

# Maestría Diseño de Juegos Formativos

Nº de RVOE: 20232118

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR

**tech** universidad  
tecnológica



**tech** universidad  
tecnológica

## Maestría Diseño de Juegos Formativos

Nº de RVOE: 20232118

Fecha de RVOE: 24/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Acceso web: [www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-diseno-juegos-formativos](http://www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-diseno-juegos-formativos)

# Índice

01

Presentación

---

pág. 4

02

Plan de estudios

---

pág. 8

03

Objetivos

---

pág. 20

04

Competencias

---

pág. 26

05

¿Por qué nuestro programa?

---

pág. 30

06

Salidas profesionales

---

pág. 34

07

Idiomas gratuitos

---

pág. 38

08

Metodología

---

pág. 42

09

Dirección del curso

---

pág. 50

10

Requisitos de acceso y  
proceso de admisión

---

pág. 54

11

Titulación

---

pág. 58

# 01

## Presentación

En la actualidad, numerosas instituciones educativas apuestan por incorporar videojuegos en su seno para mejorar las capacidades de los alumnos y optimizar su aprendizaje de un modo lúdico y ameno. Asimismo, cada vez más empresas los emplean diariamente para incrementar las competencias y la productividad de sus trabajadores. En consecuencia, los especialistas en el Diseño de Juegos Formativos son ampliamente precisados por las compañías desarrolladoras para responder de forma efectiva a las demandas del mercado. Por esta razón, TECH ha diseñado este programa, que brinda al alumno punteros conocimientos con respecto a la creación de las mecánicas y los conflictos de los videojuegos psicológicos, educativos y de denuncia. De forma online y sin limitaciones horarias, impulsará sus oportunidades de crecer en este solicitado sector.



“

*A través de esta Maestría, conocerás las mejores técnicas para acometer el diseño de las mecánicas y los conflictos en los videojuegos educativos o sanitarios”*

La popularización de los videojuegos ha conducido a que su aplicación trascienda al mero entretenimiento. Así, son utilizados cada vez con mayor frecuencia en entornos como el sanitario o el educativo, con el fin de formar a los médicos y los estudiantes de modo dinámico y efectivo. De igual manera, ayudan a los pacientes a afrontar las patologías más graves con optimismo o a superar distintos tipos fobias. También son empleados por las organizaciones e instituciones sociales como mecanismo para prevenir y erradicar las conductas violentas o denunciar hechos injustos. Dado su creciente auge, la figura del diseñador de juegos formativos es muy solicitada por las empresas desarrolladoras para cumplir con esta demanda.

Ante esta situación, TECH ha diseñado esta titulación, por medio de la que el alumno profundizará en los entresijos del proceso de creación de este tipo de videojuegos para destacar en esta creciente área profesional. Durante esta experiencia académica, conocerá las técnicas más punteras para generar el conflicto en los videojuegos educativos para niños, en los juegos orientados a la denuncia o en los centrados en la prevención de la violencia. Asimismo, indagará en los distintos géneros existentes en el ámbito sanitario o analizará los principales casos de éxito de los videojuegos estratégicos.

Gracias a que esta Maestría se imparte por medio de una modalidad 100% en línea, el alumno obtendrá la posibilidad de elaborar sus propios horarios de estudio para alcanzar una enseñanza adaptada a sus necesidades personales. Además, disfrutará de un conjunto de contenidos didácticos realizados expresamente por los mejores especialistas en el Diseño de Juegos Formativos, quienes han trabajado en ambiciosos proyectos de desarrollo de videojuegos. Por tanto, los conocimientos asimilados por el estudiante preservarán una completísima aplicabilidad laboral.





TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Diseño de Juegos Formativos en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de futuros diseñadores de videojuegos capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“

*Sitúate como un diseñador de juegos formativos de primer nivel e impulsa tu carrera profesional en un exigente y demandado sector”*

# 02

## Plan de estudios

El plan de estudios de esta Maestría ha sido elaborado con la idea de permitir al alumno ahondar en los aspectos más relevantes del Diseño de Juegos Formativos con fines educativos, de denuncia o de prevención de las conductas violentas. Además, gozará de materiales didácticos elaborados por los mejores expertos en activo en el ámbito del desarrollo de este tipo de videojuegos, por lo que los conocimientos asimilados estarán en sintonía con las tendencias vigentes en este sector.







“

*Matricúlate en esta Maestría y goza del plan de estudios sobre Diseño de Juegos Formativos más actualizado del entorno educativo”*

La Maestría en Diseño de Juegos Formativos se desarrolla por medio de una metodología 100% en línea, que permite al alumno estudiar sin la necesidad de renunciar a sus obligaciones personales y profesionales. Así, podrá compaginar a la perfección su excelente aprendizaje con todos y cada uno de sus quehaceres diarios.

