

Grand Master

Diseño de Videojuegos  
Educativos



## Grand Master

### Diseño de Videojuegos Educativos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **2 años**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **120 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtute.com/videojuegos/grand-master/grand-master-diseno-videojuegos-educativos](http://www.techtute.com/videojuegos/grand-master/grand-master-diseno-videojuegos-educativos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competencias

---

*pág. 14*

04

Dirección del curso

---

*pág. 18*

05

Estructura y contenido

---

*pág. 22*

06

Metodología

---

*pág. 40*

07

Titulación

---

*pág. 48*

# 01

# Presentación

En un contexto en el que los videojuegos educativos y serios han ganado relevancia, este programa de TECH se presenta como una opción completa y actualizada para los profesionales del mundo de los videojuegos que buscan especializarse en la creación de juegos con impacto social y cultural. El alumno repasará temas que incluye la gamificación aplicada a videojuegos, el diseño de juegos gamificados, la psicología del jugador, la experiencia de usuario para la gamificación o la narrativa y guionización, entre otros. Además, con una modalidad 100% online, este programa ofrece las herramientas necesarias para afrontar los desafíos de la industria y contribuir a la creación de videojuegos con un impacto significativo.



“

*Descubre cómo la gamificación aplicada a videojuegos puede transformar la educación y la cultura en una experiencia más atractiva e interactiva para el usuario”*

En la industria de los videojuegos, la creación de juegos educativos o serios ha cobrado mayor relevancia en los últimos años. Los videojuegos educativos son aquellos que tienen como objetivo principal la enseñanza de determinados conocimientos, habilidades o valores a través del entretenimiento. Por su parte, los videojuegos serios se enfocan en generar conciencia y cambiar comportamientos en los jugadores en relación a temas como la salud, el medio ambiente o la política.

El desafío principal en el desarrollo de estos juegos es lograr un equilibrio entre el contenido educativo o social que se quiere transmitir y el entretenimiento que debe ofrecer el juego en sí mismo. Para ello, se requiere de un diseño y una gamificación adecuada que permitan involucrar al jugador en la experiencia de aprendizaje o de concienciación.

En este contexto, el Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos se presenta como una oportunidad única para los profesionales del mundo de los videojuegos que buscan especializarse en la creación de juegos educativos o serios. Este programa ofrece una instrucción completa y actualizada en áreas como la gamificación aplicada a videojuegos, el diseño de juegos gamificados, la psicología del jugador, la experiencia de usuario para la gamificación o la narrativa y guionización para la gamificación, entre otras.

El programa incluye también temas específicos relacionados con los Serious Games, como la violencia, la educación, la denuncia, los juegos autobiográficos, los videojuegos psicológicos, los videojuegos estratégicos, la salud y los juegos industriales. Estos temas se abordan desde una perspectiva crítica y reflexiva que permite a los estudiantes comprender el potencial de los videojuegos como herramientas para generar cambios sociales y culturales.

Además, el Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos se imparte 100% online, lo que significa que los estudiantes pueden acceder al programa desde cualquier parte del mundo y adaptar su ritmo de estudio a sus necesidades personales y profesionales.

Este **Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos** 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 videojuegos y gamificación
- ◆ 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 creación de videojuegos educativos
- ◆ 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



*Adquiere las habilidades necesarias para diseñar juegos gamificados que combinen elementos lúdicos y educativos para crear experiencias más efectivas y memorables para los usuarios”*

“ *Aprende a aplicar la psicología del jugador para entender las motivaciones, necesidades y expectativas de los usuarios, y así diseñar videojuegos más atractivos y satisfactorios*”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de los 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.

*Desarrolla habilidades en la narrativa y guionización para crear historias cautivadoras en videojuegos serios que transmitan mensajes poderosos y significativos.*

*Conviértete en un experto en la creación de videojuegos con un impacto social y cultural significativo inscribiéndote ahora en este Grand Master.*



# 02

## Objetivos

El Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos tiene como objetivo instruir a profesionales del mundo de los videojuegos en las habilidades necesarias para diseñar y desarrollar videojuegos educativos y serios con un impacto social y cultural significativo. Para ello, el temario del programa abarca desde la gamificación aplicada a videojuegos y el diseño de juegos gamificados, hasta la psicología del jugador, la experiencia de usuario y la narrativa y guionización para gamificación, dando una visión integral de esta área.



“

*Aprende a integrar elementos lúdicos y educativos para diseñar videojuegos gamificados que combinen la diversión y el aprendizaje de manera efectiva”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- ◆ Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- ◆ Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- ◆ Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones
- ◆ Conocer la construcción, aplicación y necesidades de los juegos de mesa para su extrapolación en productos gamificados
- ◆ Estudiar la conducta de los jugadores y su nivel de satisfacción dentro de un producto diseñado
- ◆ Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- ◆ Manejar los procesos de documentación especializada
- ◆ Explorar el comportamiento del mundo de los negocios y ventas
- ◆ Identificar el impacto de los Serious Games en las diferentes industrias
- ◆ Ahondar en todos los conocimientos teóricos y prácticos para poder adaptar una formación clásica a un entorno Serious Games
- ◆ Conocer en profundidad y contextualizar el diseño de videojuegos dentro de los Serious Games
- ◆ Integrar el análisis de los juegos Serious Games que han tenido un impacto social relevante
- ◆ Ampliar el abanico de posibilidades profesionales del alumnado





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Gamificación

- ◆ Conocer en profundidad el lenguaje del desarrollo de juegos gamificados
- ◆ Analizar la evolución de la gamificación y sus competidores
- ◆ Resolver problemas dentro del desarrollo profesional de la gamificación
- ◆ Adquirir las competencias necesarias de un desarrollador profesional de juegos gamificados

### Módulo 2. Gamificación aplicada a Videojuegos

- ◆ Conocer en profundidad las motivaciones de los jugadores
- ◆ 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

### Módulo 3. Diseño de juegos gamificados

- ◆ 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

### Módulo 4. *Game desing* y Gamificación

- ◆ Dominar las herramientas y fundamentos del diseño de videojuegos
- ◆ Examinar los géneros y la tipología de los juegos disponibles en el mercado
- ◆ Aplicar el modelo MDA con éxito en el desarrollo de videojuegos gamificados
- ◆ Implementar las recompensas de juego para una diferenciación en el mercado
- ◆ Interpretar el diseño de niveles y mundos para optimizar la experiencia del jugador
- ◆ Balancear la economía del juego para una progresión de juego exitosa

### Módulo 5. 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 6. 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
- ◆ Profundizar en los diversos tipos de jugadores según expertos

### Módulo 7. 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 8. Narrativa y guionización para gamificación

- ◆ 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 9. Modelos de negocio y venta de videojuegos gamificados

- ◆ Conocer los modelos de negocio de la industria y sus personajes
- ◆ Analizar la importancia de la marca y su aplicación de forma exitosa
- ◆ Ahondar en las formas de obtención de capital para el desarrollo de nuevos productos
- ◆ Identificar el prototipo adecuado cada tipo de producto
- ◆ Entender las claves a seguir para la venta de un prototipo

### Módulo 10. Diseño de la gamificación y otros modelos

- ◆ Desarrollar a la perfección el proceso de diseño dentro del campo de la gamificación
- ◆ Idear nuevos casos de éxito a partir de productos conocidos y buenas prácticas
- ◆ Aplicar las métricas y analíticas a favor del desarrollo dentro de un producto lanzado
- ◆ Conocer diferentes modelos y casos de éxito para definir objetivos propios
- ◆ Completar con éxito el desarrollo de un producto gamificado

