

Experto Universitario

Serious Games en Salud





tech *universidad
tecnológica*

Experto Universitario Serious Games en Salud

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-serious-games-salud

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 Serious Games en terapias psicológicas para tratar situaciones de crisis, o para cambiar la conducta de un paciente con respecto a enfermedades y dolencias es cada vez más frecuente en la sociedad. Y es que este género ha demostrado poder influir positivamente en la percepción de los consumidores, sobre todo en jóvenes. Sin embargo, crear videojuegos estratégicos que aúnen el trabajo, la diversión y la concienciación puede resultar una tarea compleja para muchos creativos que, a pesar de invertir cientos de horas, no logran dar con un resultado que se adapte a la demanda del mercado. Para todos aquellos que se encuentran en esa situación TECH ha creado este completísimo programa que le dará las claves para dominar la creación de Serious Games adaptados a la psicología y la salud desde un punto de vista estratégico. Todo a través de un cómodo formato 100% online que le facilitará su capacitación en coordinación con otras actividades profesionales o personales.





“

Con este Experto Universitario darás un paso más en tu carrera profesional como creativo, especializándote en Serious Game estratégicos adaptados a la psicología y la salud”

En la actualidad, existen muchísimos videojuegos que basan su argumento en modificar la percepción de los jugadores cuando se trata de temas como la guerra, primando el aspecto lúdico por encima del realista y concienciador. Sin embargo, con la inclusión en la industria *gaming* de los Serious Games, ha surgido la posibilidad de ahondar en la repercusión psicológica de determinadas circunstancias traumáticas, así como de influir positivamente en la conducta de pacientes que padecen enfermedades y dolencias crónicas, hacia su motivación. Todo ello a través de la creación de títulos lúdicos y entretenidos que fomentan la diversión y el trabajo a partes iguales.

Precisamente de todo esto es de lo que trata este programa en Serious Games para Psicología, Salud y Estrategia. Se trata de un programa completo y multidisciplinar que aúna, en una única titulación, un alto componente teórico y práctico, enfocado al crecimiento profesional del egresado en tan solo 6 meses.

A través de un recorrido exhaustivo por las características del género, el temario ahonda en la caracterización de los videojuegos psicológicos y los relacionados con la salud, desgranando el complejo diseño de cada uno de ellos y los objetivos que el creativo tiene que tener en cuenta a la hora de emprender un proyecto relacionado con este sector. Pero también hace especial hincapié en la implicación de la estrategia en los títulos como vehículo de la trama, destacando la unión del trabajo y la diversión en la búsqueda de la educación y la motivación.

Todo ello a través de un cómodo formato 100% online, sin horarios ni clases presenciales y accesible desde todos los lugares a través de cualquier dispositivo con conexión a internet. Es, por tanto, una oportunidad única de cursar una titulación altamente capacitante y que le aportará las mejores herramientas del sector educativo para que logre, en 450 horas, convertirse en un programa en Serious Games.

Este **Experto Universitario en Serious Games en Salud** 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



Estás ante la mejor titulación para conocer al detalle los engranajes del diseño de videojuego con un alto componente terapéutico desde el punto de vista psicológico”



No en todos los géneros se puede aplicar la estrategia. Conoce la catalogación de esta área y adquiere un conocimiento especializado sobre los diferentes diseños disponibles con este Experto Universitario”

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.

Estudiarás el caso de Mc Donald's Video Game como ejemplo de estrategia gaming, ahondando en sus características principales y cuestiones de éxito.

En menos de 6 meses habrás logrado obtener una conceptualización amplia sobre los videojuegos para la saludy sus entresijos.



02 Objetivos

Los Serious Games están cada vez más presentes en la sociedad. Por lo tanto, cualquier creativo que quiera especializarse en este entorno debe conocer al detalle sus entresijos y las características de sus variantes, de tal manera que pueda siempre crear productos adaptados a las necesidades y demandas del mercado. Con el fin de que el egresado pueda cumplir este objetivo a través del curso de esta titulación, TECH pondrá a su disposición las mejores herramientas académicas del momento, para que pueda lograrlo en menos de 6 meses.



“

Una manera práctica, dinámica y accesible de alcanzar tus objetivos profesionales es a través de la mejora de tus competencias curriculares con este Experto Universitario”



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



Podrás explorar el mundo de Zombies Run, adentrándote en su estrategia y en la aplicabilidad de este tipo de videojuegos en la salud a través del ejercicio físico”





Objetivos específicos

Módulo 1. Serious Games y los videojuegos psicológicos

- ◆ 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

Módulo 2. Serious Games y los videojuegos estratégicos

- ◆ Conocer a fondo los Serious Games enfocados a videojuegos estratégicos
- ◆ Comprender e integrar el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Conocer las técnicas de jugabilidad de juegos estratégicos

Módulo 3. Serious Games y la salud

- ◆ Conocer de manera profesional los Serious Games enfocados a videojuegos con temática de salud
- ◆ Adquirir los conocimientos del proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Conocer los beneficios que puede brindar un videojuego relacionado con la salud

03

Dirección del curso

Para TECH es fundamental contar con el mejor equipo docente, puesto que, de esta manera, el contenido tomará un sentido más realista y dinámico. Es por ello que para este Experto Universitario la universidad ha seleccionado a un grupo de profesionales que disponen de una amplia y dilatada trayectoria laboral en el sector de los Serious Games. Se trata de un equipo caracterizado por su calidad humana y laboral, la cual se verá reflejada en el temario y en el material adicional que minuciosamente han seleccionado para este programa.