Los 10 módulos que constituyen este programa académico cuentan con excelentes recursos didácticos disponibles en una amplia variedad de formatos, entre los que destacan las lecturas, el vídeo explicativo o los ejercicios autoevaluativos. Fruto de ello, el estudiante podrá disfrutar de una enseñanza completamente amena, resolutive e individualizada.



*Optimiza por completo tu aprendizaje a través de formatos como el vídeo explicativo o el resumen interactivo”*

<b>Módulo 1</b>	El juego en los juegos formativos
<b>Módulo 2</b>	Juegos formativos
<b>Módulo 3</b>	Juegos formativos y la violencia
<b>Módulo 4</b>	Juegos formativos y la educación
<b>Módulo 5</b>	Juegos formativos y la denuncia
<b>Módulo 6</b>	Juegos formativos y los juegos autobiográficos
<b>Módulo 7</b>	Juegos formativos y los videojuegos psicológicos
<b>Módulo 8</b>	Juegos formativos y los videojuegos estratégicos
<b>Módulo 9</b>	Juegos formativos y la salud
<b>Módulo 10</b>	Juegos formativos industriales



## *Dónde, cuándo y cómo se imparte*

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.



*El método Relearning de TECH favorecerá la asimilación de los conceptos clave del temario a tu propio ritmo de estudios”*

## Módulo 1. El juego en los juegos formativos

- 1.1. Videojuegos 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 juegos formativos
  - 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 juego formativo
  - 1.10.1. Investigación
  - 1.10.2. Fases
  - 1.10.3. Diseños

## Módulo 2. Juegos formativos

- 2.1. Juegos formativos más allá del entretenimiento
  - 2.1.1. Entretenimiento
  - 2.1.2. Juegos formativos
  - 2.1.3. Análisis
- 2.2. Gamificación vs. Juegos formativos
  - 2.2.1. Finalidad
  - 2.2.2. Aprendizaje
  - 2.2.3. Diseños
- 2.3. Los juegos formativos como herramienta didáctica
  - 2.3.1. Educación
  - 2.3.2. Aprendizaje
  - 2.3.3. Diseños
- 2.4. Juegos formativos: Análisis
  - 2.4.1. El juego formativo
  - 2.4.2. Análisis
  - 2.4.3. Gamificación
- 2.5. Juegos formativos en las diferentes industrias
  - 2.5.1. Industria
  - 2.5.2. Clasificación
  - 2.5.3. Proyectos

- 2.6. Juegos formativos 2.0
    - 2.6.1. Juegos formativos 2.0
    - 2.6.2. Evoluciones
    - 2.6.3. Experimentación
  - 2.7. Juegos formativos y sus desarrollos
    - 2.7.1. Cronologías
    - 2.7.2. Evolución
    - 2.7.3. Desarrollos
  - 2.8. Los juegos formativos 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 juegos formativos
    - 2.9.1. Diseño
    - 2.9.2. Fases
    - 2.9.3. Análisis
  - 2.10. Clasificaciones de los juegos formativos
    - 2.10.1. Clasificaciones
    - 2.10.2. Juegos formativos
    - 2.10.3. Diseños
- Módulo 3. Juegos formativos y la violencia**
- 3.1. La violencia y los juegos formativos
    - 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. Catalogación
    - 3.3.2. 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. Juegos formativos sobre violencia
    - 3.8.1. Catalogación
    - 3.8.2. Experimentación
    - 3.8.3. Juegos formativos
  - 3.9. Analizando "The Kite"
    - 3.9.1. The Kite
    - 3.9.2. Diseño
    - 3.9.3. Experimentación
  - 3.10. Sesiones informativas de violencia y juegos informativos
    - 3.10.1. Sesiones informativas
    - 3.10.2. Aplicabilidad
    - 3.10.3. Casos

#### Módulo 4. Juegos formativos y la educación

- 4.1. Juegos formativos enfocados a la educación
  - 4.1.1. Educación
  - 4.1.2. Focos
  - 4.1.3. Casuísticas
- 4.2. Objetivos de los videojuegos para educación
  - 4.2.1. Finalidad
  - 4.2.2. Aprendizaje
  - 4.2.3. Diseños
- 4.3. Géneros de juego en los videojuegos para educación
  - 4.3.1. Géneros
  - 4.3.2. Catalogación
  - 4.3.3. Diseños
- 4.4. Acciones y decisiones en los videojuegos educativos
  - 4.4.1. Experimentación
  - 4.4.2. Aprendizaje
  - 4.4.3. Diseños
- 4.5. Conceptualizando un videojuego para niños
  - 4.5.1. Catalogación
  - 4.5.2. Géneros
  - 4.5.3. Diseños
- 4.6. Reglas y objetivos de los videojuegos educativos
  - 4.6.1. Mecánicas
  - 4.6.2. Dinámicas
  - 4.6.3. Objetivos
- 4.7. Conflicto en los videojuegos educativos para niños
  - 4.7.1. Historia
  - 4.7.2. Finalidad
  - 4.7.3. Diseños
- 4.8. Juegos formativos educativos en la práctica
  - 4.8.1. Catalogación
  - 4.8.2. Experimentación
  - 4.8.3. Juegos formativos usabilidad

