

# Diplomado Serious Games y Psicología





**tech** universidad  
tecnológica

## Diplomado Serious Games y Psicología

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

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

# 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

El alcance psicológico que pueden llegar a tener los Serious Games en el conocimiento de determinadas situaciones traumáticas como la guerra y en la concienciación del jugador es muy grande. Por ese motivo, este tipo de géneros se emplean para mostrar determinadas realidades de manera creativa y sin modificar la perfección de sus consecuencias. Si el egresado lo que busca es adquirir un conocimiento especializado sobre esta área, TECH ha desarrollado el programa perfecto para que lo logre en tan solo 6 semanas. Se trata de una titulación 100% online a través de la cual podrá realizar un análisis teórico y práctico de los entresijos de los videojuegos psicológicos de manera exhaustiva y a través del uso de las herramientas académicas más sofisticadas.



“

*En este programa encontrarás toda la información que necesitas para, en tan solo 6 semanas, dominar los Serious Games aplicados a la psicología”*

El aumento de los ataques con drones en conflictos armados ha aumentado en los últimos años, a pesar de las consecuencias catastróficas que causan en la población civil. Por ese motivo, Amnistía Internacional, en colaboración con Intelygenz han desarrollado B3hind drones and hackers, un título que muestra los efectos reales de estos ataques, concienciando a los jugadores de la verdadera realidad de la guerra más allá de lo que muestran videojuegos como el Call of Duty, orientados, más bien, a modificar la percepción del conflicto.

El hacer partícipe al espectador de la situación, apelando a su lado empático, es el objetivo de los Serious Games Psicológicos, los cuales, a través de la creatividad, son capaces de representar la realidad sin minimizar la repercusión de, por ejemplo, la violencia. Precisamente de sus entresijos y características es de lo que trata este completísimo programa en Serious Games y Psicología. El egresado que acceda a él encontrará el temario más exhaustivo del mercado académico relacionado con este género, el cual, no solo le aportará las claves para conocerlo al detalle, sino que le ayudará a emprender su propio proyecto con garantía de éxito a través del conocimiento profundo del área.

Para ello, el egresado contará con el mejor contenido teórico y práctico diseñado por un equipo de expertos, y con horas de material adicional de gran calidad para que pueda contextualizar la información desarrollada a lo largo del programa y profundizar en aquellos aspectos que considere más relevantes e importantes para su desarrollo profesional. Además, su cómodo formato online le permitirá adaptar esta experiencia académica de manera personalizada a su disponibilidad laboral y personal.

Este **Diplomado en Serious Games y Psicología** 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



*Conocerás al detalle la catalogación de este tipo de videojuegos a través del estudio exhaustivo de sus géneros”*

“

*Las acciones que apliques en el juego serán decisivas en su éxito. Por eso este programa te dará las recomendaciones más acertadas para que crees títulos lúdicos, pero altamente realistas y concienciadores”*

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.

*TECH te dará las herramientas académicas más novedosas para que adquieras un conocimiento técnico y especializado sobre el diseño de Serious Games psicológicos.*

*Podrás ahondar en los objetivos de los videojuegos psicológicos, haciendo especial hincapié en su finalidad como vehículo de concienciación y aprendizaje.*



# 02 Objetivos

Dada la relevancia que han adquirido los Serious Games enfocados al área de la psicología en los últimos años, TECH ha decidido elaborar esta titulación con el objetivo de facilitarle al creativo la adquisición de un conocimiento especializado sobre el género, dotándole de las herramientas académicas más novedosas del sector educativo. De esta manera, podrá conocer al detalle las estrategias, protocolos y técnicas que se emplean en la creación de estos títulos, pudiendo implementar a su praxis profesional la información más actualizada y acertada que le permita emprender con seguridad y garantía de éxito sus propios proyectos.