### Módulo 11. El juego en los Serious Games

- ◆ Adquirir especialización en el Diseño de Serious Games
- ◆ Dominar procedimientos específicos de Diseño
- ◆ Crear profesionalmente un Serious Game con un objetivo y mecánicas que lo apoyen

### Módulo 12. Serious Games

- ◆ Conocer a fondo y culturalmente el Serious Game
- ◆ Dominar procedimientos específicos de Diseño de un Serious Games
- ◆ Dominar las aplicaciones de un Serious Games en distintas disciplinas de trabajo

### Módulo 13. Serious Games y la violencia

- ◆ Conocer en profundidad los Serious Games enfocados en la violencia
- ◆ Comprender de forma profesional y especializada del proceso de diseño de un videojuego con este enfoque
- ◆ Dominar las diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

### Módulo 14. Serious Games y la educación

- ◆ Conocer profesionalmente los Serious Games enfocados en la educación
- ◆ Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador además, de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

### Módulo 15. Serious Games y la denuncia

- ◆ Conocer en profundidad los Serious Games enfocados en temas de denuncia
- ◆ Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos



### **Módulo 16. Serious Games y los juegos autobiográficos**

- ◆ Conocer a fondo los Serious Games autobiográficos
- ◆ Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

### **Módulo 17. Serious Games y los videojuegos psicológicos**

- ◆ Conocer en profundidad los Serious Games enfocados en videojuegos psicológicos
- ◆ Integrar los conocimientos del proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

### **Módulo 18. Serious Games y los videojuegos estratégicos**

- ◆ Conocer a fondo los Serious Games enfocados en videojuegos estratégicos
- ◆ Comprender e integrar el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Dominar las técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

### **Módulo 19. Serious Games y la salud**

- ◆ Conocer de manera profesional los Serious Games enfocados en videojuegos con temática de salud
- ◆ Adquirir los conocimientos del proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Dominar las diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

### **Módulo 20. Serious Games industriales**

- ◆ Conocer en profundidad los Serious Games enfocados en juegos con temática industrial
- ◆ Comprender y aprender el proceso de diseño de un juego con este enfoque
- ◆ Dominar las diversas técnicas de diseño para buscar respuestas emocionales del jugador, además de experimentar la jugabilidad de uno de ellos

# 03

## Competencias

El Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos permite al estudiante desarrollar una amplia gama de competencias en áreas clave del diseño y desarrollo de videojuegos, así como en la aplicación de la gamificación a diferentes contextos. Entre las competencias que se pueden adquirir se encuentran la capacidad para diseñar y desarrollar videojuegos educativos y serios, integrando la gamificación y la narrativa de manera efectiva. Además, el programa ofrece la oportunidad de aprender a aplicar los videojuegos serios en diferentes ámbitos, como la educación, la denuncia social, los videojuegos autobiográficos o los videojuegos psicológicos.



“

*Desarrollarás habilidades en la narrativa y guionización para gamificación, lo que te permitirá crear historias cautivadoras y emocionantes para tus juegos”*



## Competencias generales

---

- ◆ Desarrollar un videojuego gamificado de forma profesional
- ◆ Solventar problemas comunes de forma autónoma
- ◆ Manejar los procesos de documentación especializada
- ◆ Adaptarse a los diferentes tipos de modelos y entornos dentro de la gamificación
- ◆ Aplicar la psicología en el desarrollo de sus productos
- ◆ Dominar las estrategias de comunicación
- ◆ Crear contextos narrativos ajustados a cada necesidad
- ◆ Especializarse en el Diseño de Serious Games
- ◆ Analizar el método de estructuración de ideas
- ◆ Conocer a fondo las fases de Diseño de un Serious Game
- ◆ Incorporar los fundamentos psicológicos básicos al diseño de juego
- ◆ Investigar el impacto psicológico de los Serious Games en individuos y grupos

“ *Aprenderás a diseñar modelos de negocio y venta de videojuegos gamificados, lo que te permitirá monetizar tus productos y tener éxito en el mercado*”





