

Diplomado

Experiencia de Usuario en Gamificación



Diplomado

Experiencia de Usuario en Gamificación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/experiencia-usuario-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

El desarrollo de las tecnologías exige que, en el campo de los videojuegos la experiencia del usuario sea cada vez superior, exprimiendo al máximo el realismo y llevando el proceso a ser más exhaustivo. Con la finalidad de atrapar a los diferentes tipos de público los juegos se han vuelto más ingeniosos y dentro de esas estrategias hay mucho conocimiento y estudio por explorar. Por lo que en este programa se busca que el profesional domine todo lo necesario para especializarse en Experiencia de Usuario dentro del diseño de juegos gamificados. Disponible 100% *online* y siguiendo la más vanguardista metodología basada en el *Relearning*.





“

*Empieza la mejor partida de tu historia.
Matricúlate ahora y especialízate en
Experiencia de Usuario en Gamificación
en solo semanas”*

Un jugador sin información es el resultado de un producto mal gamificado. Por esta razón, en este Diplomado se instruye altamente al profesional en la correcta utilización de las interfaces dentro de un juego para darle al jugador la información precisa, necesaria, clara y ordenada. Con el objetivo de que permanezca dentro del juego, creando interfaces agradables que acerquen al jugador al mundo que lo rodea.

Diseñar un juego que brinde horas y horas de entretenimiento no es tarea fácil. De hecho, hay pocos juegos que lo logren; sin embargo, se puede tomar como referencia a *Animal Crossing*. Un juego que ha alcanzado un máximo de ventas incluso sobre Mario Bros en Japón. Se trata de crear una vida en el pueblo ficticio que propone diversión de primer nivel al que además se puede acceder en cualquier dispositivo.

Es allí la importancia de conocer el buen manejo de los mapas de pantalla e interfaces de usuario, así como todos los principios de usabilidad, eficiencia y eficacia. Para diseñar productos gamificados que ofrezcan una correcta experiencia al usuario, de acuerdo a los objetivos que se persigan con el desarrollo del mismo.

El egresado podrá destacar frente a otros profesionales por su conocimiento de los elementos de la jugabilidad, la visión perceptual, la consistencia y puntos de atención, entre otros aspectos importantes destacados en el temario de este Diplomado. El cual podrá realizar desde la comodidad de su hogar o lugar favorito, ya que ha sido diseñado para su estudio completamente *online* y con una duración de 6 semanas.

La metodología de TECH Universidad, permite al estudiante organizar su calendario y compartir las actividades profesionales con las personales. Capacitarse es la mejor opción para todo aquel que desee abrirse nuevas oportunidades y alcanzar el éxito. Por ello ha sido seleccionado el mejor contenido por expertos con experiencia en desarrollo de productos interactivos y *game designer*, quienes estarán presentes a través de la plataforma de estudio.

Este **Diplomado en Experiencia de Usuario en 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 desarrollo de 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



Aprende a identificar las emociones o necesidades del jugador en cada etapa de diseño del producto”

“

Necesitas ahora más que nunca un método inteligente de aprendizaje flexible y eficaz. TECH lo trae para ti, estudia 100% online y con el mejor contenido”

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.

Destaca en tu ámbito profesional. Especialízate en los principios que harán inmejorable la experiencia del usuario dentro de los videojuegos.

Aprende a identificar la mejor forma de incluir interfaz dentro de un producto según sus necesidades.



02 Objetivos

El objetivo de este Diplomado en Experiencia de Usuario en Gamificación es que el profesional sea capaz de manejar los principios de usabilidad y jugabilidad, así como el dominio de la interfaz adecuada, según la estrategia dictada para el videojuego. Con la finalidad de brindarle al usuario la mejor experiencia y por ende obtener el éxito en el producto gamificado.



