

Experto Universitario Serious Games Educativos





Experto Universitario Serious Games Educativos

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

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

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

Los Serious Games han demostrado su versatilidad y su adaptabilidad a los distintos géneros de denuncia, concienciación y educación a través de la creación de títulos punteros en el mercado. Por esa razón, se trata de un área cada vez más demandada en el mercado, generando oportunidades laborales exitosas para sus creativos cada vez con más frecuencia. Por ese motivo, contar en sus currículums con una titulación especializada en esta industria le abrirá muchas puertas hacia un sector en auge. Y es que todo lo que necesita saber para convertirse en un experto lo encontrará en este programa que TECH ha desarrollado, en exclusiva, para que puedan cumplir este objetivo. Se trata de una capacitación 100% online que le aportará las herramientas académicas necesarias para dominar a la perfección las estrategias y técnicas relacionadas con los Serious Games y su aplicación en los juegos de denuncia, educación y autobiográficos.



“

Tienes ante ti la oportunidad perfecta para especializarte en el sector de los Serious Games especializados en la denuncia, la educación y el género autobiográfico de manera 100% online

La influencia que ejercen los videojuegos en la población es lo que ha motivado a muchísimos creativos a crear títulos de concienciación social a través de los cuales se tratan los diferentes problemas que existen en la realidad de manera lúdica y dinámica. Se trata de una forma entretenida de hacer partícipes, sobre todo a la población juvenil, de la realidad y de crear en ellos un pensamiento crítico y argumentado que les permita actuar siempre de manera adecuada en cada situación.

El éxito de esta dinámica ha generado un aumento de la demanda laboral de profesionales especializados en este sector que dominen las técnicas y estrategias necesarias para la creación efectiva de títulos con un alto nivel de concienciación. Con el fin de que los egresados puedan incluir en sus currículums una titulación que los distinga por su alto conocimiento sobre el área, TECH y su equipo de versados ha desarrollado este Experto Universitario en Serious Games Educativos.

Se trata de un completísimo programa desarrollado a lo largo de 6 meses y distribuido en 450 horas en los que el egresado podrá acceder al mejor temario del mercado. En él se analiza a fondo el diseño de Serious Games a través de la jugabilidad educativa, así como los retos y las dificultades que hay que afrontar a la hora de emprender el diseño de este tipo de títulos. También ahonda en el estudio profesional y especializado de la denuncia a través del *gaming*, destacando el contenido que alude a la sensibilidad del jugador. Por último, hace un recorrido por la experiencia personal aplicada a los videojuegos y las mejores estrategias para transmitir sensaciones, sentimientos y temas abstractos a través de un diseño moderno y atractivo.

Además, el egresado encontrará en el Aula Virtual decenas de horas de material adicional en diferentes formatos (vídeos al detalle, artículos de investigación, casos prácticos seleccionados por el equipo docente, lecturas complementarias y resúmenes dinámicos) para contextualizar la información y profundizar de manera personalizada en los aspectos que necesite. Es, por lo tanto, una oportunidad única y altamente capacitante de cursar una titulación 100% online que le hará destacar en el sector *gaming*.

Este **Experto Universitario en Serious Games Educativos** 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



Podrás incluir en un tu currículum el distintivo de experto en Serious Games, cualidad que te hará destacar en los procesos de selección de personal de cualquier gran empresa"

“

Contarás con el conocimiento más exhaustivo para desarrollar casuísticas educativas dinámicas y divertidas que fomenten el aprendizaje a través de los videojuegos”