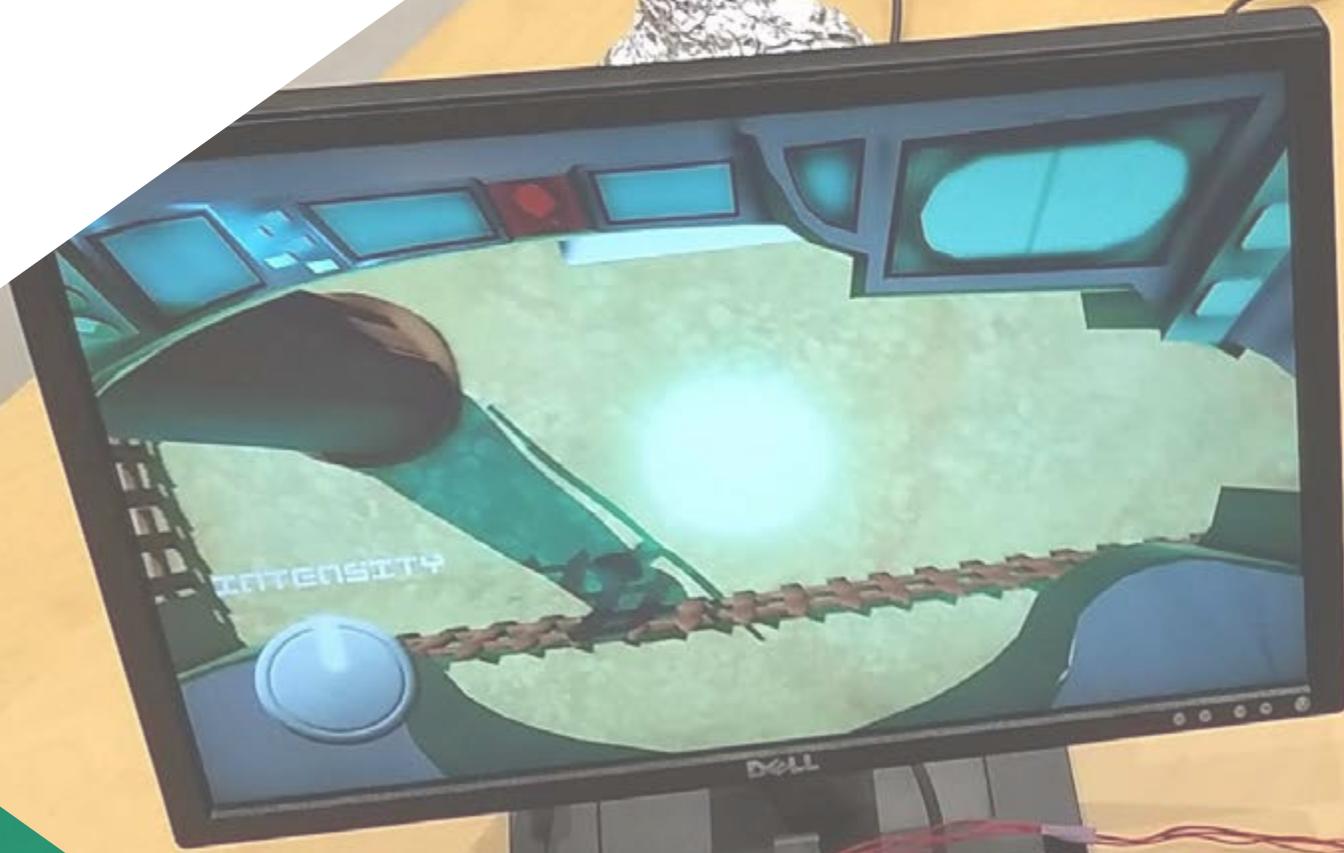
## Competencias específicas

---

- ◆ Estudiar el contexto actual de la gamificación
- ◆ Entender los diferentes problemas de la gamificación
- ◆ Estudiar casos reales de videojuegos exitosos
- ◆ Analizar los propósitos de los videojuegos gamificados
- ◆ Comprender el origen de los juegos de mesa y su mecánica
- ◆ Añadir la interacción como elemento importante en el desarrollo del juego
- ◆ Comprender la psicología del jugador
- ◆ Aplicar de forma correcta las interfaces
- ◆ Crear contextos narrativos que encajen en el objetivo del producto
- ◆ Conocer los modelos de negocio y venta dentro de la industria del videojuego
- ◆ Desarrollar el lenguaje y sistema narrativo para Serious Games
- ◆ Crear Serious Games avanzados como herramienta didáctica
- ◆ Guionizar y crear Serious Games sobre violencia, educación y denuncia
- ◆ Conceptualizar Serious Games según el tema tratado
- ◆ Manejar el conflicto en los videojuegos de concientización para niños
- ◆ Seleccionar los objetivos y género más adecuados para los videojuegos autobiográficos
- ◆ Conocer los usos prácticos más útiles de los videojuegos psicológicos
- ◆ Desarrollar la usabilidad de Serious Games estratégicos
- ◆ Crear mecánicas, dinámicas y objetivos serios en videojuegos sanitarios
- ◆ Diseñar y experimentar con las decisiones en videojuegos industriales

# 04 Dirección del curso

Este Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos cuenta con un cuadro docente altamente cualificado y con una amplia experiencia en la creación de videojuegos serios y educativos. Los profesores son expertos y diseñadores que han trabajado en proyectos innovadores y reconocidos en el sector. Su experiencia les permite transmitir de manera eficaz los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para la creación de videojuegos educativos y serios de alta calidad.





“

*¡Aprende de diseñadores y expertos en activo! Los docentes del Grand Master son profesionales con amplia experiencia, lo que te permitirá conocer de primera mano cómo se trabaja en el sector”*

## Dirección



### Dña. Sánchez del Real, Gracia

- ♦ Directora del Área de Learning e Interactive en Infinity Group
- ♦ Consultora Digital en Diseño y Desarrollo de Soluciones EdTech y Proyectos de e-Learning
- ♦ Presidenta de Digitaliza, Sociedad Española para el Impulso de la Economía y la Ciudadanía Digital
- ♦ Líder de proyectos especiales
- ♦ Máster en Igualdad de Género
- ♦ Máster en Coaching Personal y Ejecutivo y Empresarial
- ♦ Especialista en temas de igualdad de género, liderazgo femenino y diversidad
- ♦ Licenciada en Ciencias de la Información, Publicidad y Relaciones Públicas
- ♦ Experta en Realidad Virtual Aumentada y Metaverso
- ♦ Experta en Desarrollo de Juegos Interactivos y Serious Games para la Educación, la Formación y la Divulgación
- ♦ Experta en Gamificación de Entornos de Aprendizaje en Sector Seguridad y Prevención de Riesgos Laborales, Sector Industrial, Sector Salud y Tercer Sector

## Profesores

### D. Franzani, Santiago J.

- ♦ Indie Game Developer
- ♦ Diseñador Audiovisual
- ♦ Creador del Juego "Atuel"
- ♦ Graduado en Diseño Audiovisual por la Universidad de Buenos Aires

### Dña. Arellano, Margarita

- ♦ Fundadora y Directora de Proyectos en MyWay Spain
- ♦ Especialista en Marketing Digital y Comunicación
- ♦ Experta en Producción de Materiales para la Comunicación
- ♦ Licenciada en Ciencias de la Información Especializada en Publicidad y Marketing Digital



**Dña. Pascual Vicente, Virginia**

- ◆ Especialista en Marketing Digital y Comunicación
- ◆ Directora Editorial Multimedia en Infinity Group
- ◆ Licenciada en Ciencias de la Información

**D. Ostoich, César**

- ◆ CEO en theMotionVibe
- ◆ Director de Programación de Simulación y Serious Games en Infinity Group
- ◆ Programador multimedia de recursos de alto impacto: Simulación, Realidad Virtual, Serious Games, Gamificación y escenarios inmersivos
- ◆ Lead Developer en ALDENTE Global y Marketplace Design Group
- ◆ Senior Interactive Developer
- ◆ Experto en Realidad Virtual, Aumentada y Metaverso

**Dña. Mattiello, Gisela**

- ◆ Directora de Infinity Group
- ◆ Directora de proyectos en Coordinación y Producción Digital Multimedia
- ◆ Especialista en Marketing Digital y Comunicación para entidades educativas y de formación
- ◆ Experta en Dinamización y Tutorización de Plataformas Formativas
- ◆ Experta en Creación de Actividades y Guion Multimedia para Juegos y Simuladores Avanzados

# 05

## Estructura y contenido

El Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos cuenta con una estructura y contenido rigurosamente diseñados para ofrecer a los estudiantes una enseñanza completa y detallada en el campo de los videojuegos educativos. El programa se compone de una variedad de recursos, que incluyen videos detallados, lecturas complementarias y análisis de casos prácticos, que están diseñados para brindar una experiencia de aprendizaje integral y rigurosa.



“

*Accede a vídeos detallados que te permitirán adquirir conocimientos técnicos y prácticos de manera eficiente”*

## Módulo 1. Gamificación

- 1.1. La Gamificación
  - 1.1.1. Gamificación
  - 1.1.2. Ludificación
  - 1.1.3. Juegos
- 1.2. *Game learning and behaviour design*
  - 1.2.1. *Game-based learning*
  - 1.2.2. *Human focused design*
  - 1.2.3. *Behavioural design*
- 1.3. *E-learning y playful learning*
  - 1.3.1. *E-learning*
  - 1.3.2. *Playful learning*
  - 1.3.3. *Edutainment*
- 1.4. Tipos de Gamificación
  - 1.4.1. Juegos serios
  - 1.4.2. Juegos de entretenimiento
  - 1.4.3. Juegos transmedia
- 1.5. Contextos sociales de la gamificación
  - 1.5.1. AED
  - 1.5.2. DED
  - 1.5.3. Obstáculos
- 1.6. Profesionalización de la gamificación
  - 1.6.1. Profesionales
  - 1.6.2. Desconocimiento
  - 1.6.3. Puentes
- 1.7. Problemas en gamificación
  - 1.7.1. Tiempo
  - 1.7.2. Dinero
  - 1.7.3. Público objetivo

- 1.8. Tecnologías en gamificación
  - 1.8.1. Tecnología
  - 1.8.2. PBL
  - 1.8.3. Rechazo
- 1.9. Videojuegos, juegos y narrativa
  - 1.9.1. Videojuegos
  - 1.9.2. Juegos de mesa
  - 1.9.3. Narrativa
- 1.10. Usabilidad, psicología y negocio
  - 1.10.1. Usabilidad
  - 1.10.2. Psicología
  - 1.10.3. Negocio

