

Maestría Oficial Universitaria Gamificación de Videojuegos

Nº de RVOE: 20233480

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

A woman with curly hair is wearing a VR headset and interacting with a digital interface. The interface consists of a network of blue lines and nodes, with some nodes highlighted in red and green. The woman is wearing a light blue collared shirt. The background is a blurred classroom setting.

tech
universidad



Nº de RVOE: 20233480

Maestría Oficial Universitaria Gamificación de Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **04/12/2023**

Acceso web: www.techtute.com/mx/videojuegos/maestria-universitaria/maestria-universitaria-gamificacion-videojuegos

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 24

05

Objetivos docentes

pág. 30

06

Salidas profesionales

pág. 36

07

Idiomas gratuitos

pág. 40

08

Metodología de estudio

pág. 44

09

Cuadro docente

pág. 54

10

Titulación

pág. 58

11

Homologación del título

pág. 62

12

Requisitos de acceso

pág. 66

13

Proceso de admisión

pág. 70

01

Presentación del programa

La integración de la Gamificación en los Videojuegos no solo ha cambiado la forma en que los jugadores interactúan con los entornos digitales, sino que ha redefinido los métodos de diseño y producción de estos productos. Por ejemplo, elementos como las recompensas están transformando el comportamiento de los usuarios, haciéndolos más persistentes en sus interacciones. En este contexto, los profesionales necesitan incorporar a su praxis diaria las técnicas más sofisticadas para optimizar el diseño de los personajes, enriquecer la narrativa de las experiencias inmersivas e impulsar la lealtad de los consumidores a largo plazo. Por eso, TECH lanza un innovador programa universitario 100% focalizado en las últimas tendencias en el desarrollo de software interactivo.

Este es el momento, te estábamos esperando



“

*Gracias a esta Maestría Oficial Universitaria
100% online, dominarás las técnicas más
innovadoras de Gamificación en Videojuegos
y optimizarás la motivación de los jugadores”*

Según un nuevo informe elaborado por la Organización de las Naciones Unidas, el mercado de la Gamificación ha alcanzado en los últimos años un valor de 20.5 millones de dólares. En este sentido, la institución prevé que se produzca un crecimiento en la tasa anual del 40.31%. Frente a este nuevo paradigma, esta estrategia se está consolidando en áreas claves como la Educación Salud o el Marketing. Ante esto, los expertos en Videojuegos pueden aprovechar este auge para proponer soluciones innovadoras que aumenten tanto el compromiso como la productividad de los usuarios en diversos escenarios.

Con esta idea en mente, TECH ha creado una pionera Maestría Oficial Universitaria en Gamificación de Videojuegos. Ideado por referencias en dicho sector, el itinerario académico profundizará en cuestiones que abarcan desde el uso de metodologías de trabajo emergentes como Octalysis o diseño de juegos gamificados hasta la psicología de los consumidores. De este modo, los expertos desarrollarán competencias avanzadas para diseñar interfaces y mecánicas de juego que optimicen la interacción con los jugadores significativamente. También, los materiales didácticos proporcionarán a los alumnos múltiples estrategias para medir el impacto de la gamificación en las experiencias inmersivas mediante indicadores clave de desempeño relevantes. Esto permitirá a los egresados analizar el rendimiento de las mecánicas de Gamificación implementadas, a fin de ajustar las estrategias según los resultados obtenidos.

En cuanto a la metodología de esta titulación universitaria, TECH emplea su disruptivo sistema del *Relearning*, que garantiza la asimilación los conceptos más complejos del temario de forma natural. Asimismo, lo único que necesitarán los alumnos es contar con un dispositivo electrónico con conexión a internet para sumergirse en el Campus Virtual. En esta plataforma, los expertos hallarán disímiles recursos multimedia como vídeos explicativos, casos de estudio reales o resúmenes interactivos. Sin duda, una experiencia académica inmersiva que ampliará los horizontes profesionales del alumnado considerablemente.



