

Máster Título Propio

Gamificación en Videojuegos





Máster Título Propio Gamificación en Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/master/master-gamificacion-videojuegos



Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Metodología de estudio

pág. 32

07

Cuadro docente

pág. 42

06

Titulación

pág. 46

01

Presentación del programa

La Gamificación, la aplicación de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia poderosa para aumentar la motivación y el compromiso en diversos campos, incluyendo la educación y el desarrollo de Videojuegos. De hecho, según un informe del Fondo Monetario Internacional, se proyecta que el mercado global de Gamificación alcance los 30.700 millones de dólares en los próximos años, lo que subraya su creciente importancia en múltiples sectores. Por ende, consciente de esta tendencia y su potencial en la industria del videojuego, TECH presenta su programa universitario especializado en la aplicación de la Gamificación en el diseño de Videojuegos.





“

*Una titulación universitaria 100% online
con la que dominarás las técnicas de
Gamificación para diseñar Videojuegos
innovadores”*

La industria de los Videojuegos es un sector dinámico y competitivo donde la capacidad de captar y mantener la atención del jugador es crucial. Por ello, la Gamificación emerge como una herramienta fundamental, permitiendo a los desarrolladores integrar elementos propios del juego, como recompensas, desafíos y sistemas de progresión, para enriquecer la experiencia del usuario a largo plazo. Así, comprender y aplicar eficazmente los principios de la Gamificación se ha convertido en una habilidad esencial para los profesionales que buscan destacar en el diseño de Videojuegos. En ese sentido, la creación de Videojuegos exitosos en el mercado actual exige no solo creatividad visual y narrativa, sino también una comprensión profunda de los mecanismos que impulsan la participación y la retención del jugador.

Ante esta creciente demanda de experiencia, TECH ha desarrollado el Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos, un exhaustivo programa universitario que explora en profundidad las aplicaciones prácticas en el diseño de Videojuegos y las diversas metodologías y *frameworks* existentes. Asimismo, el plan de estudios explorará las claves de la diversión, las tendencias motivacionales y la psicología del jugador, proporcionando al alumnado una base sólida para diseñar experiencias de juego gamificadas exitosas. Además, se analizará la importancia de la documentación en el diseño de Videojuegos y cómo la Gamificación puede influir en la narrativa y la experiencia del usuario.

Al mismo tiempo, esta titulación universitaria se imparte bajo una metodología 100% online, ofreciendo a los profesionales la flexibilidad de capacitarse a su propio ritmo y desde cualquier lugar. Por ello, el acceso al campus virtual es continuo y el enfoque académico se centra en el aprendizaje activo con el método *Relearning* y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Dicho esto, los profesionales estarán preparados para enfrentar los desafíos reales del diseño de Videojuegos con una sólida comprensión de la Gamificación.

Este **Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación de Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la Gamificación de Videojuegos
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Diseñarás mecánicas, dinámicas y elementos de juego que mejoren la experiencia del usuario”

“

Aprovecha todos los beneficios de la metodología Relearning, la cual te permitirá organizar tu tiempo y ritmo de estudio, adaptándose a tus horarios”

Evaluarás la eficacia de sistemas gamificados en función de los objetivos de motivación y compromiso.

Desarrollarás sistemas de recompensas, niveles, retos y progresión, orientados a distintos tipos de usuarios.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Gamificación de Videojuegos, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional


La metodología
más eficaz

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

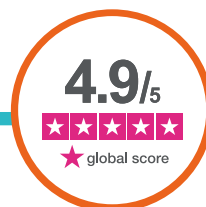
Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

El itinerario académico de este Máster Título Propio se ha diseñado para proporcionar una comprensión integral de la Gamificación y su aplicación en el diseño de Videojuegos. Por ende, a través de sus 10 módulos, el alumnado explorará las estrategias de diseño y la psicología del jugador más actualizadas y culminando en la producción y promoción de Videojuegos gamificados. Así, este temario elaborado por las mejores mentes del sector capacitará a los egresados para diseñar experiencias interactivas más atractivas y motivadoras.