“

El equipo docente estará a tu disposición para resolver tus dudas a través de tutorías individualizadas que podrás concretar durante el transcurso de la titulación”

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. Pascual Vicente, Virginia

- ◆ Especialista en Marketing Digital y Comunicación
- ◆ Directora Editorial Multimedia en Infinity Group
- ◆ Licenciada en Ciencias de la Información

D. Ostoich, César

- ◆ CEO en theMotionVibe
- ◆ Director de Programación de Simulación y Serious Games en Infinity Group
- ◆ Programador multimedia de recursos de alto impacto: Simulación, Realidad Virtual, Serious Games, Gamificación y escenarios inmersivos
- ◆ Lead Developer en ALDENTE Global y Marketplace Design Group
- ◆ Senior Interactive Developer
- ◆ Experto en Realidad Virtual, Aumentada y Metaverso

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

04

Estructura y contenido

Para la elaboración de este Experto Universitario, TECH ha tenido en consideración, por un lado, las recomendaciones del equipo docente y, por otro, las especificaciones del mercado actual. Toda la información que se ha recopilado ha sido adaptada a la metodología pedagógica del *Relearning*, en cuyo empleo esta universidad es pionera. De esta manera, los conceptos más importantes se reiteran a lo largo del temario, de tal manera que el egresado no tendrá que invertir horas de más en memorizar. Esto, junto con el material adicional que encontrará en el Aula Virtual, permiten reducir la carga lectiva sin renunciar a la calidad y la exhaustividad del contenido.



“

Este Experto Universitario te aportará todo lo que necesitas saber para tomar las mejores decisiones en psicologías de juegos a través de la experimentación y el aprendizaje”

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

Módulo 2. Serious Games y los videojuegos estratégicos

- 2.1. Serious Games estratégicos
 - 2.1.1. Estrategia
 - 2.1.2. Usos
 - 2.1.3. Diseños
- 2.2. Objetivos del videojuego estratégico
 - 2.2.1. Finalidad
 - 2.2.2. Aprendizaje
 - 2.2.3. Diseños
- 2.3. Géneros aplicables al videojuego estratégico
 - 2.3.1. Aplicaciones
 - 2.3.2. Catalogación
 - 2.3.3. Diseños
- 2.4. Acciones y decisiones del videojuego estratégico
 - 2.4.1. Experimentación
 - 2.4.2. Aprendizaje
 - 2.4.3. Diseños
- 2.5. El videojuego estratégico: usabilidad
 - 2.5.1. Usabilidad
 - 2.5.2. Catalogación
 - 2.5.3. Diseños
- 2.6. Reglas y objetivos del videojuego estratégico
 - 2.6.1. Mecánicas
 - 2.6.2. Dinámicas
 - 2.6.3. Objetivos

- 2.7. Conflictos en el videojuego estratégico
 - 2.7.1. Conflicto y estrategia
 - 2.7.2. Tipos
 - 2.7.3. Diseños
- 2.8. Serious Games estratégicos: usos prácticos
 - 2.8.1. Catalogación
 - 2.8.2. Experimentación
 - 2.8.3. SG y salud
- 2.9. Explorando el mundo de Mc Donald's Video Game
 - 2.9.1. Mc Donald's Video Game
 - 2.9.2. Diseños
 - 2.9.3. Experimentación
- 2.10. *Briefings* Mc Donald's Video Game
 - 2.10.1. *Briefing*
 - 2.10.2. Aplicabilidad
 - 2.10.3. Casos

Módulo 3. Serious Games y la salud

- 3.1. Serious Games para la salud
 - 3.1.1. Salud en Serious Games
 - 3.1.2. Usabilidad
 - 3.1.3. *Stories*
- 3.2. Objetivos del videojuego en salud
 - 3.2.1. Finalidad
 - 3.2.2. Aprendizaje
 - 3.2.3. Diseños
- 3.3. Géneros de videojuegos en salud
 - 3.3.1. Aplicaciones
 - 3.3.2. Catalogación
 - 3.3.3. Diseños

- 3.4. Acciones y decisiones en los videojuegos sanitarios
 - 3.4.1. Experimentación
 - 3.4.2. Aprendizaje
 - 3.4.3. Diseños
- 3.5. Conceptualizando un videojuego para la salud
 - 3.5.1. Catalogación
 - 3.5.2. Salud
 - 3.5.3. Diseños
- 3.6. Reglas y objetivos del videojuego sanitario
 - 3.6.1. Mecánicas
 - 3.6.2. Dinámicas
 - 3.6.3. Objetivos
- 3.7. Conflicto en el videojuego para la salud
 - 3.7.1. Conflictividad
 - 3.7.2. Tipos
 - 3.7.3. Diseños
- 3.8. Serious games y salud: usos prácticos
 - 3.8.1. Catalogación
 - 3.8.2. Experimentación
 - 3.8.3. SG y salud
- 3.9. Explorando el mundo de Zombies Run
 - 3.9.1. Zombies Run
 - 3.9.2. Diseños
 - 3.9.3. Experimentación
- 3.10. *Briefings* Serious Games y Salud
 - 3.10.1. *Briefing*
 - 3.10.2. Aplicabilidad
 - 3.10.3. Casos

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



“

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

Este **Experto Universitario en Serious Games en Salud** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Serious Games en Salud**

N.º Horas Oficiales: **450 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.



Experto Universitario Serious Games en Salud

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

Experto Universitario Serious Games en Salud