

Experto Universitario

Experiencia de Usuario y Psicología
para Gamificación



Experto Universitario Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-experiencia-usuario-psicologia-gamificacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 16

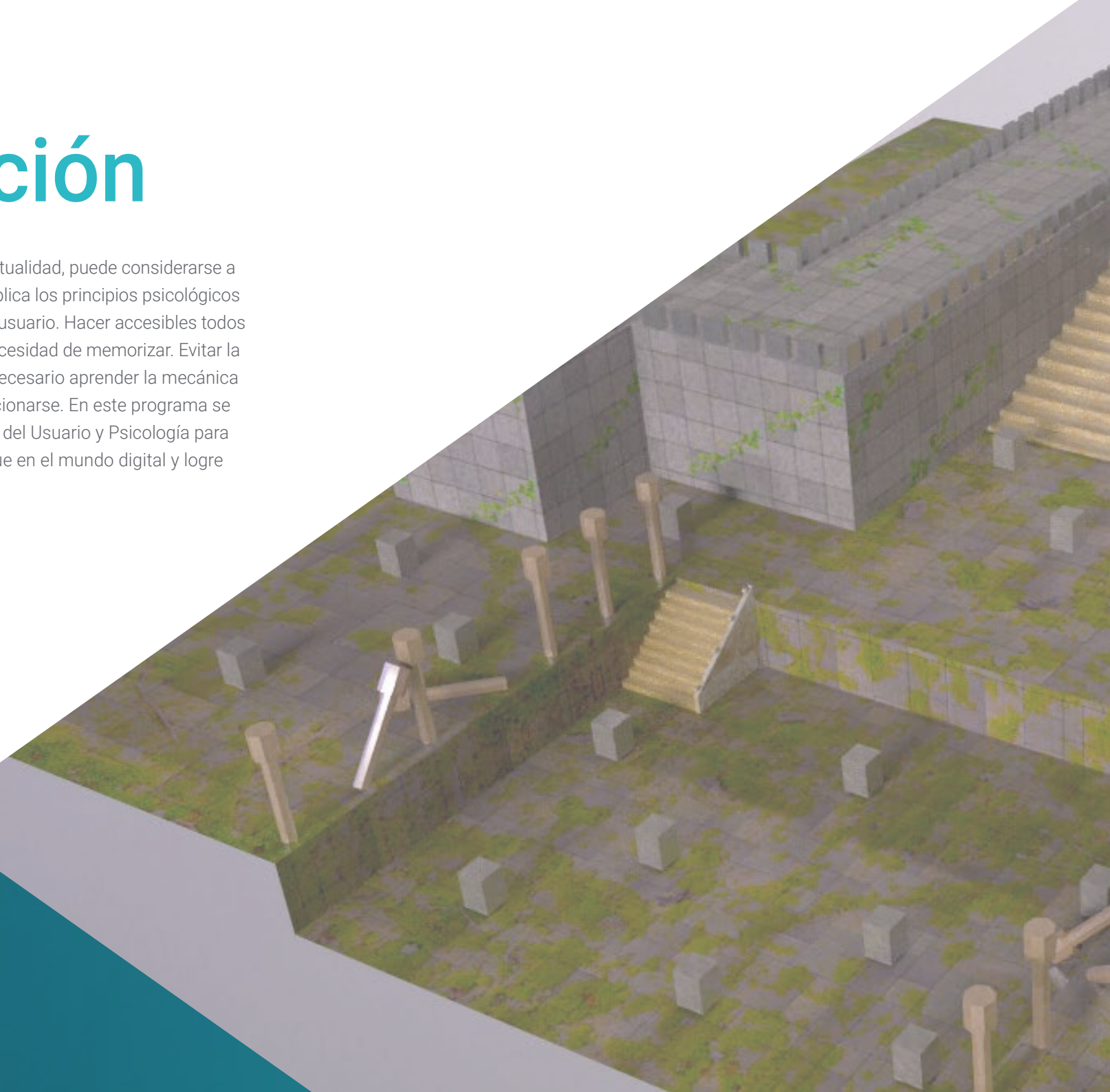
05

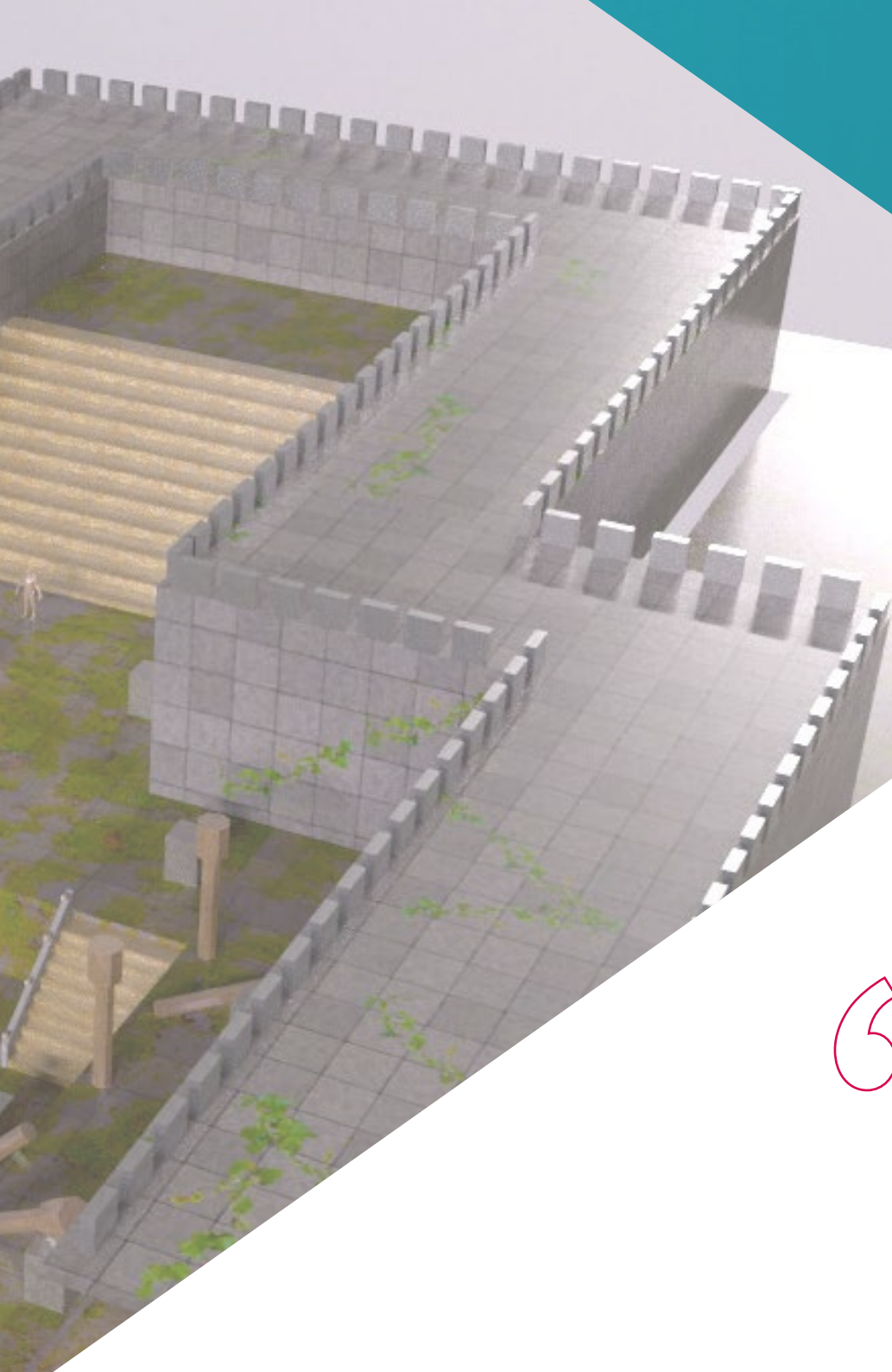
Titulación

pág. 26

01 Presentación

Como uno de los juegos de más éxito en la actualidad, puede considerarse a Fortnite, de Epic Games. Un videojuego que aplica los principios psicológicos básicos para brindarle la mejor experiencia al usuario. Hacer accesibles todos los elementos en la pantalla para reducir la necesidad de memorizar. Evitar la multitarea en aquellos momentos donde es necesario aprender la mecánica del juego, entre otros aspectos lo hacen posicionarse. En este programa se estudiará todo en detalle sobre la Experiencia del Usuario y Psicología para Gamificación, para que el profesional destaque en el mundo digital y logre proyectos de tal envergadura.