“

Dominarás las claves de la Gamificación y su integración en el diseño de Videojuegos, desde la teoría hasta la producción, para crear experiencias de que cautiven a los jugadores”

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 Posmoderna
- 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
 - 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

- 2.1. Necesidades para gamificar
- 2.2. Necesidades para gamificar
 - 2.2.1. Educación
 - 2.2.2. Instintos
 - 2.2.3. Psicología
- 2.3. Fomento de la Gamificación
 - 2.3.1. Técnicas de fomento
 - 2.3.2. Retención de aprendizaje
 - 2.3.3. Casos prácticos
- 2.4. Tendencias motivacionales
 - 2.4.1. Intrínseca vs. Extrínseca
 - 2.4.2. Contraposición
 - 2.4.3. Casos de estudio
- 2.5. Crear Gamificación
 - 2.5.1. Buen y mal diseñador
 - 2.5.2. Niveles de Gamificación
 - 2.5.3. Casos de estudio

- 2.6. Niveles de Gamificación
 - 2.6.1. Explícita vs. Implícita
 - 2.6.2. Contraposición
 - 2.6.3. Aplicaciones
- 2.7. Los sombreros
 - 2.7.1. *White and Black Hat*
 - 2.7.2. Usos correctos
 - 2.7.3. Casos de estudio
- 2.8. Cuatro claves de la diversión
 - 2.8.1. Origen
 - 2.8.2. Estructura
 - 2.8.3. Casos de estudio
- 2.9. *Mapple*
 - 2.9.1. Origen
 - 2.9.2. Estructura
 - 2.9.3. Casos de estudio
- 2.10. *Frameworks*
 - 2.10.1. *Flow Theory*
 - 2.10.2. *Fogg Behavior Model*
 - 2.10.3. Jane McGonigal
- 2.11. Gamificación en la práctica
 - 2.11.1. *Speed Lottery Camera*
 - 2.11.2. *Re-Mission*
 - 2.11.3. *iCivics*

Módulo 3. Diseño de Gamificación

- 3.1. *Octalysis Framework*
 - 3.1.1. *Octalysis Framework*
 - 3.1.2. 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. Herramienta
 - 3.3.3. Casos de estudio
- 3.4. Empoderamiento
 - 3.4.1. Objetivos
 - 3.4.2. Herramienta
 - 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

- 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. Marketing
- 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. *Constraints* 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. *Game design* y Gamificación

- 5.1. *Gameplay*
 - 5.1.1. *Gameplay*
 - 5.1.2. Reglas
 - 5.1.3. *Setting*
- 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. *MDA Framework*
- 5.4. Modelo 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. Otras recompensas
- 5.8. Recompensas: historias
 - 5.8.1. Historias
 - 5.8.2. Secretos
 - 5.8.3. Sistema
- 5.9. Diseño de niveles
 - 5.9.1. *Paper Design*
 - 5.9.2. Curva de aprendizaje
 - 5.9.3. Teoría del *flow*
- 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
- 6.2. Personajes
 - 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. *Game Concept*
 - 6.5.2. *Game Treatment*
 - 6.5.3. GDD
- 6.6. Documentos específicos
 - 6.6.1. Lógica y programación
 - 6.6.2. *Art Guidelines y Concepts*
 - 6.6.3. Otros documentos técnicos
- 6.7. *One-page document*
 - 6.7.1. Función
 - 6.7.2. Contenido y estructura
 - 6.7.3. Información clave
- 6.8. *Ten-page document*
 - 6.8.1. Función
 - 6.8.2. Contenido y estructura
 - 6.8.3. Información clave
- 6.9. *Game design document* (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. Bartle
 - 7.1.2. Mi Jo Kim
 - 7.1.3. 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. 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. *Cognitivity*
 - 7.9.2. Especifica
 - 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. UX y UI
 - 8.1.1. *User Experience* (UX)
 - 8.1.2. *User Interface* (UI)
 - 8.1.3. Contraposiciones entre UX y UI
- 8.2. UX y psicología
 - 8.2.1. Leyes UX
 - 8.2.2. Principios Gestalt
 - 8.2.3. Leyes heurísticas
- 8.3. Principios de UI
 - 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 UX
 - 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 UX
 - 8.6.1. Herramientas de desarrollo UX
 - 8.6.2. Prototipado
 - 8.6.3. Validación

