

Experto Universitario

Serious Games y Violencia





Experto Universitario Serious Games y Violencia

- » 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-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. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La influencia que ejercen, hoy en día, los videojuegos en la sociedad, sobre todo en la población juvenil es muy grande. Por ese mismo motivo, contar con la posibilidad de poder crear Serious Games que influyan positivamente en su conducta y en su pensamiento crítico a través de la concienciación de problemáticas sociales como la violencia de género, es un aspecto que muchos creativos contemplan a la hora de elegir la temática de sus proyectos. Por ese motivo, TECH y su equipo de expertos han decidido desarrollar este intensivo programa, para que el egresado pueda conocer a detalle el impacto de los videojuegos en la cultura actual y las posibilidades educativas que surgen más allá de su formato puramente lúdico. Todo ello a través de un cómodo y versátil programa 100% online que le aportará las herramientas académicas necesarias para dominar este sector en tan solo 6 meses.



“

Si lo que buscas en un programa con el que conocer al detalle los Serious Games y su posible aplicación en la concienciación cultural de la violencia, este programa 100% online es perfecto para ti”

La cultura de los videojuegos ha logrado afianzarse en la sociedad, sobre todo en la población juvenil. Millones de personas de todo el mundo y de todas las edades utilizan cada día y durante horas sus consolas para evadirse de la realidad y centrar toda su atención en un único objetivo: alcanzar la meta del título que ha elegido en esta ocasión para entretenerse. Además, se trata de un método de distracción que ejerce una influencia muy grande en ellos, razón por la que muchos creativos han considerado necesario aprovechar esta cuestión y desarrollar plataformas que ayuden a concienciar al mundo de las diferentes problemáticas sociales que existen en la actualidad, como por ejemplo sobre la violencia de género.

Precisamente de esta cuestión es de lo que trata este Experto Universitario en Serious Games y Violencia. Se trata de un programa intensivo y multidisciplinar que pretende aportar al egresado un conocimiento general sobre los videojuegos educativos y su aplicación en la cultura actual haciendo especial hincapié en el aporte didáctico y de concienciación más allá del formato puramente lúdico que suelen presentar estos géneros.

A través de una experiencia académica distribuida a lo largo de 6 meses y repartida en tres módulos, el temario se centra en el diseño de Serious Games y en sus diferentes enfoques, así como en las diferentes fases de su diseño. También enfatiza en la comprensión de la naturaleza de este género para poder aplicarlo en un futuro de manera práctica y eficiente. Por último, ahonda en el tratamiento de la violencia de género a través de la adaptación de los títulos y las cuestiones a tener en cuenta a la hora de diseñarlos.

Es, por lo tanto, una oportunidad única de acceder a una titulación 100% online que aportará a la carrera profesional del egresado un conocimiento único y actual a través del mejor temario y el material adicional más diverso y especializado. Además, con el objetivo de que pueda compaginar esta experiencia académica con cualquier otra actividad, podrá acceder al Aula Virtual durante las 24 horas del día y descargar la totalidad del contenido en cualquier dispositivo con conexión a internet para consultarlo siempre que lo necesite, incluso, tras finalizar este Experto Universitario.

Este **Experto Universitario en Serious Games y 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 oportunidad única de ponerte al día de manera dinámica, entretenida e intensiva sobre los entresijos del Serious Games y su aplicación en la concienciación social”

“

Un programa altamente capacitante con el que especializarte en Serious Games dedicados al tratamiento de la violencia desde donde quieras y con un horario totalmente personalizado”

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.

Podrás ahondar en la teoría matemática de los juegos, adquiriendo un conocimiento especializado sobre el uso de su estrategia en títulos famosos.

Conocerás los Serious Games desde el punto de vista del Game Desing, profundizando en sus características y especificaciones técnicas.



02

Objetivos

Teniendo en cuenta la influencia que ejercen los videojuegos en la sociedad actual, TECH ha desarrollado este Experto Universitario con el objetivo de que el egresado encuentre todas las herramientas que le permitan conocer al detalle los entresijos de este género y aplicarlos en sus propios proyectos. Así, podrá implementar a su praxis las estrategias y técnicas más novedosas del sector *gaming*, pudiendo llegar a cabo diseño de videojuegos caracterizados por su aspecto lúdico, pero, sobre todo, por su alto potencial concienciador.



