

# Maestría Gamificación de Videojuegos

Nº de RVOE: 20233480

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR

A woman with curly hair is wearing a VR headset and interacting with a digital interface. The interface consists of a glowing blue network of nodes and lines, with some nodes highlighted in red and green. She is wearing a light blue polo shirt. The background is a blurred indoor setting, possibly a classroom or lab. The overall image has a modern, technological feel with a diagonal split between white and teal colors.

**tech** universidad  
tecnológica



## Maestría Gamificación de Videojuegos

Nº de RVOE: 20233480

Fecha de RVOE: 04/12/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Acceso web: [www.techtitute.com/mx/disenio/maestria/maestria-gamificacion-videojuegos](http://www.techtitute.com/mx/disenio/maestria/maestria-gamificacion-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

pág. 4

02

Plan de estudios

---

pág. 8

03

Objetivos

---

pág. 20

04

Competencias

---

pág. 24

05

¿Por qué nuestro programa?

---

pág. 28

06

Salidas profesionales

---

pág. 32

07

Idiomas gratuitos

---

pág. 36

08

Metodología

---

pág. 40

09

Dirección del curso

---

pág. 48

10

Requisitos de acceso y  
proceso de admisión

---

pág. 52

11

Titulación

---

pág. 56

# 01

## Presentación

La gamificación de videojuegos es una estrategia que ha adquirido una gran importancia en los últimos años y se ha extendido a diversas áreas como la educación, el marketing, la salud y el entrenamiento corporativo. A su vez, ha presentado grandes avances, incorporando nuevas tecnologías y contribuyendo al crecimiento de la industria de los videojuegos. Actualmente, es considerado como uno de los sectores con más proyección a futuro debido al desarrollo de aplicaciones móviles y plataformas en línea que combinan la gamificación con la interactividad y el entretenimiento, lo que ha aumentado el número de contrataciones de profesionales con estos conocimientos. Esto ha impulsado a TECH a crear el siguiente programa 100% online, de fácil acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet y con una metodología de aprendizaje enfocada en la reiteración y la práctica.





“

*Te convertirás en un profesional especializado en la incorporación de la Gamificación para Videojuegos en diversas plataformas”*

En los últimos años, la Gamificación de Videojuegos ha experimentado importantes avances e innovaciones. Una de las tendencias más destacadas es la integración de la realidad virtual y la realidad aumentada, lo que permite una inmersión más profunda y una experiencia más envolvente para cada jugador. Además, se ha mejorado la inteligencia artificial utilizada, lo que ha permitido crear personajes no jugadores más realistas y desafiantes.

En términos de aplicabilidad, la Gamificación se ha extendido a una amplia gama de áreas como la salud y el bienestar, por lo que se han creado diferentes aplicaciones y dispositivos que utilizan esta herramienta para promover la actividad física, el seguimiento de la salud y el cambio de comportamiento positivo. Así las cosas, es indispensable que el profesional conozca las más recientes actualizaciones del sector, ya que es uno en constante evolución y con diversos campos de acción.

Esta Maestría se presenta como una oportunidad única para el profesional que desee ampliar su conocimiento y conocer de primera mano los más recientes avances y actualizaciones del campo. Cuenta con materiales audiovisuales de gran impacto, lecturas complementarias y ejercicios prácticos desarrollados con la metodología *Relearning*, enfocada en la reiteración de conceptos y la realización de ejercicios prácticos reales y de simulación.

Adicional a ello, su formato 100% online permite al profesional cursar la titulación en sus tiempos de preferencia, sin tener que registrarse a un complicado horario. De esta forma, podrá compaginar su rutina diaria con la adquisición de nuevos conocimientos, ahondando en material académico de gran aprovechamiento y adquiriendo nuevas destrezas que le llevarán a potenciar su perfil.





TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Gamificación de Videojuegos 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 profesionales en videojuegos capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“

*Podrás descargar el contenido del programa en tu dispositivo de preferencia y revisarlo las veces que lo necesites para ahondar en los temas de mayor interés”*

# 02

## Plan de estudios

El temario de esta Maestría ha sido diseñado por TECH junto a su equipo de expertos en Gamificación de Videojuegos. Los temas académicos seleccionados han sido pensados para suplir cada una de las demandas y requerimientos del campo laboral actual. Durante el transcurso de la titulación, el profesional ahondará en aspectos propios como el diseño de juegos, la psicología del jugador, la producción y promoción, entre otros elementos de gran rigurosidad. Todo este contenido estará alojado en el campus virtual y contará con diversos recursos audiovisuales, lecturas complementarias y el desarrollo de ejercicios prácticos propuestos con la metodología *Relearning*.





“

*A todo el contenido informativo de este programa se suman los recursos y herramientas tecnológicas más innovadoras de los últimos años”*

El plan de estudios de la Maestría se desarrolla en un cómodo formato 100% online y cuenta además con recursos audiovisuales de gran impacto como lecturas complementarias, vídeos explicativos y actividades interactivas. Asimismo, cuenta con la metodología de aprendizaje *Relearning*, enfocada en la presentación de casos reales y de simulación, ofreciendo así una experiencia inmersiva y de gran aprovechamiento para el profesional.

Durante los próximos meses el profesional se adentrará en un temario altamente informativo que reúne los conocimientos más solicitados de la industria de los videojuegos. De este modo el alumno se capacitará en un sector en auge y con gran proyección futura, no solo ampliando su panorama sino adquiriendo diversas facultades que le permitirán potenciar su perfil.



