

Experto Universitario

Gamificación y Dispositivos para videojuegos



Experto Universitario Gamificación y dispositivos para videojuegos

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-gamificacion-dispositivos-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01 Presentación

Los videojuegos han vivido una impresionante evolución en los últimos años. Ya lejos quedan aquellos primeros días del Arcade. Ahora, los videojuegos se han convertido en una actividad lúdica y de uso frecuente para usuarios de todas las edades. Por ello, las empresas han encontrado en este nicho una oportunidad para alcanzar el éxito y para lograrlo, la herramienta más empleada es la Gamificación, la cual usa elementos de los videojuegos para influir y potenciar la motivación, mejorar la productividad y activar a los usuarios a conseguir objetivos. Pensando en esto, se ha ideado el presente plan de estudio para comprender este proceso y su aplicación en otros campos, como la educación y la investigación.



NO GEHIAGO DAKIZULA
USTE AL DUZU?



Eneko Bilbao-(e)k Jokin
Egileor-(e)ri borroka irabazi dio eta
500 puntu irabazi ditu.

Oraín dela 1 egun



Eneko Bilbao-(e)k Irati Oribe-(r)en
kontra borroka bat galdu du.
Hurrengoan zorte hobetagoa
edukiko duzu.

Oraín dela 1 egun



Leire Jiménez-(e)k 1go maila
gaititu du. Zorionak!

Oraín dela 2 egun



María Solís-(e)k sailkapenaren 5.
postura igo da. Segi horrela!

Oraín dela 1 egun



Jokin-(e)k María Solís-(e)ri borroka
irabazi dio eta 500 puntu irabazi
ditu.



EMRITZ
TXOSTEN



Oraindik **10** norgehiagoketan har dezakezu parte.



**NORGEHIAGOKA
SORTU**

“

La Gamificación tiene una mecánica simple: al ganar una batalla, el jugador consigue un premio y ocupa un puesto en la tabla de clasificaciones”

El avance de la tecnología ha supuesto un rápido aumento de los videojuegos a nivel mundial. Durante sus primeros años, la dinámica de un juego era sencilla, solo se necesitaba un rival para competir. Hoy esto ha cambiado, gracias a nuevas invenciones como la Realidad Virtual, permitiendo a los jugadores disfrutar una experiencia inmersiva con mayor capacidad para sentir, ver, experimentar y estar más conectado con la historia del juego. Pero nada de esto sería posible, sino se pudiera al motivar a los usuarios a participar en estas aventuras.

Por todo esto, este Experto Universitario ayudará a los estudiantes a conocer las pautas usadas por los desarrolladores al crear juegos adictivos y estimulantes. Se comenzará el programa comprendiendo la importancia de la usabilidad de las aplicaciones y la interacción de las personas con los ordenadores. Esto ayudará al programador a adaptar la interfaz de un juego a las necesidades de los usuarios.

Luego, se analizará la importancia de la Gamificación, entiendo las recompensas y los incentivos que impulsan a las personas a jugar todos los días. También se hará una aproximación a esta técnica en el ámbito educativo e investigativo por último, se describirá la arquitectura de las redes y los sistemas de multijugadores para desarrollar juegos en línea.

Este **Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Guion y Narrativa 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
- ♦ 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



La idea de la Gamificación en los videojuegos se ha extrapolado al sector educativo para motivar a los niños a aprender siguiendo un método de recompensas”

“

Un juego con buenos desafíos y retos mantendrá la atención de los usuarios y los motivará a jugar por más horas”

Los retos de los juegos ayudan a la cooperación social y la participación cívica a gran escala.

Un buen juego divierte y abre las puertas a participar, aprender y comunicarnos de manera distinta.