- 4.9. Análisis de *Interland*
  - 4.9.1. *Interland*
  - 4.9.2. Diseños
  - 4.9.3. Experimentación
- 4.10. Sesiones informativas para niños y Juegos informativos
  - 4.10.1. Sesiones informativas
  - 4.10.2. Aplicabilidad
  - 4.10.3. Casos

#### Módulo 5. Juegos formativos y la denuncia

- 5.1. Juegos formativos y la concienciación
  - 5.1.1. Denuncia
  - 5.1.2. Concienciación
  - 5.1.3. Historias jugables
- 5.2. Juegos formativos de denuncia y sus objetivos
  - 5.2.1. Finalidad
  - 5.2.2. Aprendizaje
  - 5.2.3. Diseños
- 5.3. Géneros de juego en los videojuegos de la denuncia
  - 5.3.1. Complejidades
  - 5.3.2. Jugabilidad
  - 5.3.3. Historia
- 5.4. Acciones y decisiones en juegos formativos de denuncia
  - 5.4.1. Experimentación
  - 5.4.2. Aprendizaje
  - 5.4.3. Diseño
- 5.5. Conceptualizando un videojuego de denuncia
  - 5.5.1. Catalogación
  - 5.5.2. Denuncia
  - 5.5.3. Diseño

- 5.6. Reglas y objetivos de los videojuegos de denuncia
  - 5.6.1. Mecánicas
  - 5.6.2. Dinámicas
  - 5.6.3. Objetivos
- 5.7. Conflictos en los videojuegos de denuncia
  - 5.7.1. Historia
  - 5.7.2. Conflictos
  - 5.7.3. Diseños
- 5.8. Juegos formativos de denuncia
  - 5.8.1. Catalogación
  - 5.8.2. Experimentación
  - 5.8.3. Denuncia práctica
- 5.9. Explorando el mundo "Simula hasta lograrlo"
  - 5.9.1. Simula hasta lograrlo (*Fake it to make it*)
  - 5.9.2. Diseños
  - 5.9.3. Experimentación
- 5.10. Sesiones informativas de denuncia y Juegos informativos
  - 5.10.1. Sesiones informativas
  - 5.10.2. Aplicabilidad
  - 5.10.3. Casos

## Módulo 6. Juegos formativos y los juegos autobiográficos

- 6.1. Juegos formativos autobiográficos
  - 6.1.1. Autobiografía
  - 6.1.2. Diseños
  - 6.1.3. Finalidades
- 6.2. Objetivos de los videojuegos autobiográficos
  - 6.2.1. Finalidad
  - 6.2.2. Aprendizaje
  - 6.2.3. Diseños