“

Desarrollarás un perfil multidisciplinario, capaz de integrar principios de Gamificación en cualquier área profesional”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

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

Te damos +

“

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

La mejor universidad online del mundo según FORBES

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

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

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

El mejor claustro docente top internacional

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

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

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

La mayor universidad digital del mundo

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

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

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

Líderes en empleabilidad

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



Google Partner Premier

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



La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

La presente Maestría Oficial Universitaria ofrecerá a los profesionales un conocimiento integral sobre la Gamificación de Videojuegos. Para ello, el plan de estudios ahondará en factores que comprenden desde el diseño de experiencias de usuario o guionización para juegos interactivos hasta técnicas para aumentar el compromiso de los jugadores. De esta forma, los alumnos obtendrán habilidades avanzadas para liderar proyectos gamificados de alto impacto que se posicionen en el mercado y fidelicen a los usuarios a largo plazo.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*



“

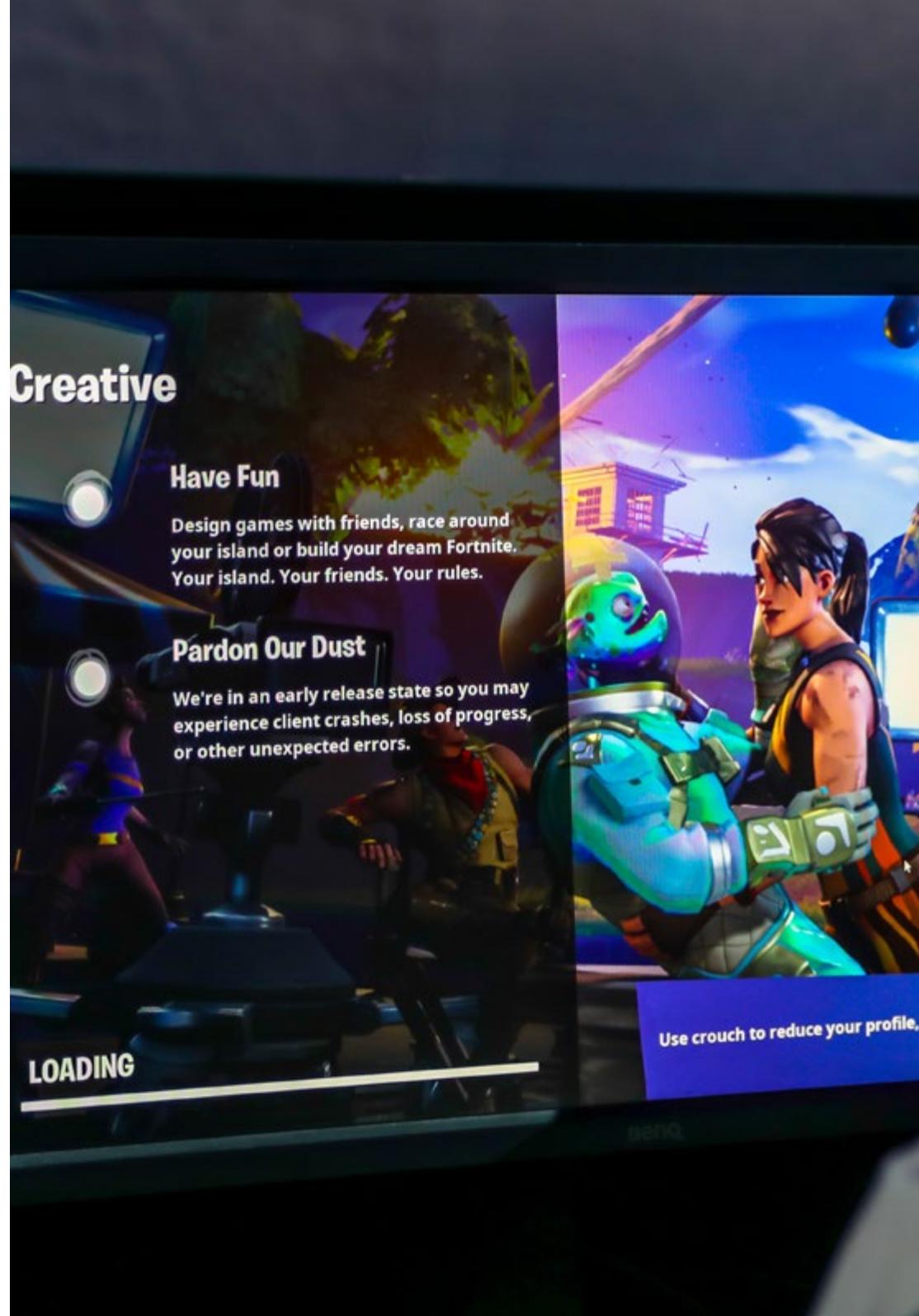
Crearás sistemas efectivos de logros, puntos y niveles para mantener el interés de los jugadores”