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

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

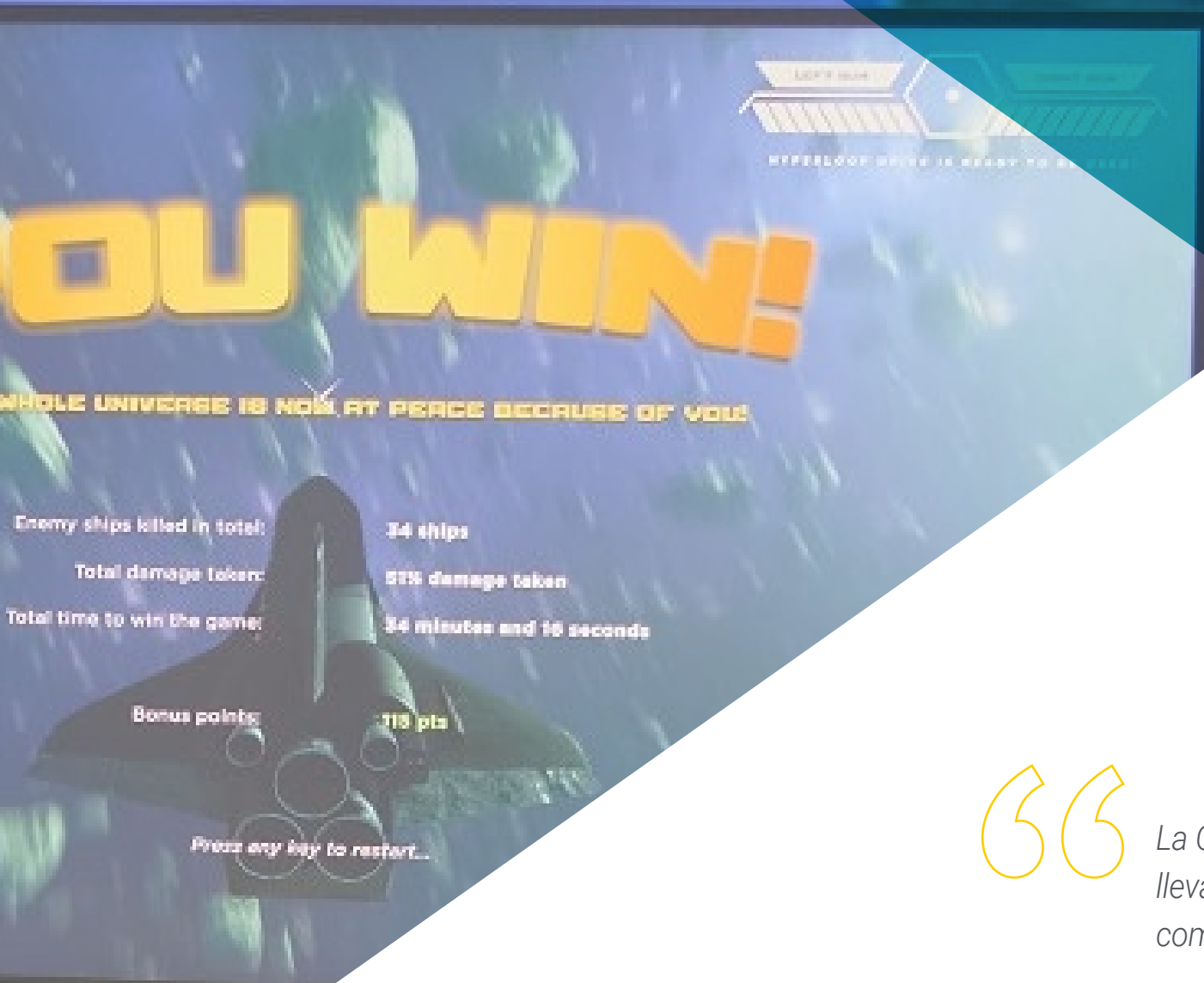
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo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



02 Objetivos

El Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos ofrecerá a sus estudiantes la oportunidad de acceder a los conocimientos actuales sobre el área, así como un estudio profundo del impacto que ha tenido en el ámbito de la educación y la investigación. De esta forma, el alumno creará juegos colaborativos y didácticos, que fomenten la cooperación social entre los usuarios, motivándolos a completar los niveles y resolver los acertijos.





“

La Gamificación en videojuegos permite llevar a los usuarios por una experiencia completamente distinta y motivadora”



Objetivos generales

- ◆ Entender los diferentes elementos que componen una historia
- ◆ Aplicar estructuras narrativas al formato de videojuego
- ◆ Explorar a fondo el proceso de creación de guiones y *storyboard* para un videojuego, diferenciando todas las etapas que lo componen
- ◆ Analizar los conceptos y componentes clave que deben encontrarse en un guion
- ◆ Estudiar los fundamentos narrativos y el viaje del héroe como una de las principales formas de narración
- ◆ Examinar el *storyboard* y la animática, poniendo en valor su importancia dentro del proceso de guionizado
- ◆ Conocer los diferentes géneros y narrativas existentes en el mundo de los videojuegos
- ◆ Aprender a desarrollar diálogos efectivos a través del guion