*Una vez hayas superado esta titulación estarás capacitado para crear diversos videojuegos gamificados”*

<b>Módulo 1</b>	Gamificación
<b>Módulo 2</b>	Gamificación aplicada a necesidades específicas
<b>Módulo 3</b>	Diseño de gamificación
<b>Módulo 4</b>	Diseño de juegos gamificados I
<b>Módulo 5</b>	Diseño de juegos gamificados II
<b>Módulo 6</b>	Documentación en videojuegos
<b>Módulo 7</b>	Psicología del jugador
<b>Módulo 8</b>	Experiencia de usuario para gamificación
<b>Módulo 9</b>	Narrativa y guionización para videojuegos
<b>Módulo 10</b>	Producción y promoción



## *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.

“

*Te enfrentarás a casos reales y de simulación, teniendo que poner en práctica tus conocimientos adquiridos durante cada sesión”*

## Módulo 1. Gamificación

- 1.1. El juego
  - 1.1.1. Ludología
  - 1.1.2. Ciencias de estudio
  - 1.1.3. El juego
- 1.2. El videojuego
  - 1.2.1. Interacción
  - 1.2.2. El videojuego
  - 1.2.3. Géneros
- 1.3. La Gamificación
  - 1.3.1. Educación
  - 1.3.2. Hitos históricos
  - 1.3.3. Términos
- 1.4. Contraposiciones a la gamificación
  - 1.4.1. Juegos
  - 1.4.2. Juegos Serios
  - 1.4.3. Juegos Transmedia
- 1.5. Contextos sociales de la Gamificación
  - 1.5.1. Gamificación Pre-Moderna
  - 1.5.2. Gamificación Moderna
  - 1.5.3. Gamificación Pos-Moderna
- 1.6. Problemas de la profesionalización
  - 1.6.1. Profesionales
  - 1.6.2. Necesidades
  - 1.6.3. Comunicación
- 1.7. Problemas de la producción
  - 1.7.1. Tiempo
  - 1.7.2. Dinero
  - 1.7.3. Público
- 1.8. Problemas de aplicación
  - 1.8.1. Tecnología
  - 1.8.2. PBL (puntos, medallas y clasificaciones)
  - 1.8.3. Rechazo

- 1.9. Competencias básicas para gamificar
  - 1.9.1. Juegos de mesa
  - 1.9.2. Videojuegos
  - 1.9.3. Usabilidad
- 1.10. Competencias adicionales para gamificar
  - 1.10.1. Narrativa
  - 1.10.2. Psicología
  - 1.10.3. Negocio

## Módulo 2. Gamificación aplicada a necesidades específicas

- 2.1. Gamificación en videojuegos
  - 2.1.1. Educación
  - 2.1.2. Instintos
  - 2.1.3. Psicología
- 2.2. Fomento de la gamificación
  - 2.2.1. Técnicas de fomento
  - 2.2.2. Retención de aprendizaje
  - 2.2.3. Casos prácticos
- 2.3. Tendencias motivacionales
  - 2.3.1. Intrínseca vs Extrínseca
  - 2.3.2. Contraposición
  - 2.3.3. Casos de estudio
- 2.4. Crear gamificación
  - 2.4.1. Buen y mal diseñador
  - 2.4.2. Niveles de gamificación
  - 2.4.3. Casos de estudio
- 2.5. Niveles de gamificación
  - 2.5.1. Explícita vs Implícita
  - 2.5.2. Contraposición
  - 2.5.3. Aplicaciones

- 2.6. Los sombreros
  - 2.6.1. Sombrero blanco y negro (*White and Black Hat*)
  - 2.6.2. Usos correctos
  - 2.6.3. Casos de estudio
- 2.7. Cuatro claves de la diversión
  - 2.7.1. Origen
  - 2.7.2. Estructura
  - 2.7.3. Casos de estudio
- 2.8. Mapple
  - 2.8.1. Origen
  - 2.8.2. Estructura
  - 2.8.3. Casos de estudio
- 2.9. Marcos de trabajo Frameworks
  - 2.9.1. Teoría del flujo
  - 2.9.2. Modelo de comportamiento Fogg
  - 2.9.3. Jane McGonigal
- 2.10. Gamificación en la práctica
  - 2.10.1. Juego 1
  - 2.10.2. Juego 2
  - 2.10.3. Juego 3