Por otro lado, al tratarse de una experiencia académica 100% online, los profesionales tendrán total libertad para planificar individualmente tanto sus horarios como ritmo de estudio. En esta misma línea, accederán a una biblioteca digital repleta de recursos multimedia de apoyo presente en formatos como vídeos en detalle, lecturas especializadas, ejercicios prácticos o resúmenes interactivos. Todo esto garantizará que el alumnado disfrute de un aprendizaje dinámico a la par que ameno.

“ Profundizarás en las principales teorías psicológicas que fundamentan los proyectos de Gamificación en diversas disciplinas, incluyendo el análisis de resultados”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una Modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.



En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1	Gamificación
Asignatura 2	Gamificación aplicada a necesidades específicas
Asignatura 3	Diseño de gamificación
Asignatura 4	Diseño de juegos gamificados I
Asignatura 5	Diseño de juegos gamificados II
Asignatura 6	Documentación en videojuegos
Asignatura 7	Psicología del jugador
Asignatura 8	Experiencia de usuario para gamificación
Asignatura 9	Narrativa y guionización para videojuegos
Asignatura 10	Producción y promoción



Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. Gamificación

- 1.1. El juego
 - 1.1.1. Ludología
 - 1.1.2. Ciencias de estudio
 - 1.1.3. El juego
- 1.2. El videojuego
 - 1.2.1. Interacción
 - 1.2.2. El videojuego
 - 1.2.3. Géneros
- 1.3. La Gamificación
 - 1.3.1. Educación
 - 1.3.2. Hitos históricos
 - 1.3.3. Términos
- 1.4. Contraposiciones a la gamificación
 - 1.4.1. Juegos
 - 1.4.2. Juegos Serios
 - 1.4.3. Juegos Transmedia
- 1.5. Contextos sociales de la Gamificación
 - 1.5.1. Gamificación Pre-Moderna
 - 1.5.2. Gamificación Moderna
 - 1.5.3. Gamificación Pos-Moderna
- 1.6. Problemas de la profesionalización
 - 1.6.1. Profesionales
 - 1.6.2. Necesidades
 - 1.6.3. Comunicación
- 1.7. Problemas de la producción
 - 1.7.1. Tiempo
 - 1.7.2. Dinero
 - 1.7.3. Público

- 1.8. Problemas de aplicación
 - 1.8.1. Tecnología
 - 1.8.2. PBL (puntos, medallas y clasificaciones)
 - 1.8.3. Rechazo
- 1.9. Competencias básicas para gamificar
 - 1.9.1. Juegos de mesa
 - 1.9.2. Videojuegos
 - 1.9.3. Usabilidad
- 1.10. Competencias adicionales para gamificar
 - 1.10.1. Narrativa
 - 1.10.2. Psicología
 - 1.10.3. Negocio

