

# Experto Universitario Serious Games Industriales





## Experto Universitario Serious Games Industriales

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

# 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

La utilización de los Serious Games por parte de entidades públicas como ayuntamientos y gobiernos como herramientas de concienciación para dar a conocer determinadas temáticas sociales y culturales es cada vez más frecuente. Por ese motivo, los creativos que quieran enfocar su carrera hacia el sector de los juegos serios tienen, en esta especialidad, una salida profesional con amplias expectativas de futuro. Sin embargo, encontrar una titulación que les aportara todo lo que necesitan saber para dominar esta área resultaba prácticamente imposible hasta que TECH y su equipo de expertos decidieron conformar este programa. Se trata de una titulación totalmente online y adaptada a sus necesidades académicas que le aportará todo lo que necesita saber para dominar la creación de los mejores Serious Games Industriales del panorama actual.



“

*Tienes ante ti la mejor oportunidad académica de tu carrera para especializarte en Serious Games Industriales de la mano de expertos en el sector y de la universidad online más grande del mundo”*

La pandemia ha acelerado el desarrollo de nuevas tecnologías, cada vez más adaptadas a cubrir las necesidades de la sociedad. También ha influido notoriamente en la industria de los videojuegos, concretamente en el sector de los Serious Games, que han tomado en el último año una relevancia importantísima relacionada con la concienciación y el fomento de la educación y la inculcación de valores a través de la creación de títulos educativos y solidarios.

La aceptación que ha tenido en el mercado se ha visto reflejada, también, en la implementación, por parte de instituciones públicas como gobiernos y ayuntamientos, de alternativas lúdicas relacionadas con el entorno didáctico, sanitario, urbanístico o social, entre otros, favoreciendo la mentalización seria a través del entretenimiento. Por ello, este mercado demanda cada vez más la presencia de profesionales especializados en la aplicación industrial de este género, razón por la que TECH y su equipo de versados han decidido lanzar, de manera pionera en el entorno académico, este Experto Universitario.

Se trata de una titulación compuesta por 450 horas del mejor material teórico, práctico y adicional que se desarrolla a lo largo de 6 meses. En ella, se describen las posibilidades de los Serious Games en la actualidad, ahondando en su caracterización y en los entresijos de su diseño. Además, también hace especial hincapié en la adaptación de los títulos al sector industrial y en la conceptualización de los mismos a través de las reglas y los objetivos del área.

Todo ello a través de una experiencia académica 100% online, accesible las 24 horas del día y perfectamente compaginable con cualquier otra actividad. Es, por lo tanto, la mejor oportunidad para cursar una titulación altamente capacitante, la cual te aportará los conocimientos más exhaustivos y actualizados de la profesión, convirtiéndote en un experto destacable en menos tiempo del que consideras.

Este **Experto Universitario en Serious Games Industriales** 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



*¿Conoces las diferencias entre gamificación y Serious Games? Con este programa ahondarás en la finalidad de cada uno y en su aplicación como vehículo concienciador en la sociedad actual”*

“

*El programa perfecto para conocer al detalle los entresijos de los Serious Games y su sentido en la industria lo encontrarás en este programa”*

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.

*En el Aula Virtual encontrarás las mejores lecturas complementarias y artículos de investigación relacionados con el futuro de los Serious Games, para que conozcas de primera mano su proyección.*

*Entender concienzudamente las claves de los videojuegos y sus posibilidades, te permitirá crear Serious Games como herramientas didácticas para adultos, jóvenes y niños.*



# 02 Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario es facilitarle el acceso al egresado a las mejores herramientas académicas para que pueda adquirir, en tan solo 6 meses, el conocimiento más exhaustivo y especializado relacionado con los Serious Games y su aplicación industrial en el mercado actual. De esta manera, podrá desarrollar sus habilidades profesionales convirtiéndose en un creativo altamente cualificado para afrontar un proyecto a gran escala con amplias posibilidades de éxito.