“

Sin jugadores no hay juego. Aprende a diseñar los que brinden la mejor experiencia al usuario”

La experiencia de usuario en videojuegos tiene que ver con la usabilidad: la retroalimentación del sistema, claridad, consistencia, recuperación de errores, control del usuario, entre otros principios. Es allí donde este programa centra sus estudios para que el profesional del diseño sea capaz de desarrollar videojuegos que tengan la capacidad de cautivar al jugador a través de la motivación, la emoción y la facilidad para alcanzar la fase de flujo. Ese momento donde la dificultad del juego y la habilidad del jugador encuentran su relación ideal.

Durante 6 meses el alumno desarrollará el contenido más actualizado en materia de Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación. Estudiando teorías de expertos como: Bartle, Mi Jo Kim y Marczeski. Se analizarán los contrastes, el mapa de recompensas, el calendario de refuerzos. Se manejará la interfaz en videojuegos, el flujo de pantallas, la visión perceptual, la jugabilidad en su conjunto, entre otros aspectos indispensables.

Sin duda, uno de los puntos fuertes de la capacitación es entender los principios de la Gamificación. Profundizar en los problemas que arrastra la misma y aprender cómo superarlos por encima de otros y sin miedo al fracaso. El profesional podrá destacar, 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.

Entre otras cosas, resalta la posibilidad que tiene el profesional de elegir desde donde, como y cuando estudiar, por ser una titulación 100% online. Pudiendo iniciarse desde cualquier tipo de dispositivo con conexión a internet, pero también ofreciendo la posibilidad de descargar todo el material didáctico para su consulta. El alumno contará con docentes especializados, que le acompañarán en todo el recorrido de su aprendizaje durante los 6 meses de programación.

Este **Experto Universitario en Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos profesionales de la gamificación y psicología del usuario
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y 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



Estudia desde la comodidad de tu sofá y amplias tus horizontes profesionales con una titulación de Experto Universitario

“

Aprende a identificar las emociones o necesidades del jugador en cada punto de diseño del producto. Conoce las teorías de Bartle, Ami Jo Kim y Marczewski”

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.

Si quieres diferenciarte como diseñador de videojuegos, estudia todo sobre la usabilidad, la psicología y el negocio.

La industria busca profesionales especializados. Hazte experto en pocos meses de una de las áreas más solicitadas del diseño de videojuegos.



02 Objetivos

Este Experto Universitario capacitará al profesional del diseño de videojuegos en la psicología del usuario, su comportamiento, sus motivaciones y necesidades. Todo ello, para crear productos gamificados que destaquen en el mercado. Instruyendo al alumno en la correcta utilización de las interfaces que brinden al jugador la información precisa, necesaria, clara y ordenada que lo mantengan conectado. Manejando así la teoría y las técnicas requeridas para desempeñarse eficazmente en su entorno laboral.



“

Lograr productos interactivos que conecten y que entiendan la necesidad de los jugadores es el reto. Inicia ahora”



Objetivos generales

- ♦ Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- ♦ Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- ♦ Estudiar la conducta de los jugadores y su nivel de satisfacción dentro de un producto diseñado
- ♦ Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- ♦ Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- ♦ Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones

“

¿Te gustaría diseñar un videojuego tan exitoso como Fornite? Matricúlate en este Experto Universitario y aprende todo lo necesario para lograrlo”





Objetivos específicos

Módulo 1. Psicología del jugador

- ♦ 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

Módulo 2. Documentación en videojuegos

- ♦ Aplicar de forma profesional los pilares del diseño de videojuegos dentro de los sistemas de personaje, cámara y control
- ♦ Interpretar la documentación especializada dentro de la industria del videojuego
- ♦ Documentar la información relacionada al diseño del juego de forma ordenada y útil
- ♦ Dominar las estrategias de comunicación para un eficiente trabajo en equipo