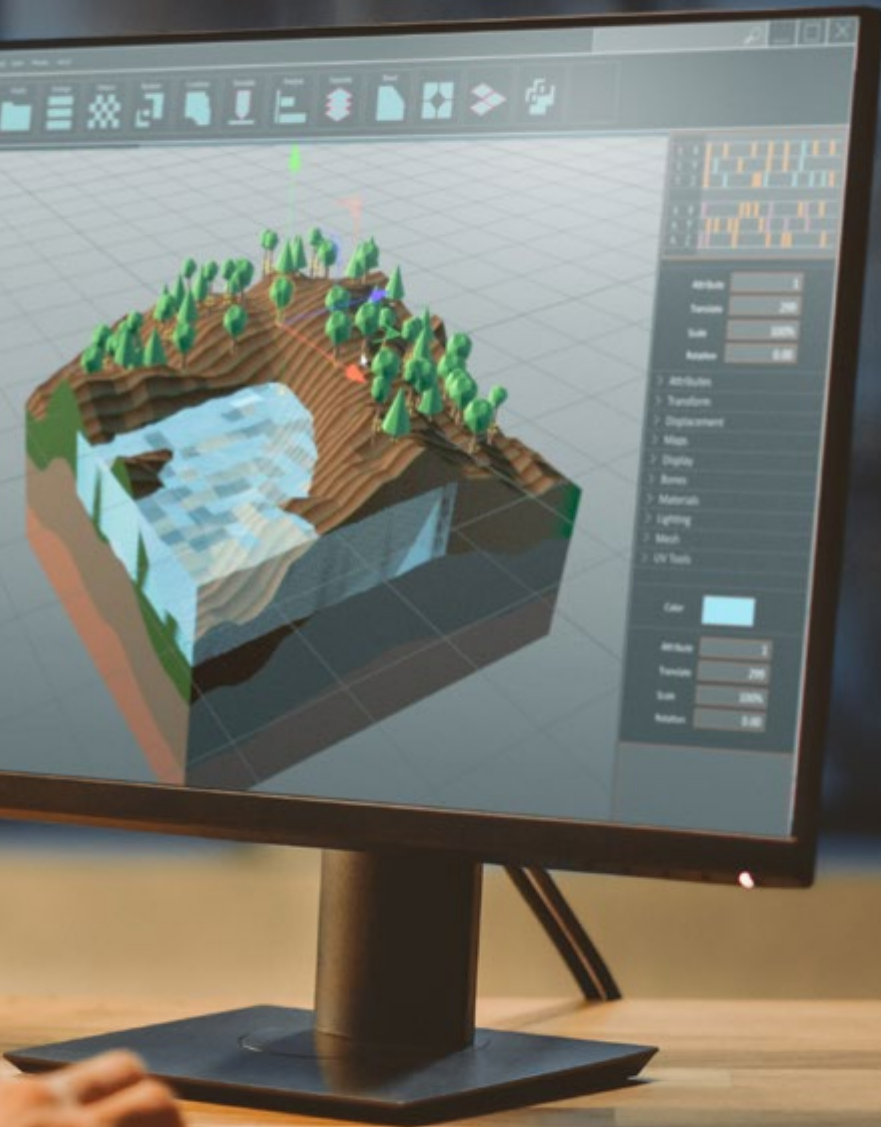
- 6.3. Géneros aplicables a los videojuegos autobiográficos
  - 6.3.1. Autobiografía aplicada
  - 6.3.2. Catalogación
  - 6.3.3. Diseños
- 6.4. Acciones y decisiones en los videojuegos autobiográficos
  - 6.4.1. Experimentación
  - 6.4.2. Aprendizaje
  - 6.4.3. Diseños
- 6.5. Conceptualizando un videojuego autobiográfico
  - 6.5.1. Catalogación
  - 6.5.2. Autobiografías
  - 6.5.3. Diseños
- 6.6. Reglas y objetivos del videojuego autobiográfico
  - 6.6.1. Mecánicas
  - 6.6.2. Dinámicas
  - 6.6.3. Objetivos
- 6.7. Conflictos en los videojuegos autobiográficos
  - 6.7.1. Historia
  - 6.7.2. Conflictos
  - 6.7.3. Diseños
- 6.8. Juegos formativos autobiográficos: usos prácticos
  - 6.8.1. Catalogación
  - 6.8.2. Experimentación
  - 6.8.3. Juegos formativos
- 6.9. Explorando el mundo de Dys4ia
  - 6.9.1. Dys4ia
  - 6.9.2. Diseños
  - 6.9.3. Experimentación
- 6.10. Sesiones informativas de Dys4ia
  - 6.10.1. Sesiones informativas
  - 6.10.2. Aplicabilidad
  - 6.10.3. Casos

## Módulo 7. Juegos formativos y los videojuegos psicológicos

- 7.1. Juegos formativos y la psicología
  - 7.1.1. Psicología y juegos formativos
  - 7.1.2. Catalogación
  - 7.1.3. Historia
- 7.2. Objetivos de los videojuegos psicológicos
  - 7.2.1. Finalidad
  - 7.2.2. Aprendizaje
  - 7.2.3. Diseños
- 7.3. Géneros aplicables a los videojuegos psicológicos
  - 7.3.1. El juego psicológico
  - 7.3.2. Catalogación
  - 7.3.3. Diseños
- 7.4. Acciones y decisiones en psicología de juegos
  - 7.4.1. Experimentación
  - 7.4.2. Aprendizaje
  - 7.4.3. Diseños
- 7.5. Conceptualizando un videojuego psicológico
  - 7.5.1. Catalogación
  - 7.5.2. Estructuras
  - 7.5.3. Diseños
- 7.6. Reglas y objetivos del videojuego psicológico
  - 7.6.1. Mecánicas
  - 7.6.2. Dinámicas
  - 7.6.3. Objetivos
- 7.7. Conflicto en el videojuego psicológico
  - 7.7.1. Conflictividad
  - 7.7.2. El juego psico
  - 7.7.3. Diseños
- 7.8. Juegos formativos psicológicos: usos prácticos
  - 7.8.1. Catalogación
  - 7.8.2. Experimentación
  - 7.8.3. Juegos formativos y Psicología







- 7.9. Explorando el mundo de *Unmaned*
  - 7.9.1. *Unmaned*
  - 7.9.2. Diseños
  - 7.9.3. Experimentación
- 7.10. Sesiones informativas de psicología en juegos formativos
  - 7.10.1. Sesiones informativas
  - 7.10.2. Aplicabilidad
  - 7.10.3. Casos