- 8.7. Fase de desarrollo UI
 - 8.7.1. Investigación previa
 - 8.7.2. Diseño de estilo
 - 8.7.3. Diseño de pantallas e interacción
- 8.8. UX Y la ética
 - 8.8.1. Ética actual
 - 8.8.2. Buena y mala UX
 - 8.8.3. *Dark Patterns* y *Nudges*
- 8.9. Pilares UX en Videojuegos
 - 8.9.1. Motivación
 - 8.9.2. Emoción
 - 8.9.3. *Game flow*
- 8.10. Mejores prácticas UI
 - 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. Peripetia y anagnórisis
 - 9.4.3. Anticipación y cumplimiento
- 9.5. El viaje del héroe
 - 9.5.1. Viaje del Héroe
 - 9.5.2. Etapas 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. *Player agency*
 - 9.9.2. Libertad dirigida
 - 9.9.3. *Branching* y *funneling*
- 9.10. Documentación
 - 9.10.1. La biblia
 - 9.10.2. Guion literario
 - 9.10.3. Guion técnico

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. Priorización
- 10.3. Plan de producción: materia
 - 10.3.1. *Roadmap*
 - 10.3.2. Gestión del equipo
 - 10.3.3. QA (*Quality Assurance*)
- 10.4. Fases de desarrollo
 - 10.4.1. Preproducción
 - 10.4.2. Producción
 - 10.4.3. Finalización
- 10.5. Metodologías de trabajo
 - 10.5.1. Metodologías
 - 10.5.2. Principios *Agile*
 - 10.5.3. *Design Thinking*
- 10.6. Métodos ágiles
 - 10.6.1. *Lean*
 - 10.6.2. Scrum
 - 10.6.3. Kanban
- 10.7. Financiación
 - 10.7.1. Tipos de financiación
 - 10.7.2. Editores
 - 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. 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



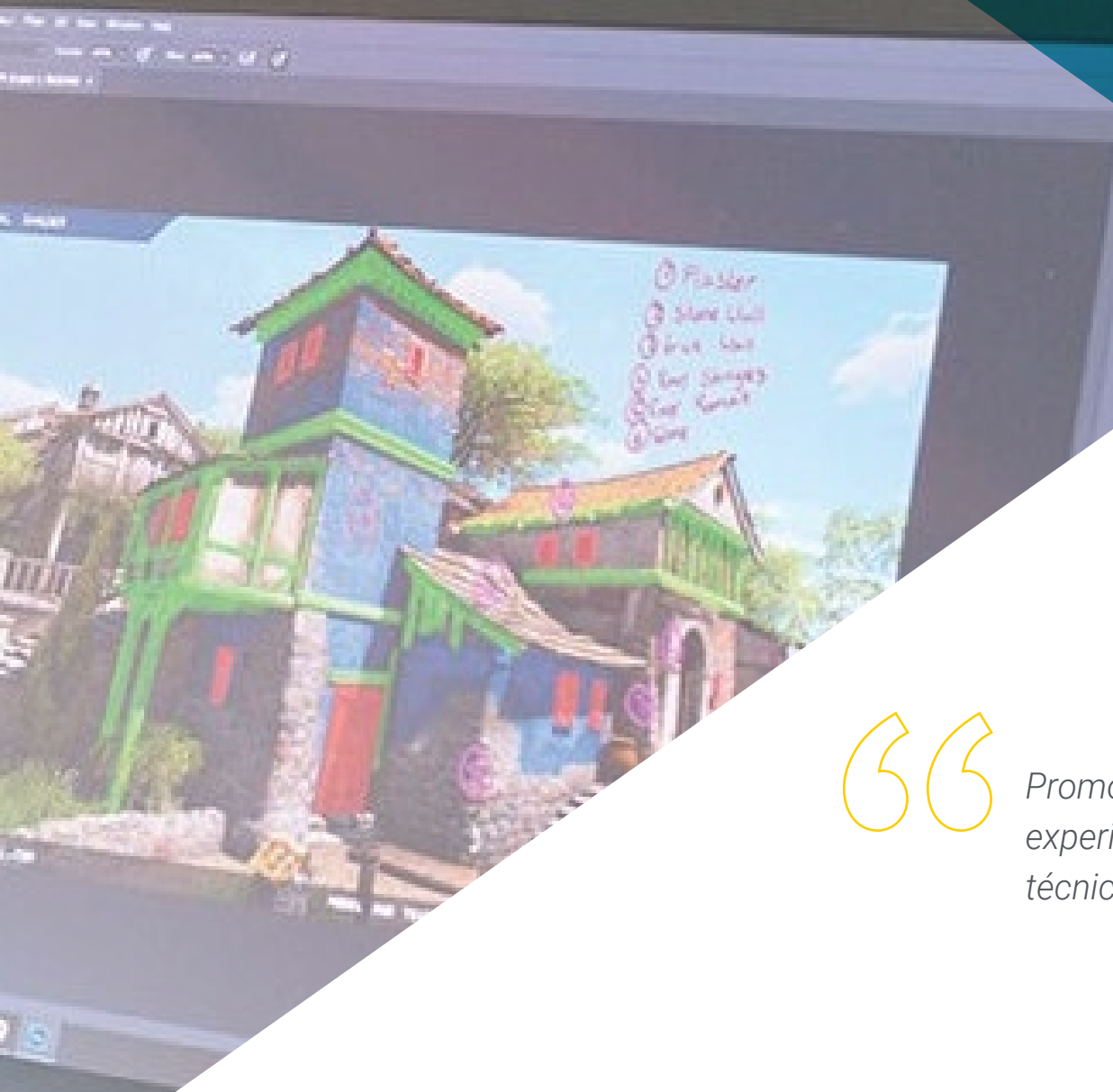
*Utilizarás con excelencia
herramientas y plataformas para la
creación de entornos gamificados”*

