

# Diplomado

## Serious Games y la Violencia



**tech** universidad  
tecnológica

## Diplomado Serious Games y la Violencia

- » 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-violencia](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/serious-games-violencia)

# 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 empleo de los videojuegos como ventana hacia una determinada realidad, como puede ser la violencia de género, y más allá del carácter lúdico que los define, es una herramienta social y cultural muy potente que está ayudando a miles de empresas en su labor por concienciar a la población de problemáticas como esta. Por ese motivo, el creativo especializado en Serious Games debe conocer al detalle los entresijos de este género para así poder aplicarlos en sus futuros proyectos y garantizar el éxito de los mismos. Todo lo que necesita saber para dominar el diseño de este tipo de videojuegos relacionados con la violencia lo encontrará en este programa. Además, su cómodo formato 100% online le permitirá compaginar esta experiencia académica con cualquier otra actividad laboral o personal, por lo que no tendrá que renunciar a nada.



“

*TECH pone a tu disposición el mejor programa basado en el tratamiento de la violencia de género a través de los Serious Games con el temario más exhaustivo y novedoso del sector académico”*

La violencia de género es un problema social bastante arraigado en la población mundial. Cada año, empresas públicas y privadas realizan grandes inversiones económicas en campañas publicitarias con el objetivo de concienciar a la sociedad de esta cuestión y tratar de disminuir las cifras relacionadas con el número de víctimas que sufren maltrato físico y psicológico. Sin embargo, una de las herramientas que mejores resultados ha demostrado obtener son los Serious Games, los cuales, a través de una visión dinámica y lúdica, son capaces de involucrar al jugador y hacerle entender la gravedad que se esconde detrás de este tipo de problemáticas sociales.

Por ese motivo, y con el fin de que el creativo que esté interesado en este género pueda continuar con esta importante labor, TECH ha desarrollado este Diplomado en Serious Games y la Violencia, un programa multidisciplinar y novedoso que recoge, en 150 horas, el mejor temario relacionado con los objetivos de este tipo de videojuegos, sus reglas, su catalogación y las claves para crear proyectos exitosos. Además, ahonda en el análisis de The Kite, el videojuego de Anate Studio que denuncia los malos tratos y muestra la indiferencia de muchas de las personas que rodean a la mujer que los sufre.

El egresado contará con el apoyo del mejor equipo docente, quienes, además de participar de forma activa en la elaboración del temario, han seleccionado en exclusiva para esta titulación, material adicional en diferentes formatos, para que pueda profundizar de manera personalizada en los aspectos del contenido que desee. Todo ello enmarcado en un cómodo y accesible formato 100% online, gracias al cual podrá compaginar esta experiencia académica con su vida personal y profesional.

Este **Diplomado en Serious Games y la Violencia** 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



*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”*



“

*Este Diplomado incide en la importancia de la experimentación y el aprendizaje en la toma de decisiones a la hora de crear videojuegos contra la violencia de género”*

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.

*Analizarás desde cero el caso de la trilogía de The Kite y las claves de su éxito, así como los aspectos que necesita mejorar.*

*Conocerás al detalle las recomendaciones más acertadas para la creación de las reglas y los objetivos de los Serious Games relacionados con la violencia.*



# 02 Objetivos

Dada la labor social que cumplen los Serious Games relacionados con la violencia de género, el objetivo de este Diplomado es aportar al egresado las mejores estrategias, protocolos y técnicas relacionadas con la creación de videojuegos basados en este género. Para ello, TECH pondrá a su disposición las herramientas académicas más sofisticadas y novedosas que le permitan perfeccionar las competencias necesarias para dominar la creación de proyectos exitosos y altamente concienciadores en la sociedad actual.