Módulo 3. Gamificación

- ♦ Conocer en profundidad el lenguaje del desarrollo de juegos gamificados
- ♦ Analizar la evolución de la gamificación y sus competidores
- ♦ Resolver problemas dentro del desarrollo profesional de la gamificación
- ♦ Adquirir las competencias necesarias de un desarrollador profesional de juegos gamificados

03

Estructura y contenido

Haciendo uso de la metodología más innovadora, el equipo docente ha desarrollado un contenido especializado en Experiencia del Usuario y Psicología para Gamificación, distribuido en 3 módulos y 6 meses de estudio. 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.





“

Conéctate ahora e inicia el recorrido más emocionante. Conocer todo sobre la psicología de los jugadores”

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

Módulo 2. Documentación en videojuegos

- 2.1. Desarrollando la idea
 - 2.1.1. Convertir una idea en un juego
 - 2.1.2. Una evolución constante
 - 2.1.3. Las tres C's
- 2.2. Personajes
 - 2.2.1. Fisiología
 - 2.2.2. Personalidad
 - 2.2.3. Mecánicas
- 2.3. Cámara
 - 2.3.1. Puntos de vista
 - 2.3.2. Control de cámara
 - 2.3.3. Guías de cámara
- 2.4. Control
 - 2.4.1. Ergonomía del control
 - 2.4.2. Relativo al personaje
 - 2.4.3. Relativo a la cámara
- 2.5. Documentos generales
 - 2.5.1. *Game Concept*
 - 2.5.2. *Game Treatment*
 - 2.5.3. GDD
- 2.6. Documentos específicos
 - 2.6.1. Lógica y programación
 - 2.6.2. *Art Guidelines y Concepts*
 - 2.6.3. Otros documentos técnicos

- 2.7. *One-page document*
 - 2.7.1. Función
 - 2.7.2. Contenido y estructura
 - 2.7.3. Información clave
- 2.8. *Ten-page document*
 - 2.8.1. Función
 - 2.8.2. Contenido y estructura
 - 2.8.3. Información clave
- 2.9. *Game design document* (GDD)
 - 2.9.1. Función
 - 2.9.2. Contenido y estructura
 - 2.9.3. Información clave
- 2.10. Herramientas de documentación
 - 2.10.1. Balanceo de dificultad
 - 2.10.2. Progresión
 - 2.10.3. Cuadro de Victoria

Módulo 3. Gamificación

- 3.1. El juego
 - 3.1.1. Ludología
 - 3.1.2. Ciencias de estudio
 - 3.1.3. El juego
- 3.2. El videojuego
 - 3.2.1. Interacción
 - 3.2.2. El videojuego
 - 3.2.3. Géneros
- 3.3. La gamificación
 - 3.3.1. Educación
 - 3.3.2. Hitos históricos
 - 3.3.3. Términos
- 3.4. Contraposiciones a la gamificación
 - 3.4.1. Juegos
 - 3.4.2. Juegos Serios
 - 3.4.3. Juegos Transmedia

- 3.5. Contextos sociales de la gamificación
 - 3.5.1. Gamificación Pre-Moderna
 - 3.5.2. Gamificación Moderna
 - 3.5.3. Gamificación Posmoderna
- 3.6. Problemas de la profesionalización
 - 3.6.1. Profesionales
 - 3.6.2. Necesidades
 - 3.6.3. Comunicación
- 3.7. Problemas de la producción
 - 3.7.1. Tiempo
 - 3.7.2. Dinero
 - 3.7.3. Público
- 3.8. Problemas de aplicación
 - 3.8.1. Tecnología
 - 3.8.2. PBL
 - 3.8.3. Rechazo
- 3.9. Competencias básicas para gamificar
 - 3.9.1. Juegos de mesa
 - 3.9.2. Videojuegos
 - 3.9.3. Usabilidad
- 3.10. Competencias adicionales para gamificar
 - 3.10.1. Narrativa
 - 3.10.2. Psicología
 - 3.10.3. Negocio



Sé uno de los primeros en tener esta titulación tan específica. Matricúlate en el programa en Experiencia de Usuario y psicología para Gamificación”

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.