Con este Experto Universitario serás capaz de crear y programar distintos retos en cada nivel del juego, alcanzado la fidelidad de tus usuarios para volver a jugar”





Objetivos específicos

Módulo 1. Interacción persona-ordenador

- ♦ Explorar las distintas pautas de accesibilidad, los estándares que las establece y las herramientas que permiten evaluarla, así como los distintos métodos de interacción con el ordenador, mediante periféricos y dispositivos
- ♦ Comprender la importancia de la usabilidad de las aplicaciones y los distintos tipos de diversidad humana, las limitaciones que suponen y cómo adaptar las interfaces de acuerdo a las necesidades específicas de cada una de ellas
- ♦ Aprender el proceso de diseño de interfaces, desde el análisis de requisitos hasta la evaluación
- ♦ Pasar por las distintas etapas intermedias necesarias para realizar una interfaz adecuada

Módulo 2. Videojuegos y simulación para investigación y educación

- ♦ Examinar las características principales de los juegos serios representativos en los campos de la educación y la investigación
- ♦ Entender cómo los videojuegos pueden afectar al estado emocional de las personas
- ♦ Obtener la capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques

Módulo 3. Redes y sistemas multijugador

- ♦ Describir la arquitectura del protocolo de control de transmisión/protocolo de Internet (TCP/IP) y el funcionamiento básico de las redes inalámbricas
- ♦ Analizar la seguridad aplicada a videojuegos
- ♦ Adquirir la capacidad para desarrollar juegos en línea para múltiples jugadores

03

Estructura y contenido

El Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos se ha elaborado para desarrollar las habilidades de los estudiantes en esta área. Con un equipo docente de excelente nivel, podrán disfrutar de un contenido actualizado que les ayude a comprender cómo realizar los distintos retos y rankings que debe tener un título para mantener la atención del jugador. Para ello, conocerán los métodos para realizar una gamificación efectiva por medio de la teoría de la diversión y las nuevas tecnologías.



“

En este Experto Universitario lograrás desarrollar un juego multijugador divertido utilizando herramientas con Unreal o Unity”

Módulo 1. Interacción persona-ordenador

- 1.1. Introducción a la interacción persona-ordenador
 - 1.1.1. Qué es la interacción persona-ordenador
 - 1.1.2. Relación de la interacción persona-ordenador con otras disciplinas
 - 1.1.3. La interfaz de usuario
 - 1.1.4. Usabilidad y accesibilidad
 - 1.1.5. Experiencia de usuario y diseño centrado en el usuario
- 1.2. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción
 - 1.2.1. La interacción
 - 1.2.2. Paradigmas y estilos de interacción
 - 1.2.3. Evolución de las interfaces de usuario
 - 1.2.4. Interfaces de usuario clásicas: WIMP/GUI, comandos, voz, Realidad Virtual
 - 1.2.5. Interfaces de usuario innovadoras: móviles, portátiles, colaborativas, BCI
- 1.3. El factor humano: aspectos psicológicos y cognitivos
 - 1.3.1. La importancia del factor humano en la interacción
 - 1.3.2. El procesamiento humano de información
 - 1.3.3. La entrada y salida de la información: visual, auditiva y táctil
 - 1.3.4. Percepción y atención
 - 1.3.5. Conocimiento y modelos mentales: representación, organización y adquisición
- 1.4. El factor humano: limitaciones sensoriales y físicas
 - 1.4.1. Diversidad funcional, discapacidad y deficiencia
 - 1.4.2. Diversidad visual
 - 1.4.3. Diversidad auditiva
 - 1.4.4. Diversidad cognitiva
 - 1.4.5. Diversidad motórica
 - 1.4.6. El caso de los inmigrantes digitales
- 1.5. El proceso de diseño (I): análisis de requisitos para el diseño de la interfaz de usuario
 - 1.5.1. Diseño centrado en el usuario
 - 1.5.2. Qué es el análisis de requisitos
 - 1.5.3. La recogida de información
 - 1.5.4. Análisis e interpretación de la información
 - 1.5.5. Análisis de la usabilidad y la accesibilidad
- 1.6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas
 - 1.6.1. Diseño conceptual
 - 1.6.2. Prototipado
 - 1.6.3. Análisis jerárquico de tareas
- 1.7. El proceso de diseño (III): la evaluación
 - 1.7.1. Evaluación en el proceso de diseño: objetivos y métodos
 - 1.7.2. Métodos de evaluación sin usuarios
 - 1.7.3. Métodos de evaluación con usuarios
 - 1.7.4. Estándares y normas de evaluación
- 1.8. Accesibilidad: definición y pautas
 - 1.8.1. Accesibilidad y diseño universal
 - 1.8.2. La iniciativa WAI y las pautas WCAG
 - 1.8.3. Pautas WCAG 2.0 y 2.1
- 1.9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional
 - 1.9.1. Herramientas de evaluación de la accesibilidad en la web
 - 1.9.2. Accesibilidad y diversidad funcional
- 1.10. El ordenador y la interacción: periféricos y dispositivos
 - 1.10.1. Dispositivos y periféricos tradicionales
 - 1.10.2. Dispositivos y periféricos alternativos
 - 1.10.3. Móviles y tabletas
 - 1.10.4. Diversidad funcional, interacción y periféricos