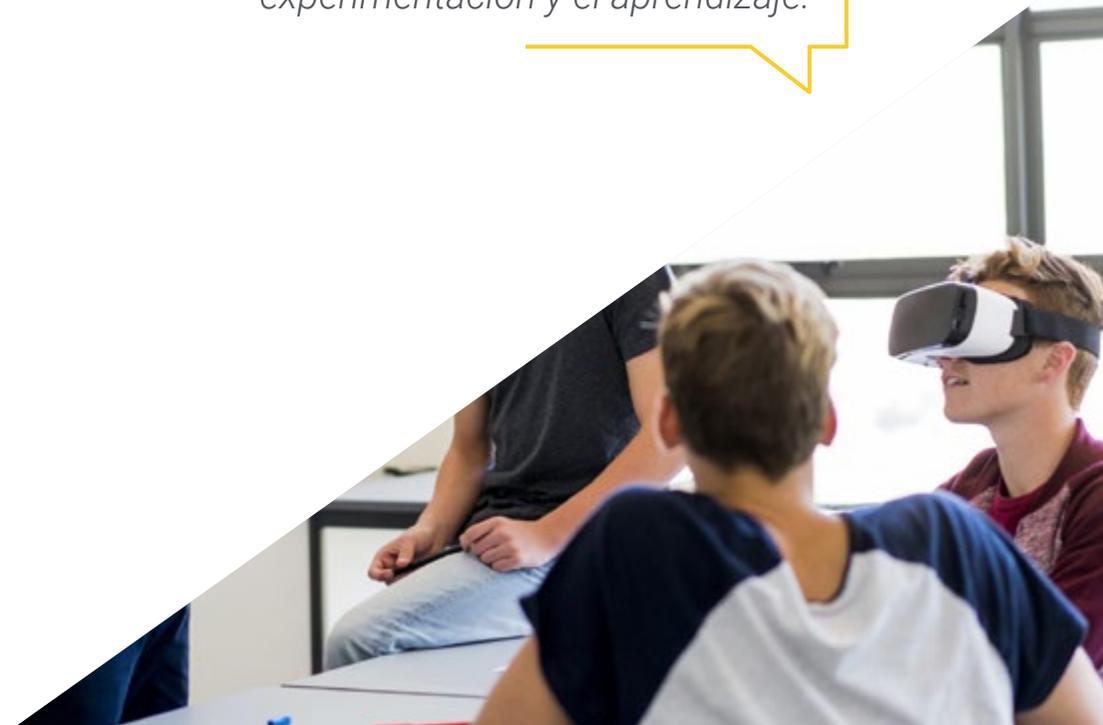
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Desarrollarás las habilidades propias de un profesional altamente cualificado en Serious Games a través del manejo de las mecánicas y las dinámicas de los distintos géneros de videojuegos

El programa incluye un apartado específico dedicado a las claves para crear proyectos gaming exitosos basados en la experimentación y el aprendizaje.



02

Objetivos

Dada la demanda laboral que existe actualmente de profesionales que manejen la creación de Serious Games especializados en educación, denuncia y géneros autobiográficos, TECH ha diseñado este Experto Universitario con el objetivo de que el egresado pueda adquirir un conocimiento amplio y detallado sobre las estrategias, técnicas y protocolos que componen esta área de la industria *gaming*. Para ello, pondrá a su disposición las mejores herramientas académicas del momento y tratará de facilitarle esta experiencia académica con el fin de que pueda sacarle el máximo rendimiento en el menor tiempo posible.



“

Tendrás acceso a un catálogo informativo en el que encontrarás, de manera detallada, los conceptos más relevantes relacionados con la creación de videojuegos basados en la denuncia”