## Módulo 2. Gamificación aplicada a videojuegos

- 2.1. Gamificación en videojuegos
  - 2.1.1. Objetivos
  - 2.1.2. Evaluaciones
  - 2.1.3. Prácticas
- 2.2. Motivación en videojuegos
  - 2.2.1. Intrínseca
  - 2.2.2. Extrínseca
  - 2.2.3. Contraposición
- 2.3. Fomento de la gamificación
  - 2.3.1. Identidad
  - 2.3.2. Independencia
  - 2.3.3. Comunidad
- 2.4. Fallos y competencias
  - 2.4.1. Fallos
  - 2.4.2. Competencias
  - 2.4.3. Exploración

- 2.5. *Maple*: motivación
  - 2.5.1. Compañía
  - 2.5.2. Poder
  - 2.5.3. Colaboración
- 2.6. *Maple*: concienciación
  - 2.6.1. Ética y moral
  - 2.6.2. Salud física y mental
  - 2.6.3. *Newsgames*
- 2.7. *Maple*: realidad
  - 2.7.1. Competencias
  - 2.7.2. Psicología
  - 2.7.3. Dificultades
- 2.8. *Maple*: persuasión
  - 2.8.1. Product placement
  - 2.8.2. Advergaming
  - 2.8.3. Ideologías y estereotipos
- 2.9. *Maple*: aprendizaje
  - 2.9.1. Cotidianidad
  - 2.9.2. Entorno empresarial
  - 2.9.3. Habilidades blandas
- 2.10. *Maple*: evaluación
  - 2.10.1. Tratamientos
  - 2.10.2. Educación
  - 2.10.3. Beneficio propio

### Módulo 3. Diseño de juegos gamificados

- 3.1. Diseño de juegos gamificados
  - 3.1.1. Juego
  - 3.1.2. Videojuego
  - 3.1.3. El diseño
- 3.2. Perfiles involucrados
  - 3.2.1. Programador
  - 3.2.2. Artista
  - 3.2.3. Diseñador
- 3.3. Producción y QA
  - 3.3.1. Productor
  - 3.3.2. QA
  - 3.3.3. Guionista
- 3.4. Otros roles
  - 3.4.1. Compositor
  - 3.4.2. Roles especialistas
  - 3.4.3. Intermediarios
- 3.5. Misión
  - 3.5.1. Rol del diseñador
  - 3.5.2. Conocimientos valiosos
  - 3.5.3. Desarrollo en solitario
- 3.6. Visión
  - 3.6.1. Posibilidades
  - 3.6.2. Ambición
  - 3.6.3. Visión retrospectiva
- 3.7. Valores de la gamificación
  - 3.7.1. *Constraints*
  - 3.7.2. Planificación
  - 3.7.3. *Target*

- 3.8. Especialidades
  - 3.8.1. Meta
  - 3.8.2. Nicho
  - 3.8.3. Guerras clónicas
- 3.9. Prototipado
  - 3.9.1. Prototipo en papel
  - 3.9.2. De juego a videojuego
  - 3.9.3. Juegos de mesa
- 3.10. Estructuras
  - 3.10.1. Estructura y elementos
  - 3.10.2. Tormenta de ideas
  - 3.10.3. Las cinco preguntas

## Módulo 4. Game design y gamificación

- 4.1. *Gameplay*
  - 4.1.1. *Gameplay*
  - 4.1.2. Reglas
  - 4.1.3. *Setting*
- 4.2. Inmersión
  - 4.2.1. Coherencia
  - 4.2.2. Suspensión de la incredulidad
  - 4.2.3. Dimensiones
- 4.3. Herramientas y técnicas
  - 4.3.1. Prueba y corrección
  - 4.3.2. Experiencia
  - 4.3.3. *MDA framework*
- 4.4. Modelo MDA
  - 4.4.1. Mecánicas
  - 4.4.2. Dinámicas
  - 4.4.3. Estéticas
- 4.5. Elementos de diseño
  - 4.5.1. Géneros
  - 4.5.2. Modos de juego
  - 4.5.3. Dinámicas núcleo
- 4.6. Tipos de objetivos
  - 4.6.1. Corto plazo
  - 4.6.2. Medio plazo
  - 4.6.3. Largo plazo
- 4.7. Recompensas: ludificación
  - 4.7.1. Estructura lúdica
  - 4.7.2. Desafíos
  - 4.7.3. Progresión
- 4.8. Recompensas: historias
  - 4.8.1. Historias
  - 4.8.2. Secretos
  - 4.8.3. Sistema
- 4.9. Diseño de niveles
  - 4.9.1. *Paper design*
  - 4.9.2. Curva de dificultad
  - 4.9.3. *Teoría del flow*
- 4.10. Economía
  - 4.10.1. Elementos
  - 4.10.2. Funciones
  - 4.10.3. Regulación

## Módulo 5. Documentación en videojuegos

- 5.1. Las Tres C's
  - 5.1.1. Personaje (*Character*)
  - 5.1.2. Cámara
  - 5.1.3. Control
- 5.2. Personaje
  - 5.2.1. Fisiología
  - 5.2.2. Personalidad
  - 5.2.3. Mecánicas
- 5.3. Cámara
  - 5.3.1. Puntos de vista
  - 5.3.2. Control de cámara
  - 5.3.3. Guías de cámara
- 5.4. Control
  - 5.4.1. Ergonomía del control
  - 5.4.2. Relativo al personaje
  - 5.4.3. Relativo a la cámara
- 5.5. Documentos generales
  - 5.5.1. *Game Concept*
  - 5.5.2. *Game Treatment*
  - 5.5.3. *Game Document Design*
- 5.6. Documentos específicos
  - 5.6.1. Diseño
  - 5.6.2. Ingeniería
  - 5.6.3. Redacción
- 5.7. *Game Document Design*
  - 5.7.1. Documentación
  - 5.7.2. Comunicación
  - 5.7.3. Normas generales

- 5.8. GDD: *one page*
  - 5.8.1. Utilidad
  - 5.8.2. Estructura
  - 5.8.3. Diseño
- 5.9. GDD: *ten pages*
  - 5.9.1. Utilidad
  - 5.9.2. Estructura
  - 5.9.3. Diseño
- 5.10. Herramientas de documentación
  - 5.10.1. La regla del tres
  - 5.10.2. Progresión del juego
  - 5.10.3. Cuadro de victoria

## Módulo 6. Psicología del jugador

- 6.1. Sociología en videojuegos
  - 6.1.1. Individuo
  - 6.1.2. Comunidad
  - 6.1.3. Sociedad
- 6.2. Psicología en videojuegos
  - 6.2.1. Cognitiva
  - 6.2.2. Afectiva
  - 6.2.3. Comportamiento
- 6.3. Necesidades en el entretenimiento
  - 6.3.1. Entretenimiento
  - 6.3.2. Diversión
  - 6.3.3. Motivación
- 6.4. Sentimientos
  - 6.4.1. Deseo
  - 6.4.2. Poder
  - 6.4.3. Necesidad