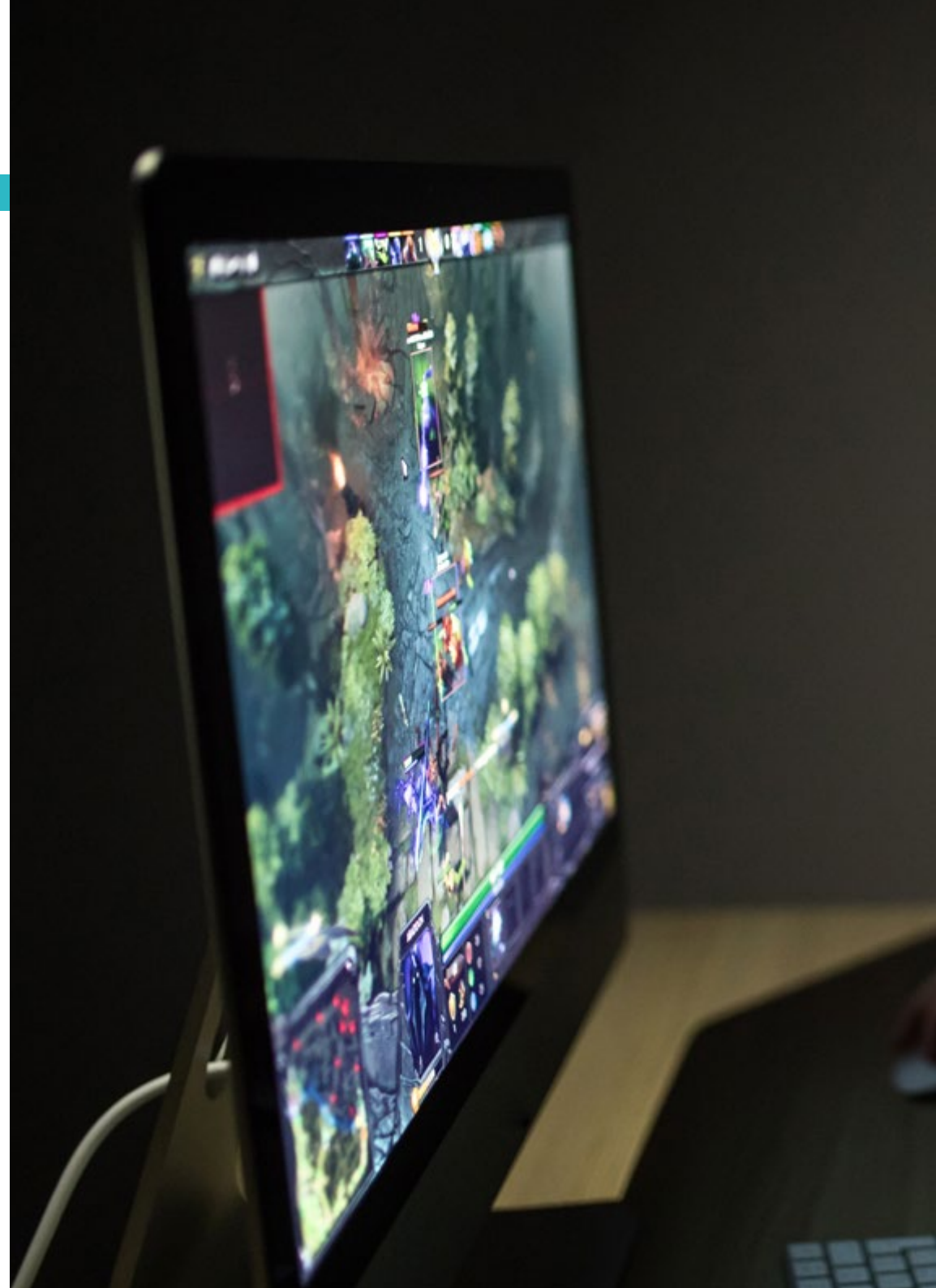
### Módulo 3. Diseño de gamificación

- 3.1. Metodología de trabajo Octalysis
  - 3.1.1. Metodología de trabajo Octalysis
  - 3.1.2. Unidades principales (*Core Drives*)
  - 3.1.3. Novena unidad
- 3.2. Significado
  - 3.2.1. Objetivos
  - 3.2.2. Herramientas
  - 3.2.3. Casos de estudio

- 3.3. Desarrollo
  - 3.3.1. Objetivos
  - 3.3.2. Herramientas
  - 3.3.3. Casos de estudio
- 3.4. Empoderamiento
  - 3.4.1. Objetivos
  - 3.4.2. Herramientas
  - 3.4.3. Casos de estudio
- 3.5. Posesión
  - 3.5.1. Objetivos
  - 3.5.2. Herramientas
  - 3.5.3. Casos de estudio
- 3.6. Influencia social
  - 3.6.1. Objetivos
  - 3.6.2. Herramientas
  - 3.6.3. Casos de estudio
- 3.7. Escasez
  - 3.7.1. Objetivos
  - 3.7.2. Herramientas
  - 3.7.3. Casos de estudio
- 3.8. Imprevisibilidad
  - 3.8.1. Objetivos
  - 3.8.2. Herramientas
  - 3.8.3. Casos de estudio
- 3.9. Evasión
  - 3.9.1. Objetivos
  - 3.9.2. Herramientas
  - 3.9.3. Casos de estudio
- 3.10. Rangos de puntuación
  - 3.10.1. Nivel 1
  - 3.10.2. Nivel 2
  - 3.10.3. Nivel 3

## Módulo 4. Diseño de juegos gamificados I

- 4.1. Diseño de juegos gamificados
  - 4.1.1. Contexto de desarrollo
  - 4.1.2. En la piel del jugador
  - 4.1.3. Un trabajo coral
- 4.2. Perfiles involucrados
  - 4.2.1. Programador
  - 4.2.2. Artista
  - 4.2.3. Diseñador
- 4.3. Producción y QA
  - 4.3.1. Productor
  - 4.3.2. QA
  - 4.3.3. Mercadotecnia
- 4.4. Otros roles
  - 4.4.1. Diseñador de Audio
  - 4.4.2. Roles especialistas
  - 4.4.3. Intermediarios
- 4.5. Misión
  - 4.5.1. Rol del diseñador
  - 4.5.2. Conocimientos valiosos
  - 4.5.3. Desarrollo en solitario
- 4.6. Visión
  - 4.6.1. Posibilidades de una idea
  - 4.6.2. Alcance de una idea
  - 4.6.3. Visión retrospectiva y meta
- 4.7. Valores de la gamificación
  - 4.7.1. Restricciones y puntos de partida
  - 4.7.2. Planificación
  - 4.7.3. Target y nichos
- 4.8. Prototipado: juegos
  - 4.8.1. Prototipado en papel
  - 4.8.2. Iteración a través del juego
  - 4.8.3. Juegos de mesa



