

# Curso Universitario

## Investigación y Educación en Videojuegos





## Curso Universitario Investigación y Educación en Videojuegos

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

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/investigacion-educacion-videojuegos](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/investigacion-educacion-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estructura y contenido

---

*pág. 12*

04

Metodología de estudio

---

*pág. 16*

05

Titulación

---

*pág. 26*

# 01

# Presentación

La popularización del ámbito audiovisual en la época actual ha hecho que disciplinas artísticas como el cine o la música hayan ido introduciéndose en la enseñanza y se hayan convertido en excelentes herramientas de aprendizaje. Con los videojuegos ha ocurrido lo mismo, puesto que han demostrado ser un elemento muy importante en la educación de estudiantes de muy diferentes perfiles, si se aplica correctamente. Esta titulación ofrece a sus alumnos los conocimientos necesarios para convertirse en expertos en educación e investigación enfocados a los videojuegos, de forma puedan desarrollarse profesionalmente en este ámbito en constante evolución.





“

*Este Curso Universitario te convertirá en un gran investigador en videojuegos”*

Desde hace décadas, los productos audiovisuales han ido ganando popularidad hasta el punto de convertirse en parte de la cultura e identidad de la gente en todo el mundo. A diario, millones de personas ven programas de televisión, películas, vídeos en todo tipo de redes sociales y plataformas y escuchan música en *Streaming*. Pero, además, en el siglo XXI han surgido con fuerza los videojuegos.

Los videojuegos ya existían anteriormente, pero en los últimos 20 años han penetrado socialmente en todos los ámbitos. Personas de todas las edades, procedencias y nacionalidades juegan y consumen *Gameplays* y retransmisiones online.

Por esa razón, los videojuegos representan una gran oportunidad a la hora de iniciar investigaciones aplicadas a la educación con el objetivo de emplearlos en diferentes métodos de enseñanza.

Este Curso Universitario en Investigación y Educación en Videojuegos ofrece a sus alumnos todas las herramientas necesarias para convertirse en grandes expertos en la materia, de forma que puedan empezar una carrera investigadora en el campo de los videojuegos.

Este **Curso Universitario en Investigación y Educación en Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Investigación de Videojuegos
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre los videojuegos
- ◆ 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



*Investiga en videojuegos y halla las mejores soluciones educativas para el futuro”*

“

*Los videojuegos son el futuro de la educación. Especialízate en la materia con este Curso Universitario”*

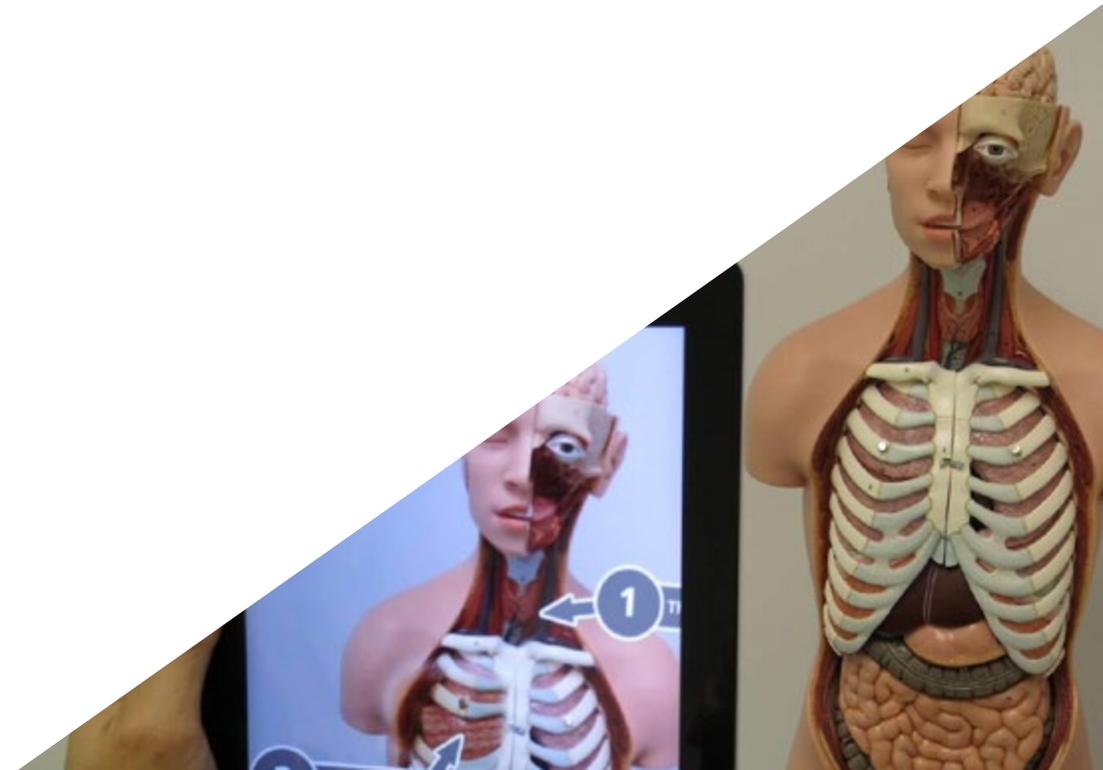
El programa incluye en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*La investigación enfocada a los videojuegos es un campo lleno de posibilidades.*