- 6.5. Pirámide de Maslow
  - 6.5.1. Supervivencia
  - 6.5.2. Existencia
  - 6.5.3. Evaluación
- 6.6. Diseño de comportamiento
  - 6.6.1. Psicología conductivista
  - 6.6.2. Condicionamiento clásico
  - 6.6.3. Condicionamiento operante
- 6.7. Calendario de refuerzos
  - 6.7.1. Instinto
  - 6.7.2. Método
  - 6.7.3. Intervalos
- 6.8. Mapa de recompensas
  - 6.8.1. Recompensas
  - 6.8.2. Pausas
  - 6.8.3. Compensadores
- 6.9. Contrastes
  - 6.9.1. Extinción
  - 6.9.2. Nivelación
  - 6.9.3. Evitación
- 6.10. Jugadores
  - 6.10.1. Bartle
  - 6.10.2. Ami Jo Kim
  - 6.10.3. Marczewski





## Módulo 7. Experiencia de usuario para gamificación

- 7.1. Interfaz en videojuegos
  - 7.1.1. Guía de diseño usable
  - 7.1.2. UI: en la historia del juego
  - 7.1.3. UI: en el mundo del juego
- 7.2. Flujo de pantallas
  - 7.2.1. Aspecto estético
  - 7.2.2. Aspecto funcional
  - 7.2.3. Interacción
- 7.3. Visión perceptual
  - 7.3.1. Consideraciones
  - 7.3.2. Leyes de Gestalt
  - 7.3.3. Combinación
- 7.4. Usabilidad: eficiencia y eficacia
  - 7.4.1. Eficiencia
  - 7.4.2. Eficacia
  - 7.4.3. Satisfacción
- 7.5. Usabilidad: percepción e intuición
  - 7.5.1. Percepción
  - 7.5.2. Intuición
  - 7.5.3. Retención
- 7.6. Jugabilidad
  - 7.6.1. Intrínseca
  - 7.6.2. Mecánica
  - 7.6.3. Artística
- 7.7. Jugabilidad interactiva
  - 7.7.1. Interactiva
  - 7.7.2. Intrapersonal
  - 7.7.3. Interpersonal

- 7.8. UI: consistencia
  - 7.8.1. Consistencia
  - 7.8.2. Facilidad de uso
  - 7.8.3. Control de usuario
- 7.9. UI: posicionamiento
  - 7.9.1. Posicionamiento
  - 7.9.2. Organización visual
  - 7.9.3. Balance y peso
- 7.10. UI: puntos de atención
  - 7.10.1. Punto de atención
  - 7.10.2. Movimiento del ojo
  - 7.10.3. Colores

## Módulo 8. Narrativa y guionización para gamificación

- 8.1. Ideas para videojuegos
  - 8.1.1. Reglas
  - 8.1.2. Bloqueos
  - 8.1.3. Diversión
- 8.2. Triangulo de la rareza
  - 8.2.1. Personaje
  - 8.2.2. Mundo
  - 8.2.3. Actividades
- 8.3. Personajes
  - 8.3.1. Tipos
  - 8.3.2. Secundarios
  - 8.3.3. Arquetipos de Jung
- 8.4. Mundos
  - 8.4.1. Mundo como personaje
  - 8.4.2. Mapas
  - 8.4.3. Línea histórica

- 8.5. Narrativas
  - 8.5.1. Narración y narrativa
  - 8.5.2. Puntos de vista
  - 8.5.3. Voces y diálogos
- 8.6. Tiempos
  - 8.6.1. Analepsis
  - 8.6.2. Prolepsis
  - 8.6.3. Paralipsis
- 8.7. Estructura clásica
  - 8.7.1. Estructura
  - 8.7.2. Puntos de giro
  - 8.7.3. La escaleta
- 8.8. El camino del héroe: estructura
  - 8.8.1. Partida
  - 8.8.2. Iniciación
  - 8.8.3. Regreso
- 8.9. El camino del héroe: herramientas
  - 8.9.1. Arco del personaje
  - 8.9.2. Monomito
  - 8.9.3. Herramientas
- 8.10. Guion no lineal

## Módulo 9. Modelos de negocio y venta de videojuegos gamificados

- 9.1. Comunicación
  - 9.1.1. Desarrolladores
  - 9.1.2. Empresas
  - 9.1.3. *Publishers*
- 9.2. Promoción
  - 9.2.1. *Crowdfunding*
  - 9.2.2. Eventos
  - 9.2.3. Incubadoras

- 9.3. Inversores
  - 9.3.1. Venture capital
  - 9.3.2. *Seed money*
  - 9.3.3. *Angel investor*
- 9.4. Marca: identificación
  - 9.4.1. Logotipo
  - 9.4.2. Arte conceptual
  - 9.4.3. Tarjetas personales
- 9.5. Marca: exposición
  - 9.5.1. Presencia en la web
  - 9.5.2. *Merchandising*
  - 9.5.3. *Presskit*
- 9.6. Marketing
  - 9.6.1. Propio
  - 9.6.2. Delegado
  - 9.6.3. Público
- 9.7. Argumentos de venta
  - 9.7.1. Números
  - 9.7.2. Estadísticas
  - 9.7.3. USP
- 9.8. Prototipos: mecánica
  - 9.8.1. Mecánica
  - 9.8.2. Estética
  - 9.8.3. Tecnología
- 9.9. Otros prototipos
  - 9.9.1. Emergente
  - 9.9.2. Vertical
  - 9.9.3. Horizontal
- 9.10. *Pitch*
  - 9.10.1. Estructura
  - 9.10.2. Ventas
  - 9.10.3. Prensa

## Módulo 10. Diseño de la gamificación y otros modelos

- 10.1. Herramientas
  - 10.1.1. Análisis
  - 10.1.2. Métricas
  - 10.1.3. Actores
- 10.2. Ggdd
  - 10.2.1. Objetivo
  - 10.2.2. Comportamiento
  - 10.2.3. Jugadores
- 10.3. Ggdd: motivadores e implicaciones
  - 10.3.1. Motivadores
  - 10.3.2. Implicación
  - 10.3.3. MDA
- 10.4. Ggdd: entretenimiento
  - 10.4.1. Diversión
  - 10.4.2. Herramientas
  - 10.4.3. AAI
- 10.5. Casos de estudio
  - 10.5.1. Speed camera
  - 10.5.2. *Amazon*
  - 10.5.3. *Pain squad*
- 10.6. Juegos serios
  - 10.6.1. Utilidad
  - 10.6.2. Obstáculos
  - 10.6.3. Caso de estudio
- 10.7. Juegos sociales
  - 10.7.1. Conexiones
  - 10.7.2. Viralización
  - 10.7.3. Caso de estudio

- 10.8. Juegos educativos
  - 10.8.1. Problema
  - 10.8.2. Aprendizaje como medio
  - 10.8.3. Caso de estudio
- 10.9. Juegos publicitarios
  - 10.9.1. Diferencias
  - 10.9.2. Ventajas
  - 10.9.3. Caso de estudio
- 10.10. Juegos transmedia
  - 10.10.1. Inclusión
  - 10.10.2. Creación
  - 10.10.3. Caso