Asignatura 2. Gamificación aplicada a necesidades específicas

- 2.1. Gamificación en videojuegos
 - 2.1.1. Educación
 - 2.1.2. Instintos
 - 2.1.3. Psicología
- 2.2. Fomento de la gamificación
 - 2.2.1. Técnicas de fomento
 - 2.2.2. Retención de aprendizaje
 - 2.2.3. Casos prácticos
- 2.3. Tendencias motivacionales
 - 2.3.1. Intrínseca vs Extrínseca
 - 2.3.2. Contraposición
 - 2.3.3. Casos de estudio
- 2.4. Crear gamificación
 - 2.4.1. Buen y mal diseñador
 - 2.4.2. Niveles de gamificación
 - 2.4.3. Casos de estudio

- 2.5. Niveles de gamificación
 - 2.5.1. Explícita vs Implícita
 - 2.5.2. Contraposición
 - 2.5.3. Aplicaciones
- 2.6. Los sombreros
 - 2.6.1. Sombrero blanco y negro (*White and Black Hat*)
 - 2.6.2. Usos correctos
 - 2.6.3. Casos de estudio
- 2.7. Cuatro claves de la diversión
 - 2.7.1. Origen
 - 2.7.2. Estructura
 - 2.7.3. Casos de estudio
- 2.8. Mapple
 - 2.8.1. Origen
 - 2.8.2. Estructura
 - 2.8.3. Casos de estudio
- 2.9. Marcos de trabajo Frameworks
 - 2.9.1. Teoría del flujo
 - 2.9.2. Modelo de comportamiento Fogg
 - 2.9.3. Jane McGonigal
- 2.10. Gamificación en la práctica
 - 2.10.1. Juego 1
 - 2.10.2. Juego 2
 - 2.10.3. Juego 3

Asignatura 3. Diseño de gamificación

- 3.1. Metodología de trabajo Octalysis
 - 3.1.1. Metodología de trabajo Octalysis
 - 3.1.2. Unidades principales (*Core Drives*)
 - 3.1.3. Novena unidad
- 3.2. Significado
 - 3.2.1. Objetivos
 - 3.2.2. Herramientas
 - 3.2.3. Casos de estudio
- 3.3. Desarrollo
 - 3.3.1. Objetivos
 - 3.3.2. Herramientas
 - 3.3.3. Casos de estudio
- 3.4. Empoderamiento
 - 3.4.1. Objetivos
 - 3.4.2. Herramientas
 - 3.4.3. Casos de estudio
- 3.5. Posesión
 - 3.5.1. Objetivos
 - 3.5.2. Herramientas
 - 3.5.3. Casos de estudio
- 3.6. Influencia social
 - 3.6.1. Objetivos
 - 3.6.2. Herramientas
 - 3.6.3. Casos de estudio

- 3.7. Escasez
 - 3.7.1. Objetivos
 - 3.7.2. Herramientas
 - 3.7.3. Casos de estudio
- 3.8. Imprevisibilidad
 - 3.8.1. Objetivos
 - 3.8.2. Herramientas
 - 3.8.3. Casos de estudio
- 3.9. Evasión
 - 3.9.1. Objetivos
 - 3.9.2. Herramientas
 - 3.9.3. Casos de estudio
- 3.10. Rangos de puntuación
 - 3.10.1. Nivel 1
 - 3.10.2. Nivel 2
 - 3.10.3. Nivel 3

Asignatura 4. Diseño de juegos gamificados I

- 4.1. Diseño de juegos gamificados
 - 4.1.1. Contexto de desarrollo
 - 4.1.2. En la piel del jugador
 - 4.1.3. Un trabajo coral
- 4.2. Perfiles involucrados
 - 4.2.1. Programador
 - 4.2.2. Artista
 - 4.2.3. Diseñador
- 4.3. Producción y QA
 - 4.3.1. Productor
 - 4.3.2. QA
 - 4.3.3. Mercadotecnia