- 4.9. Prototipado: Videojuegos
  - 4.9.1. De juego a videojuego
  - 4.9.2. Prototipado e iteración
  - 4.9.3. Herramientas de prototipado de videojuegos
- 4.10. Estructuras
  - 4.10.1. Estructura y elementos
  - 4.10.2. Tormenta de ideas
  - 4.10.3. Las cinco preguntas

## Módulo 5. Diseño de juegos gamificados II

- 5.1. Reproducción de juego
  - 5.1.1. Reproducción de juego
  - 5.1.2. Reglas
  - 5.1.3. Configuración
- 5.2. Inmersión
  - 5.2.1. Coherencia
  - 5.2.2. Suspensión de la incredulidad
  - 5.2.3. Dimensiones
- 5.3. Herramientas y técnicas
  - 5.3.1. Prueba y corrección
  - 5.3.2. Experiencia
  - 5.3.3. Marco de trabajo Mecánica, dinámica, estética (MDA)
- 5.4. Modelo de Mecánica, dinámica y estética (MDA)
  - 5.4.1. Mecánicas
  - 5.4.2. Dinámicas
  - 5.4.3. Estéticas
- 5.5. Elementos de diseño
  - 5.5.1. Géneros
  - 5.5.2. Modos de juego
  - 5.5.3. Dinámicas núcleo
- 5.6. Tipos de objetivo
  - 5.6.1. Corto plazo
  - 5.6.2. Medio plazo
  - 5.6.3. Largo plazo

- 5.7. Recompensas: Ludificación
  - 5.7.1. Estructura lúdica
  - 5.7.2. Desafíos
  - 5.7.3. Progresión
- 5.8. Recompensas: Historias
  - 5.8.1. Historias
  - 5.8.2. Secretos
  - 5.8.3. Sistema
- 5.9. Diseño de niveles
  - 5.9.1. Diseño de papel
  - 5.9.2. Curva de aprendizaje
  - 5.9.3. Teoría del flujo
- 5.10. Economía
  - 5.10.1. Elementos
  - 5.10.2. Funciones
  - 5.10.3. Regulación

## Módulo 6. Documentación en videojuegos

- 6.1. Desarrollando la idea
  - 6.1.1. Convertir una idea en un juego
  - 6.1.2. Una evolución constante
  - 6.1.3. Las tres C's (empresa, clientes, competidores)
- 6.2. Personaje
  - 6.2.1. Fisiología
  - 6.2.2. Personalidad
  - 6.2.3. Mecánicas
- 6.3. Cámara
  - 6.3.1. Puntos de vista
  - 6.3.2. Control de cámara
  - 6.3.3. Guías de cámara
- 6.4. Control
  - 6.4.1. Ergonomía del control
  - 6.4.2. Relativo al personaje
  - 6.4.3. Relativo a la cámara

- 6.5. Documentos generales
  - 6.5.1. Concepto de juego
  - 6.5.2. Tratamiento de juego
  - 6.5.3. Documento de diseño de videojuegos (GDD)
- 6.6. Documentos específicos
  - 6.6.1. Lógica y programación
  - 6.6.2. Pautas de arte y conceptos
  - 6.6.3. Otros documentos técnicos
- 6.7. Documento simple de una página
  - 6.7.1. Función
  - 6.7.2. Contenido y estructura
  - 6.7.3. Información clave
- 6.8. Documento de diseño de diez páginas
  - 6.8.1. Función
  - 6.8.2. Contenido y estructura
  - 6.8.3. Información clave
- 6.9. Documento de diseño de videojuegos (GDD)
  - 6.9.1. Función
  - 6.9.2. Contenido y estructura
  - 6.9.3. Información clave
- 6.10. Herramientas de documentación
  - 6.10.1. Balanceo de dificultad
  - 6.10.2. Progresión
  - 6.10.3. Cuadro de Victoria

## Módulo 7. Psicología del jugador

- 7.1. Perfiles de jugadores
  - 7.1.1. Teoría Bartle
  - 7.1.2. Teoría Mi Jo Kim
  - 7.1.3. Teoría Marczeski
- 7.2. Relación entre jugadores y juego
  - 7.2.1. Mecánicas
  - 7.2.2. Dinámicas
  - 7.2.3. Interacciones



- 7.3. Diseño en base a objetivos
  - 7.3.1. Objetivos
  - 7.3.2. Marcos de trabajo (Frameworks)
  - 7.3.3. GMC
- 7.4. Objetivos
  - 7.4.1. Motivacionales
  - 7.4.2. Lúdicos
  - 7.4.3. Retantes
- 7.5. Recompensas y sus consecuencias
  - 7.5.1. Balance de recompensas
  - 7.5.2. Momento
  - 7.5.3. Intrínseca y Extrínseca
- 7.6. Emociones y cómo estimularlas
  - 7.6.1. Emociones
  - 7.6.2. Estimulación
  - 7.6.3. Mecánicas
- 7.7. Mecanismos de retención y recurrencia
  - 7.7.1. Retención
  - 7.7.2. Recurrencia
  - 7.7.3. Mecánicas
- 7.8. Impacto
  - 7.8.1. Cognitivo
  - 7.8.2. Social
  - 7.8.3. Emocional
- 7.9. Estimulación cognitiva
  - 7.9.1. Cognitiva
  - 7.9.2. Específica
  - 7.9.3. Mecánicas
- 7.10. Análisis de juegos reales
  - 7.10.1. Objeto de estudio
  - 7.10.2. Elementos de diseño
  - 7.10.3. Mejoras de elementos según objetivos

