

# Diplomado Psicología del Jugador



## Diplomado Psicología del Jugador

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

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/cursos-universitario/psicologia-jugador](http://www.techtitute.com/videojuegos/cursos-universitario/psicologia-jugador)

# 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

Entender la conducta de los jugadores de videojuegos o *gamers*, es fundamental a la hora de desarrollar un videojuego exitoso. Saber con exactitud cuales son las motivaciones, gustos, deseos y tendencias en el comportamiento de los usuarios conlleva un profundo estudio y puede llevar a equivocaciones si no se manejan los fundamentos y conocimientos acertados. Con este programa el profesional relacionado a este sector podrá entender plenamente los conceptos y teorías de la Psicología del Jugador, con un contenido seleccionado de forma exhaustiva por expertos que le permitirán titularse en pocas semanas y en modalidad 100% *online*.







GAME OVER

“

*Al conocer las necesidades de entretenimiento del jugador, ejecutarás las estrategias correctas para desarrollar videojuegos exitosos”*

Conocemos por Psicología a la profesión, disciplina académica o ciencia que estudia la conducta y los procesos mentales de los individuos y de grupos humanos en distintas situaciones, analizando la experiencia humana en su plenitud con fines tanto de investigación como docentes y laborales, entre otros. En el caso del presente programa se trata de estudiar de forma precisa la conducta del jugador de videojuegos para aportar el valor necesario al desarrollo y estrategias a implementar dentro del proyecto para que cumpla con los objetivos deseados.

Este Diplomado ha subdividido el tema general en otros más específicos para conocer en detalle desde la sociología, la psicología de los videojuegos como tal, las necesidades en el entretenimiento y sentimientos. Además, se tomarán en cuenta teorías como la Pirámide de Maslow, calendario de refuerzos, el mapa de recompensas entre otros aspectos fundamentales para entender la Psicología del Jugador.

Se entiende que actualmente los videojuegos no son solo para niños, según estadísticas oficiales, de entre los mayores de 16 años, las personas entre 35 y 44 años son las que más videojuegos consumen. Si se trata del género, resalta que las mujeres conforman el 41% del total de jugadores, con lo cual, queda mucho por analizar y considerar a la hora de diseñar un videojuego para que sea realmente exitoso.

El egresado de este programa, podrá diferenciarse con otros profesionales por su conocimiento del jugador y su comportamiento dentro de un entorno controlado. Sabiendo cómo identificar las emociones o necesidades en cada punto de diseño del producto. Para su comodidad todo el programa está diseñado para el estudio completamente *online* y podrá titularse en 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 Psicología del Jugador** 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



*Conocerás la tipología del jugador según las teorías de Bartle, Ami Jo Kim o Marczewski*

“

*Andar en el camino de la profesionalización es mucho más fácil con la metodología de TECH. Estudia 100% online y con contenido en diversos formatos seleccionado por expertos”*

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.

*Diferénciate de otros profesionales sabiendo identificar las emociones o necesidades del jugador en cada punto de diseño del producto.*

*Aprende en detalle de qué forma el jugador interactúa con el juego para sacar el máximo partido a la experiencia y producto.*