- 4.4. Otros roles
 - 4.4.1. Diseñador de Audio
 - 4.4.2. Roles especialistas
 - 4.4.3. Intermediarios
- 4.5. Misión
 - 4.5.1. Rol del diseñador
 - 4.5.2. Conocimientos valiosos
 - 4.5.3. Desarrollo en solitario
- 4.6. Visión
 - 4.6.1. Posibilidades de una idea
 - 4.6.2. Alcance de una idea
 - 4.6.3. Visión retrospectiva y meta
- 4.7. Valores de la gamificación
 - 4.7.1. Restricciones y puntos de partida
 - 4.7.2. Planificación
 - 4.7.3. Target y nichos
- 4.8. Prototipado: juegos
 - 4.8.1. Prototipado en papel
 - 4.8.2. Iteración a través del juego
 - 4.8.3. Juegos de mesa
- 4.9. Prototipado: Videojuegos
 - 4.9.1. De juego a videojuego
 - 4.9.2. Prototipado e iteración
 - 4.9.3. Herramientas de prototipado de videojuegos
- 4.10. Estructuras
 - 4.10.1. Estructura y elementos
 - 4.10.2. Tormenta de ideas
 - 4.10.3. Las cinco preguntas

Asignatura 5. Diseño de juegos gamificados II

- 5.1. Reproducción de juego
 - 5.1.1. Reproducción de juego
 - 5.1.2. Reglas
 - 5.1.3. Configuración
- 5.2. Inmersión
 - 5.2.1. Coherencia
 - 5.2.2. Suspensión de la incredulidad
 - 5.2.3. Dimensiones
- 5.3. Herramientas y técnicas
 - 5.3.1. Prueba y corrección
 - 5.3.2. Experiencia
 - 5.3.3. Marco de trabajo Mecánica, dinámica, estética (MDA)
- 5.4. Modelo de Mecánica, dinámica y estética (MDA)
 - 5.4.1. Mecánicas
 - 5.4.2. Dinámicas
 - 5.4.3. Estéticas
- 5.5. Elementos de diseño
 - 5.5.1. Géneros
 - 5.5.2. Modos de juego
 - 5.5.3. Dinámicas núcleo
- 5.6. Tipos de objetivo
 - 5.6.1. Corto plazo
 - 5.6.2. Medio plazo
 - 5.6.3. Largo plazo
- 5.7. Recompensas: Ludificación
 - 5.7.1. Estructura lúdica
 - 5.7.2. Desafíos
 - 5.7.3. Progresión
- 5.8. Recompensas: Historias
 - 5.8.1. Historias
 - 5.8.2. Secretos
 - 5.8.3. Sistema

- 5.9. Diseño de niveles
 - 5.9.1. Diseño de papel
 - 5.9.2. Curva de aprendizaje
 - 5.9.3. Teoría del flujo
- 5.10. Economía
 - 5.10.1. Elementos
 - 5.10.2. Funciones
 - 5.10.3. Regulación

Asignatura 6. Documentación en videojuegos

- 6.1. Desarrollando la idea
 - 6.1.1. Convertir una idea en un juego
 - 6.1.2. Una evolución constante
 - 6.1.3. Las tres C's (empresa, clientes, competidores)
- 6.2. Personaje
 - 6.2.1. Fisiología
 - 6.2.2. Personalidad
 - 6.2.3. Mecánicas
- 6.3. Cámara
 - 6.3.1. Puntos de vista
 - 6.3.2. Control de cámara
 - 6.3.3. Guías de cámara
- 6.4. Control
 - 6.4.1. Ergonomía del control
 - 6.4.2. Relativo al personaje
 - 6.4.3. Relativo a la cámara
- 6.5. Documentos generales
 - 6.5.1. Concepto de juego
 - 6.5.2. Tratamiento de juego
 - 6.5.3. Documento de diseño de videojuegos (GDD)
- 6.6. Documentos específicos
 - 6.6.1. Lógica y programación
 - 6.6.2. Pautas de arte y conceptos
 - 6.6.3. Otros documentos técnicos