04

Objetivos docentes

Esta titulación universitaria se ha elaborado con el firme propósito de capacitar a los profesionales del diseño de Videojuegos en el dominio de las estrategias de Gamificación. De este modo, se abordará desde la comprensión de las mecánicas de juego y la psicología del jugador hasta la aplicación de *frameworks* de Gamificación y la documentación de diseño. Puesto que, estas herramientas habilitan al alumnado para crear experiencias interactivas más atractivas y motivadoras. Por consiguiente, los objetivos docentes asegurarán que los egresados desarrollen competencias en el análisis de las motivaciones del jugador, el diseño de sistemas de recompensas efectivos, entre otras.





“

Promoverás la innovación en el diseño de experiencias de usuario mediante la aplicación de técnicas de gamificación”



Objetivos generales

- ♦ Dominar en profundidad el ámbito de la Gamificación, comprendiendo su desarrollo histórico, principios fundamentales y su creciente expansión en diversas industrias
- ♦ Analizar exhaustivamente las diversas variables que componen los Videojuegos y su compleja industria, incluyendo géneros, modelos de negocio y tendencias del mercado
- ♦ Lograr autonomía en el desarrollo y la especialización dentro del diseño de Videojuegos, integrando de manera efectiva las estrategias de Gamificación en todas las etapas del proceso creativo
- ♦ Potenciar los conocimientos de diseño de Videojuegos, incorporando principios de usabilidad y estética para crear experiencias atractivas
- ♦ Manejar con destreza los procesos de documentación especializada en el diseño de Videojuegos gamificados
- ♦ Explorar el comportamiento del mundo de los negocios y las ventas en la industria de los Videojuegos, comprendiendo cómo la Gamificación puede influir en la monetización y la promoción de los productos



Las lecturas especializadas te permitirán extender aún más la rigurosa información facilitada en esta opción académica”





Objetivos específicos

Módulo 1. Gamificación

- ◆ Conocer en profundidad el lenguaje del desarrollo de juegos Gamificados
- ◆ Analizar los contextos sociales en los que se ha desarrollado la Gamificación a lo largo de la historia
- ◆ Identificar los problemas asociados a la profesionalización en el campo de la Gamificación
- ◆ Comprender los desafíos de producción que enfrenta la implementación de la Gamificación