## Módulo 8. Experiencia de usuario para gamificación

- 8.1. Experiencia de Usuario (UX) e Interfaz de Usuario (UI)
  - 8.1.1. Experiencia de usuario
  - 8.1.2. Interfaz de usuario
  - 8.1.3. Contraposiciones entre la experiencia de usuario y la interfaz de usuario
- 8.2. Experiencia de usuario y Psicología
  - 8.2.1. Leyes de la experiencia de usuario
  - 8.2.2. Principios Gestalt
  - 8.2.3. Leyes heurísticas
- 8.3. Principios de la interfaz de usuario
  - 8.3.1. Conceptos visuales
  - 8.3.2. Conceptos de organización
  - 8.3.3. Conceptos sobre información
- 8.4. Accesibilidad
  - 8.4.1. Accesibilidad
  - 8.4.2. Estado actual
  - 8.4.3. Siete pilares de usabilidad
- 8.5. Fase de investigación en experiencia de usuario
  - 8.5.1. Diseñando la investigación
  - 8.5.2. Llevando a cabo la investigación
  - 8.5.3. Análisis de los resultados
- 8.6. Fase de desarrollo en experiencia de usuario
  - 8.6.1. Herramientas de desarrollo en experiencia de usuario
  - 8.6.2. Prototipado
  - 8.6.3. Validación
- 8.7. Fase de desarrollo en interfaz de usuario
  - 8.7.1. Investigación previa
  - 8.7.2. Diseño de estilo
  - 8.7.3. Diseño de pantallas e interacción
- 8.8. Experiencia de usuario y la ética
  - 8.8.1. Ética actual
  - 8.8.2. Buena y mala experiencia de usuario
  - 8.8.3. Los incentivos digitales y los diseños oscuros

- 8.9. Pilares de experiencia de usuario en videojuegos
  - 8.9.1. Motivación
  - 8.9.2. Emoción
  - 8.9.3. Flujo de juego
- 8.10. Mejores prácticas de interfaz de usuario
  - 8.10.1. Análisis de interfaz
  - 8.10.2. Iteración en el diseño
  - 8.10.3. Test con usuarios reales

## Módulo 9. Narrativa y guionización para videojuegos

- 9.1. Diseño narrativo de videojuegos
  - 9.1.1. Diseño narrativo y guion
  - 9.1.2. Tipos de estructura narrativa
  - 9.1.3. La paradoja entre interactividad y narración
- 9.2. El conflicto y la tensión dramática
  - 9.2.1. El conflicto
  - 9.2.2. La tensión dramática
  - 9.2.3. Recursos y técnicas narrativas
- 9.3. Tramas
  - 9.3.1. Trama y tema
  - 9.3.2. Tramas maestras
  - 9.3.3. Subtramas
- 9.4. Estructuración de una historia
  - 9.4.1. Estructura clásica en tres actos
  - 9.4.2. Peripeteia y anagnórisis
  - 9.4.3. Anticipación y cumplimiento
- 9.5. El viaje del héroe
  - 9.5.1. Viaje del Héroe
  - 9.5.2. Fases del Viaje del Héroe
  - 9.5.3. Arquetipos de personaje
- 9.6. Estrategias para diseño narrativo
  - 9.6.1. Emociones del jugador
  - 9.6.2. Enlace de la narrativa con la jugabilidad
  - 9.6.3. Triangulo de la rareza de Scott Rogers

- 9.7. Construcción de personajes
  - 9.7.1. Temperamentos hipocráticos
  - 9.7.2. Tipos de personalidad de Jung
  - 9.7.3. Arcos de transformación
- 9.8. Construcción de mundos
  - 9.8.1. Arquetipos del mundo
  - 9.8.2. Trasfondo del mundo
  - 9.8.3. Poblando el mundo
- 9.9. Narrativa interactiva
  - 9.9.1. Agencia de jugadores
  - 9.9.2. Libertad dirigida
  - 9.9.3. Narrativa ramificada y narrativa en embudo
- 9.10. Guion aplicado a videojuegos gamificados
  - 9.10.1. Fundamentos del guion clásico
  - 9.10.2. Guion del videojuego
  - 9.10.3. Diálogos

## Módulo 10. Producción y promoción

- 10.1. Producción
  - 10.1.1. Rol de productor
  - 10.1.2. Tipos de productor
  - 10.1.3. Objetivos
- 10.2. Plan de producción: Preparación
  - 10.2.1. Documentación
  - 10.2.2. Presupuestos
  - 10.2.3. Legal
- 10.3. Plan de producción: Materia
  - 10.3.1. Camino crítico
  - 10.3.2. Plan de programación
  - 10.3.3. Periodo "Crunch"
- 10.4. Fases de desarrollo
  - 10.4.1. Pre-producción
  - 10.4.2. Producción
  - 10.4.3. Finalización