“

Este Experto Universitario se presenta como una fórmula eficaz para especializarte en Serious Games y Violencia sin tener que renunciar a ningún aspecto de tu vida laboral o personal”

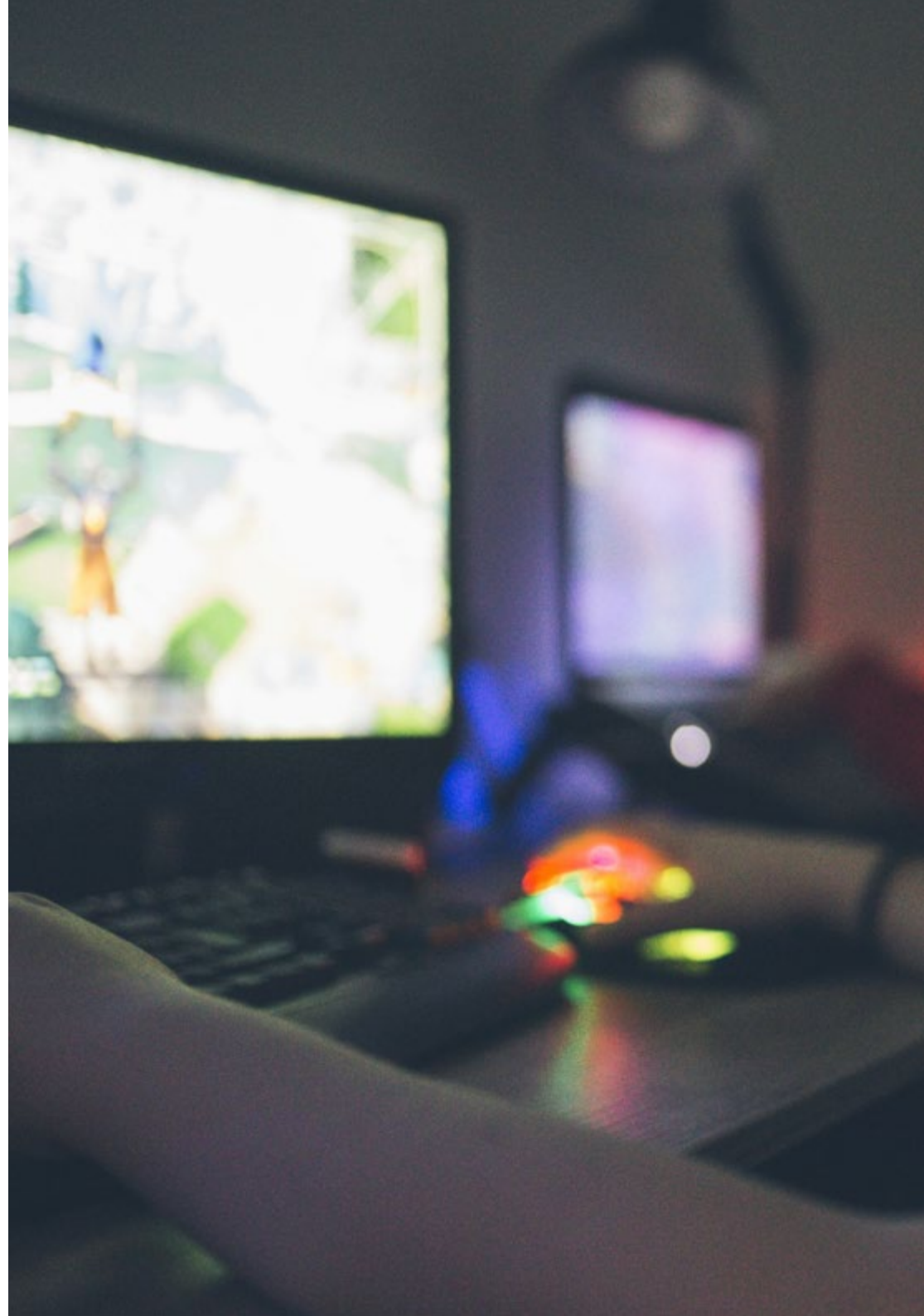


Objetivos generales

- ◆ Desarrollar un conocimiento especializado sobre los aspectos más importantes del diseño de Serious Games y sus diferentes enfoques
- ◆ Comprender la naturaleza de este género para poder aplicarlo en un futuro de manera práctica y eficiente
- ◆ Analizar las posibles aplicaciones de los Serious Games en el tratamiento de problemáticas sociales como la violencia de género