## Módulo 8. Juegos formativos y los videojuegos estratégicos

- 8.1. Juegos formativos estratégicos
  - 8.1.1. Estrategia
  - 8.1.2. Usos
  - 8.1.3. Diseños
- 8.2. Objetivos del videojuego estratégico
  - 8.2.1. Finalidad
  - 8.2.2. Aprendizaje
  - 8.2.3. Diseños
- 8.3. Géneros aplicables al videojuego estratégico
  - 8.3.1. Aplicaciones
  - 8.3.2. Catalogación
  - 8.3.3. Diseños
- 8.4. Acciones y decisiones del videojuego estratégico
  - 8.4.1. Experimentación
  - 8.4.2. Aprendizaje
  - 8.4.3. Diseños
- 8.5. El videojuego estratégico: usabilidad
  - 8.5.1. Usabilidad
  - 8.5.2. Catalogación
  - 8.5.3. Diseños

- 8.6. Reglas y objetivos del videojuego estratégico
  - 8.6.1. Mecánicas
  - 8.6.2. Dinámicas
  - 8.6.3. Objetivos
- 8.7. Conflictos en el videojuego estratégico
  - 8.7.1. Conflicto y estrategia
  - 8.7.2. Tipos
  - 8.7.3. Diseños
- 8.8. Juegos formativos estratégicos: usos prácticos
  - 8.8.1. Catalogación
  - 8.8.2. Experimentación
  - 8.8.3. Juegos formativos y salud
- 8.9. Explorando el mundo del videojuego de MacDonald's
  - 8.9.1. MacDonald's videojuego
  - 8.9.2. Diseños
  - 8.9.3. Experimentación
- 8.10. Sesiones informativas del videojuego de MacDonald's
  - 8.10.1. Sesiones informativas
  - 8.10.2. Aplicabilidad
  - 8.10.3. Casos

## Módulo 9. Juegos formativos y la salud

- 9.1. Juegos formativos para la salud
  - 9.1.1. Salud en juegos formativos
  - 9.1.2. Tipos de estructura narrativa
  - 9.1.3. Historias
- 9.2. Objetivos del videojuego en salud
  - 9.2.1. Finalidad
  - 9.2.2. Aprendizaje
  - 9.2.3. Diseños

- 9.3. Géneros de videojuegos en salud
  - 9.3.1. Aplicaciones
  - 9.3.2. Catalogación
  - 9.3.3. Diseños
- 9.4. Acciones y decisiones en los videojuegos sanitarios
  - 9.4.1. Experimentación
  - 9.4.2. Aprendizaje
  - 9.4.3. Diseños
- 9.5. Conceptualizando un videojuego para la salud
  - 9.5.1. Catalogación
  - 9.5.2. Salud
  - 9.5.3. Diseños
- 9.6. Reglas y objetivos del videojuego sanitario
  - 9.6.1. Mecánicas
  - 9.6.2. Dinámicas
  - 9.6.3. Objetivos
- 9.7. Conflicto en el videojuego para la salud
  - 9.7.1. Conflictividad
  - 9.7.2. Tipos
  - 9.7.3. Diseños
- 9.8. Juegos formativos y salud: usos prácticos
  - 9.8.1. Catalogación
  - 9.8.2. Experimentación
  - 9.8.3. Juegos formativos y salud
- 9.9. Explorando el mundo de *Zombies Run*
  - 9.9.1. *Zombies Run*
  - 9.9.2. Diseños
  - 9.9.3. Experimentación
- 9.10. Sesiones informativas de juegos formativos y salud
  - 9.10.1. Sesiones informativas
  - 9.10.2. Aplicabilidad
  - 9.10.3. Casos

## Módulo 10. Juegos formativos industriales

- 10.1. Juegos formativos industriales
  - 10.1.1. Industria de juegos formativos
  - 10.1.2. Usabilidad
  - 10.1.3. Historias
- 10.2. Objetivos del videojuego industrial
  - 10.2.1. Finalidad
  - 10.2.2. Aprendizaje
  - 10.2.3. Diseños
- 10.3. Géneros para videojuegos industriales
  - 10.3.1. Aplicaciones
  - 10.3.2. Catalogación
  - 10.3.3. Diseños
- 10.4. Acciones y decisiones en los videojuegos industriales
  - 10.4.1. Experimentación
  - 10.4.2. Aprendizaje
  - 10.4.3. Diseños
- 10.5. Conceptualizando un videojuego industrial
  - 10.5.1. Catalogación
  - 10.5.2. Industrialización
  - 10.5.3. Diseños
- 10.6. Reglas y objetivos del videojuego industrial
  - 10.6.1. Mecánicas
  - 10.6.2. Dinámicas
  - 10.6.3. Objetivos
- 10.7. Conflicto en el videojuego industrial
  - 10.7.1. Conflictividad
  - 10.7.2. Tipos
  - 10.7.3. Diseños
- 10.8. Juegos formativos industriales: usos prácticos
  - 10.8.1. Catalogación
  - 10.8.2. Experimentación
  - 10.8.3. Juegos formativos
- 10.9. Explorando Lichenia
  - 10.9.1. Lichenia
  - 10.9.2. Diseño
  - 10.9.3. Experimentación
- 10.10. Sesiones informativas de videojuegos industriales
  - 10.10.1. Sesiones informativas
  - 10.10.2. Aplicabilidad
  - 10.10.3. Casos