“

*Este programa trata las dificultades y los conflictos que pueden surgir en la creación de videojuegos contra la violencia, para que puedas evitarlos en tus proyectos futuros”*



## 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 la violencia
- ♦ Comprender de forma profesional y especializada del proceso de diseño de un videojuego con este enfoque
- ♦ Conocer las diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador mediante juegos con un enfoque de violencia

“

*Sean cuales sean tus objetivos, TECH pondrá a tu disposición la mejor tecnología educativa que te ayudará a alcanzarlos y superarlos en menos de 6 semanas”*



# 03

## Dirección del curso

El equipo docente de este Diplomado está compuesto por un conjunto de especialistas del sector de los videojuegos versados en el área de los Serious Games. Se trata de profesionales en activo que aportarán a esta titulación una visión práctica, crítica y realista del sector actual, basando la experiencia académica en su trayectoria laboral y en las cuestiones que los han llevado a alcanzar el éxito con sus proyectos.



“

*El equipo de expertos de TECH estará disponible durante las 6 semanas de capacitación para ayudarte y guiarte por el transcurso de este programa”*



## 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



# 04

## Estructura y contenido

El contenido teórico de este programa 100% online ha sido desarrollado en base a las especificaciones de la novedosa y vanguardista metodología *relearning*, en cuyo uso TECH es pionera. Esta estrategia pedagógica consiste en la reiteración de los conceptos más importantes a lo largo del temario, de tal manera que el egresado va adquiriendo el conocimiento de manera natural y progresiva. De esta manera, no solo se consigue aumentar el dinamismo del programa ahorrando largas y tediosas horas de memorización, sino que ayuda a que el creativo sea capaz de tomar decisiones de manera argumentada y segura.