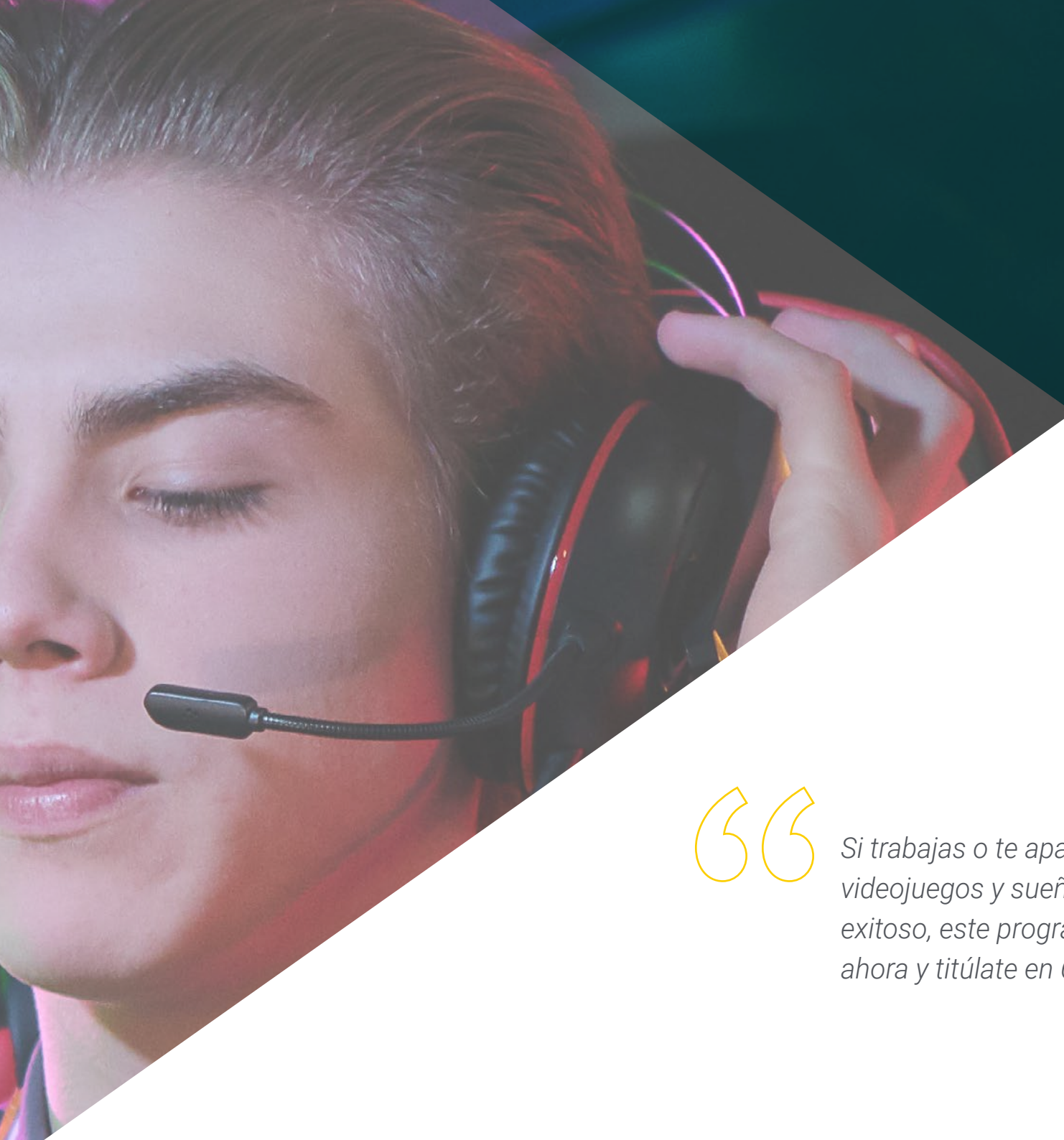


# 02 Objetivos

Gracias a este Diplomado en Psicología del Jugador el profesional podrá hacer destacar su perfil dentro de la industria del entretenimiento digital, ya que dominará todos los conceptos y teorías necesarios para desarrollar videojuegos de éxito según la tipología, conductas, motivaciones, emociones, entornos o necesidades de los individuos. Siendo éste el objetivo principal del presente programa.







“

*Si trabajas o te apasiona el desarrollo de los videojuegos y sueñas con realizar un prototipo exitoso, este programa es para ti. Matricúlate ahora y titúlate en 6 semanas”*



## 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
- ♦ Implementar los conocimientos de la Psicología del Jugador para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- ♦ Analizar todas las variables en la Psicología del Jugador 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

---

- ♦ Analizar el comportamiento del jugador para la optimización del producto
- ♦ Descubrir los impulsores del comportamiento del usuario dentro del entorno interactivo
- ♦ Entender las necesidades y motivaciones de la psicología de un jugador para reformarlas dentro del diseño del juego gamificado
- ♦ Profundizar en los diversos tipos de jugadores según expertos

“

*Conocerás todas las motivaciones y necesidades de la Psicología de un Jugador para reformarlas dentro del diseño del juego gamificado”*



# 03

## Estructura y contenido

Para este programa el contenido ha sido desarrollado de manera que el alumno entienda desde las teorías y las prácticas todo lo relacionado con la Psicología del Jugador. Entendiendo las conductas, motivaciones, necesidades y tendencias. Aprendiendo en detalle de qué forma el jugador interactúa con el juego para sacar el máximo partido a la experiencia y producto. Por lo que el diseño del programa permite ir avanzando hacia ese objetivo, con el acompañamiento de los expertos docentes que diseñaron un contenido en distintos formatos, ajustados a la metodología *Relearning* implementada por TECH.







“

*Conéctate a una nueva experiencia.  
Estudia 100% online y de la mano de  
docentes especializados en desarrollo  
de videojuegos”*

## Módulo 1. Psicología del jugador

- 1.1. Perfiles de jugadores
  - 1.1.1. Bartle
  - 1.1.2. Mi Jo Kim
  - 1.1.3. Marczeski
- 1.2. Relación entre jugadores y juego
  - 1.2.1. Mecánicas
  - 1.2.2. Dinámicas
  - 1.2.3. Interacciones
- 1.3. Diseño en base a objetivos
  - 1.3.1. Objetivos
  - 1.3.2. *Frameworks*
  - 1.3.3. GMC
- 1.4. Objetivos
  - 1.4.1. Motivacionales
  - 1.4.2. Lúdicos
  - 1.4.3. Retantes
- 1.5. Recompensas y sus consecuencias
  - 1.5.1. Balance de recompensas
  - 1.5.2. Momento
  - 1.5.3. Intrínseca y Extrínseca
- 1.6. Emociones y cómo estimularlas
  - 1.6.1. Emociones
  - 1.6.2. Estimulación
  - 1.6.3. Mecánicas
- 1.7. Mecanismos de retención y recurrencia
  - 1.7.1. Retención
  - 1.7.2. Recurrencia
  - 1.7.3. Mecánicas
- 1.8. Impacto
  - 1.8.1. Cognitivo
  - 1.8.2. Social
  - 1.8.3. Emocional





- 1.9. Estimulación cognitiva
  - 1.9.1. *Cognitiv*
  - 1.9.2. Especifica
  - 1.9.3. Mecánicas
- 1.10. Análisis de juegos reales
  - 1.10.1. Objeto de estudio
  - 1.10.2. Elementos de diseño
  - 1.10.3. Mejoras de elementos según objetivos

“

*Con este Diplomado en Psicología del Jugador darás un salto hacia un siguiente nivel en tu carrera profesional”*



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 intenso 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

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

El Diplomado en Psicología del Jugador 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 Psicología del Consumidor** 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 Psicología del Consumidor**

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

Duración: **6 semanas**



\*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.



## Diplomado Psicología del Jugador

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

# Diplomado Psicología del Jugador



**tech**  
universidad