*Aprende a diseñar con solvencia las mecánicas de juego de los videojuegos formativos empleados en el área de la Psicología o la Medicina”*

# 03

## Objetivos

TECH ha diseñado esta Maestría con el fin de otorgar a los alumnos los mejores conocimientos y las competencias más avanzadas en relación al Diseño de Juegos Formativos. A través este programa, indagará en los procedimientos para desarrollar títulos orientados al ámbito de la Educación, la Psicología, la prevención de la violencia o la denuncia de hechos injustos. Todo ello, de forma 100% en línea y siguiendo la metodología educativa más vanguardista del panorama pedagógico.



“

*Especialízate en el Diseño de Juegos  
Formativos disfrutando de las mayores  
facilidades de estudio del entorno educativo”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Saber identificar el impacto de los juegos formativos en las diferentes industrias
- ♦ Ahondar en todos los conocimientos teóricos y prácticos para poder adaptar una formación clásica a un entorno de juegos formativos
- ♦ Conocer en profundidad y contextualizar el diseño de videojuegos dentro de los juegos formativos
- ♦ Integrar el análisis de los juegos formativos que han tenido un impacto social relevante
- ♦ Ampliar el abanico de posibilidades profesionales del alumnado



## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. El juego en los juegos formativos

- ♦ Abordar todos los aspectos del diseño de los juegos formativos y sus diferentes enfoques
- ♦ Identificar el impacto que tienen los videojuegos en la cultura, la sociedad y la economía con la finalidad de especializarse en el diseño de juegos formativos

### Módulo 2. Juegos formativos

- ♦ Analizar la naturaleza de un juego formativo en el mundo didáctico, sanitario, urbanístico y/o aplicado a diferentes ingenierías con un enfoque serio
- ♦ Ahondar en los procedimientos específicos del diseño de un juego formativo en distintas disciplinas de trabajo

### Módulo 3. Juegos formativos y la violencia

- ♦ Profundizar en los juegos formativos enfocados a la violencia, reconocimiento otro enfoque de videojuegos no solo como un formato puramente lúdico
- ♦ Desarrollar diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad en alguno de ellos

### Módulo 4. Juegos formativos y la educación

- ♦ Diferenciar los juegos formativos enfocados a la educación, comprendiendo el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ♦ Determinar el valor social, educativo y lúdico de estos videojuegos
- ♦ Delimitar los retos y dificultades que afronta el diseño de estos juegos

**Módulo 5. Juegos formativos y la denuncia**

- ♦ Dominar el proceso de diseño de un juego con tema de denuncia, con un tipo de contenido que pretende aludir a las sensibilidades del jugador
- ♦ Analizar el contenido de estos juegos y crear opiniones críticas propias que permitan, en su vida profesional, proponer juegos con esta temática

**Módulo 6. Juegos formativos y los juegos autobiográficos**

- ♦ Ahondar en las características del diseño de varios juegos autobiográficos
- ♦ Identificar cuáles son sus objetivos en relación a la percepción de sensaciones, sentimientos y/o temas abstractos con un diseño que va de la mano del arte

**Módulo 7. Juegos formativos y los videojuegos psicológicos**

- ♦ Abordar la forma en que los juegos formativos muestran la repercusión psicológica y social en un entorno de guerra o su lado formativo
- ♦ Integrar la forma en que los videojuegos contribuyen a modificar la percepción de algunas cuestiones (como la guerra) en los jugadores, con el fin de aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque

**Módulo 8. Juegos formativos y los videojuegos estratégicos**

- ♦ Analizar el diseño de este tipo de juegos
- ♦ Delimitar las reglas y objetivos de los juegos con este enfoque
- ♦ Enfrentar conflictos que se presenten al desarrollar estos videojuegos

**Módulo 9. Juegos formativos y la salud**

- ♦ Ahondar en la forma en que estos juegos buscan educar, formar y motivar a individuos con problemas de salud y/o conducta
- ♦ Desarrollar el estudio de la estructura narrativa en los juegos, sus principales objetivos y generalidades
- ♦ Promover mejores resultados en la salud y mejorar la formación de los profesionales implicados

**Módulo 10. Juegos formativos industriales**

- ♦ Analizar cómo los juegos formativos pueden emplearse por los ayuntamientos y gobiernos como herramienta de concienciación de determinados asuntos
- ♦ Fomentar e inculcar valores en los jugadores a través de estos juegos formativos



*Alcanza tus objetivos y metas profesionales gracias a las competencias que adquirirás egresándote de esta Maestría 100% online”*

# 04

## Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinar de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

*Te damos +*





“

*Perfecciona tus competencias en materia del Diseño de Juegos Formativos y trabaja para las compañías más punteras del sector”*