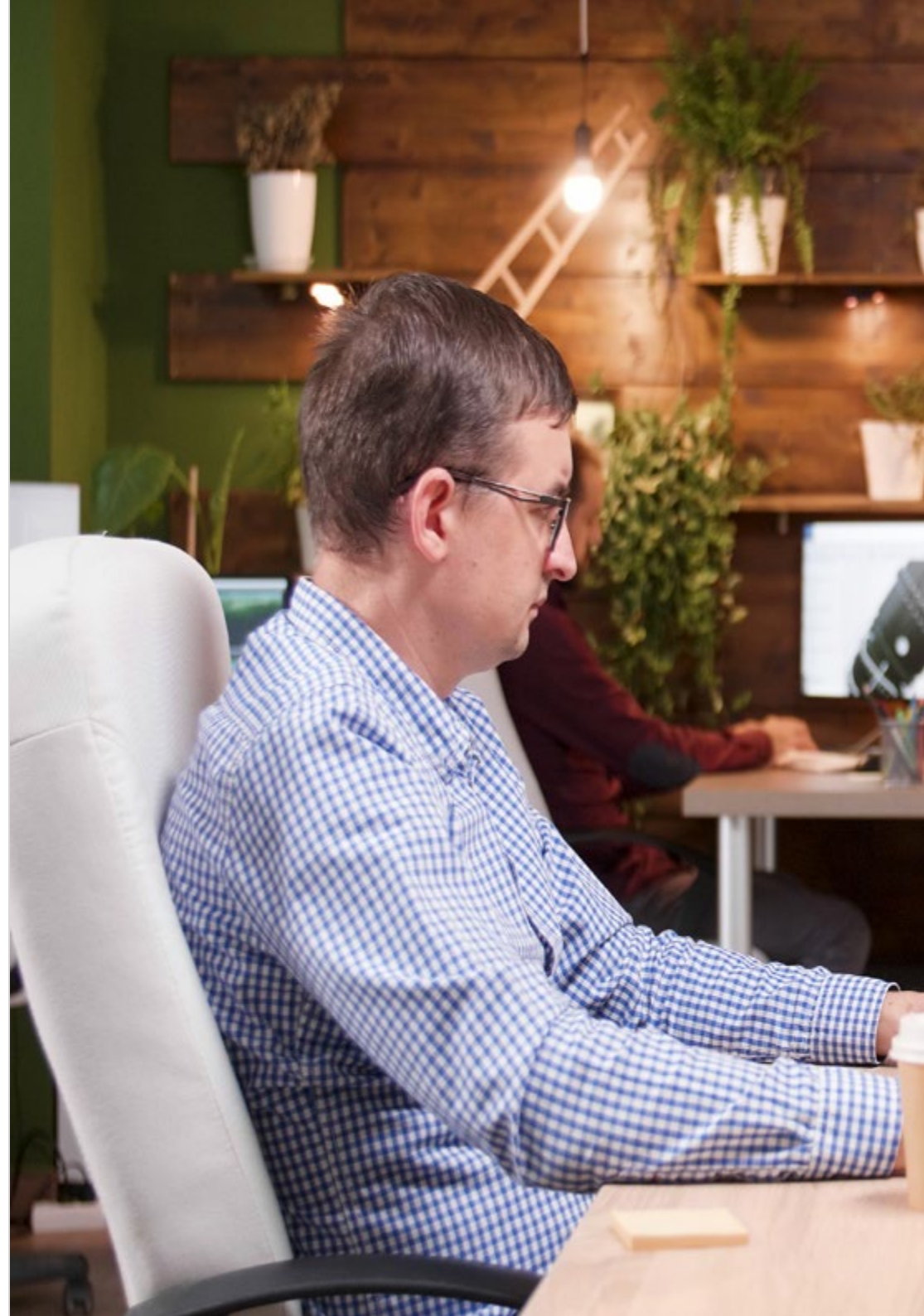


“

*Verás el progreso desde el primer día, y tras 6 semanas dominarás a la perfección las especificaciones de los distintos géneros de los videojuegos contra la violencia”*