“

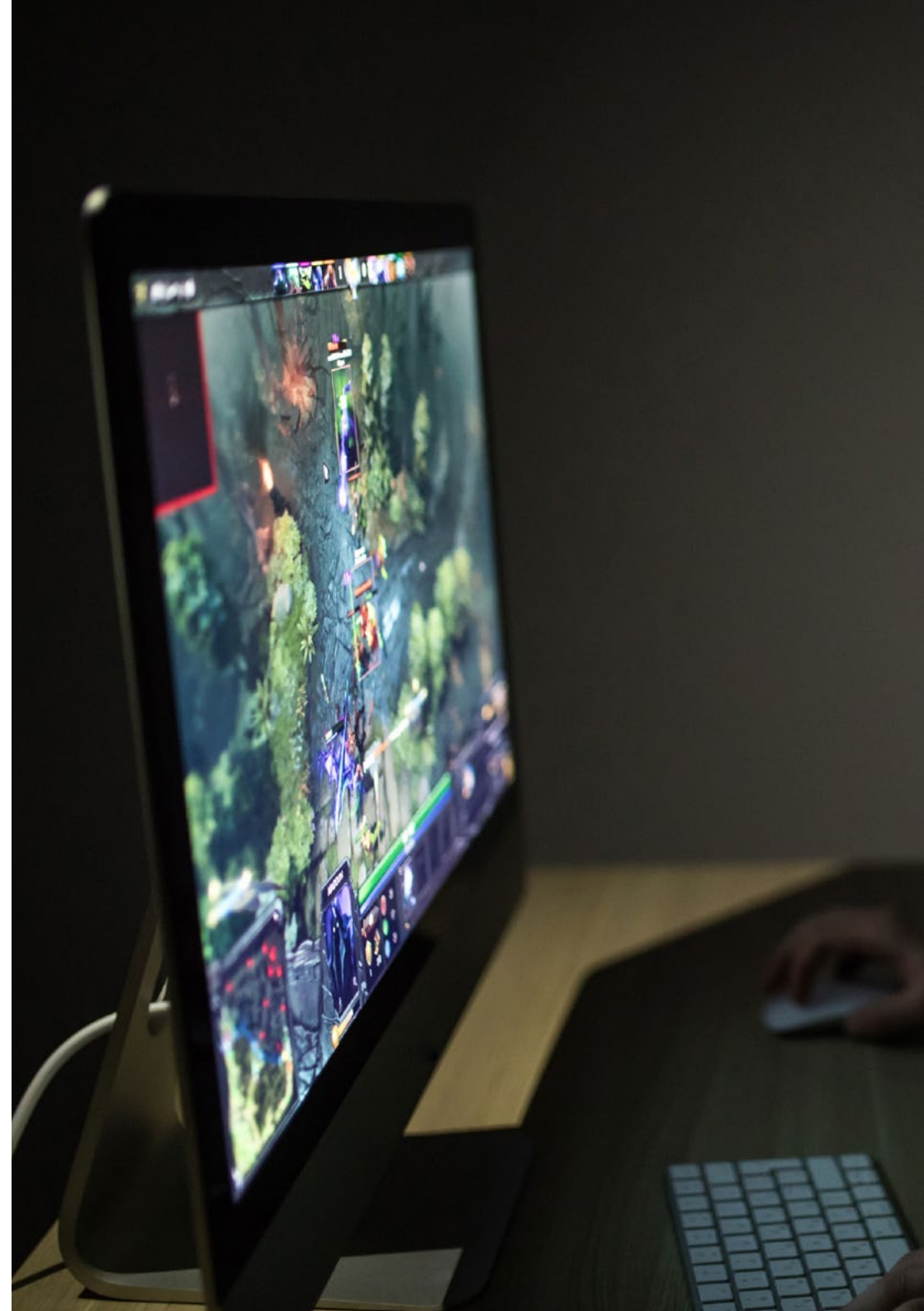
Saber adaptar una interfaz creada a las necesidades del jugador. Sin que ésta sea molesta o expulse al usuario del producto, es uno de los objetivos de este programa”





Objetivos generales

- ♦ Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- ♦ Estudiar la conducta de los jugadores y su nivel de satisfacción dentro de un producto diseñado
- ♦ Analizar todas las variables en la experiencia del usuario dentro de la industria de videojuegos
- ♦ Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- ♦ Potenciar los conocimientos para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar





Objetivos específicos

- ♦ Identificar la mejor forma de incluir interfaz dentro de un producto según sus necesidades
- ♦ Desarrollar mapas de pantallas que describan el funcionamiento del producto para una buena comunicación con el equipo de desarrollo
- ♦ Aplicar las leyes relacionadas dentro de la experiencia del jugador en un producto
- ♦ Aplicar eficientemente los principios de interfaz en el desarrollo de un producto



*Lograrás productos gamificados que
brinden la mejor experiencia al usuario"*

03

Estructura y contenido

Haciendo uso de la metodología más innovadora, el equipo docente ha desarrollado un contenido especializado en Experiencia del Usuario en Gamificación, distribuyendo el contenido en diferentes subtemas que harán el recorrido más dinámico y detallado, para facilitar el aprendizaje. Ajustado a diferentes formatos interactivos con material audiovisual y con ejercicios prácticos basados en hechos reales. Dando la oportunidad al alumno de capacitarse en un entorno totalmente en línea, desde la comodidad de su portátil o dispositivo favorito. A través de una plataforma segura y un campus virtual que hacen más ágil la experiencia de estudio.