Módulo 2. Gamificación Aplicada

- ◆ Analizar experiencias de los usuarios para potenciar el empleo del producto gamificado
- ◆ Profundizar en los objetivos dentro del diseño de juego
- ◆ Entender en detalle los propósitos en los que funcionan los juegos gamificados
- ◆ Analizar las cuatro claves fundamentales para generar diversión en experiencias gamificadas

Módulo 3. Diseño de Gamificación

- ◆ Interiorizar la misión, visión y los valores del desarrollo y diseño de juegos
- ◆ Profundizar en los diferentes roles profesionales de la industria del juego
- ◆ Integrar el elemento de Imprevisibilidad en el diseño de Gamificación
- ◆ Comprender y aplicar el concepto de evasión como motor de la Gamificación

Módulo 4. Diseño de Juegos Gamificados

- ♦ Desarrollar a la perfección el proceso de diseño dentro del campo de la Gamificación
- ♦ Aplicar las métricas y analíticas a favor del desarrollo dentro de un producto lanzado
- ♦ Definir la visión de un proyecto de juego gamificado, considerando sus posibilidades y alcance
- ♦ Identificar los valores fundamentales en el diseño de experiencias ludificadas, incluyendo restricciones y público objetivo

Módulo 5. *Game design* y Gamificación

- ♦ Dominar las herramientas y fundamentos del diseño de Videojuegos
- ♦ Examinar los géneros y la tipología de los juegos disponibles en el mercado
- ♦ Implementar las recompensas de juego para una diferenciación en el mercado
- ♦ Interpretar el diseño de niveles y mundos para optimizar la experiencia del jugador

Módulo 6. Documentación en Videojuegos

- ♦ Aplicar de forma profesional los pilares del diseño de Videojuegos dentro de los sistemas de personaje, cámara y control
- ♦ Interpretar la documentación especializada dentro de la industria del videojuego
- ♦ Documentar la información relacionada al diseño del juego de forma ordenada y útil
- ♦ Dominar las estrategias de comunicación para un eficiente trabajo en equipo





Módulo 7. Psicología del Jugador

- ♦ Analizar el comportamiento del jugador para la optimización del producto
- ♦ Descubrir los impulsores del comportamiento del usuario dentro del entorno interactivo
- ♦ Entender las necesidades y motivaciones de la psicología de un jugador para reformarlas dentro del diseño del juego gamificado
- ♦ Diseñar sistemas de recompensas equilibrados, considerando su momento de entrega y su naturaleza intrínseca o extrínseca

Módulo 8. Experiencia de Usuario para Gamificación

- ♦ Identificar la mejor forma de incluir interfaz dentro de un producto según sus necesidades
- ♦ Desarrollar mapas de pantallas que describan el funcionamiento del producto para una buena comunicación con el equipo de desarrollo
- ♦ Aplicar las leyes relacionadas dentro de la experiencia del jugador en un producto
- ♦ Aplicar eficientemente los principios de interfaz en el desarrollo de un producto

Módulo 9. Narrativa y guionización para Videojuegos

- ♦ Usar métodos y herramientas que faciliten la generación de ideas para una narrativa exitosa
- ♦ Crear mundos y personajes creíbles para la mente humana en un contexto imaginario
- ♦ Aplicar las estructuras clásicas narrativas para una construcción completa de la historia
- ♦ Desarrollar la estructura por excelencia dentro de la industria del videojuego en nuevos productos

Módulo 10. Producción y promoción

- ♦ Ahondar en las formas de obtención de capital para el desarrollo de nuevos productos
- ♦ Identificar los diferentes tipos de financiación disponibles para proyectos de Videojuegos
- ♦ Desarrollar la identidad de un videojuego, incluyendo la creación de marca y la promoción
- ♦ Preparar y estructurar un *pitch* efectivo para presentar un proyecto de videojuego

05

Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH representa una excelente oportunidad para los profesionales interesados en la convergencia entre el diseño de Videojuegos y las estrategias de Gamificación. Puesto que, les proporcionará a los profesionales un conjunto de habilidades altamente demandadas en la industria del entretenimiento digital. Todo ello, por medio de la adquisición de conocimientos especializados que los ayudará a expandir significativamente sus horizontes laborales en un sector en constante evolución y con una creciente necesidad de expertos en la ludificación de experiencias interactivas.



