

Curso Universitario

Diseño de Gamificación



Curso Universitario Diseño de Gamificación

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/diseño-gamificacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología

pág. 16

05

Titulación

pág. 24

01

Presentación

La gamificación en los videojuegos se utiliza para motivar a los jugadores y mantener su compromiso a través de elementos como recompensas, desafíos y progresión. Estos mecanismos enganchan a los jugadores y los incentivan a seguir jugando. No es de extrañar pues, que la industria de los videojuegos sea una de las más lucrativas a nivel mundial. Por ello TECH ha lanzado esta titulación académica única en la que el alumno profundizará en logros, niveles, puntos, desafíos, tablas de clasificación y narrativa para mantener el interés de los jugadores y proporcionarles una experiencia gratificante. Todo ello gracias a una metodología basada en la exposición de los conocimientos en distintos soportes audiovisuales y con un formato 100% online que permite la máxima flexibilidad horaria.



“

Gracias a este Curso Universitario aprenderás a utilizar los rangos de puntuación y sistemas de recompensas para incentivar y mantener el compromiso de los jugadores”

El Diseño de Gamificación para videojuegos continúa evolucionando con avances tecnológicos como la realidad virtual, la realidad aumentada y la inteligencia artificial. Estas innovaciones abren nuevas posibilidades para crear experiencias de juego cada vez más inmersivas y emocionantes. Así, ha trascendido desde los videojuegos y se ha aplicado en diversos campos, como la educación, el marketing, la salud y el entrenamiento corporativo. La aplicación de elementos de juego en estos contextos busca aumentar la participación, el aprendizaje y la motivación.

Siendo un área en constante crecimiento con cada vez más adeptos en el mundo, las empresas buscan profesionales que comprendan las motivaciones y necesidades de los para crear experiencias de usuario atractivas y satisfactorias. Así es como nace este Curso Universitario en el que el profesional aprenderá cómo generar emociones positivas, desafíos equilibrados y recompensas significativas para mantener la atención y el compromiso.

Se trata así de una experiencia didáctica impartida bajo una modalidad completamente en línea que permite al alumno, no solo estudiar cuando y donde quiera, sino distribuir la carga lectiva en función de sus otras responsabilidades. Asimismo, el programa ofrece la sólida metodología *Relearning*, con la que el egresado integrará los conocimientos más punteros de manera progresiva y natural, sin tener que dedicar horas a la memorización.

Este **Curso Universitario en Diseño de Gamificación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño de Gamificación
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información rigurosa 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



Descubre cómo aplicar los principios del Octalysis Framework y los Core Drives para potenciar la participación y compromiso de los usuarios en cualquier contexto”

“

Destaca como un profesional de primer nivel en el Diseño de Gamificación y desbloquea nuevas oportunidades en tu carrera”

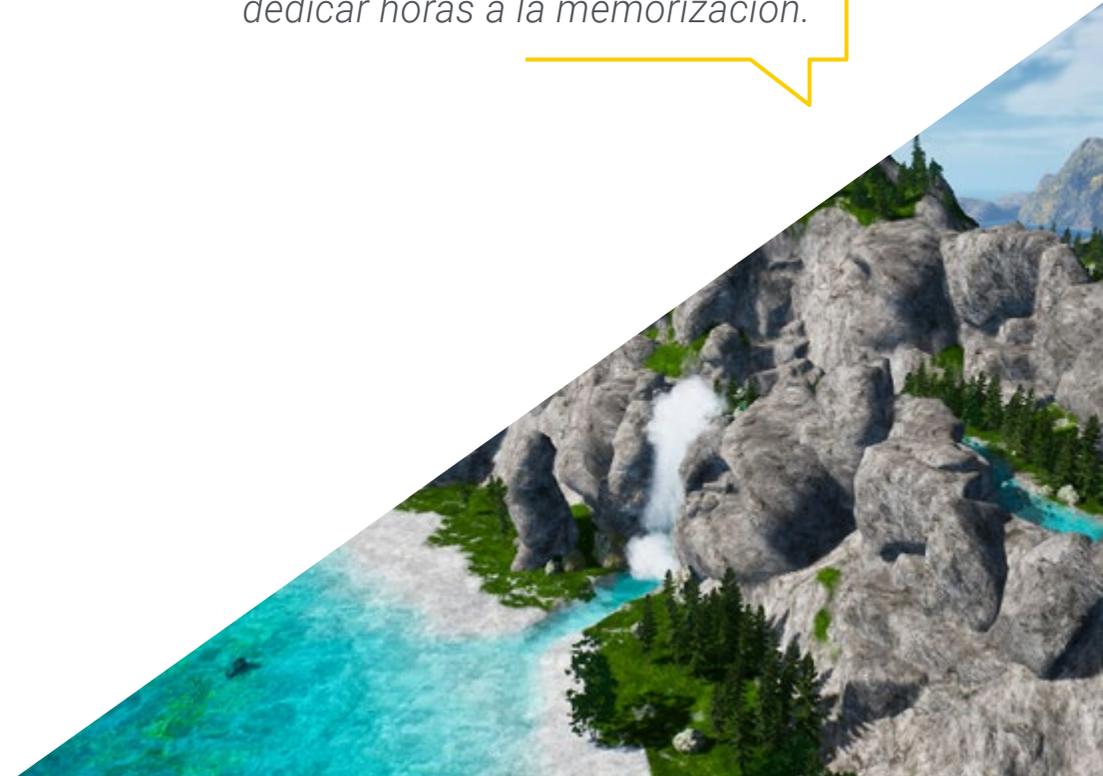
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Experimenta la libertad de estudiar a tu propio ritmo y desde cualquier lugar con el formato 100% online de TECH.