## Módulo 1. Serious Games y la violencia

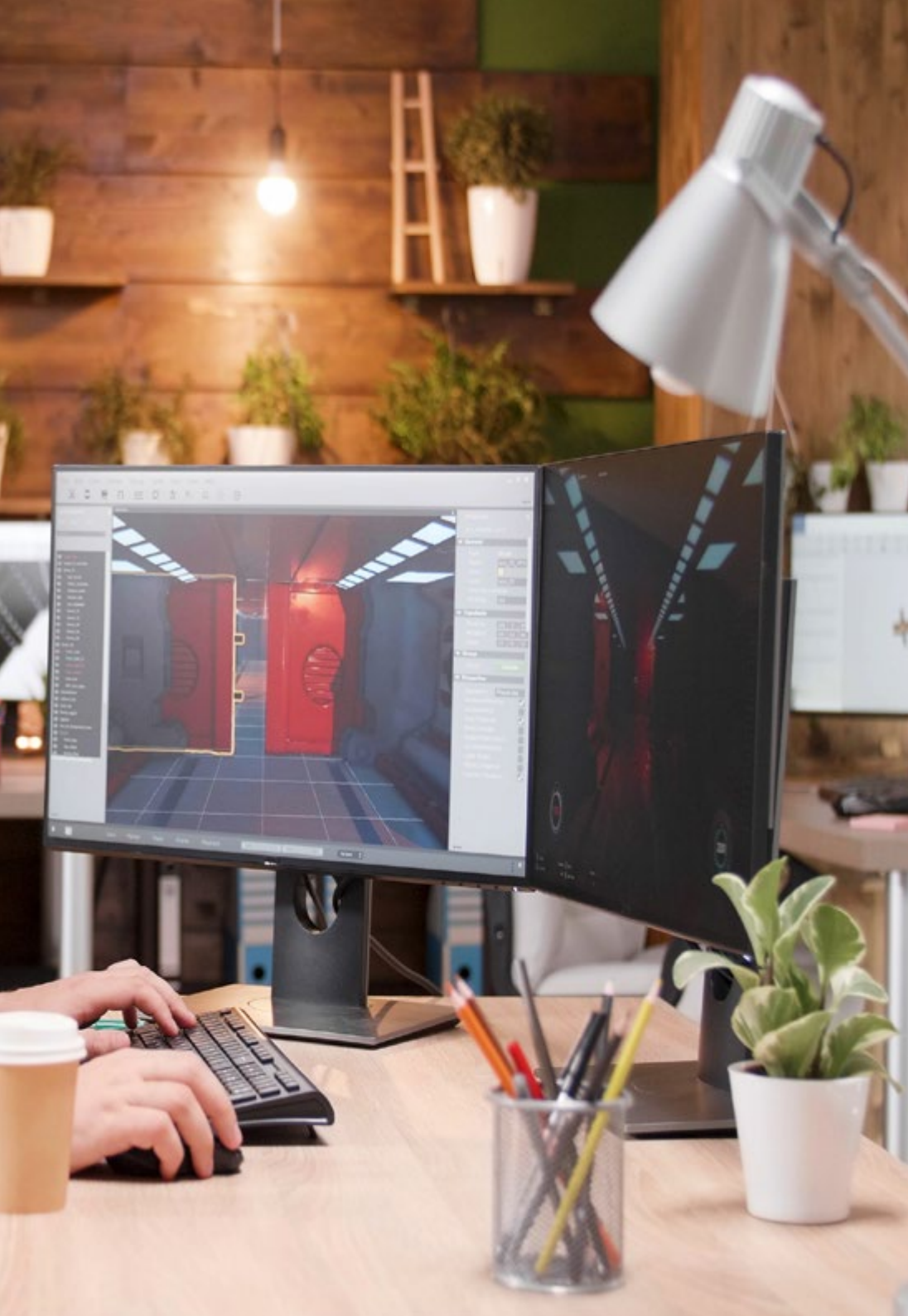
- 1.1. La violencia y los Serious Games
  - 1.1.1. Violencia
  - 1.1.2. Focos
  - 1.1.3. Casos
- 1.2. Objetivos de los videojuegos contra la violencia
  - 1.2.1. Finalidad
  - 1.2.2. Aprendizaje
  - 1.2.3. Diseños
- 1.3. Géneros de juego en los videojuegos contra la violencia
  - 1.3.1. Definición
  - 1.3.2. Catalogación
  - 1.3.3. Diseños
- 1.4. Acciones y decisiones en los videojuegos contra la violencia
  - 1.4.1. Experimentación
  - 1.4.2. Aprendizaje
  - 1.4.3. Diseños
- 1.5. La violencia de género en los videojuegos
  - 1.5.1. Catalogación
  - 1.5.2. Géneros
  - 1.5.3. Diseño
- 1.6. Reglas y objetivos de los videojuegos contra la violencia
  - 1.6.1. Mecánicas
  - 1.6.2. Dinámicas
  - 1.6.3. Objetivos
- 1.7. Conflicto en los videojuegos contra la violencia
  - 1.7.1. Historias de juego
  - 1.7.2. Finalidad
  - 1.7.3. Diseños





- 1.8. Serious Games sobre violencia
  - 1.8.1. Catalogación
  - 1.8.2. Experimentación
  - 1.8.3. Serious Games
- 1.9. Analizando The Kite
  - 1.9.1. The Kite
  - 1.9.2. Diseño
  - 1.9.3. Experimentación
- 1.10. *Briefings* violencia y Serious Games
  - 1.10.1. *Briefing*
  - 1.10.2. Aplicabilidad
  - 1.10.3. Casos

“ Estás ante la mejor oportunidad del mercado académico para convertirte en un especialista en el tratamiento de la violencia a través de los Serious Games. No la dejes pasar y matricúlate ahora”



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 la Violencia 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 en Serious Games y la Violencia** 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 la Violencia**

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 la Violencia

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



# Diplomado

## Serious Games y la Violencia