“

*TECH se compromete con tu crecimiento profesional. Por ese motivo pondrá a tu disposición las herramientas académicas que necesitas para ayudarte a cumplir tus objetivos”*



## 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 videojuegos psicológicos
- ♦ Integrar los conocimientos del proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ♦ Definir las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador en los diferentes tipos de videojuegos psicológicos que existen

“

*Si lo que buscas es conocer al detalle la conceptualización de un videojuego psicológico desde el punto de vista técnico y creativo, estás ante la oportunidad de tu carrera para conseguirlo”*

# 03

## Dirección del curso

Para cualquier titulación, contar con un equipo directivo y docente comprometido y especializado en el área, es un distintivo que denota calidad y distinción. Por ese motivo, TECH ha seleccionado para este programa a un claustro versado en los Serious Games con una amplia y dilatada trayectoria laboral en la participación de proyectos relacionados con este género de los videojuegos. Y es que se trata de un grupo de profesionales que, pese a su juventud, conocen al detalle este sector y aportarán al temario un carácter crítico, actual y realista que lo hará más dinámico y capacitante.





“

*El equipo docente estará a tu disposición durante el transcurso del programa para resolver tus cuestiones y para debatir sobre todos aquellos temas que te generen dudas”*

## 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. Mattiello, Gisela

- ◆ Directora de Infinity Group
- ◆ Directora de proyectos en Coordinación y Producción Digital Multimedia
- ◆ Especialista en Marketing Digital y Comunicación para entidades educativas y de formación
- ◆ Experta en Dinamización y Tutorización de Plataformas Formativas
- ◆ Experta en Creación de Actividades y Guion Multimedia para Juegos y Simuladores Avanzados

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

# 04

## Estructura y contenido

TECH es pionera en el empleo de la metodología *Relearning* en la totalidad de sus titulaciones. Es por ello que el grado de satisfacción de sus alumnos es altísimo, puesto que logran superar sus respectivas experiencias académicas de manera exitosa y altamente capacitante a través de la adquisición progresiva y natural de un conocimiento exhaustivo y especializado. Todo ello es gracias, además, al mejor temario teórico y práctico elaborado por el equipo docente, quienes también han seleccionado una gran cantidad de material adicional variado para que el egresado pueda profundizar en los aspectos del temario que sean más relevantes para su desarrollo profesional.





“

*El análisis exhaustivo de Unmaned te ayudará a comprender mejor el género y a desarrollar tu propia estrategia tomando como referencia su exitosa técnica”*

## Módulo 1. Serious Games y los videojuegos psicológicos

- 1.1. Serious Games y la psicología
  - 1.1.1. Psicología y Serious Games
  - 1.1.2. Catalogación
  - 1.1.3. Story
- 1.2. Objetivos de los videojuegos psicológicos
  - 1.2.1. Finalidad
  - 1.2.2. Aprendizaje
  - 1.2.3. Diseños
- 1.3. Géneros aplicables a los videojuegos psicológicos
  - 1.3.1. El juego psicológico
  - 1.3.2. Catalogación
  - 1.3.3. Diseños
- 1.4. Acciones y decisiones en psicología de juegos
  - 1.4.1. Experimentación
  - 1.4.2. Aprendizaje
  - 1.4.3. Diseños
- 1.5. Conceptualizando un videojuego psicológico
  - 1.5.1. Catalogación
  - 1.5.2. Estructuras
  - 1.5.3. Diseños
- 1.6. Reglas y objetivos del videojuego psicológico
  - 1.6.1. Mecánicas
  - 1.6.2. Dinámicas
  - 1.6.3. Objetivos
- 1.7. Conflicto en el videojuego psicológico
  - 1.7.1. Conflictividad
  - 1.7.2. El juego psico
  - 1.7.3. Diseños





- 1.8. Serious Games psicológicos: usos prácticos
  - 1.8.1. Catalogación
  - 1.8.2. Experimentación
  - 1.8.3. SG y Psicología
- 1.9. Explorando el mundo de Unmaned
  - 1.9.1. Unmaned
  - 1.9.2. Diseños
  - 1.9.3. Experimentación
- 1.10. Briefings psicología en Serious Games
  - 1.10.1. *Briefing*
  - 1.10.2. Aplicabilidad
  - 1.10.3. Casos

“Una oportunidad única de explorar de manera multidisciplinar y 100% online el sector de los Serious Games psicológicos y de implementar a tu currículum un distintivo de especialista en un área en auge”

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



“

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

Este **Diplomado en Serious Games y Psicología** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** 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 Serious Games y Psicología**

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.



## Diplomado Serious Games y Psicología

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

# Diplomado Serious Games y Psicología