“

*Conviértete en un profesional integral,
exitoso y altamente demandado por las
grandes compañías dentro del desarrollo de
Videojuegos gamificados”*

Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio será un profesional con una comprensión integral de las teorías y las aplicaciones prácticas de la Gamificación en el diseño de Videojuegos. De igual forma, estará capacitado para analizar las motivaciones de los jugadores, diseñar sistemas de recompensas efectivas e integrar mecánicas de juego innovadoras para mejorar la jugabilidad y la retención. Además, poseerá habilidades en la documentación de diseño, la psicología del jugador y la aplicación de *frameworks* de Gamificación, lo que le permitirá crear experiencias interactivas más atractivas y con mayor potencial de éxito comercial.

Serás reconocido como un experto en la aplicación de la Gamificación, creando experiencias con un alto potencial de impacto en la industria”

- ♦ **Análisis del Comportamiento del Jugador:** analizar datos de juego y el comportamiento de los jugadores con el fin de identificar patrones, comprender sus motivaciones y optimizar las mecánicas de Gamificación para mejorar la retención y el compromiso
- ♦ **Aplicación de Frameworks de Gamificación:** seleccionar y aplicar diversos Frameworks de Gamificación en el diseño de Videojuegos, estructurando sistemas de recompensas, desafíos y dinámicas que impulsen la motivación y el disfrute del jugador
- ♦ **Diseño Ético y Experiencia del Jugador:** aplicar los principios éticos en el diseño de mecánicas de juego y sistemas de recompensa, garantizando una experiencia positiva, justa y respetuosa para los jugadores, evitando patrones oscuros y promoviendo un juego saludable
- ♦ **Colaboración Interdisciplinaria en el Desarrollo de Videojuegos:** comunicar y trabajar eficazmente con otros profesionales del desarrollo de Videojuegos, facilitando la integración de estrategias de Gamificación en el proceso creativo y productivo





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador de Experiencias Gamificadas para Videojuegos:** encargado de conceptualizar, diseñar e implementar mecánicas de juego y sistemas de recompensas que aumenten la participación y la retención de los jugadores.
- 2. Responsable de la Ludificación de Productos de Videojuegos:** líder de la estrategia de Gamificación dentro de un estudio de desarrollo, asegurando la integración efectiva de elementos lúdicos en el diseño general del juego.
- 3. Consultor en Gamificación para la Industria del Videojuego:** asesor especializado en la aplicación de técnicas de ludificación para mejorar la jugabilidad, la monetización y la experiencia del usuario en diversos proyectos de Videojuegos.
- 4. Analista de Comportamiento del Jugador y Gamificación:** gestor del análisis de datos de juego y del comportamiento de los usuarios para optimizar las mecánicas de Gamificación y mejorar el *engagement*.
- 5. Coordinador de Diseño de Sistemas de Recompensa:** responsable de la creación y el equilibrio de los sistemas de recompensas dentro de un videojuego, utilizando principios de Gamificación para motivar a los jugadores.
- 6. Especialista en Narrativa y Gamificación:** encargado de integrar elementos narrativos con mecánicas de juego ludificadas para crear experiencias más inmersivas y atractivas.
- 7. Encargado de la Documentación de Diseño de Gamificación:** responsable de la creación y el mantenimiento de la documentación técnica y de diseño relacionada con las mecánicas de juego y los sistemas de ludificación.



Integrarás elementos gamificados en Videojuegos o aplicaciones interactivas, adaptándolos a objetivos específicos