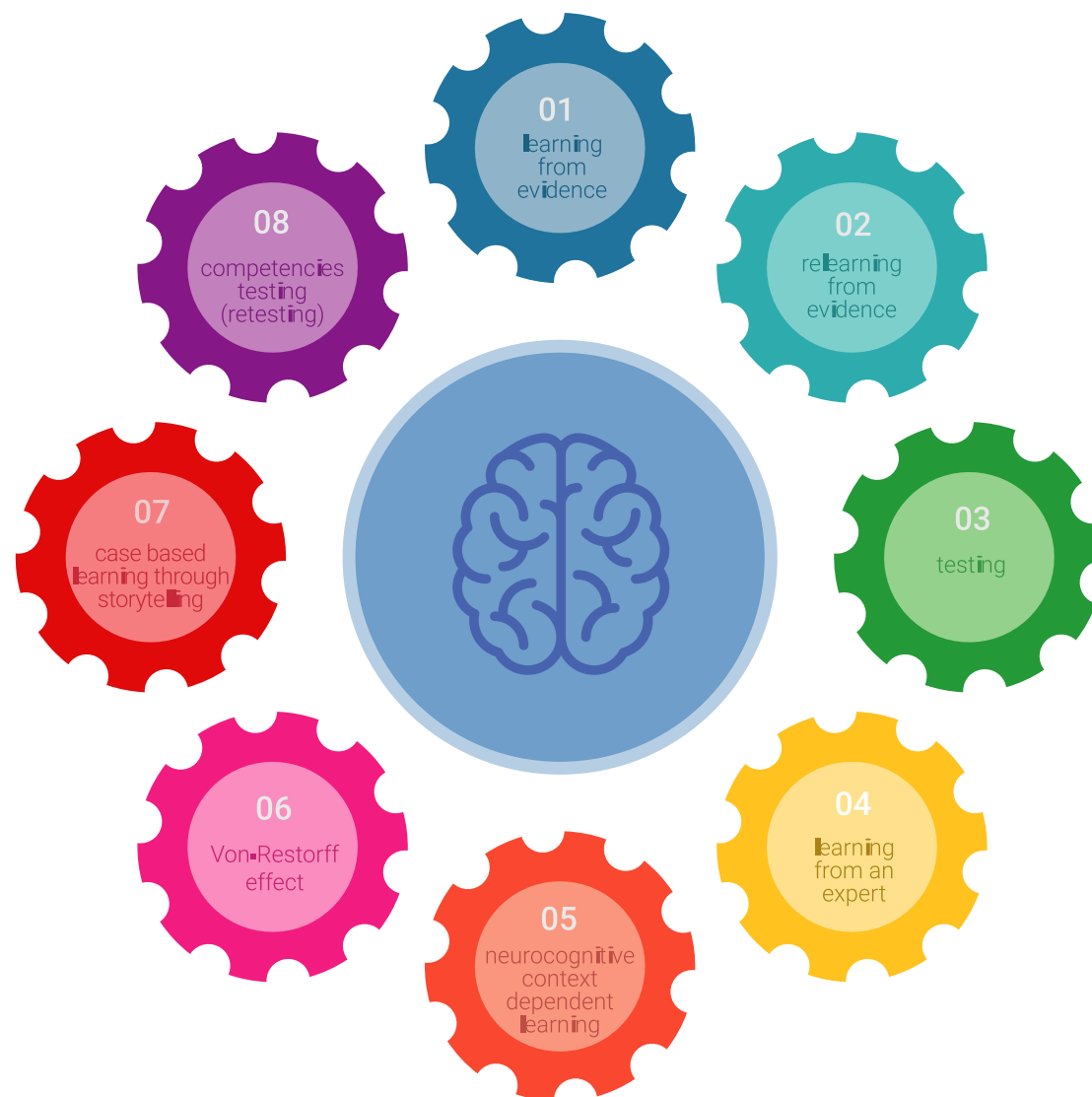
Método Relearning

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 Trustpilot, 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 Experto Universitario en Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario

Experiencia de Usuario y Psicología
para Gamificación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Experiencia de Usuario y Psicología para Gamificación