“

Dispondrás de contenido único, que solo TECH tiene en este Diplomado para analizar la experiencia de usuario dentro de un producto gamificado”

Módulo 1. Experiencia de usuario para gamificación

- 1.1. UX y UI
 - 1.1.1. *User Experience* (UX)
 - 1.1.2. *User Interface* (UI)
 - 1.1.3. Contraposiciones entre UX y UI
- 1.2. UX y psicología
 - 1.2.1. Leyes UX
 - 1.2.2. Principios Gestalt
 - 1.2.3. Leyes heurísticas
- 1.3. Principios de UI
 - 1.3.1. Conceptos visuales
 - 1.3.2. Conceptos de organización
 - 1.3.3. Conceptos sobre información
- 1.4. Accesibilidad
 - 1.4.1. Accesibilidad
 - 1.4.2. Estado actual
 - 1.4.3. Siete pilares de usabilidad
- 1.5. Fase de investigación UX
 - 1.5.1. Diseñando la investigación
 - 1.5.2. Llevando a cabo la investigación
 - 1.5.3. Análisis de los resultados
- 1.6. Fase de desarrollo UX
 - 1.6.1. Herramientas de desarrollo UX
 - 1.6.2. Prototipado
 - 1.6.3. Validación
- 1.7. Fase de desarrollo UI
 - 1.7.1. Investigación previa
 - 1.7.2. Diseño de estilo
 - 1.7.3. Diseño de pantallas e interacción
- 1.8. UX Y la ética
 - 1.8.1. Ética actual
 - 1.8.2. Buena y mala UX
 - 1.8.3. *Dark Patterns* y *Nudges*





- 1.9. Pilares UX en videojuegos
 - 1.9.1. Motivación
 - 1.9.2. Emoción
 - 1.9.3. *Game flow*
- 1.10. Mejores prácticas UI
 - 1.10.1. Análisis de interfaz
 - 1.10.2. Iteración en el diseño
 - 1.10.3. Test con usuarios reales

“

La actualidad que se vive demanda una nueva forma de profesionalizarse que se ciña a la agenda planteada. Una metodología de estudio práctica, sencilla y a distancia”

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 en la plataforma de reseñas 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

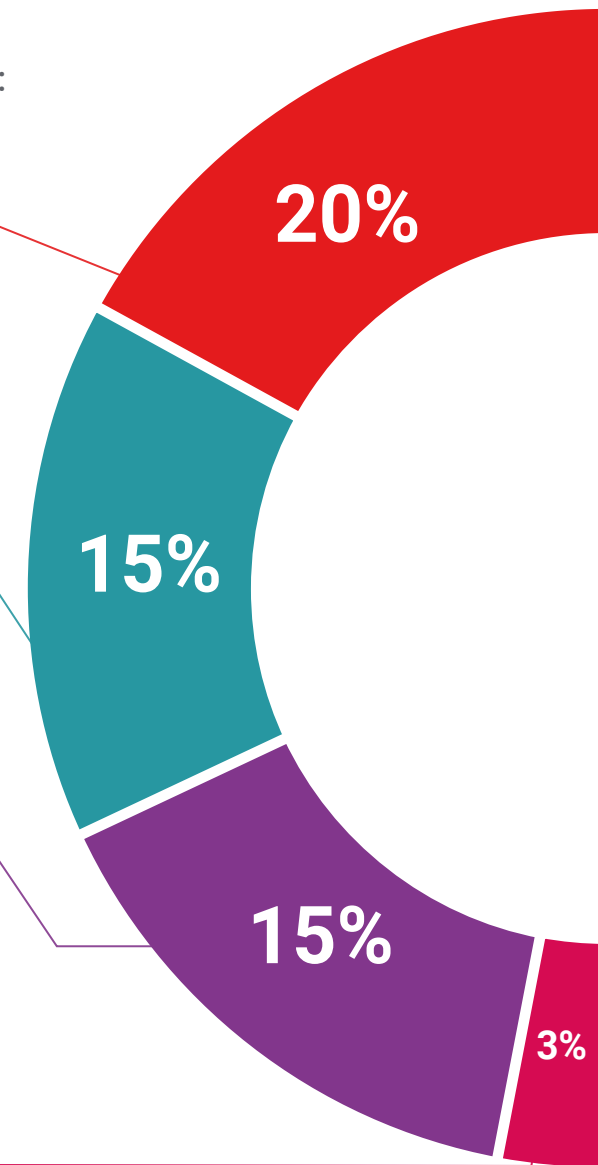
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