Módulo 2. Videojuegos y simulación para investigación y educación

- 2.1. Introducción a los juegos serios
 - 2.1.1. ¿En qué consiste un juego serio?
 - 2.1.2. Características
 - 2.1.3. Aspectos a resaltar
 - 2.1.4. Ventajas de los juegos serios
- 2.2. Motivación y objetivos de los juegos serios
 - 2.2.1. Creación de juegos serios
 - 2.2.2. Motivación de los juegos serios
 - 2.2.3. Objetivos de los juegos serios
 - 2.2.4. Conclusiones
- 2.3. Juegos de simulación
 - 2.3.1. Introducción
 - 2.3.2. La simulación-juego
 - 2.3.3. Los juegos y las TICs
 - 2.3.4. Juegos, simulaciones y gerencia
- 2.4. Diseño orientado al entrenamiento: Gamificación
 - 2.4.1. Modelo de la gamificación
 - 2.4.2. Recompensas
 - 2.4.3. Incentivación
 - 2.4.4. Gamificación aplicada al trabajo
- 2.5. Cómo realizar una gamificación efectiva
 - 2.5.1. La teoría de la diversión
 - 2.5.2. Gamificación y fuerza de voluntad
 - 2.5.3. Gamificación y nuevas tecnologías
 - 2.5.4. Ejemplos célebres
- 2.6. El proceso de aprendizaje: flujo de juego y progreso
 - 2.6.1. Flujo de juego
 - 2.6.2. Sensación de progreso
 - 2.6.3. Realimentación
 - 2.6.4. Grado de finalización
- 2.7. El proceso de aprendizaje: evaluación basada en el juego
 - 2.7.1. Kahoot!
 - 2.7.2. Metodología
 - 2.7.3. Resultados
 - 2.7.4. Conclusiones extraídas
- 2.8. Campos de estudio: aplicaciones educativas
 - 2.8.1. Caso de estudio: aplicación de las técnicas de gamificación en clase
 - 2.8.2. Paso 1: análisis de usuarios y contexto
 - 2.8.3. Paso 2: definición de los objetivos de aprendizaje
 - 2.8.4. Paso 3: diseño de la experiencia
 - 2.8.5. Paso 4: identificación de los recursos
 - 2.8.6. Paso 5: aplicación de los elementos de gamificación
- 2.9. Campos de estudio: simulación y dominio de habilidades
 - 2.9.1. Gamificación, simuladores y Orientación hacia la Actitud Emprendedora
 - 2.9.2. Muestra
 - 2.9.3. Recolección de datos
 - 2.9.4. Análisis de datos y resultados
 - 2.9.5. Conclusiones
- 2.10. Campos de estudio: herramientas de terapia (casos reales)
 - 2.10.1. Gamificación terapéutica: objetivos principales
 - 2.10.2. Terapias en Realidad Virtual
 - 2.10.3. Terapias con periféricos adaptados
 - 2.10.4. Conclusiones extraídas

