

Curso Universitario Serious Games y los Videojuegos Autobiográficos



Curso Universitario Serious Games y los Videojuegos Autobiográficos

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/serious-games-videojuegos-autobiograficos

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

La posibilidad de hacer partícipe al público de una experiencia personal a través de la jugabilidad permite a muchos creativos transmitir sensaciones y sentimientos propios de manera lúdica y entretenida. A través de los Serious Games Autobiográficos, estos profesionales involucran al jugador en una trama artística en la que la imaginación y la habilidad comunicativa priman por encima de todo. Sin embargo, dominar este género puede resultar una tarea compleja de llevar a cabo por su carácter abstracto. Por ello, TECH ha considerado necesario desarrollar este programa, con el fin de que el egresado adquiera las habilidades y los conocimientos necesarios para desarrollar un proyecto de videojuego autobiográfico de éxito. Todo ello a través de un cómodo y accesible formato online que le permitirá cursar esta titulación desde donde quiera y con un horario 100% personalizado.



“

TECH te presenta el mejor programa del mercado para especializarte en Serious Games Autobiográficos en tan solo 6 semanas y a través de la metodología pedagógica más vanguardista”

El desarrollo de la tecnología digital y su influencia en la industria de los videojuegos ha permitido desarrollar títulos de todo tipo: aventura, estrategia, arcade, deportivos y un largo etcétera. Sin embargo, uno de los menos conocidos es el autobiográfico, el cual, a través de una narrativa gaming muy creativa, es capaz de transmitir sensaciones y sentimientos a través de la involucración del jugador en la experiencia personal del creativo. Uno de los proyectos más famosos de este género es el Dys4ia, en el que su creadora, Anna Anthropy ha plasmado, de manera abstracta, su cambio de sexo, haciendo partícipe al espectador en el proceso.

A pesar de no ser un área muy extendida en la actualidad, este tipo de juegos han tenido un acogimiento bastante bueno en el sector, razón por la que esta universidad ha considerado necesario desarrollar un programa que trate en profundidad esta temática. Se trata del Curso Universitario en Serious Games y los Videojuegos Autobiográficos, una titulación que ahonda en los entresijos del género de manera multidisciplinar y dinámica a lo largo de 6 semanas. A través del mejor temario teórico y práctico, el egresado podrá adquirir un conocimiento especializado sobre las características de estos videojuegos, sus objetivos, su catalogación, su conceptualización y sobre las reglas recomendadas, para concluir realizando un estudio de caso real. Es, por tanto, un programa altamente capacitante diseñado para que el creativo, tras finalizarlo, sea capaz de emprender su propio proyecto en solitario o como parte de un equipo.

Y para conseguirlo, contará, además, con horas del mejor material adicional seleccionado por el equipo docente y presentado en diferentes formatos: vídeo al detalle, resúmenes dinámicos, artículos de investigación, lecturas complementarias y casos prácticos. Todo ello presentado en un cómodo formato online accesible desde cualquier dispositivo y durante las 24 horas del día, garantizando una experiencia educativa adaptada a las necesidades académicas y temporales del egresado.

Este **Curso Universitario en Serious Games y los Videojuegos Autobiográficos** 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



Un programa 100% online con el que podrás conocer, desde donde quieras y cuando quieras, los entresijos de los videojuegos autobiográficos”

“

La mejor oportunidad del mercado académico para ahondar en las reglas y objetivos recomendados en los Serious Games autobiográficos”

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.

El temario incluye el análisis exhaustivo de Dys4ia, para que adquieras un conocimiento especializado del género a través del estudio de un caso de éxito.

A lo largo de las 6 semanas de capacitación, podrás acceder al Aula Virtual durante las 24 horas del día y desde cualquier dispositivo con conexión a internet.



02

Objetivos

La oferta académica que existe actualmente relacionada con los Serious Games Autobiográficos es prácticamente nula. Por ese motivo, el objetivo de este programa es aportar al egresado el conocimiento más amplio y especializado en el área que le permita conocer al detalle y manejar con garantía todo lo referido a este género de los videojuegos. Para ello, pondrá a su disposición las herramientas educativas más novedosas y efectivas, de tal manera que, en tan solo 6 semanas, sea capaz de emprender, con garantía de éxito, su propio proyecto personal.