Con la metodología Relearning integrarás todos los conocimientos con un aprendizaje práctico y progresivo, sin necesidad de dedicar horas a la memorización.



02 Objetivos

En su compromiso con la excelencia académica, TECH tiene como principal objetivo dotar al egresado de este Curso Universitario de una serie de habilidades y destrezas que lo convertirán en un profesional altamente capacitado. A lo largo del programa, se adentrará en temas clave como el Octalysis Framework, los Core Drives o el desarrollo de estrategias de gamificación, entre otros. Por ello será capaz de generar experiencias de usuario atractivas, motivadoras y gratificantes. De esta manera, podrá alcanzar sus metas profesionales a través de una enseñanza vanguardista y sin presencialidad.



“

Conviértete en un líder en la creación de estrategias de gamificación efectivas que impulsen el éxito de tus proyectos”



Objetivos generales

- ♦ Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- ♦ Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- ♦ 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

“

Domina el arte del Diseño de Gamificación y conviértete en un experto en crear experiencias de juego envolventes y motivadoras”





Objetivos específicos

- ◆ Diferenciar de manera profesional los productos interactivos y sus medios
- ◆ Interiorizar la misión, visión y los valores del desarrollo y diseño de juegos
- ◆ Creación de un diseño consistente según las bases teóricas del diseño para juegos de mesa
- ◆ Analizar tipos de productos
- ◆ Profundizar en los diferentes roles profesionales de la industria del juego

03

Estructura y contenido

El plan de estudios del Curso Universitario ha sido meticulosamente diseñado para proporcionar a los profesionales una enseñanza de vanguardia. Siguiendo las exigencias propuestas por el equipo docente de este programa, el temario abarca los conocimientos más actualizados y relevantes en el ámbito de la Gamificación. Así, a través de tan solo 6 semanas de capacitación completamente en línea, el egresado habrá adquirido las habilidades necesarias para convertirse en un líder en su campo. Además, el temario ha sido desarrollado por un equipo de expertos reconocidos, lo que brinda a los profesionales la confianza de contar con un respaldo de calidad.



“

Explora la influencia social y el poder de las interacciones entre los jugadores para diseñar experiencias de juego socialmente atractivas a través de un temario innovador y riguroso”

Módulo 1. Diseño de gamificación

- 1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.2. Core Drives
 - 1.1.3. Novena unidad
- 1.2. Significado
 - 1.2.1. Objetivos
 - 1.2.2. Herramientas
 - 1.2.3. Casos de estudio
- 1.3. Desarrollo
 - 1.3.1. Objetivos
 - 1.3.2. Herramienta
 - 1.3.3. Casos de estudio
- 1.4. Empoderamiento
 - 1.4.1. Objetivos
 - 1.4.2. Herramienta
 - 1.4.3. Casos de estudio
- 1.5. Posesión
 - 1.5.1. Objetivos
 - 1.5.2. Herramientas
 - 1.5.3. Casos de estudio
- 1.6. Influencia social
 - 1.6.1. Objetivos
 - 1.6.2. Herramientas
 - 1.6.3. Casos de estudio
- 1.7. Escasez
 - 1.7.1. Objetivos
 - 1.7.2. Herramientas
 - 1.7.3. Casos de estudio





- 1.8. Imprevisibilidad
 - 1.8.1. Objetivos
 - 1.8.2. Herramientas
 - 1.8.3. Casos de estudio
- 1.9. Evasión
 - 1.9.1. Objetivos
 - 1.9.2. Herramientas
 - 1.9.3. Casos de estudio
- 1.10. Rangos de puntuación
 - 1.10.1. Nivel 1
 - 1.10.2. Nivel 2
 - 1.10.3. Nivel 3

“

Un temario diseñado por los mejores expertos para que te conviertas en un profesional de élite en el dominio de los objetivos y herramientas necesarios para el Diseño de Gamificación”

04

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.



05

Titulación

El Curso Universitario en Diseño de Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Diseño de Gamificación** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Diseño de Gamificación**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario Diseño de Gamificación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Diseño de Gamificación