Módulo 3. Redes y sistemas multijugador

- 3.1. Historia y evolución de videojuegos multijugador
 - 3.1.1. Década 1970: primeros juegos multijugador
 - 3.1.2. Años 90: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 3.1.3. Auge de videojuegos multijugador
 - 3.1.4. Multijugador local y online
 - 3.1.5. Juegos de fiesta
- 3.2. Modelos de negocio multijugador
 - 3.2.1. Origen y funcionamiento de los modelos de negocio emergentes
 - 3.2.2. Servicios de venta en línea
 - 3.2.3. Libre para jugar
 - 3.2.4. Micropagos
 - 3.2.5. Publicidad
 - 3.2.6. Suscripción con pagos mensuales
 - 3.2.7. Pagar por juego
 - 3.2.8. Prueba antes de comprar
- 3.3. Juegos locales y juegos en red
 - 3.3.1. Juegos locales: inicios
 - 3.3.2. Juegos de fiesta: Nintendo y la unión de la familia
 - 3.3.3. Juegos en red: inicios
 - 3.3.4. Evolución de los juegos en red
- 3.4. Modelo OSI: capas I
 - 3.4.1. Modelo OSI: introducción
 - 3.4.2. Capa física
 - 3.4.3. Capa de enlace de datos
 - 3.4.4. Capa de red
- 3.5. Modelo OSI: capas II
 - 3.5.1. Capa de transporte
 - 3.5.2. Capa de sesión
 - 3.5.3. Capa de presentación
 - 3.5.4. Capa de aplicación





- 3.6. Redes de computadores e internet
 - 3.6.1. ¿Qué es una red de computadoras?
 - 3.6.2. Software
 - 3.6.3. Hardware
 - 3.6.4. Servidores
 - 3.6.5. Almacenamiento en red
 - 3.6.6. Protocolos de red
- 3.7. Redes móviles e inalámbricas
 - 3.7.1. Red móvil
 - 3.7.2. Red inalámbrica
 - 3.7.3. Funcionamiento de las redes móviles
 - 3.7.4. Tecnología digital
- 3.8. Seguridad
 - 3.8.1. Seguridad personal
 - 3.8.2. *Hacks* y *Cheats* en videojuegos
 - 3.8.3. Seguridad antitrampas
 - 3.8.4. Análisis de sistemas de seguridad antitrampas
- 3.9. Sistemas multijugador: servidores
 - 3.9.1. Alojamiento de servidores
 - 3.9.2. Videojuegos MMO
 - 3.9.3. Servidores de videojuegos dedicados
 - 3.9.4. LAN *Parties*
 - 3.10. Diseño de videojuegos multijugador y programación
- 3.10.1. Fundamentos de diseño de videojuegos multijugador en Unreal
 - 3.10.2. Fundamentos de diseño de videojuegos multijugador en Unity
 - 3.10.3. Como hacer que un juego multijugador sea divertido
 - 3.10.4. Más allá de un mando: innovación en controles multijugador

04

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

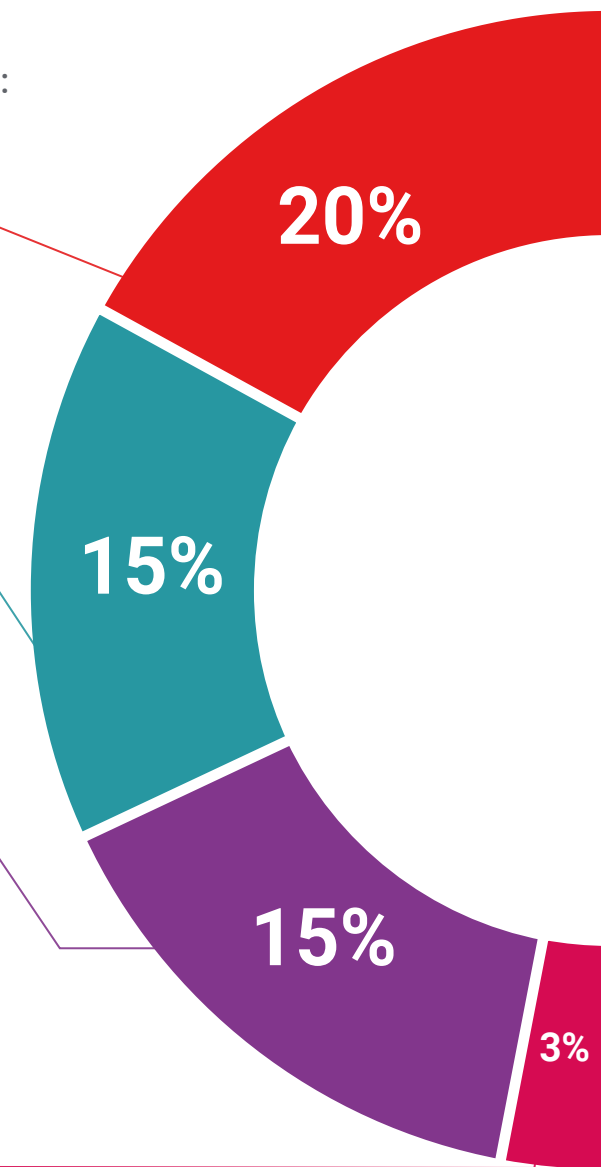
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