- 6.7. Documento simple de una página
 - 6.7.1. Función
 - 6.7.2. Contenido y estructura
 - 6.7.3. Información clave
- 6.8. Documento de diseño de diez páginas
 - 6.8.1. Función
 - 6.8.2. Contenido y estructura
 - 6.8.3. Información clave
- 6.9. Documento de diseño de videojuegos (GDD)
 - 6.9.1. Función
 - 6.9.2. Contenido y estructura
 - 6.9.3. Información clave
- 6.10. Herramientas de documentación
 - 6.10.1. Balanceo de dificultad
 - 6.10.2. Progresión
 - 6.10.3. Cuadro de Victoria

Asignatura 7. Psicología del jugador

- 7.1. Perfiles de jugadores
 - 7.1.1. Teoría Bartle
 - 7.1.2. Teoría Mi Jo Kim
 - 7.1.3. Teoría Marczeski
- 7.2. Relación entre jugadores y juego
 - 7.2.1. Mecánicas
 - 7.2.2. Dinámicas
 - 7.2.3. Interacciones
- 7.3. Diseño en base a objetivos
 - 7.3.1. Objetivos
 - 7.3.2. Marcos de trabajo (Frameworks)
 - 7.3.3. GMC

- 7.4. Objetivos
 - 7.4.1. Motivacionales
 - 7.4.2. Lúdicos
 - 7.4.3. Retantes
- 7.5. Recompensas y sus consecuencias
 - 7.5.1. Balance de recompensas
 - 7.5.2. Momento
 - 7.5.3. Intrínseca y Extrínseca
- 7.6. Emociones y cómo estimularlas
 - 7.6.1. Emociones
 - 7.6.2. Estimulación
 - 7.6.3. Mecánicas
- 7.7. Mecanismos de retención y recurrencia
 - 7.7.1. Retención
 - 7.7.2. Recurrencia
 - 7.7.3. Mecánicas
- 7.8. Impacto
 - 7.8.1. Cognitivo
 - 7.8.2. Social
 - 7.8.3. Emocional
- 7.9. Estimulación cognitiva
 - 7.9.1. Cognitiva
 - 7.9.2. Específica
 - 7.9.3. Mecánicas
- 7.10. Análisis de juegos reales
 - 7.10.1. Objeto de estudio
 - 7.10.2. Elementos de diseño
 - 7.10.3. Mejoras de elementos según objetivos

Asignatura 8. Experiencia de usuario para gamificación

- 8.1. Experiencia de Usuario (UX) e Interfaz de Usuario (UI)
 - 8.1.1. Experiencia de usuario
 - 8.1.2. Interfaz de usuario
 - 8.1.3. Contraposiciones entre la experiencia de usuario y la interfaz de usuario
- 8.2. Experiencia de usuario y Psicología
 - 8.2.1. Leyes de la experiencia de usuario
 - 8.2.2. Principios Gestalt
 - 8.2.3. Leyes heurísticas
- 8.3. Principios de la interfaz de usuario
 - 8.3.1. Conceptos visuales
 - 8.3.2. Conceptos de organización
 - 8.3.3. Conceptos sobre información
- 8.4. Accesibilidad
 - 8.4.1. Accesibilidad
 - 8.4.2. Estado actual
 - 8.4.3. Siete pilares de usabilidad
- 8.5. Fase de investigación en experiencia de usuario
 - 8.5.1. Diseñando la investigación
 - 8.5.2. Llevando a cabo la investigación
 - 8.5.3. Análisis de los resultados
- 8.6. Fase de desarrollo en experiencia de usuario
 - 8.6.1. Herramientas de desarrollo en experiencia de usuario
 - 8.6.2. Prototipado
 - 8.6.3. Validación
- 8.7. Fase de desarrollo en interfaz de usuario
 - 8.7.1. Investigación previa
 - 8.7.2. Diseño de estilo
 - 8.7.3. Diseño de pantallas e interacción
- 8.8. Experiencia de usuario y la ética
 - 8.8.1. Ética actual
 - 8.8.2. Buena y mala experiencia de usuario
 - 8.8.3. Los incentivos digitales y los diseños oscuros