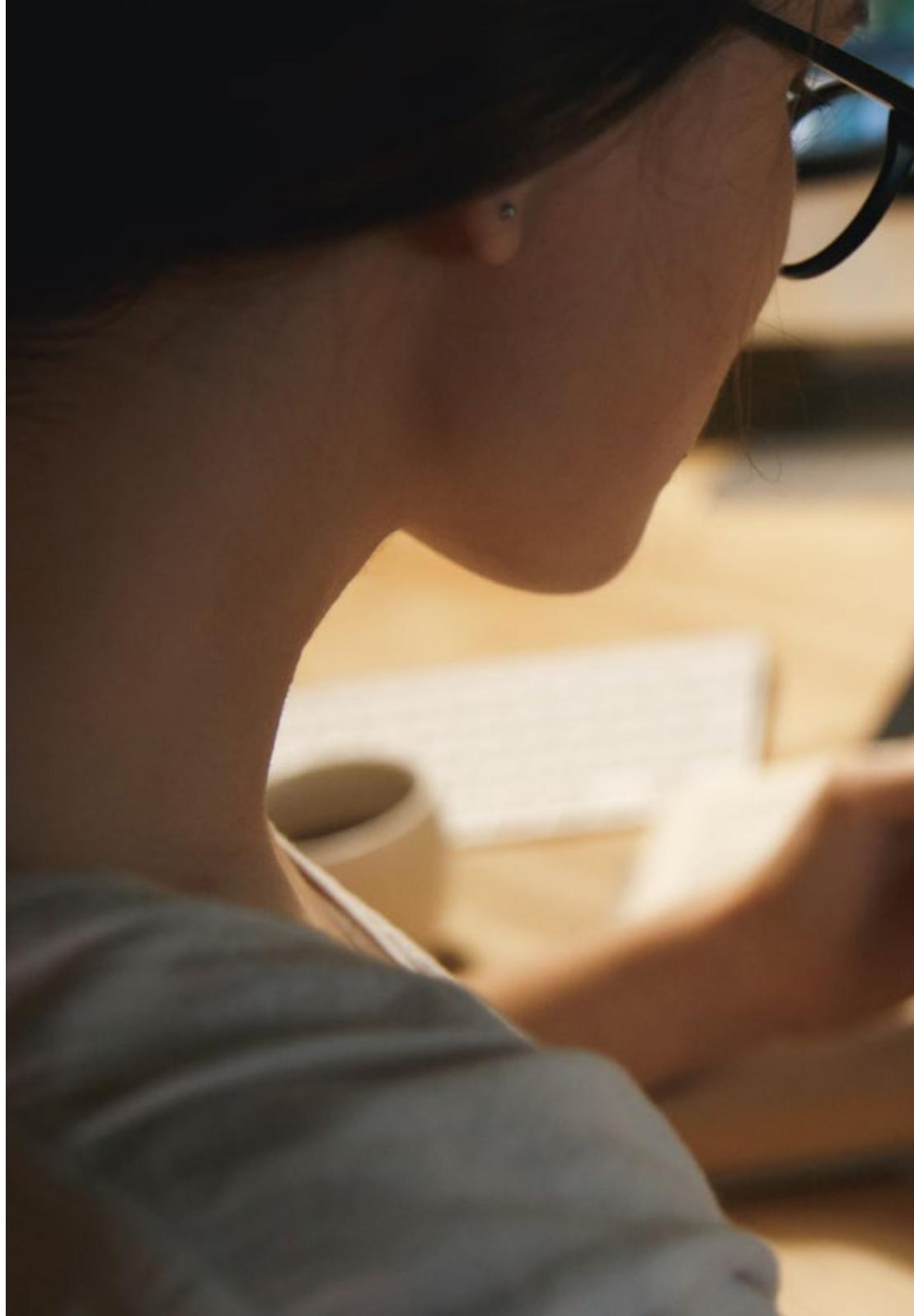


Objetivos generales

- ♦ 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



Conocer al detalle los principales conflictos que surgen en los videojuegos de denuncia te permitirá evitarlos y crear productos que se adapten a las necesidades del mercado de manera adecuada”





Objetivos específicos

Módulo 1. Serious Games y la educación

- ♦ Conocer profesionalmente los Serious Games enfocados a la educación
- ♦ Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador a través de juegos educativos

Módulo 2. Serious Games y la denuncia

- ♦ Conocer en profundidad los Serious Games enfocados a temas de denuncia
- ♦ Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador

Módulo 3. Serious Games y los juegos autobiográficos

- ♦ Conocer a fondo los Serious Games enfocados autobiográficos
- ♦ Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ♦ Tener un amplio conocimiento de las técnicas de diseño para buscar su repercusión a través de juegos biográficos

03

Dirección del curso

Para la elaboración del cuadro docente de este programa TECH ha tenido en cuenta tres requisitos indispensables: que se trata de profesionales con una amplia y dilatada trayectoria laboral en el sector de los Serious Game, que se encuentren actualmente en activo y que estén dispuestos a comprometerse con el crecimiento del egresado. Así, esta universidad ha conformado un claustro de una calidad enorme, que estará a disposición del creativo en todo momento para guiarle por esta experiencia académica de manera satisfactoria.