## Competencias generales

---

- ♦ Desarrollar el lenguaje y sistema narrativo para juegos formativos
- ♦ Crear juegos formativos avanzados como herramienta didáctica
- ♦ Guionizar y crear juegos formativos sobre violencia, educación y denuncia
- ♦ Conceptualizar Juegos formativos según el tema tratado
- ♦ Manejar el conflicto en los videojuegos de concienciación y para niños
- ♦ Seleccionar los objetivos y género más adecuado para los videojuegos autobiográficos
- ♦ Conocer los usos prácticos más útiles de los videojuegos psicológicos
- ♦ Desarrollar la usabilidad de juegos formativos estratégicos
- ♦ Crear mecánicas, dinámicas y objetivos serios en videojuegos sanitarios
- ♦ Diseñar y experimentar con las decisiones en videojuegos industriales





“

*Actualiza tus competencias con la metodología teórico-práctica más eficiente del panorama académico actual, el Relearning de TECH”*

# 05

## ¿Por qué nuestro programa?

Cursando esta Maestría en Diseño de Juegos Formativos, el alumno obtendrá una serie de destrezas que le avalarán para desempeñarse con éxito en un ámbito de los videojuegos cada vez más precisado. Además, dispondrá de un conjunto de recursos didácticos elaborados por los mejores especialistas en la materia, garantizando que los conocimientos adquiridos sean completamente aplicables en el entorno profesional.



“

*Obtén una serie de conocimientos que gozarán de una aplicabilidad directa en el entorno profesional desde un primer momento”*

01

### Orientación 100% laboral

---

La Maestría en Diseño de Juegos Formativos dispone de los mejores materiales didácticos del mercado educativo, los cuales poseen un enfoque completamente profesional. Fruto de ello, los conocimientos que asimilará el alumno serán plenamente aplicables en sus experiencias laborales.

02

### La mejor institución

---

TECH Universidad Tecnológica es una institución académica comprometida con brindar una enseñanza de calidad y elevada comodidad para sus alumnos. Una de sus principales características es su innovadora metodología 100% online, que permite al estudiante aprender sin tener que limitarse a incómodos horarios preestablecidos.

03

### Titulación directa

---

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

### Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

---

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la industria de los videojuegos.

05

### Educación adaptada al mundo real

---

Esta titulación de TECH ofrece un conjunto de conocimientos adaptados a las necesidades reales actuales del mercado, teniendo en cuenta las últimas tendencias y las avanzadas técnicas empleadas para el Diseño de Juegos Formativos. Así, el alumno quedará preparado para enfrentarse con solvencia a los desafíos profesionales que se le presenten.

06

### Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

---

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

### Mejorar tus habilidades profesionales

---

Gracias a esta Maestría, el estudiante logrará perfeccionar sus destrezas en materia del Diseño de Juegos Formativos, siendo capaz de dominar las mejores estrategias para la creación de guiones y nudos narrativos en títulos con fines educativos, laborales o sociales.

08

### Especialización integral

---

Esta Maestría permite al alumno profundizar de modo integral en todos los aspectos vinculados al desarrollo de este tipo de obras, lo que le habilitará para formar parte de los equipos de creación de juegos formativos de diversa índole.

09

### Formar parte de una comunidad exclusiva

---

Estudiando en TECH, el alumno obtendrá la oportunidad de verse integrado en una comunidad educativa de primerísima calidad, formada por estudiantes de diferentes áreas de la actividad y por docentes que acumulan años de experiencia profesional y elevados conocimientos en diversas materias a sus espaldas.

# 06

## Salidas profesionales

El alumno que cursa esta Maestría en Diseño de Juegos Formativos ostenta el perfil de una persona con amplias inquietudes por el desarrollo de obras con fines más allá de los meramente lúdicos. Gracias a este completo programa, gozará de las capacidades necesarias para liderar la creación de juegos orientados al ámbito educativo o empresarial.

*Upgrading...*







“

*Cursa esta Maestría y obtén la posibilidad de desarrollarte como profesional en distintas áreas del Diseño de Juegos Formativos”*

### Perfil profesional

El egresado de esta Maestría será un profesional altamente capacitado para ejercer sus funciones en el mundo del desarrollo de juegos formativos, siendo el responsable de dar vida a los personajes o de diseñar el nudo de la historia de estas obras.

En esta línea, el alumno conocerá las mejores estrategias para acometer la creación de juegos orientados hacia el ámbito sanitario, empresarial, educativo o la denuncia social, estando preparado para crear títulos con fines formativos o de concienciación sobre temas delicados.

Así, esta Maestría se posiciona como una excelente opción educativa para los estudiantes que desean formar parte de este ámbito de la industria del videojuego y ser capaces de generar juegos formativos que cumplan con los requisitos del mercado.

### Perfil investigativo

En otra vertiente profesional, el alumno podrá destinar su carrera hacia el ámbito de la investigación tras finalizar esta Maestría. En este sentido, será capaz de elaborar y participar en proyectos destinados a mejorar los procesos de creación de este tipo de obras, siendo parte activa del perfeccionamiento de la industria de los juegos formativos.