*Desarrolla nuevos métodos educativos empleando videojuegos gracias a esta titulación.*



# 02

## Objetivos

El objetivo principal de este Curso Universitario en Investigación y Educación en Videojuegos es ofrecer a sus alumnos los mejores conocimientos y herramientas especializadas en investigación aplicada a la educación empleando los videojuegos como utilidad de enseñanza. Así, a lo largo de esta titulación se adquirirán una serie de competencias dirigidas a este objetivo, haciendo que los alumnos egresados puedan desarrollar una carrera investigadora en este ámbito de forma inmediata.





“

*Cumple todos tus objetivos gracias a este completo programa sobre investigación en videojuegos”*



## Objetivos generales

- ◆ Aprender a investigar en videojuegos de forma rigurosa
- ◆ Asimilar las principales formas de aplicación educativa que tienen los videojuegos
- ◆ Conocer los juegos de simulación
- ◆ Lograr integrar los videojuegos en un proceso educativo

“

*Esta titulación te convertirá  
en un gran investigador”*





## Objetivos específicos

---

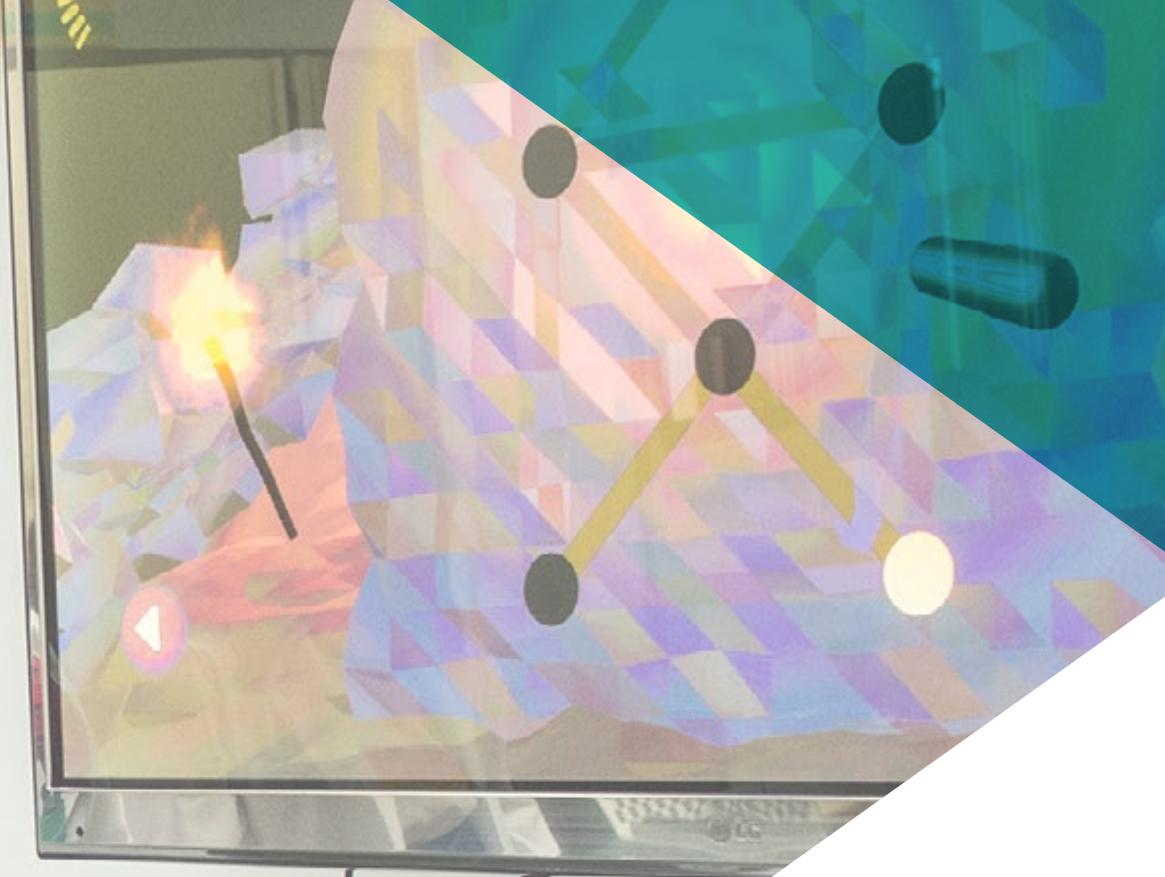
- ◆ Examinar las características principales de los juegos serios representativos en los campos de la educación y la investigación
- ◆ Entender cómo los videojuegos pueden afectar al estado emocional de las personas
- ◆ Obtener la capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes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