## Módulo 11. El juego en los Serious Games

- 11.1. Videojuegos culturales
  - 11.1.1. Diseño
  - 11.1.2. Cultura
  - 11.1.3. Sociología
- 11.2. La teoría matemática de juegos
  - 11.2.1. Teoría
  - 11.2.2. Estratégica
  - 11.2.3. Matemática
- 11.3. El videojuego como una simulación
  - 11.3.1. Simulación
  - 11.3.2. Creatividad
  - 11.3.3. Eficiencia
- 11.4. El videojuego como sistema narrativo
  - 11.4.1. Narratología
  - 11.4.2. Espacio temporal
  - 11.4.3. Ludonarrativa
- 11.5. Los videojuegos como recursos para Serious Games
  - 11.5.1. Juegos
  - 11.5.2. Aprendizaje
  - 11.5.3. Diversión
- 11.6. Sentidos del videojuego en la industria
  - 11.6.1. Mecánicas
  - 11.6.2. Dinámicas
  - 11.6.3. Diseño
- 11.7. El lenguaje de los videojuegos
  - 11.7.1. Emociones
  - 11.7.2. Experiencias
  - 11.7.3. Comunicación
- 11.8. El mundo de ficción de los videojuegos
  - 11.8.1. Ficción
  - 11.8.2. Videojuegos
  - 11.8.3. Temáticas
- 11.9. Los juegos en el aprendizaje de adultos
  - 11.9.1. Aprender
  - 11.9.2. Educar
  - 11.9.3. Mecánicas
- 11.10. Fases de diseño en un Serious Game
  - 11.10.1. Investigación
  - 11.10.2. Fases
  - 11.10.3. Diseños

## Módulo 12. Serious Games

- 12.1. Serious Games más allá del entretenimiento
  - 12.1.1. Entretenimiento
  - 12.1.2. Serious Games
  - 12.1.3. Análisis
- 12.2. Gamificación vs. Serious Games
  - 12.2.1. Finalidad
  - 12.2.2. Aprendizaje
  - 12.2.3. Diseños
- 12.3. Los Serious Games como herramienta didáctica
  - 12.3.1. Educación
  - 12.3.2. Aprendizaje
  - 12.3.3. Diseños
- 12.4. Serious Games: análisis
  - 12.4.1. El Serious Game
  - 12.4.2. Análisis
  - 12.4.3. Gamificación
- 12.5. Serious Games en las diferentes industrias
  - 12.5.1. Industria
  - 12.5.2. Clasificación
  - 12.5.3. Proyectos
- 12.6. Serious Games 2.0
  - 12.6.1. Serious Games 2.0
  - 12.6.2. Evoluciones
  - 12.6.3. Experimentación
- 12.7. Serious Games y sus desarrollos
  - 12.7.1. Cronologías
  - 12.7.2. Evolución
  - 12.7.3. Desarrollos

- 12.8. Los Serious Games y la enseñanza del diseño de juegos
  - 12.8.1. Educación
  - 12.8.2. Diseño
  - 12.8.3. Creatividad
- 12.9. Análisis del diseño de los Serious Games
  - 12.9.1. Diseño
  - 12.9.2. Fases
  - 12.9.3. Análisis
- 12.10. Clasificaciones de los Serious Games
  - 12.10.1. Clasificaciones
  - 12.10.2. Serious Games
  - 12.10.3. Diseños

## Módulo 13. Serious Games y la violencia

- 13.1. La violencia y los Serious Games
  - 13.1.1. Violencia
  - 13.1.2. Focos
  - 13.1.3. Casos
- 13.2. Objetivos de los videojuegos contra la violencia
  - 13.2.1. Finalidad
  - 13.2.2. Aprendizaje
  - 13.2.3. Diseños
- 13.3. Géneros de juego en los videojuegos contra la violencia
  - 13.3.1. Definición
  - 13.3.2. Catalogación
  - 13.3.3. Diseños
- 13.4. Acciones y decisiones en los videojuegos contra la violencia
  - 13.4.1. Experimentación
  - 13.4.2. Aprendizaje
  - 13.4.3. Diseños

- 13.5. La violencia de género en los videojuegos
  - 13.5.1. Catalogación
  - 13.5.2. Géneros
  - 13.5.3. Diseño
- 13.6. Reglas y objetivos de los videojuegos contra la violencia
  - 13.6.1. Mecánicas
  - 13.6.2. Dinámicas
  - 13.6.3. Objetivos
- 13.7. Conflicto en los videojuegos contra la violencia
  - 13.7.1. Historias de juego
  - 13.7.2. Finalidad
  - 13.7.3. Diseños
- 13.8. Serious Games sobre violencia
  - 13.8.1. Catalogación
  - 13.8.2. Experimentación
  - 13.8.3. Serious Games
- 13.9. Analizando The Kite
  - 13.9.1. The Kite
  - 13.9.2. Diseño
  - 13.9.3. Experimentación
- 13.10. *Briefings*, violencia y Serious Games
  - 13.10.1. *Briefing*
  - 13.10.2. Aplicabilidad
  - 13.10.3. Casos

## Módulo 14. Serious Games y la educación

- 14.1. Serious Games enfocados a la educación
  - 14.1.1. Educación
  - 14.1.2. Focos
  - 14.1.3. Casuísticas
- 14.2. Objetivos de los videojuegos para educación
  - 14.2.1. Finalidad
  - 14.2.2. Aprendizaje
  - 14.2.3. Diseños
- 14.3. Géneros de juego en los videojuegos para educación
  - 14.3.1. Géneros
  - 14.3.2. Catalogación
  - 14.3.3. Diseños
- 14.4. Acciones y decisiones en los videojuegos educativos
  - 14.4.1. Experimentación
  - 14.4.2. Aprendizaje
  - 14.4.3. Diseños
- 14.5. Conceptualizando un videojuego para niños
  - 14.5.1. Catalogación
  - 14.5.2. Géneros
  - 14.5.3. Diseños
- 14.6. Reglas y objetivos de los videojuegos educativos
  - 14.6.1. Mecánicas
  - 14.6.2. Dinámicas
  - 14.6.3. Objetivos
- 14.7. Conflicto en los videojuegos educativos para niños
  - 14.7.1. *Story*
  - 14.7.2. Finalidad
  - 14.7.3. Diseños

- 14.8. Serious Games educativos en la práctica
  - 14.8.1. Catalogación
  - 14.8.2 Experimentación
  - 14.8.3. Serious Games: usabilidad
- 14.9. Análisis de Interland
  - 14.9.1. Interland
  - 14.9.2. Diseños
  - 14.9.3. Experimentación
- 14.10. *Briefings*, niños y Serious Games
  - 14.10.1. *Briefing*
  - 14.10.2. Aplicabilidad
  - 14.10.3. Casos

## Módulo 15. Serious Games y la denuncia

- 15.1. Serious Games y la concienciación
  - 15.1.1. Denuncia
  - 15.1.2. Concienciación
  - 15.1.3. Historias jugables
- 15.2. Serious Games de denuncia y sus objetivos
  - 15.2.1. Finalidad
  - 15.2.2. Aprendizaje
  - 15.2.3. Diseños
- 15.3. Géneros de juego en los videojuegos de la denuncia
  - 15.3.1. Complejidades
  - 15.3.2. Jugabilidad
  - 15.3.3. Story
- 15.4. Acciones y decisiones en Serious Games de denuncia
  - 15.4.1. Experimentación
  - 15.4.2. Aprendizaje
  - 15.4.3. Diseño
- 15.5. Conceptualizando un videojuego de denuncia
  - 15.5.1. Catalogación
  - 15.5.2. Denuncia
  - 15.5.3. Diseño
- 15.6. Reglas y objetivos de los videojuegos de denuncia
  - 15.6.1. Mecánicas
  - 15.6.2. Dinámicas
  - 15.6.3. Objetivos
- 15.7. Conflictos en los videojuegos de denuncia
  - 15.7.1. *Story*
  - 15.7.2. Conflictos
  - 15.7.3. Diseños
- 15.8. Serious Games de denuncia
  - 15.8.1. Catalogación
  - 15.8.2. Experimentación
  - 15.8.3. Denuncia práctica
- 15.9. Explorando el mundo de *Fake it to make It*
  - 15.9.1. *Fake it to make It*
  - 15.9.2. Diseños
  - 15.9.3. Experimentación
- 15.10. *Briefing denuncia y Serious Games*
  - 15.10.1. *Briefing*
  - 15.10.2. Aplicabilidad
  - 15.10.3. Casos