“

Podrás aprender de las estrategias de éxito del equipo docente, así como de sus errores, obteniendo una visión más práctica y dinámica del sector”

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

D. Franzani, Santiago J.

- ♦ Indie Game Developer
- ♦ Diseñador Audiovisual
- ♦ Creador del Juego "Atuel"
- ♦ Graduado en Diseño Audiovisual por la Universidad de Buenos Aires

Dña. Pascual Vicente, Virginia

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



04

Estructura y contenido

TECH ha elaborado este Experto Universitario en Serious Games Educativos siguiendo las recomendaciones del equipo docente basadas en la actualidad inmediata del sector *gaming*. De esta manera, ha sido posible constituir un temario dinámico, completo, novedoso y altamente capacitante, perfecto para cualquier egresado que quiera ampliar sus conocimientos en esta industria de manera intensiva y sin tener que invertir largas y tediosas horas en estudiar un contenido desfasado y puramente teórico. Y es que, además, en el Aula Virtual encontrará material adicional de gran calidad en el cual se incluyen casos prácticos para que pueda desarrollar sus propias estrategias creativas.





“

Lograrás manejar el UV Rizon y sus herramientas, pudiendo aplicar este software en la creación de los mejores Serious Games autobiográficos”

Módulo 1. Serious Games y la educación

- 1.1. Serious Games enfocados a la educación
 - 1.1.1. Educación
 - 1.1.2. Focos
 - 1.1.3. Casuísticas
- 1.2. Objetivos de los videojuegos para educación
 - 1.2.1. Finalidad
 - 1.2.2. Aprendizaje
 - 1.2.3. Diseños
- 1.3. Géneros de juego en los videojuegos para educación
 - 1.3.1. Géneros
 - 1.3.2. Catalogación
 - 1.3.3. Diseños
- 1.4. Acciones y decisiones en los videojuegos educativos
 - 1.4.1. Experimentación
 - 1.4.2. Aprendizaje
 - 1.4.3. Diseños
- 1.5. Conceptualizando un videojuego para niños
 - 1.5.1. Catalogación
 - 1.5.2. Géneros
 - 1.5.3. Diseños
- 1.6. Reglas y objetivos de los videojuegos educativos
 - 1.6.1. Mecánicas
 - 1.6.2. Dinámicas
 - 1.6.3. Objetivos
- 1.7. Conflicto en los videojuegos educativos para niños
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Finalidad
 - 1.7.3. Diseños





- 1.8. Serious Games educativos en la práctica
 - 1.8.1. Catalogación
 - 1.8.2. Experimentación
 - 1.8.3. Serious Games usabilidad
- 1.9. Análisis de Interland
 - 1.9.1. Interland
 - 1.9.2. Diseños
 - 1.9.3. Experimentación
- 1.10. *Briefings* niños y Serious Games
 - 1.10.1. *Briefing*
 - 1.10.2. Aplicabilidad
 - 1.10.3. Casos