- 10.5. Metodologías de trabajo
  - 10.5.1. Metodologías
  - 10.5.2. Principios ágiles
  - 10.5.3. Pensamiento de diseño
- 10.6. Métodos ágiles
  - 10.6.1. Método Lean
  - 10.6.2. Método Scrum
  - 10.6.3. Método Kanban
- 10.7. Financiación
  - 10.7.1. Identidad base
  - 10.7.2. Tipos de financiación
  - 10.7.3. Materiales necesarios
- 10.8. Identidad
  - 10.8.1. Creación de marca
  - 10.8.2. Promoción
  - 10.8.3. Argumentos de valor
- 10.9. Elaboración de un PITCH
  - 10.9.1. Preparación
  - 10.9.2. Enfoque
  - 10.9.3. Estructura
- 10.10. Prototipos
  - 10.10.1. Preparación
  - 10.10.2. Tipos de prototipos
  - 10.10.3. Errores



*Estás a un solo clic de distancia de capacitarte con el mejor programa académico del mercado”*

# 03

## Objetivos

Esta Maestría reúne los contenidos académicos más actualizados del sector y los presenta mediante la metodología *Relearning*, enfocada en la reiteración y la experiencia de casos reales y de simulación. De este modo, a medida que el profesional avanza en el desarrollo del programa irá adquiriendo nuevas habilidades y competencias que le llevarán a potenciar su perfil. Así, una vez titulado estará capacitado para ejercer en una industria en constante evolución como la Gamificación de Videojuegos.





“

Con TECH te convertirás en un profesional de prestigio y alcanzarás todas tus metas profesionales y personales”



## Objetivos generales

- ♦ Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- ♦ Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- ♦ Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- ♦ Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- ♦ Conocer la construcción, aplicación y necesidades de los juegos de mesa para su extrapolación en productos gamificados
- ♦ Estudiar la conducta de los jugadores y su nivel de satisfacción dentro de un producto diseñado
- ♦ Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- ♦ Manejar los procesos de documentación especializada
- ♦ Explorar el comportamiento del mundo de los negocios y ventas



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



## Objetivos específicos

### Módulo 1. Gamificación

- ♦ Comprender los elementos más importantes que integran el contexto actual de la gamificación y los videojuegos
- ♦ Definir todas las implicaciones que conlleva la gamificación
- ♦ Conseguir la creación de videojuegos gamificados
- ♦ Superar los obstáculos asociados a esta actividad

### Módulo 2. Gamificación aplicada a necesidades específicas

- ♦ Identificar cuáles son los principales propósitos de los juegos gamificados y cómo usarlos de manera efectiva en sus futuros diseños
- ♦ Estudiar casos reales de videojuegos exitosos y la forma en la que se desarrollan
- ♦ Considerar el papel de la motivación y el impacto que tiene en el individuo
- ♦ Saber qué camino tomar a la hora de diseñar un videojuego gamificado

### Módulo 3. Diseño de gamificación

- ♦ Estudiar las estructuras necesarias para el diseño completo de un producto o servicio gamificado
- ♦ Considerar las mecánicas y las herramientas para poder modelar sin romper la experiencia de diversión propia del juego
- ♦ Producir videojuegos altamente profesionales y aplicar la gamificación a cualquier producto
- ♦ Abrir fronteras de trabajo dentro y fuera de la industria del videojuego

### Módulo 4. Diseño de juegos gamificados I

- ♦ Explicar los orígenes del diseño de juegos a través de la comprensión de los juegos de mesa como pilar central para el inicio del estudio del desarrollo de juegos
- ♦ Considerar el diseño de niveles y el uso de las recompensas de juego
- ♦ Adquirir las herramientas para la producción de un videojuego gamificado

## Módulo 5. Diseño de juegos gamificados II

- ♦ Aplicar todos los fundamentos y herramientas necesarias para una buena producción de un videojuego gamificado
- ♦ Añadir el elemento de la interacción, a fin de diseñar y crear videojuegos sólidos y competitivos
- ♦ Aplicar todas las herramientas que ofrece la gamificación

## Módulo 6. Documentación en videojuegos

- ♦ Dominar las distintas estrategias de comunicación dentro de la industria del videojuego
- ♦ Realizar un estudio profundo y a detalle de todos los formatos utilizados en este ámbito a nivel mundial
- ♦ Considerar los métodos de interpretación de documentación especializada dentro de la industria del videojuego
- ♦ Aplicar de forma profesional los pilares del diseño dentro de los sistemas de personaje, cámara y control

## Módulo 7. Psicología del jugador

- ♦ Reflexionar sobre los aspectos más importantes que conforman la interacción humanojuego
- ♦ Conocer el estudio de la psicología del jugador, y de su comportamiento dentro de un entorno controlado
- ♦ Considerar los tipos de jugadores según varios expertos en la industria del videojuego y psicología
- ♦ Identificar las emociones y necesidades del jugador para el diseño de cada punto del producto, y garantizar una buena experiencia de juego

## Módulo 8. Experiencia de usuario para gamificación

- ♦ Definir cuál es la mejor forma de incluir una interfaz dentro de un producto, así como el correcto uso de las mismas según las necesidades del usuario
- ♦ Conocer las leyes creadas por la escuela de arte Gestalt dentro de la experiencia del jugador, y de la información precisa, clara y ordenada que necesita el jugador

## Módulo 9. Narrativa y guionización para videojuegos

- ♦ Definir cuál es la mejor forma de incluir una interfaz dentro de un producto, así como el correcto uso de las mismas según las necesidades del usuario en materia de narrativa y guion
- ♦ Identificar las diferentes leyes creadas por la escuela de arte Gestalt dentro de la experiencia del jugador, y de la información precisa, clara y ordenada que se necesita para ofrecer una narrativa única al jugador
- ♦ Aplicar los principios de interfaz en el desarrollo de mapas de pantallas que describan el funcionamiento del producto para una buena experiencia del usuario