- 8.9. Pilares de experiencia de usuario en videojuegos
 - 8.9.1. Motivación
 - 8.9.2. Emoción
 - 8.9.3. Flujo de juego
- 8.10. Mejores prácticas de interfaz de usuario
 - 8.10.1. Análisis de interfaz
 - 8.10.2. Iteración en el diseño
 - 8.10.3. Test con usuarios reales

Asignatura 9. Narrativa y guionización para videojuegos

- 9.1. Diseño narrativo de videojuegos
 - 9.1.1. Diseño narrativo y guion
 - 9.1.2. Tipos de estructura narrativa
 - 9.1.3. La paradoja entre interactividad y narración
- 9.2. El conflicto y la tensión dramática
 - 9.2.1. El conflicto
 - 9.2.2. La tensión dramática
 - 9.2.3. Recursos y técnicas narrativas
- 9.3. Tramas
 - 9.3.1. Trama y tema
 - 9.3.2. Tramas maestras
 - 9.3.3. Subtramas
- 9.4. Estructuración de una historia
 - 9.4.1. Estructura clásica en tres actos
 - 9.4.2. Peripeteia y anagnórisis
 - 9.4.3. Anticipación y cumplimiento
- 9.5. El viaje del héroe
 - 9.5.1. Viaje del Héroe
 - 9.5.2. Fases del Viaje del Héroe
 - 9.5.3. Arquetipos de personaje
- 9.6. Estrategias para diseño narrativo
 - 9.6.1. Emociones del jugador
 - 9.6.2. Enlace de la narrativa con la jugabilidad
 - 9.6.3. Triangulo de la rareza de Scott Rogers

- 9.7. Construcción de personajes
 - 9.7.1. Temperamentos hipocráticos
 - 9.7.2. Tipos de personalidad de Jung
 - 9.7.3. Arcos de transformación
- 9.8. Construcción de mundos
 - 9.8.1. Arquetipos del mundo
 - 9.8.2. Trasfondo del mundo
 - 9.8.3. Poblando el mundo
- 9.9. Narrativa interactiva
 - 9.9.1. Agencia de jugadores
 - 9.9.2. Libertad dirigida
 - 9.9.3. Narrativa ramificada y narrativa en embudo
- 9.10. Guión aplicado a videojuegos gamificados
 - 9.10.1. Fundamentos del guion clásico
 - 9.10.2. Guión del videojuego
 - 9.10.3. Diálogos

Asignatura 10. Producción y promoción

- 10.1. Producción
 - 10.1.1. Rol de productor
 - 10.1.2. Tipos de productor
 - 10.1.3. Objetivos
- 10.2. Plan de producción: Preparación
 - 10.2.1. Documentación
 - 10.2.2. Presupuestos
 - 10.2.3. Legal
- 10.3. Plan de producción: Materia
 - 10.3.1. Camino crítico
 - 10.3.2. Plan de programación
 - 10.3.3. Periodo "Crunch"





- 10.4. Fases de desarrollo
 - 10.4.1. Pre-producción
 - 10.4.2. Producción
 - 10.4.3. Finalización
- 10.5. Metodologías de trabajo
 - 10.5.1. Metodologías
 - 10.5.2. Principios ágiles
 - 10.5.3. Pensamiento de diseño
- 10.6. Métodos ágiles
 - 10.6.1. Método Lean
 - 10.6.2. Método Scrum
 - 10.6.3. Método Kanban
- 10.7. Financiación
 - 10.7.1. Identidad base
 - 10.7.2. Tipos de financiación
 - 10.7.3. Materiales necesarios
- 10.8. Identidad
 - 10.8.1. Creación de marca
 - 10.8.2. Promoción
 - 10.8.3. Argumentos de valor
- 10.9. Elaboración de un PITCH
 - 10.9.1. Preparación
 - 10.9.2. Enfoque
 - 10.9.3. Estructura
- 10.10. Prototipos
 - 10.10.1. Preparación
 - 10.10.2. Tipos de prototipos
 - 10.10.3. Errores