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

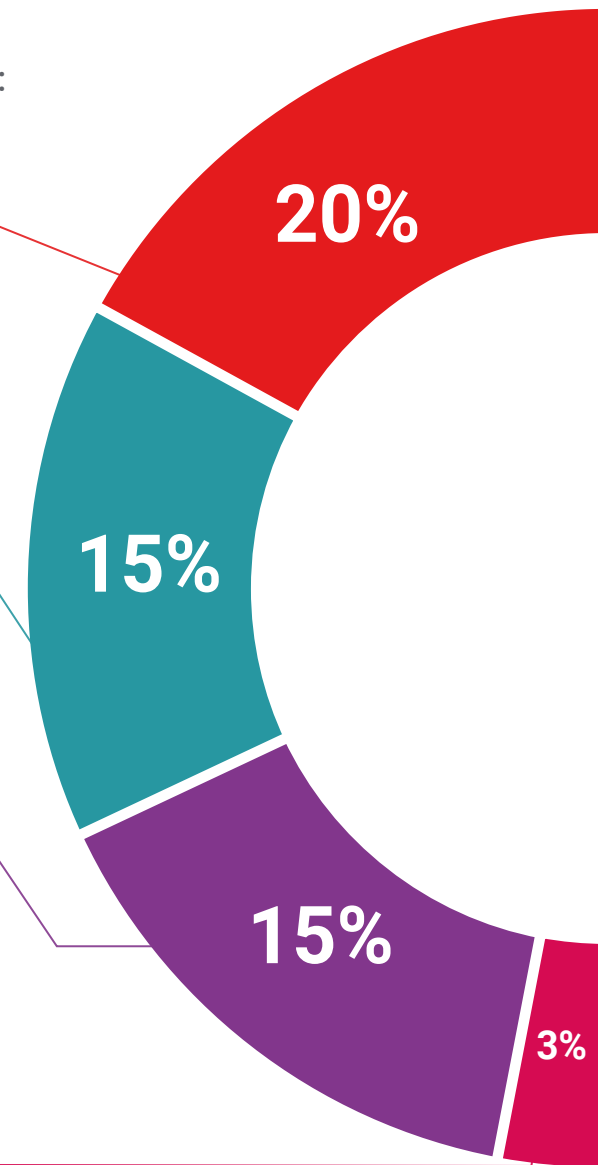
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

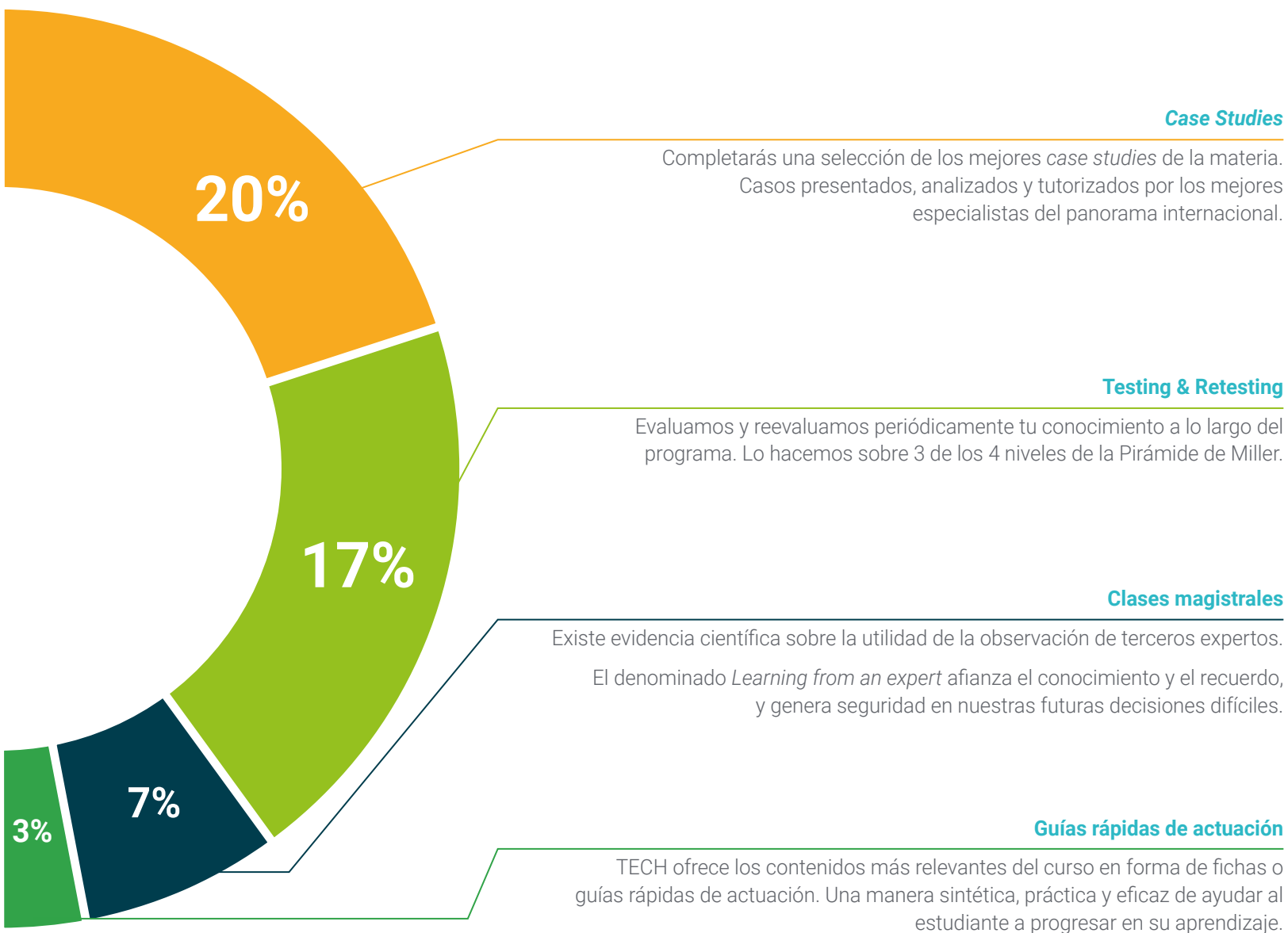
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