“

En este programa encontrarás los usos prácticos más exitosos de los Serious Games Autobiográficos, para que puedas adaptar tu estrategia creativa a las tendencias del sector”



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 a fondo los Serious Games enfocados autobiográficos
- ♦ Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ♦ Tener un amplio conocimiento de las técnicas de diseño para buscar su repercusión a través de juegos biográficos



El objetivo de TECH es que finalices este Curso Universitario habiendo adquirido los conocimientos más exhaustivos que te definan, a partir de entonces, como un especialista en videojuegos autobiográficos”

03

Dirección del curso

Tanto la dirección como el claustro de este programa se caracterizan, principalmente por su juventud, su carácter innovador y, por supuesto, por su larga y dilatada trayectoria laboral en la gestión y participación en proyectos relacionados con las diferentes áreas de los Serious Games. Se trata de un equipo docente con una calidad humana inigualable, que han plasmado su compromiso con el crecimiento profesional del egresado en un temario actual, crítico, dinámico y adaptado a los requisitos del sector.



“

Si hubiese algo en el temario que te generará duda, el equipo docente estará encantado de ayudarte a resolverla”

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. Pascual Vicente, Virginia

- ◆ Especialista en Marketing Digital y Comunicación
- ◆ Directora Editorial Multimedia en Infinity Group
- ◆ Licenciada en Ciencias de la Información

“

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

04

Estructura y contenido

Para la elaboración de este programa TECH ha tenido en consideración las recomendaciones del equipo docente, quienes han realizado una labor de recopilación de información exhaustiva para conformar el temario más capacitante del mercado. Sin embargo, y con el fin de poder ofrecer una experiencia académica dinámica y atractiva, la totalidad del contenido teórico ha sido adaptado a la novedosa metodología *Relearning*, gracias a la cual el egresado no tendrá que invertir horas de más en memorizar conceptos, ya que será partícipe de un aprendizaje gradual y natural.





“

Podrás ahondar en las especificaciones del UV Rizom y en su aplicabilidad en el mercado actual a través del análisis práctico de casos reales”

Módulo 1. Serious Games y los juegos autobiográficos

- 1.1. Serious Games autobiográficos
 - 1.1.1. Autobiografía
 - 1.1.2. Diseños
 - 1.1.3. Finalidades
- 1.2. Objetivos de los videojuegos autobiográficos
 - 1.2.1. Finalidad
 - 1.2.2. Aprendizaje
 - 1.2.3. Diseños
- 1.3. Géneros aplicables a los videojuegos autobiográficos
 - 1.3.1. Autobiografía aplicada
 - 1.3.2. Catalogación
 - 1.3.3. Diseños
- 1.4. Acciones y decisiones en los videojuegos autobiográficos
 - 1.4.1. Experimentación
 - 1.4.2. Aprendizaje
 - 1.4.3. Diseños
- 1.5. Conceptualizando un videojuego autobiográfico
 - 1.5.1. Catalogación
 - 1.5.2. Autobiografías
 - 1.5.3. Diseños
- 1.6. Reglas y objetivos del videojuego autobiográfico
 - 1.6.1. Mecánicas
 - 1.6.2. Dinámicas
 - 1.6.3. Objetivos
- 1.7. Conflictos en los videojuegos autobiográficos
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Conflictos
 - 1.7.3. Diseños





- 1.8. Serious Games autobiográficos: usos prácticos
 - 1.8.1. Catalogación
 - 1.8.2. Experimentación
 - 1.8.3. Serious Games
- 1.9. Explorando el mundo de Dys4ia
 - 1.9.1. Dys4ia
 - 1.9.2. Diseños
 - 1.9.3. Experimentación
- 1.10. UV Rizom avanzado
 - 1.10.1. Briefing
 - 1.10.2. Aplicabilidad
 - 1.10.3. Casos

“

Estás a un solo clic de adquirir el conocimiento que necesitas para emprender tu proyecto autobiográfico y de triunfar en el mundo de los videojuegos”

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 los Videojuegos Autobiográficos 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 los Videojuegos Autobiográficos** 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 los Videojuegos Autobiográficos**

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 los Videojuegos Autobiográficos

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

Curso Universitario Serious Games y los Videojuegos Autobiográficos