“

*Con TECH tendrás acceso a la tecnología educativa más novedosa y efectiva, la cual te ayudará a cumplir tus objetivos académicos de una manera más rápida y efectiva”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Adquirir un conocimiento especializado sobre la industria de los Serious Games y su aplicación como vehículo de concienciación social en la cultura actual
- ♦ Entender las posibilidades que surgen con los Serious Games más allá del entretenimiento y del aspecto lúdico
- ♦ Comprender la aplicación de este género en la industria de los videojuegos y su conceptualización en función a la demanda del mercado

“

*Contarás con un apartado específico dedicado a los Serious Games 2.0 y a las futuras aplicaciones de este género en la industria de los videojuegos, para que vayas un paso por delante”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. El juego en los Serious Games

- ◆ Especializar al egresado en el diseño de Serious Games
- ◆ Dominar 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
- ◆ Dominar los procedimientos específicos de diseño de un Serious Games
- ◆ Dominar las aplicaciones de un Serious Games en distintas disciplinas de trabajo

### Módulo 3. Serious Games industriales

- ◆ Conocer en profundidad los Serious Games enfocados a juegos con temática de industrial
- ◆ Comprender y aprender sobre el proceso de diseño de un juego 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

Contar con un equipo docente distinguido y especializado en el sector en el que se base la titulación le otorga un plus de calidad y realismo. Es por ello que TECH ha seleccionado para este Experto Universitario a un grupo de especialistas con una larga y dilatada carrera laboral en la gestión de proyectos de Serious Games y videojuegos, profesionales dispuestos a ponerse a disposición de los egresados para hacer de esta experiencia académica un camino hacia el éxito asegurado y poniendo como ejemplo su experiencia para que aprendan de sus estrategias y de sus errores.





“

*El equipo docente ha seleccionado casos prácticos reales, para que puedas emplear tus habilidades en la resolución de situaciones complejas”*

## 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

### **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

# 04

## Estructura y Contenido

El contenido de este Experto Universitario está dividido en dos partes: temario y material adicional. Por un lado, el egresado tendrá acceso al mejor temario, basado en la actualidad inmediata de la industria de los Serious Games y desarrollado en base a la metodología pedagógica más avanzada y novedosa con el fin de dinamizar la información. Por otro, incluye horas de material adicional en diferentes formatos, vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias y casos prácticos, para que pueda contextualizar los datos y profundizar en los apartados que desee.





“

*Una experiencia académica multidisciplinar e inmersiva que te introducirá de lleno en el mundo de Lichenia y en su aplicación industrial relacionada con la concienciación medioambiental”*

## Módulo 1. El juego en los Serious Games

- 1.1. Videjuegos culturales
  - 1.1.1. Diseño
  - 1.1.2. Cultura
  - 1.1.3. 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 industriales

- 3.1. Serious Games industriales
  - 3.1.1. Industria Serious Games
  - 3.1.2. Usabilidad
  - 3.1.3. Stories
- 3.2. Objetivos del videojuego industrial
  - 3.2.1. Finalidad
  - 3.2.2. Aprendizaje
  - 3.2.3. Diseños
- 3.3. Géneros para videojuegos industriales
  - 3.3.1. Aplicaciones
  - 3.3.2. Catalogación
  - 3.3.3. Diseños
- 3.4. Acciones y decisiones en los videojuegos industriales
  - 3.4.1. Experimentación
  - 3.4.2. Aprendizaje
  - 3.4.3. Diseños
- 3.5. Conceptualizando un videojuego industrial
  - 3.5.1. Catalogación
  - 3.5.2. Industrialización
  - 3.5.3. Diseños
- 3.6. Reglas y objetivos del videojuego industrial
  - 3.6.1. Mecánicas
  - 3.6.2. Dinámicas
  - 3.6.3. Objetivos



- 3.7. Conflicto en el videojuego industrial
  - 3.7.1. Conflictividad
  - 3.7.2. Tipos
  - 3.7.3. Diseños
- 3.8. Serious Games industriales: usos prácticos
  - 3.8.1. Catalogación
  - 3.8.2. Experimentación
  - 3.8.3. Serious Games
- 3.9. Explorando Lichenia
  - 3.9.1. Lichenia
  - 3.9.2. Diseño
  - 3.9.3. Experimentación
- 3.10. Briefings videojuegos industriales
  - 3.10.1. Briefing
  - 3.10.2. Aplicabilidad
  - 3.10.3. Casos

“Dispondrás de la clasificación de los mejores Serious Games del momento, para que conozcas cada uno de ellos, sus aplicaciones, características y distintivos”

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.



