECH ha seleccionado a un equipo de expertos en el sector con una carrera laboral amplia. Se trata de profesionales versados en la materia que han participado y dirigido multitud de proyectos a lo largo de su trayectoria. Tener la posibilidad de contar con este grupo aportará a la titulación una visión práctica, realista y crítica sobre la actualidad de la profesión y permitirá al egresado contextualizar mejor la información desarrollada a lo largo del temario.



# TIME OVER

Looks like you need to head back  
to space ship school!

8 enemies

12 minutes

Press any key to restart your adventure

“

*El equipo docente ha seleccionado para este Curso Universitario casos prácticos reales extraídos de su propia experiencia, para que puedas desarrollar, junto con ellos, estrategias de actuación efectivas y exitosas”*



## Dirección



### Dña. Sánchez del Real, Gracia

- Directora del Área de Learning e Interactive en Infinity Group
- Consultora Digital en Diseño y Desarrollo de Soluciones EdTech y Proyectos de e-Learning
- Presidenta de Digitaliza, Sociedad Española para el Impulso de la Economía y la Ciudadanía Digital
- Líder de proyectos especiales
- Máster en Igualdad de Género
- Máster en Coaching Personal y Ejecutivo y Empresarial
- Especialista en temas de igualdad de género, liderazgo femenino y diversidad
- Licenciada en Ciencias de la Información, Publicidad y Relaciones Públicas
- Experta en Realidad Virtual Aumentada y Metaverso
- Experta en Desarrollo de Juegos Interactivos y Serious Games para la Educación, la Formación y la Divulgación
- Experta en Gamificación de Entornos de Aprendizaje en Sector Seguridad y Prevención de Riesgos Laborales, Sector Industrial, Sector Salud y Tercer Sector



## Profesores

### Dña. Arellano, Margarita

- ◆ Fundadora y Directora de Proyectos en MyWay Spain
- ◆ Especialista en Marketing Digital y Comunicación
- ◆ Experta en Producción de Materiales para la Comunicación
- ◆ Licenciada en Ciencias de la Información Especializada en Publicidad y Marketing Digital

“

*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”*

# 04

## Estructura y contenido

Esta universidad pone de manifiesto el compromiso con sus alumnos en la creación de cada titulación a través de la constitución del mejor temario y de la inclusión del material adicional más variado y dinámico. Además, gracias al empleo de la metodología *Relearning* en el desarrollo del contenido junto con lo ya mencionado, la carga lectiva de cada programa se reduce considerablemente, manteniendo un alto grado de capacitación. De esta manera los egresados pueden acceder a una titulación que les aportará el conocimiento para dominar, en este caso, el sector de los Serious Games basados en la denuncia, sin necesidad de invertir horas de más en el estudio.



“

*Con TECH y su metodología académica, tú marcas los ritmos y los horarios, sin prisas ni agobios”*



## Módulo 1. Serious Games y la denuncia

- 1.1. Serious Games y la concienciación
  - 1.1.1. Denuncia
  - 1.1.2. Concienciación
  - 1.1.3. Historias jugables
- 1.2. Serious Games de denuncia y sus objetivos
  - 1.2.1. Finalidad
  - 1.2.2. Aprendizaje
  - 1.2.3. Diseños
- 1.3. Géneros de juego en los videojuegos de la denuncia
  - 1.3.1. Complejidades
  - 1.3.2. Jugabilidad
  - 1.3.3. Story
- 1.4. Acciones y decisiones en Serious Games de denuncia
  - 1.4.1. Experimentación
  - 1.4.2. Aprendizaje
  - 1.4.3. Diseño
- 1.5. Conceptualizando un videojuego de denuncia
  - 1.5.1. Catalogación
  - 1.5.2. Denuncia
  - 1.5.3. Diseño
- 1.6. Reglas y objetivos de los videojuegos de denuncia
  - 1.6.1. Mecánicas
  - 1.6.2. Dinámicas
  - 1.6.3. Objetivos
- 1.7. Conflictos en los videojuegos de denuncia
  - 1.7.1. Story
  - 1.7.2. Conflictos
  - 1.7.3. Diseños
- 1.8. Serious Games de denuncia
  - 1.8.1. Catalogación
  - 1.8.2. Experimentación
  - 1.8.3. Denuncia práctica





- 1.9. Explorando el mundo de Fake it to make It
  - 1.9.1. Fake it to make It
  - 1.9.2. Diseños
  - 1.9.3. Experimentación
- 1.10. *Briefing* denuncia y Serious Games
  - 1.10.1. *Briefing*
  - 1.10.2. Aplicabilidad
  - 1.10.3. Casos

“Llegó el momento de tomar una decisión importantísima para tu futuro. Eligiendo TECH estarás apostando por una capacitación de calidad avalada por la universidad online más grande del mundo”





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”*

## 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 tomaran decisiones y emitieran 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.



06

# Titulación

El Curso Universitario en Serious Games y la Denuncia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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



Este **Curso Universitario en Serious Games y la Denuncia** 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 **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Serious Games y la Denuncia**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



\*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.



## Curso Universitario Serious Games y la Denuncia

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario Serious Games y la Denuncia