## Módulo 10. Producción y promoción

- ♦ Examinar toda la información, métodos y herramientas para la producción exitosa y organizada de los proyectos de videojuegos gamificados
- ♦ Adquirir conocimientos valiosos de la venta y negocio de los mismos
- ♦ Obtener las claves necesarias para que el profesional destaque dentro de una industria altamente competitiva

# 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 +*





“

*Una titulación que te permitirá ahondar en aspectos puntuales de la producción y promoción de Videojuegos Gamificados”*



## Competencias generales

---

- ♦ Desarrollar un videojuego gamificado de forma profesional
- ♦ Solventar problemas comunes de forma autónoma
- ♦ Manejar los procesos de documentación especializada
- ♦ Adaptarse a los diferentes tipos de modelos y entornos dentro de la gamificación
- ♦ Aplicar la psicología en el desarrollo de sus productos
- ♦ Dominar las estrategias de comunicación
- ♦ Crear contextos narrativos ajustados a cada necesidad
- ♦ Estudiar el contexto actual de la gamificación
- ♦ Entender los diferentes problemas de la gamificación
- ♦ Estudiar casos reales de videojuegos exitosos
- ♦ Analizar los propósitos de los videojuegos gamificados
- ♦ Añadir la interacción como elemento importante en el desarrollo del juego
- ♦ Comprender la psicología del jugador
- ♦ Aplicar de forma correcta las interfaces
- ♦ Crear contextos narrativos que encajen en el objetivo del producto





“

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

# 05

## ¿Por qué nuestro programa?

La Maestría en Gamificación de Videojuegos de TECH se convierte en una oportunidad única de capacitación profesional. En primer lugar, su formato 100% online brinda flexibilidad y accesibilidad para que los alumnos puedan adaptar su aprendizaje a sus horarios y circunstancias personales. Además, su metodología *Relearning* fomenta un enfoque práctico y orientado a la resolución de problemas, permitiendo aplicar de inmediato los conocimientos adquiridos. Por último, el contenido académico exclusivo, aportado por expertos y especialistas de la industria de los videojuegos, garantiza una experiencia única y de gran impacto.





“

*El alumno podrá acomodar su carga lectiva a sus horarios de preferencia, sin tener que modificar ningún aspecto de su vida personal”*

01

### Orientación 100% laboral

---

Gracias al contenido audiovisual y a la metodología *Relearning* de este programa, el alumno adquirirá nuevas destrezas que le permitirán potenciar su perfil. De esta forma, mientras que se enfrenta a casos reales y de simulación, ampliará su panorama y conocerá los requerimientos y exigencias solicitadas por la industria.

02

### La mejor institución

---

TECH cuenta con los mejores programas académicos del mercado actual. Tras la realización de esta Maestría el alumno se habrá capacitado en un sector de alta demanda, lo que garantizará su estabilidad a futuro en los mejores puestos laborales. También, contará con herramientas actualizadas como vídeos interactivos y lecturas complementarias, y todo en un cómodo formato 100% online y de fácil acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

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 gamificación de videojuegos.

05

### Educación adaptada al mundo real

---

Previo a la realización de un programa académico, TECH identifica las demandas del campo laboral. De esta forma, desarrolla todo su contenido en función de los retos que supone la industria. Así, con la metodología *Relearning*, propone ejercicios reales y de simulación que permitan al profesional tener un primer acercamiento con las exigencias del mundo real.

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

### Perfeccionar el análisis de las tendencias

---

Este programa está enfocado para profesionales con grandes aspiraciones, capaces de asumir los retos impuestos por la industria. Durante el periodo lectivo, el alumno no solo adquirirá nuevos conocimientos sino competencias de liderazgo que le llevarán a mejorar en todos los aspectos de su vida, siendo capaz de dar solución a cualquier problema que se le presente.

08

### Especialización integral

---

Con el fin de garantizar una capacitación rigurosa, TECH presenta en esta titulación el contenido académico más riguroso y actualizado del sector. De este modo, el profesional adquirirá una visión global de la Gamificación de Videojuegos, comprendiendo su paso a paso e implementación en diversos sectores.

09

### Formar parte de una comunidad exclusiva

---

Habiendo cursado esta titulación de TECH, el alumno tendrá acceso a una comunidad de profesionales de élite, grandes corporaciones creativas y empresas de la industria *gaming*. Así, formará parte del selecto grupo de egresados de la universidad digital más grande del mundo.

# 06

## Salidas profesionales

La Maestría en Gamificación de Videojuegos de TECH ofrece diversas posibilidades a futuro debido a su amplio contenido informativo y nivel de capacitación integral. Así, el alumno titulado podrá desempeñarse en diversos cargos, siendo los más llamativos el desarrollo de aplicaciones y plataformas de juego, la consultoría en estrategias de gamificación, el análisis de datos en la industria del entretenimiento, o incluso emprender sus propios proyectos en el ámbito de los videojuegos. Con esta capacitación especializada, los graduados de la maestría estarán preparados para aprovechar las oportunidades en un sector en constante crecimiento y evolución.

*Upgrading...*







“

*Te convertirás en un profesional  
íntegro y con grandes conocimientos  
en un sector en constante innovación”*

## Perfil profesional

El egresado de esta Maestría será un profesional competente y hábil para desempeñarse, de manera responsable y efectiva, al interior de la industria audiovisual, *gaming* o del entretenimiento. Para ello, contará con el mejor contenido académico y la metodología *Relearning*.