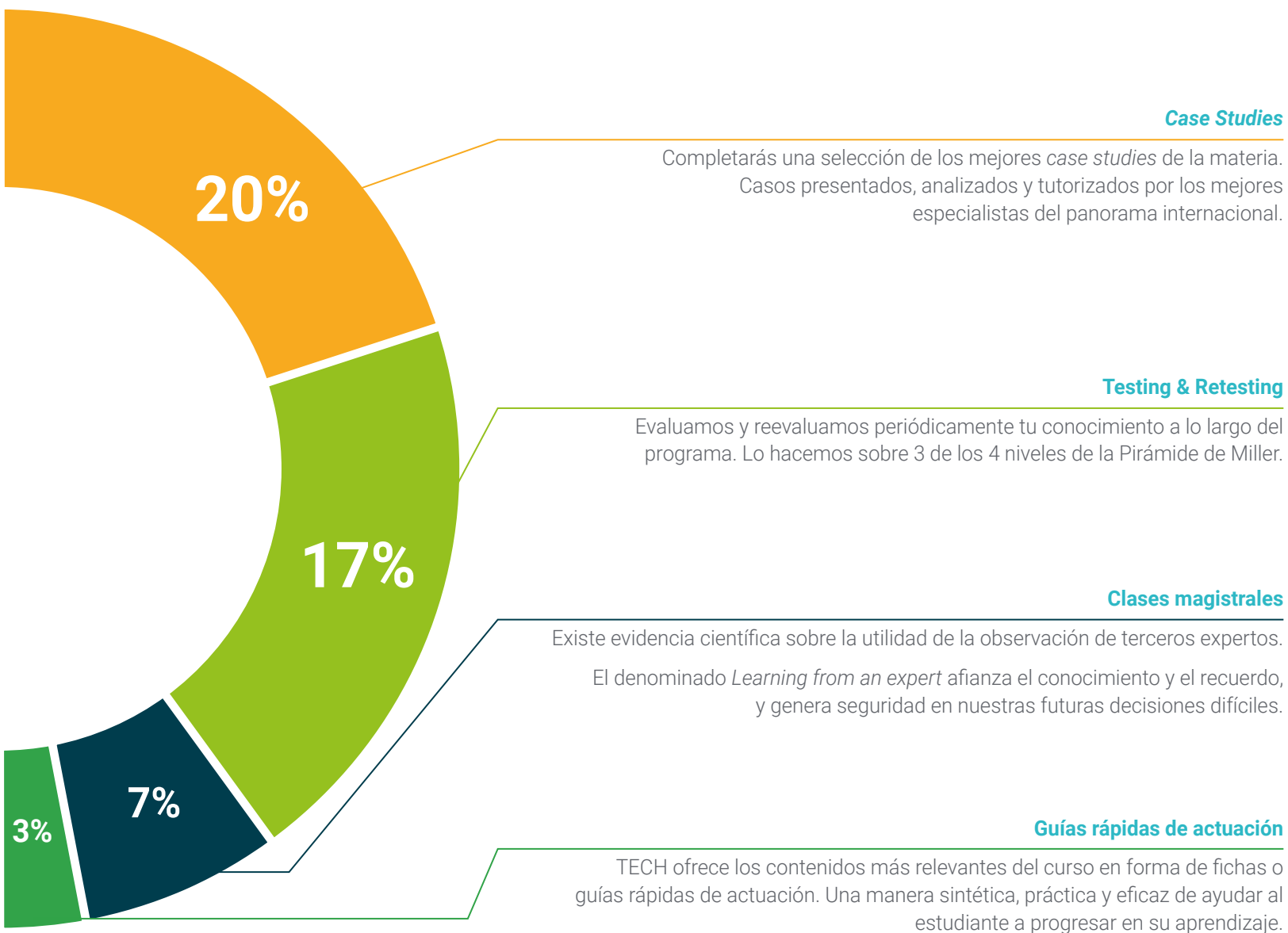
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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

El Diplomado en Experiencia de Usuario en Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Experiencia de Usuario en Gamificación** contiene el programa universitario 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**.

Este título expedido por **TECH Universidad** 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 Experiencia de Usuario en Gamificación**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**

Este **Diplomado en Experiencia de Usuario en Gamificación** contiene el programa universitario 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**.

*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.

El título expedido por **TECH Universidad** 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.





Diplomado
Experiencia de Usuario
en Gamificación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Experiencia de Usuario en Gamificación



tech
universidad