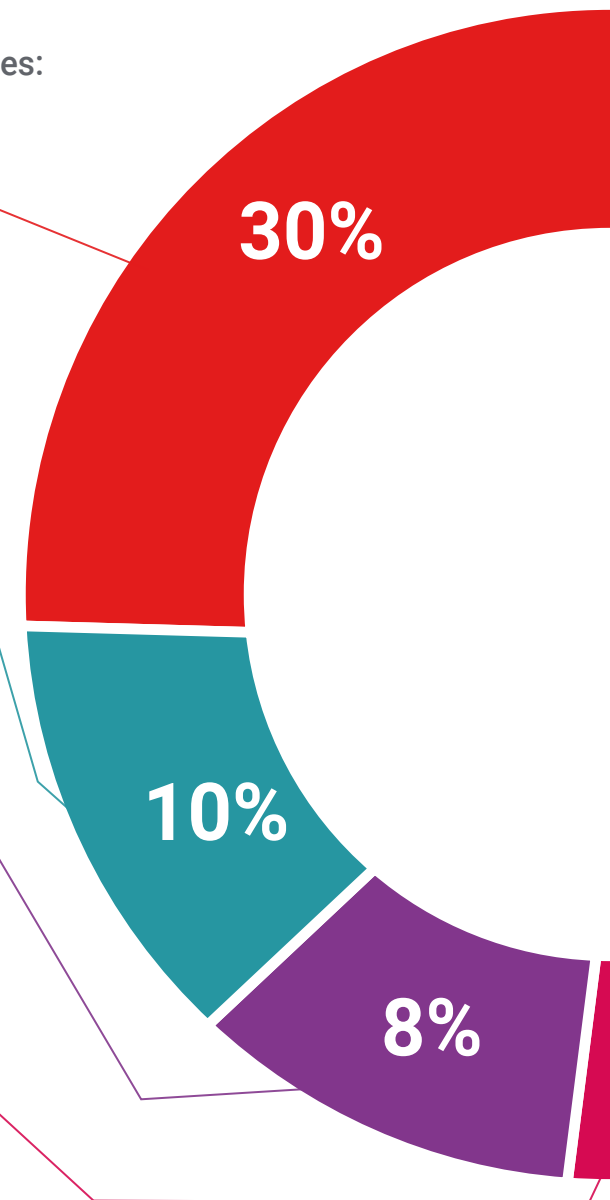
#### Prácticas de habilidades y competencias

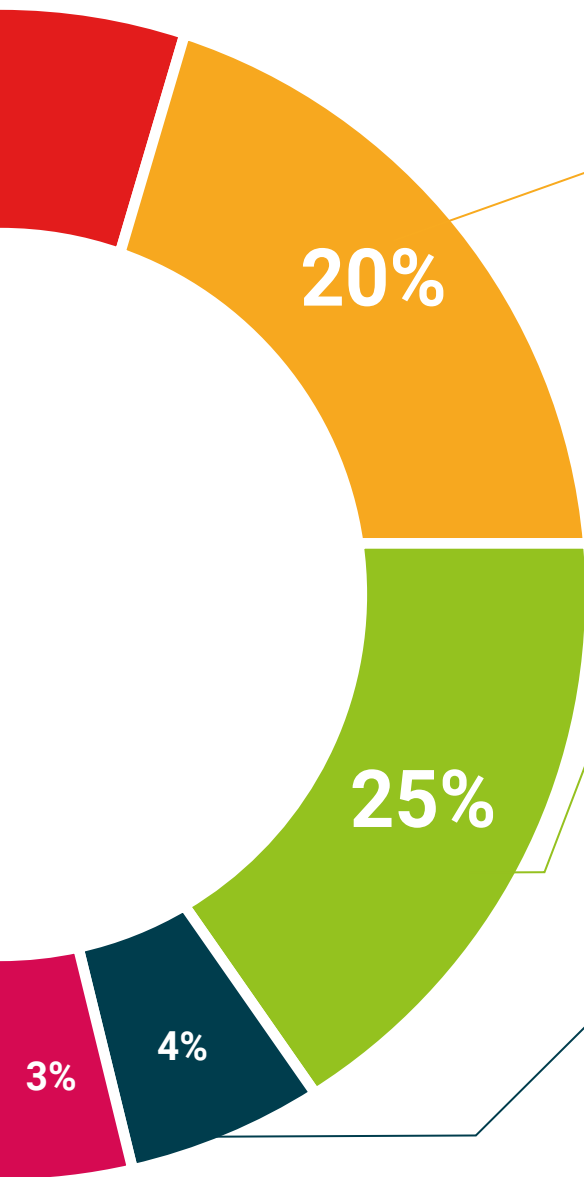
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### 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 Industriales 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 Industriales** 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 Industriales**

ECTS: **18**

Nº 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 Industriales

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

# Experto Universitario

## Serious Games Industriales