Una vez titulado, el profesional estará capacitado para asumir los retos del campo laboral, teniendo además de un amplio conocimiento en la Gamificación de Videojuegos, las habilidades necesarias que le llevarán a sobresalir en un campo en constante crecimiento.

En este sentido, se convertirá en un profesional integro, capaz de llevar a cabo cualquier proceso de diseño, producción y promoción de videojuegos gamificados.

## Perfil investigativo

Tras la culminación de este programa, el profesional despertará aún mayor interés por los constantes avances de la industria, lo que le permitirá actualizarse de manera paulatina. Adicional a ello, tendrá un pensamiento crítico para adaptarse en nuevos entornos, comprendiendo previamente las exigencias del mundo actual.





## Perfil ocupacional y campo de acción

Al tratarse de un sector como la Gamificación de Videojuegos, el profesional garantiza con esta titulación su incorporación laboral a futuro. Habiendo superado este programa, habrá descubierto las exigencias y demandas, teniendo facultades de sobra para llevar a cabo cualquier tarea dentro de este campo.

El egresado de TECH en Gamificación de Videojuegos estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ♦ Desarrollador de Videojuegos
- ♦ Creador digital
- ♦ Especialista en plataformas digitales
- ♦ Editor y creador de personajes y narrativas *gaming*
- ♦ Experto en gamificación
- ♦ Desarrollador audiovisual

“

*Desarrollarás amplias competencias para abordar los retos impuestos por el campo”*

# 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 de 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”*





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

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



# 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

Para garantizar una experiencia académica de primer nivel, TECH ha seleccionado para la dirección de la Maestría un cuadro docente en activo y con varios años de experiencia en la Gamificación de Videojuegos. Se trata de expertos y especialistas que se han mantenido en la cima del sector debido a su amplio conocimiento y trayectoria. Ellos, además de ser reconocidos por su labor, están comprometidos con la capacitación de las nuevas generaciones, motivo que los llevó a ser parte de esta titulación y participar en la creación del material de estudio.





“

*Los mejores profesionales del campo reunidos en un mismo programa para brindarte las claves de la Gamificación de Videojuegos”*

## Dirección



### Dña. Vicent Gisbert, Victoria

- ♦ Productora y Diseñadora de Videojuegos
- ♦ Diseñadora y productora en Gamelearn
- ♦ Desarrolladora de Videojuegos en Null Reference Studio
- ♦ Coordinadora de equipo en MSWEB
- ♦ Máster en Blockchain y Negocios 3.0 por Founderz
- ♦ Técnica Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma por CIF Batoi
- ♦ Grado en Diseño de Productos Interactivos por U-TAD



# 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 Gamificación de Videojuegos es necesario haber concluido una Licenciatura en Diseño de Videojuegos Informática, Programación, Sistemas Computacionales, Ciencias Computacionales, Tecnologías Computacionales, Desarrollo Web, Desarrollo de videojuegos, Telemática, Diseño Multimedia, Animación y Realidad Virtual para Videojuegos, Ingeniería en Computación, Computación Gráfica y/o afines. 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.



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 Gamificación de Videojuegos 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 Gamificación de Videojuegos**, 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 04 DICIEMBRE de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20233480

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Gamificación de Videojuegos**

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



Titulación: **Maestría en Gamificación de Videojuegos**

Nº de RVOE: **20233480**

Fecha de RVOE: **04/12/2023**

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.

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

**tech** universidad  
tecnológica

**Maestría  
Gamificación  
de Videojuegos**

Nº de RVOE: 20233480

Fecha de RVOE: 04/12/2023

Modalidad: 100% en línea

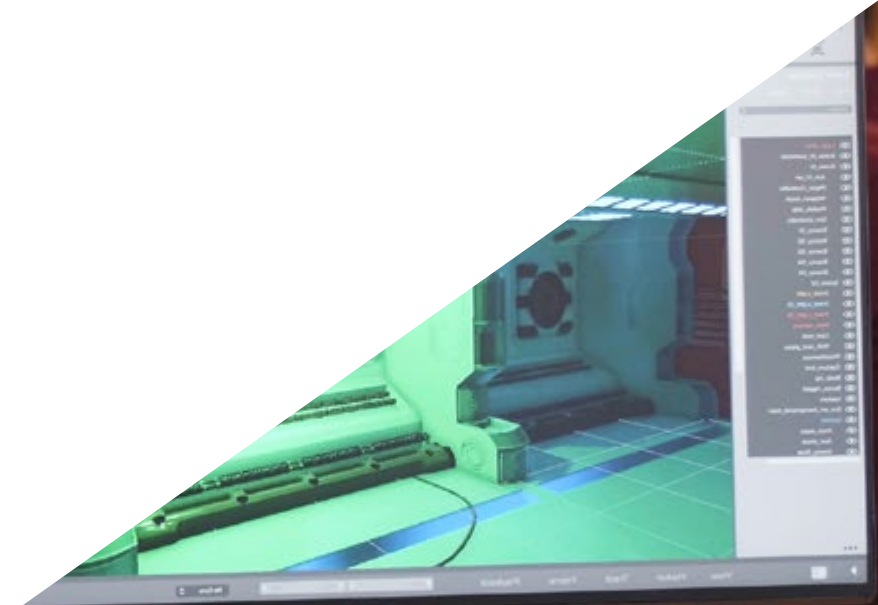
Duración: 20 meses

# Maestría Gamificación de Videojuegos

Nº de RVOE: 20233480

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR



**tech** universidad  
tecnológica