07

Cuadro docente

El claustro docente de esta innovadora titulación universitaria está compuesto por profesionales con una sólida trayectoria tanto en el Diseño y desarrollo de Videojuegos como en la aplicación de estrategias de Gamificación en diversos contextos. Por consiguiente, estos expertos aportan una visión integral del sector, combinando conocimientos teóricos avanzados con la implementación de mecánicas de juego motivadoras. De tal modo, su experiencia garantiza una capacitación actualizada y directamente aplicable a los desafíos del diseño de Videojuegos gamificados.



“

*Accederás a un itinerario académico
confeccionado por auténticos expertos
en Gamificación en 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



08 Titulación

El Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

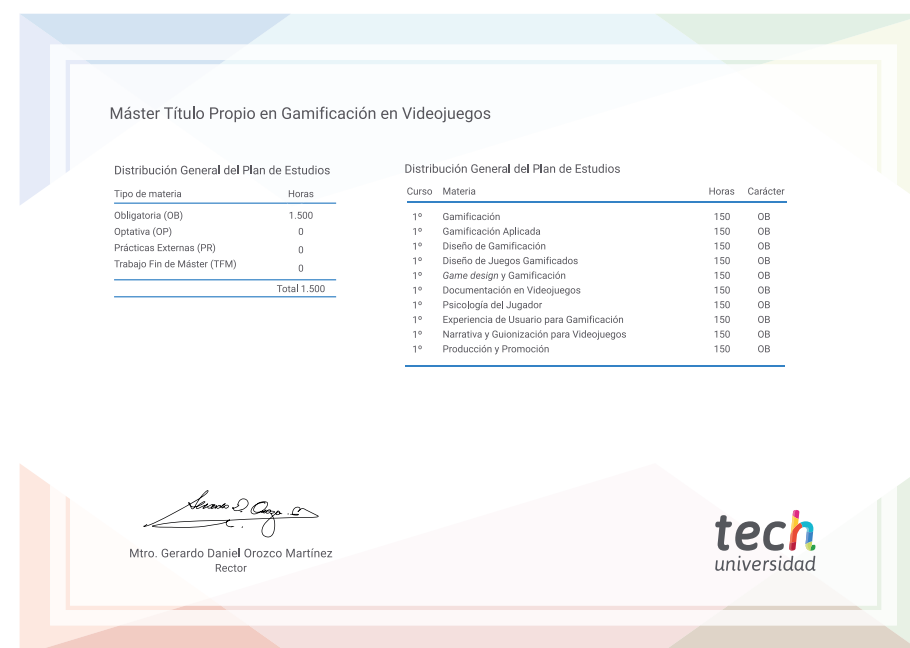
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 meses**





Máster Título Propio Gamificación en Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Gamificación en Videojuegos