# 03

## Estructura y contenido

Este Curso Universitario en Investigación y Educación en Videojuegos ha sido diseñado por grandes expertos en investigación aplicada a la educación, y ofrece a sus alumnos los mejores contenidos en la materia. Por esa razón, quien quiera iniciar una carrera investigadora en esta área dirigida hacia los videojuegos debe realizar esta titulación, que le garantizará el éxito en este ámbito gracias a la profundidad de su temario y a la gran amplitud de su enfoque didáctico.





“

*Los contenidos que esperas para  
avanzar en tu carrera profesional”*

## Módulo 1. Videojuegos y simulación para investigación y educación

- 1.1. Introducción a los juegos serios
  - 1.1.1. ¿En qué consiste un juego serio?
  - 1.1.2. Características
  - 1.1.3. Aspectos a resaltar
  - 1.1.4. Ventajas de los juegos serios
- 1.2. Motivación y objetivos de los juegos serios
  - 1.2.1. Creación de juegos serios
  - 1.2.2. Motivación de los juegos serios
  - 1.2.3. Objetivos de los juegos serios
  - 1.2.4. Conclusiones
- 1.3. Juegos de simulación
  - 1.3.1. Introducción
  - 1.3.2. La simulación-juego
  - 1.3.3. Los juegos y las TICs
  - 1.3.4. Juegos, simulaciones y gerencia
- 1.4. Diseño orientado al entrenamiento: gamificación
  - 1.4.1. Modelo de la gamificación
  - 1.4.2. Recompensas
  - 1.4.3. Incentivación
  - 1.4.4. Gamificación aplicada al trabajo
- 1.5. Cómo realizar una gamificación efectiva
  - 1.5.1. La teoría de la diversión
  - 1.5.2. Gamificación y fuerza de voluntad
  - 1.5.3. Gamificación y nuevas tecnologías
  - 1.5.4. Ejemplos célebres
- 1.6. El proceso de aprendizaje: flujo de juego y progreso
  - 1.6.1. Flujo de juego
  - 1.6.2. Sensación de progreso
  - 1.6.3. Realimentación
  - 1.6.4. Grado de finalización





- 1.7. El proceso de aprendizaje: evaluación basada en el juego
  - 1.7.1. Kahoot!
  - 1.7.2. Metodología
  - 1.7.3. Resultados
  - 1.7.4. Conclusiones extraídas
- 1.8. Campos de estudio: aplicaciones educativas
  - 1.8.1. Caso de estudio: aplicación de las técnicas de gamificación en clase
  - 1.8.2. Paso 1: análisis de usuarios y contexto
  - 1.8.3. Paso 2: definición de los objetivos de aprendizaje
  - 1.8.4. Paso 3: diseño de la experiencia
  - 1.8.5. Paso 4: identificación de los recursos
  - 1.8.6. Paso 5: aplicación de los elementos de gamificación
- 1.9. Campos de estudio: simulación y dominio de habilidades
  - 1.9.1. Gamificación, simuladores y orientación hacia la actitud emprendedora
  - 1.9.2. Muestra
  - 1.9.3. Recolección de datos
  - 1.9.4. Análisis de datos y resultados
  - 1.9.5. Conclusiones
- 1.10. Campos de estudio: herramientas de terapia (casos reales)
  - 1.10.1. Gamificación terapéutica: objetivos principales
  - 1.10.2. Terapias en Realidad Virtual
  - 1.10.3. Terapias con periféricos adaptados
  - 1.10.4. Conclusiones extraídas



*Este es el programa más completo y profundo sobre investigación en videojuegos aplicada a la educación”*

# 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 intenso 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.





#### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



#### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



#### 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 nuestras futuras decisiones difíciles.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



05

# Titulación

El Curso Universitario en Investigación y Educación en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso 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 **Curso Universitario en Investigación y Educación en 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: **Curso Universitario en Investigación y Educación en Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



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



## Curso Universitario Investigación y Educación en Videojuegos

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

# Curso Universitario

## Investigación y Educación en Videojuegos