“

Te convertirás en un profesional destacado por el dominio de las técnicas de creación de Serious Games y tu compromiso por hacer visible las problemáticas sociales”





Objetivos específicos

Módulo 1. El juego en los Serious Games

- ◆ Especializar al egresado en el diseño de Serious Games
- ◆ Dominar los procedimientos específicos de diseño
- ◆ Crear profesionalmente un Serious Game con un objetivo y mecánicas que lo apoyen

Módulo 2. Serious Games

- ◆ Conocer a fondo y culturalmente el Serious Game
- ◆ Dominarlos procedimientos específicos de diseño de un Serious Games
- ◆ Dominar las aplicaciones de un Serious Games en distintas disciplinas de trabajo

Módulo 3. Serious Games y la violencia

- ◆ Conocer en profundidad los Serious Games enfocados a la violencia
- ◆ Comprender de manera profesional y especializada del proceso de diseño de un videojuego con este enfoque
- ◆ Dominar las diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado para este Experto Universitario a un equipo docente versado en la creación de Serious Games con una dilatada trayectoria laboral en el sector de los videojuegos especializados en esta área. Se trata de un equipo joven, dinámico y comprometido que pondrá a disposición del egresado su experiencia para que continúe desarrollándose profesionalmente. Además, plasmarán sus conocimientos en el temario, aportando a la titulación un aspecto realista y práctico, aspectos que el creativo podrá aprovechar para sacarle un mayor rendimiento a esta experiencia académica.





“

Contarás con el apoyo del equipo docente para resolver cualquier duda que te surja durante el transcurso del temario o para consultar cuestiones relacionadas con tus propios proyectos”

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. Arellano, Margarita

- ♦ Fundadora y Directora de Proyectos en MyWay Spain
- ♦ Especialista en Marketing Digital y Comunicación
- ♦ Experta en Producción de Materiales para la Comunicación
- ♦ Licenciada en Ciencias de la Información Especializada en Publicidad y Marketing Digital



04

Estructura y contenido

El empleo de la prestigiosa, novedosa y efectiva metodología pedagógica del *Relearning* ya se ha convertido en una de las señas de identidad de TECH, junto con la calidad de sus temarios y al amplio abanico de salidas profesionales al que da acceso todas sus titulaciones. Pero, además, en cada una de ellas, el egresado encontrará horas de material adicional de gran calidad presentado en diferentes formatos, de tal manera que pueda, no solo contextualizar la información desarrollada a lo largo del programa, sino profundizar en aquellos aspectos que le resulten más interesantes o enriquecedores para su desarrollo profesional.





“

Tendrás acceso a cientos de horas de material adicional de gran calidad, para que puedas profundizar en aquellos aspectos del Serious Games que más te interesen”

Módulo 1. El juego en los Serious Games

- 1.1. Videjuegos culturales
 - 1.1.2. Diseño
 - 1.1.3. Cultura
 - 1.1.4. Sociología
- 1.2. La teoría matemática de juegos
 - 1.2.1. Teoría
 - 1.2.2. Estratégica
 - 1.2.3. Matemática
- 1.3. El videojuego como una simulación
 - 1.3.1. Simulación
 - 1.3.2. Creatividad
 - 1.3.3. Eficiencia
- 1.4. El videojuego como sistema narrativo
 - 1.4.1. Narratología
 - 1.4.2. Espacio temporal
 - 1.4.3. Ludo narrativa
- 1.5. Los videojuegos como recursos para Serious Games
 - 1.5.1. Juegos
 - 1.5.2. Aprendizaje
 - 1.5.3. Diversión
- 1.6. Sentidos del videojuego en la industria
 - 1.6.1. Mecánicas
 - 1.6.2. Dinámicas
 - 1.6.3. Diseño
- 1.7. El lenguaje de los videojuegos
 - 1.7.1. Emociones
 - 1.7.2. Experiencias
 - 1.7.3. Comunicación