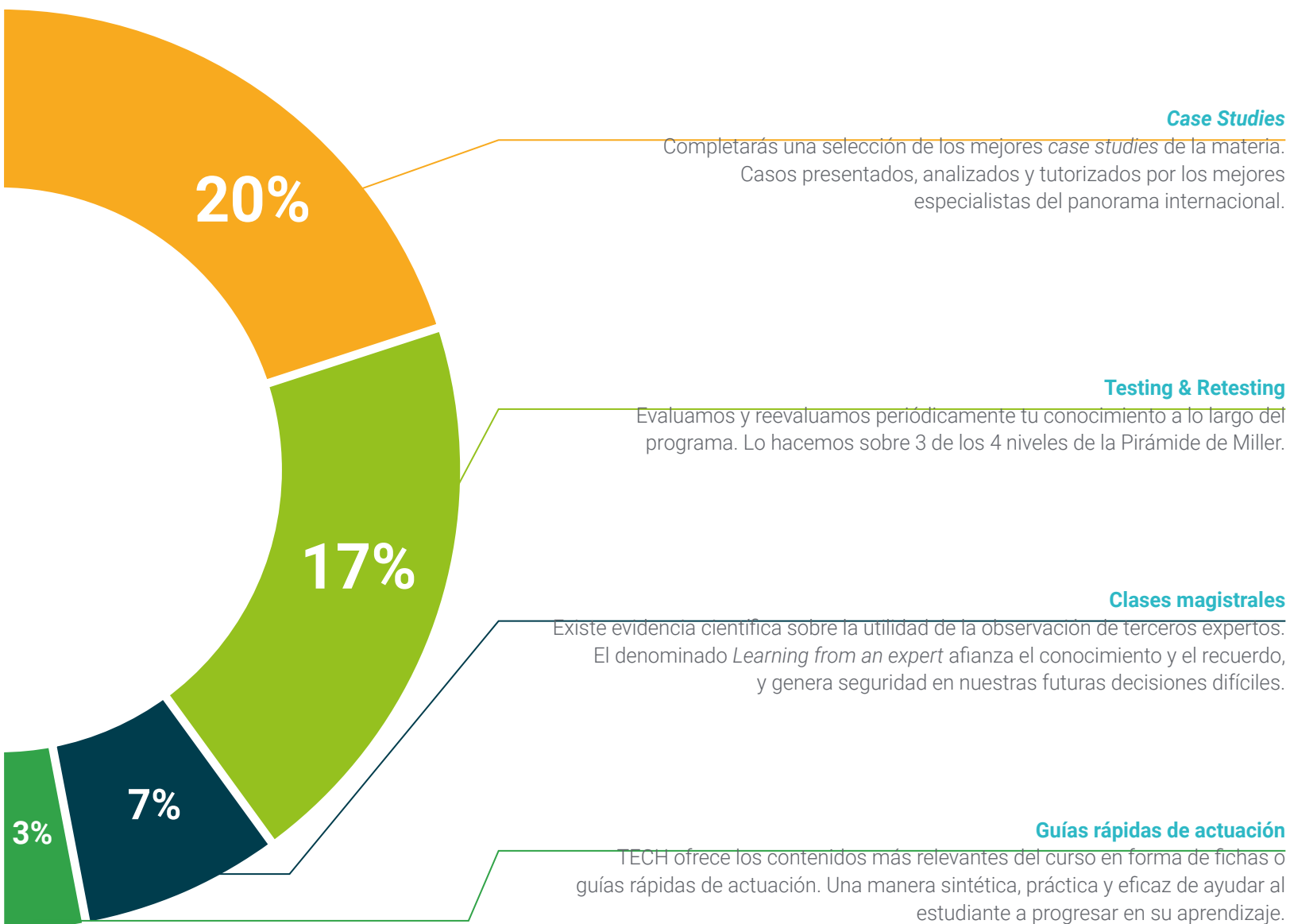
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





05 Titulación

El Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Gamificación y Dispositivos para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Gamificación y dispositivos para videojuegos

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

Experto Universitario

Gamificación y Dispositivos para Videojuegos