## Módulo 16. Serious Games y los juegos autobiográficos

- 16.1. Serious Games autobiográficos
  - 16.1.1. Autobiografía
  - 16.1.2. Diseños
  - 16.1.3. Finalidades
- 16.2. Objetivos de los videojuegos autobiográficos
  - 16.2.1. Finalidad
  - 16.2.2. Aprendizaje
  - 16.2.3. Diseños
- 16.3. Géneros aplicables a los videojuegos autobiográficos
  - 16.3.1. Autobiografía aplicada
  - 16.3.2. Catalogación
  - 16.3.3. Diseños
- 16.4. Acciones y decisiones en los videojuegos autobiográficos
  - 16.4.1. Experimentación
  - 16.4.2. Aprendizaje
  - 16.4.3. Diseños
- 16.5. Conceptualizando un videojuego autobiográfico
  - 16.5.1. Catalogación
  - 16.5.2. Autobiografías
  - 16.5.3. Diseños
- 16.6. Reglas y objetivos del videojuego autobiográfico
  - 16.6.1. Mecánicas
  - 16.6.2. Dinámicas
  - 16.6.3. Objetivos
- 16.7. Conflictos en los videojuegos autobiográficos
  - 16.7.1. Story
  - 16.7.2. Conflictos
  - 16.7.3. Diseños

- 16.8. Serious Games autobiográficos: usos prácticos
  - 16.8.1. Catalogación
  - 16.8.2. Experimentación
  - 16.8.3. Serious Games
- 16.9. Explorando el mundo de Dys4ia
  - 16.9.1. Dys4ia
  - 16.9.2. Diseños
  - 16.9.3. Experimentación
- 16.10. RizomUV avanzado
  - 16.10.1. *Briefing*
  - 16.10.2. Aplicabilidad
  - 16.10.3. Casos

## Módulo 17. Serious Games y los videojuegos psicológicos

- 17.1. Serious Games y la psicología
  - 17.1.1. Psicología y Serious Games
  - 17.1.2. Catalogación
  - 17.1.3. Story
- 17.2. Objetivos de los videojuegos psicológicos
  - 17.2.1. Finalidad
  - 17.2.2. Aprendizaje
  - 17.2.3. Diseños
- 17.3. Géneros aplicables a los videojuegos psicológicos
  - 17.3.1. El juego psicológico
  - 17.3.2. Catalogación
  - 17.3.3. Diseños
- 17.4. Acciones y decisiones en psicología de juegos
  - 17.4.1. Experimentación
  - 17.4.2. Aprendizaje
  - 17.4.3. Diseños

- 17.5. Conceptualizando un videojuego psicológico
  - 17.5.1. Catalogación
  - 17.5.2. Estructuras
  - 17.5.3. Diseños
- 17.6. Reglas y objetivos del videojuego psicológico
  - 17.6.1. Mecánicas
  - 17.6.2. Dinámicas
  - 17.6.3. Objetivos
- 17.7. Conflicto en el videojuego psicológico
  - 17.7.1. Conflictividad
  - 17.7.2. El juego psico
  - 17.7.3. Diseños
- 17.8. Serious Games psicológicos: usos prácticos
  - 17.8.1. Catalogación
  - 17.8.2. Experimentación
  - 17.8.3. SG y Psicología
- 17.9. Explorando el mundo de Unmanned
  - 17.9.1. Unmaned
  - 17.9.2. Diseños
  - 17.9.3. Experimentación
- 17.10. *Briefings* de psicología en Serious Games
  - 17.10.1. *Briefing*
  - 17.10.2. Aplicabilidad
  - 17.10.3. Casos

## Módulo 18. Serious Games y los videojuegos estratégicos

- 18.1. Serious Games estratégicos
  - 18.1.1. Estrategia
  - 18.1.2. Usos
  - 18.1.3. Diseños
- 18.2. Objetivos del videojuego estratégico
  - 18.2.1. Finalidad
  - 18.2.2. Aprendizaje
  - 18.2.3. Diseños
- 18.3. Géneros aplicables al videojuego estratégico
  - 18.3.1. Aplicaciones
  - 18.3.2. Catalogación
  - 18.3.3. Diseños
- 18.4. Acciones y decisiones del videojuego estratégico
  - 18.4.1. Experimentación
  - 18.4.2. Aprendizaje
  - 18.4.3. Diseños
- 18.5. El videojuego estratégico: usabilidad
  - 18.5.1. Usabilidad
  - 18.5.2. Catalogación
  - 18.5.3. Diseños
- 18.6. Reglas y objetivos del videojuego estratégico
  - 18.6.1. Mecánicas
  - 18.6.2. Dinámicas
  - 18.6.3. Objetivos
- 18.7. Conflictos en el videojuego estratégico
  - 18.7.1. Conflicto y estrategia
  - 18.7.2. Tipos
  - 18.7.3. Diseños

- 18.8. Serious Games estratégicos: usos prácticos
  - 18.8.1. Catalogación
  - 18.8.2. Experimentación
  - 18.8.3. SG y salud
- 18.9. Explorando el mundo de McDonald's Video Game
  - 18.9.1. McDonald's Video Game
  - 18.9.2. Diseños
  - 18.9.3. Experimentación
- 18.10. *Briefings* de McDonald's Video Game
  - 18.10.1. *Briefings*
  - 18.10.2. Aplicabilidad
  - 18.10.3. Casos

## Módulo 19. Serious Games y la salud

- 19.1. Serious Games para la salud
  - 19.1.1. Salud en Serious Games
  - 19.1.2. Usabilidad
  - 19.1.3. *Stories*
- 19.2. Objetivos del videojuego en salud
  - 19.2.1. Finalidad
  - 19.2.2. Aprendizaje
  - 19.2.3. Diseños
- 19.3. Géneros de videojuegos en salud
  - 19.3.1. Aplicaciones
  - 19.3.2. Catalogación
  - 19.3.3. Diseños
- 19.4. Acciones y decisiones en los videojuegos sanitarios
  - 19.4.1. Experimentación
  - 19.4.2. Aprendizaje
  - 19.4.3. Diseños

- 19.5. Conceptualizando un videojuego para la salud
  - 19.5.1. Catalogación
  - 19.5.2. Salud
  - 19.5.3. Diseños
- 19.6. Reglas y objetivos del videojuego sanitario
  - 19.6.1. Mecánicas
  - 19.6.2. Dinámicas
  - 19.6.3. Objetivos
- 19.7. Conflicto en el videojuego para la salud
  - 19.7.1. Conflictividad
  - 19.7.2. Tipos
  - 19.7.3. Diseños
- 19.8. Serious Games y salud: usos prácticos
  - 19.8.1. Catalogación
  - 19.8.2. Experimentación
  - 19.8.3. SG y salud
- 19.9. Explorando el mundo de Zombies, Run!
  - 19.9.1. Zombies, Run!
  - 19.9.2. Diseños
  - 19.9.3. Experimentación
- 19.10. *Briefings* de Serious Games
  - 19.10.1. *Briefing*
  - 19.10.2. Aplicabilidad
  - 19.10.3. Casos