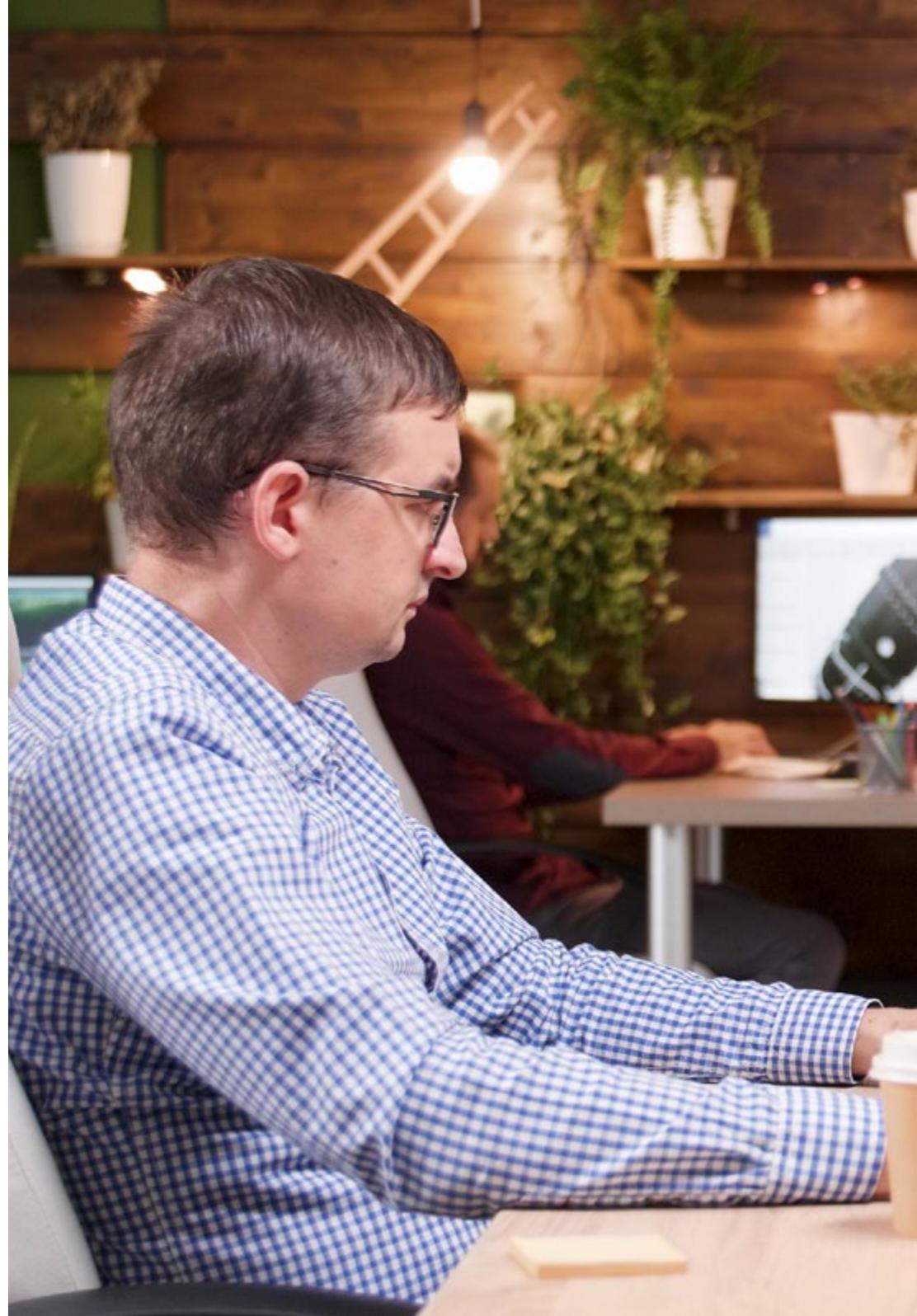
Módulo 2. Serious Games y la denuncia

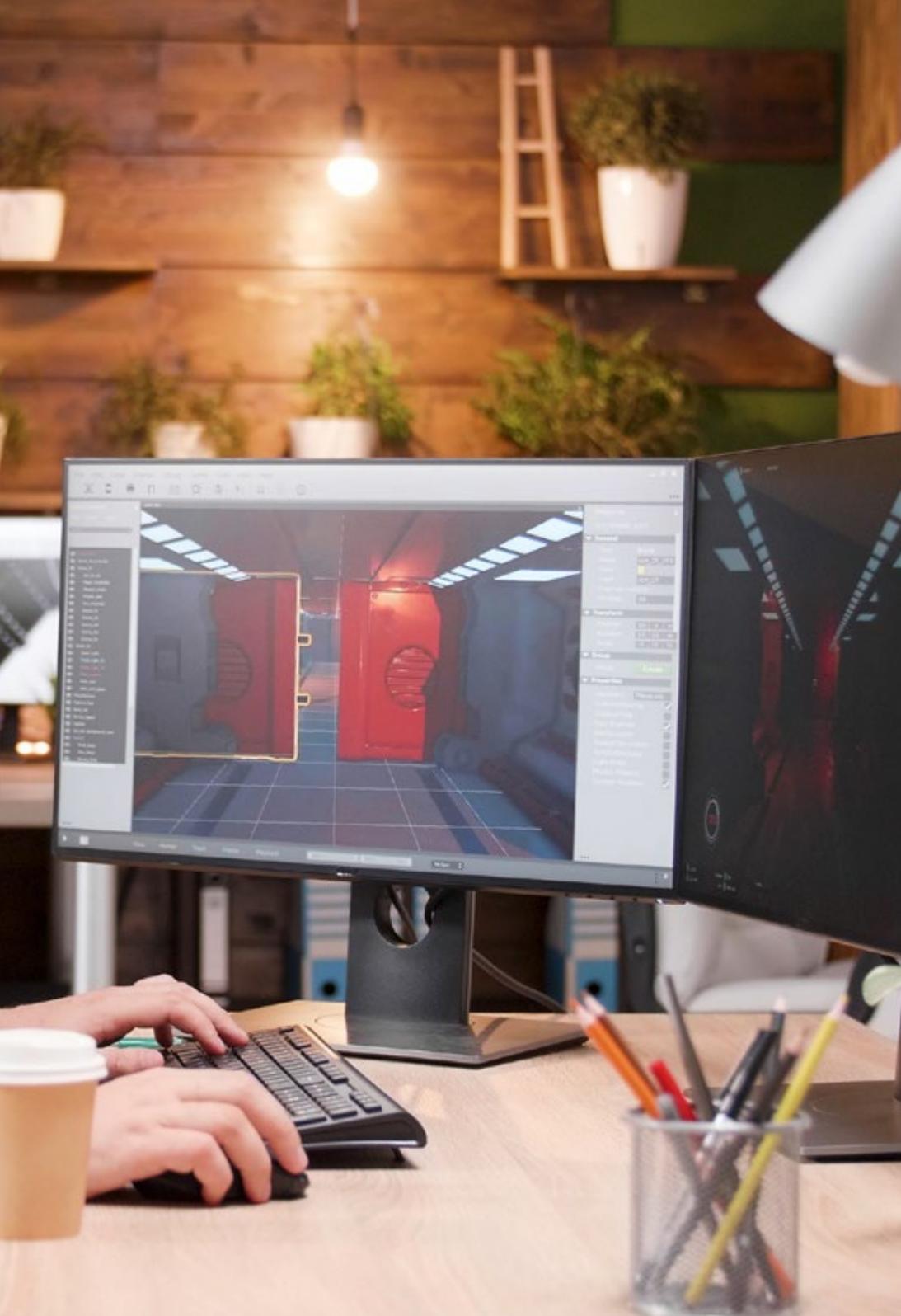
- 2.1. Serious Games y la concienciación
 - 2.1.1. Denuncia
 - 2.1.2. Concienciación
 - 2.1.3. Historias jugables
- 2.2. Serious Games de denuncia y sus objetivos
 - 2.2.1. Finalidad
 - 2.2.2. Aprendizaje
 - 2.2.3. Diseños
- 2.3. Géneros de juego en los videojuegos de la denuncia
 - 2.3.1. Complejidades
 - 2.3.2. Jugabilidad
 - 2.3.3. *Story*
- 2.4. Acciones y decisiones en Serious Games de denuncia
 - 2.4.1. Experimentación
 - 2.4.2. Aprendizaje
 - 2.4.3. Diseño
- 2.5. Conceptualizando un videojuego de denuncia
 - 2.5.1. Catalogación
 - 2.5.2. Denuncia
 - 2.5.3. Diseño

- 2.6. Reglas y objetivos de los videojuegos de denuncia
 - 2.6.1. Mecánicas
 - 2.6.2. Dinámicas
 - 2.6.3. Objetivos
- 2.7. Conflictos en los videojuegos de denuncia
 - 2.7.1. Story
 - 2.7.2. Conflictos
 - 2.7.3. Diseños
- 2.8. Serious Games de denuncia
 - 2.8.1. Catalogación
 - 2.8.2. Experimentación
 - 2.8.3. Denuncia práctica
- 2.9. Explorando el mundo de Fake it to make It
 - 2.9.1. Fake it to make It
 - 2.9.2. Diseños
 - 2.9.3. Experimentación
- 2.10. *Briefing* denuncia y Serious Games
 - 2.10.1. *Briefing*
 - 2.10.2. Aplicabilidad
 - 2.10.3. Casos