- 1.8. El mundo de ficción de los videojuegos
 - 1.8.1. Ficción
 - 1.8.2. Videojuegos
 - 1.8.3. Temáticas
- 1.9. Los juegos en el aprendizaje de adultos
 - 1.9.1. Aprender
 - 1.9.2. Educar
 - 1.9.3. Mecánicas
- 1.10. Fases de diseño en un Serious Game
 - 1.10.1. Investigación
 - 1.10.2. Fases
 - 1.10.3. Diseños

Módulo 2. Serious Games

- 2.1. Serious Games más allá del entretenimiento
 - 2.1.1. Entretenimiento
 - 2.1.2. Serious Games
 - 2.1.3. Análisis
- 2.2. Gamificación vs. Serious Games
 - 2.2.1. Finalidad
 - 2.2.2. Aprendizaje
 - 2.2.3. Diseños
- 2.3. Los Serious Games como herramienta didáctica
 - 2.3.1. Educación
 - 2.3.2. Aprendizaje
 - 2.3.3. Diseños
- 2.4. Serious Games: análisis
 - 2.4.1. El Serious Game
 - 2.4.2. Análisis
 - 2.4.3. Gamificación

- 2.5. Serious Games en las diferentes industrias
 - 2.5.1. Industria
 - 2.5.2. Clasificación
 - 2.5.3. Proyectos
- 2.6. Serious Games 2.0
 - 2.6.1. Serious Games 2.0
 - 2.6.2. Evoluciones
 - 2.6.3. Experimentación
- 2.7. Serious Games y sus desarrollos
 - 2.7.1. Cronologías
 - 2.7.2. Evolución
 - 2.7.3. Desarrollos
- 2.8. Los Serious Games y la enseñanza del diseño de juegos
 - 2.8.1. Educación
 - 2.8.2. Diseño
 - 2.8.3. Creatividad
- 2.9. Análisis del diseño de los Serious Games
 - 2.9.1. Diseño
 - 2.9.2. Fases
 - 2.9.3. Análisis
- 2.10. Clasificaciones de los Serious Games
 - 2.10.1. Clasificaciones
 - 2.10.2. Serious Games
 - 2.10.3. Diseños

Módulo 3. Serious Games y la violencia

- 3.1. La violencia y los Serious Games
 - 3.1.1. Violencia
 - 3.1.2. Focos
 - 3.1.3. Casos
- 3.2. Objetivos de los videojuegos contra la violencia
 - 3.2.1. Finalidad
 - 3.2.2. Aprendizaje
 - 3.2.3. Diseños
- 3.3. Géneros de juego en los videojuegos contra la violencia
 - 3.3.1. Definición
 - 3.3.2. Catalogación
 - 3.3.3. Diseños
- 3.4. Acciones y decisiones en los videojuegos contra la violencia
 - 3.4.1. Experimentación
 - 3.4.2. Aprendizaje
 - 3.4.3. Diseños
- 3.5. La violencia de género en los videojuegos
 - 3.5.1. Catalogación
 - 3.5.2. Géneros
 - 3.5.3. Diseño
- 3.6. Reglas y objetivos de los videojuegos contra la violencia
 - 3.6.1. Mecánicas
 - 3.6.2. Dinámicas
 - 3.6.3. Objetivos

- 3.7. Conflicto en los videojuegos contra la violencia
 - 3.7.1. Historias de juego
 - 3.7.2. Finalidad
 - 3.7.3. Diseños
- 3.8. Serious Games sobre violencia
 - 3.8.1. Catalogación
 - 3.8.2. Experimentación
 - 3.8.3. Serious Games
- 3.9. Analizando The Kite
 - 3.9.1. The Kite
 - 3.9.2. Diseño
 - 3.9.3. Experimentación
- 3.10. *Briefings* violencia y Serious Games
 - 3.10.1. *Briefing*
 - 3.10.2. Aplicabilidad
 - 3.10.3. Casos

“ No lo pienses más. Matricúlate ahora y no dejes pasar la oportunidad de convertirte en un Experto Universitario en Serious Games y Violencia con TECH y esta fantástica oportunidad de capacitación”

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”

En TECH empleamos el Método del Caso

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”



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



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

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

“

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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los *case studies* de Harvard 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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 y Violencia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título 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 y 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 **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 y Violencia**

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.

salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
tecnológica

Experto Universitario Serious Games y Violencia

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

Experto Universitario Serious Games y Violencia