## Perfil ocupacional y campo de acción

Tras completar esta Maestría, el estudiante podrá desempeñarse con solvencia en puestos de trabajo como el de diseñador, guionista o desarrollador de juegos formativos, creando títulos que contribuyan a optimizar los procesos de aprendizaje en el ámbito educativo, sanitario o laboral.

El egresado de TECH en Diseño de Juegos Formativos estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ♦ Diseñador de juegos formativos
- ♦ Guionista de juegos formativos
- ♦ Diseñador de videojuegos
- ♦ Desarrollador de juegos formativos
- ♦ Diseñador de juegos para el entorno educativo
- ♦ Diseñador de juegos para entornos profesionales



*Con tan solo un clic, incrementarás tus posibilidades de ocupar tu deseado puesto de trabajo como diseñador de juegos formativos”*

# 07

## Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias en la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

*TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”*

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

TECH ofrece los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

*Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría”*





“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría



# 08

## 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.



# 09

## Dirección del curso

Gracias a la infatigable apuesta de TECH por mantener intacto el elevado nivel educativo de sus titulaciones, esta Maestría dispone de un equipo docente conformado por los mejores especialistas en el Diseño de Juegos Formativos. Todos estos profesionales han estado involucrados en el desarrollo de ambiciosos proyectos relacionados con el mundo de los videojuegos y ejercen sus funciones de manera activa en este sector. Por ende, los conocimientos que adquirirá el alumno estarán alineados con las últimas tendencias en este ámbito.







“

*Esta Maestría es impartida por expertos con versada experiencia en el Diseño de Juegos Formativos para proporcionarte los conocimientos con mayor aplicabilidad profesional en esta área”*

## Dirección



### D. Vargas Pardo, Diego

- Director y Productor Senior de Videojuegos y Documentales
- Diseñador y productor senior de juegos en Life Games
- Director y productor del guion del documental "*Press Start: La historia del videojuego en España*"
- Productor y diseñador en IKIGAI Play
- Asistente de producción en Ilion Animation Studios
- Diseñador de videojuegos en Cauldron Games
- Director de arte. Pool Creaciones Publicitarias S.A.
- Director Creativo. First Group - Eventos y Comunicación
- Director de arte. Valhalla Publicidad & Comunicación
- Licenciado en Diseño Gráfico y Diseño Avanzado en IED Italian Institute of Design
- Máster en Diseño de Videojuegos en UTAD
- Máster en Dirección de Película y Documental en TAI



## Profesores

### D. Mateo, Daniel

- ◆ Comunicador y Experto en Marketing para Videojuegos
- ◆ Director de Playmakers en Non Stop People
- ◆ Product Manager en Meridiem Games
- ◆ Responsable de Ventas y Marketing en Meridiem Games
- ◆ Jefe de Publishing en Meridiem Games
- ◆ Cofundador de Coven Arts
- ◆ Director de TopGamesTV

### D. Takebe, Yoshikuni

- ◆ Desarrollador de JavaScript en Tecnalis
- ◆ Diseñador de Videojuego para el Proyecto *Night & Day*
- ◆ Diseñador de Videojuegos en IKIGAI Play
- ◆ Diseñador de Videojuegos en Yump, Heyou! Games, Parhelion Mobile Games y Pyro Mobile Games
- ◆ Graduado Superior en Telecomunicaciones y Sistemas Informáticos por el IES El Burgo de Las Rozas
- ◆ Máster en Diseño de Videojuegos en U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

# 10

## Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

*Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”*

### Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Diseño de Juegos Formativos es necesario haber concluido una Licenciatura en Diseño, Diseño Gráfico, Diseño y Animación Digital, Diseño Multimedia y Artes Digitales, Artes Visuales, Animación, Diseño Audiovisual, Diseño de Videojuegos, Cinematografía, Artes Digitales, Tecnologías Multimedia, etc. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 2 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

### Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta

Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.

“

*Ingresas al programa de maestría de forma rápida y sin complicarte en trámites administrativos. Para que empieces a capacitarte desde el primer momento”*



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

### **Estudiantes con estudios universitarios realizados en México**

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

*Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.*

### **Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México**

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

# 11

## Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Diseño de Juegos Formativos obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.





“

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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Diseño de Juegos Formativos**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 24 JULIO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20232118.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Diseño de Juegos Formativos**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#).



Titulación: **Maestría en Diseño de Juegos Formativos**

Nº de RVOE: **20232118**

Fecha de RVOE: **24/07/2023**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite.

TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio\*:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.

TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



\*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.



**Maestría**  
**Diseño de Juegos**  
**Formativos**

Nº de RVOE: 20232118

Fecha de RVOE: 24/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

# Maestría Diseño de Juegos Formativos

Nº de RVOE: 20232118

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR

**tech** universidad  
tecnológica