Módulo 3. Serious Games y los juegos autobiográficos

- 3.1. Serious Games autobiográficos
 - 3.1.1. Autobiografía
 - 3.1.2. Diseños
 - 3.1.3. Finalidades
- 3.2. Objetivos de los videojuegos autobiográficos
 - 3.2.1. Finalidad
 - 3.2.2. Aprendizaje
 - 3.2.3. Diseños
- 3.3. Géneros aplicables a los videojuegos autobiográficos
 - 3.3.1. Autobiografía aplicada
 - 3.3.2. Catalogación
 - 3.3.3. Diseños





- 3.4. Acciones y decisiones en los videojuegos autobiográficos
 - 3.4.1. Experimentación
 - 3.4.2. Aprendizaje
 - 3.4.3. Diseños
- 3.5. Conceptualizando un videojuego autobiográfico
 - 3.5.1. Catalogación
 - 3.5.2. Autobiografías
 - 3.5.3. Diseños
- 3.6. Reglas y objetivos del videojuego autobiográfico
 - 3.6.1. Mecánicas
 - 3.6.2. Dinámicas
 - 3.6.3. Objetivos
- 3.7. Conflictos en los videojuegos autobiográficos
 - 3.7.1. Story
 - 3.7.2. Conflictos
 - 3.7.3. Diseños
- 3.8. Serious Games autobiográficos: usos prácticos
 - 3.8.1. Catalogación
 - 3.8.2. Experimentación
 - 3.8.3. Serious Games
- 3.9. Explorando el mundo de Dys4ia
 - 3.9.1. Dys4ia
 - 3.9.2. Diseños
 - 3.9.3. Experimentación
- 3.10. UV Rizom avanzado
 - 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.



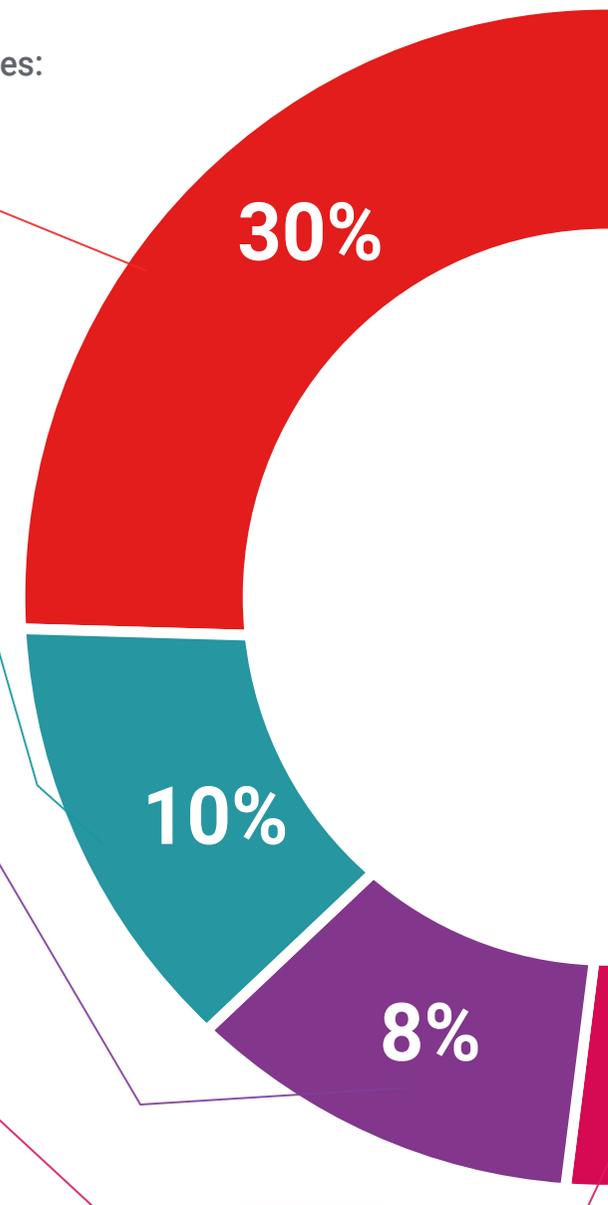
Prácticas de habilidades y competencias

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 Educativos 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 Educativos** 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 Educativos**

ECTS: **18**

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 Educativos

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

Experto Universitario

Serious Games Educativos