## Módulo 20. Serious Games industriales

- 20.1. Serious Games industriales
  - 20.1.1. Industria Serious Games
  - 20.1.2. Usabilidad
  - 20.1.3. Stories
- 20.2. Objetivos del videojuego industrial
  - 20.2.1. Finalidad
  - 20.2.2. Aprendizaje
  - 20.2.3. Diseños
- 20.3. Géneros para videojuegos industriales
  - 20.3.1. Aplicaciones
  - 20.3.2. Catalogación
  - 20.3.3. Diseños
- 20.4. Acciones y decisiones en los videojuegos industriales
  - 20.4.1. Experimentación
  - 20.4.2. Aprendizaje
  - 20.4.3. Diseños
- 20.5. Conceptualizando un videojuego industrial
  - 20.5.1. Catalogación
  - 20.5.2. Industrialización
  - 20.5.3. Diseños
- 20.6. Reglas y objetivos del videojuego industrial
  - 20.6.1. Mecánicas
  - 20.6.2. Dinámicas
  - 20.6.3. Objetivos
- 20.7. Conflicto en el videojuego industrial
  - 20.7.1. Conflictividad
  - 20.7.2. Tipos
  - 20.7.3. Diseños
- 20.8. Serious Games industriales: usos prácticos
  - 20.8.1. Catalogación
  - 20.8.2. Experimentación
  - 20.8.3. Serious Games
- 20.9. Explorando Lichenia
  - 20.9.1. Lichenia
  - 20.9.2. Diseño
  - 20.9.3. Experimentación
- 20.10. *Briefings* de videojuegos industriales
  - 20.10.1. *Briefing*
  - 20.10.2. Aplicabilidad
  - 20.10.3. Casos



*Desarrolla habilidades prácticas y experiencia en el diseño y creación de videojuegos educativos a través de proyectos prácticos”*

06

# 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.



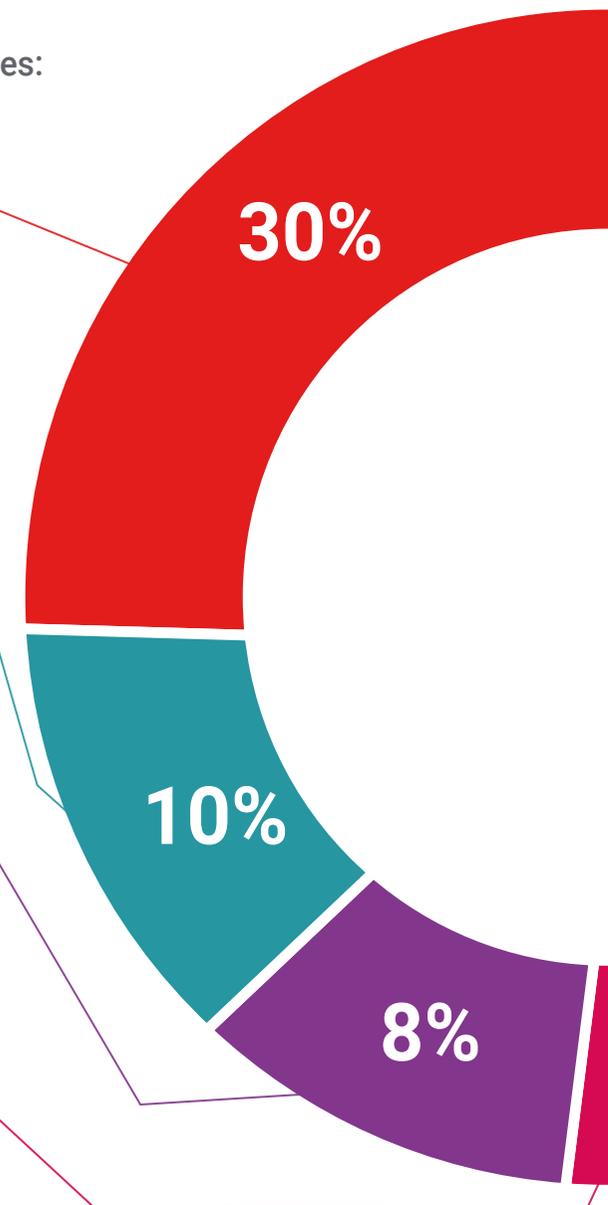
#### Prácticas de habilidades y competencias

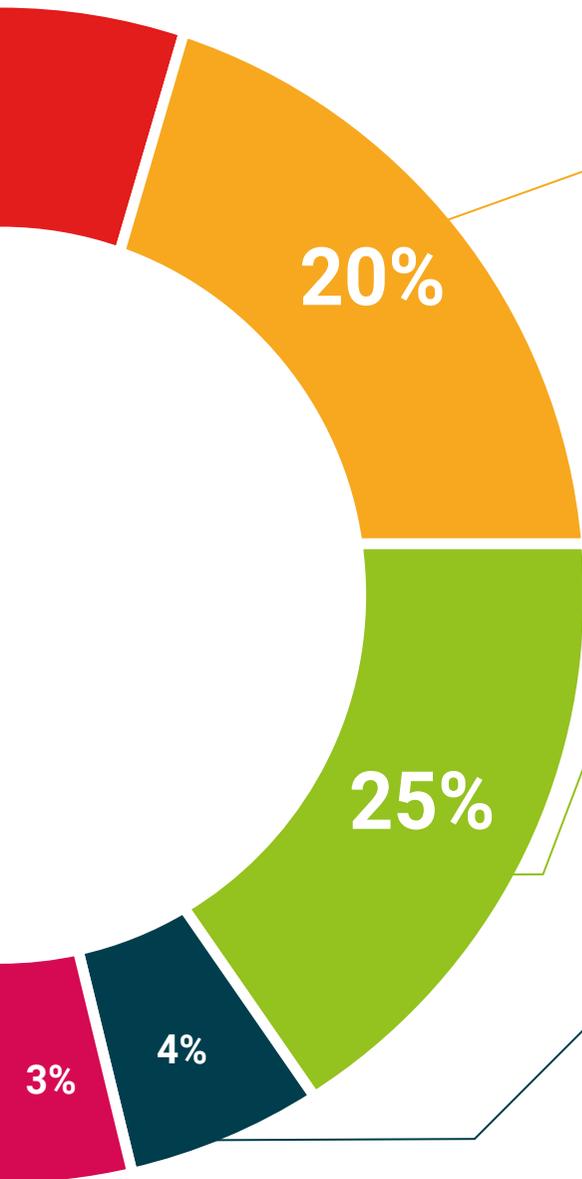
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### 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.



07

# Titulación

El Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Grand Master 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 **Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos** 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: **Grand Master en Diseño de Videojuegos Educativos**

Modalidad: **online**

Duración: **2 Años**

Acreditación: **120 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.



## Grand Master

### Diseño de Videojuegos Educativos

- » Modalidad: online
- » Duración: 2 años
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 120 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Grand Master

Diseño de Videojuegos  
Educativos