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

La Maestría Oficial Universitaria en Gamificación de Videojuegos tiene como objetivo principal proporcionar a los profesionales las herramientas necesarias para convertirse en expertos en el diseño e implementación de experiencias gamificadas. A través de un contenido académico altamente especializado, el alumnado desarrollará las competencias clave para crear soluciones innovadoras y efectivas, dominando las últimas tendencias en diseño de juegos y mecánicas lúdicas. Todo esto, contenido en un programa universitario que garantiza una titulación directa, facilitando un aprendizaje orientado a la aplicación real de los conocimientos adquiridos.

*Living
SUCCESS*





“

Manejarás software de última generación que permitan integrar elementos de Gamificación de manera efectiva en aplicaciones interactivas”



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
- ♦ 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





Objetivos específicos

Asignatura 1. Gamificación

- ♦ Comprender los elementos más importantes que integran el contexto actual de la gamificación y los videojuegos
- ♦ Definir todas las implicaciones que conlleva la gamificación
- ♦ Conseguir la creación de videojuegos gamificados
- ♦ Superar los obstáculos asociados a esta actividad

Asignatura 2. Gamificación aplicada a necesidades específicas

- ♦ Identificar cuáles son los principales propósitos de los juegos gamificados y cómo usarlos de manera efectiva en sus futuros diseños
- ♦ Estudiar casos reales de videojuegos exitosos y la forma en la que se desarrollan
- ♦ Considerar el papel de la motivación y el impacto que tiene en el individuo
- ♦ Saber qué camino tomar a la hora de diseñar un videojuego gamificado

Asignatura 3. Diseño de gamificación

- ♦ Estudiar las estructuras necesarias para el diseño completo de un producto o servicio gamificado
- ♦ Considerar las mecánicas y las herramientas para poder modelar sin romper la experiencia de diversión propia del juego
- ♦ Producir videojuegos altamente profesionales y aplicar la gamificación a cualquier producto
- ♦ Abrir fronteras de trabajo dentro y fuera de la industria del videojuego

Asignatura 4. Diseño de juegos gamificados I

- ♦ Explicar los orígenes del diseño de juegos a través de la comprensión de los juegos de mesa como pilar central para el inicio del estudio del desarrollo de juegos
- ♦ Adquirir las herramientas para la producción de un videojuego gamificado

Asignatura 5. Diseño de juegos gamificados II

- ♦ Aplicar todos los fundamentos y herramientas necesarias para una buena producción de un videojuego gamificado
- ♦ Añadir el elemento de la interacción, a fin de diseñar y crear videojuegos sólidos y competitivos

Asignatura 6. Documentación en videojuegos

- ♦ Dominar las distintas estrategias de comunicación dentro de la industria del videojuego
- ♦ Realizar un estudio profundo y a detalle de todos los formatos utilizados en este ámbito a nivel mundial
- ♦ Considerar los métodos de interpretación de documentación especializada dentro de la industria del videojuego
- ♦ Aplicar de forma profesional los pilares del diseño dentro de los sistemas de personaje, cámara y control

Asignatura 7. Psicología del jugador

- ♦ Reflexionar sobre los aspectos más importantes que conforman la interacción humanojuego
- ♦ Conocer el estudio de la psicología del jugador, y de su comportamiento dentro de un entorno controlado
- ♦ Considerar los tipos de jugadores según varios expertos en la industria del videojuego y psicología
- ♦ Identificar las emociones y necesidades del jugador para el diseño de cada punto del producto, y garantizar una buena experiencia de juego

Asignatura 8. Experiencia de usuario para gamificación

- ♦ Definir cuál es la mejor forma de incluir una interfaz dentro de un producto, así como el correcto uso de las mismas según las necesidades del usuario
- ♦ Conocer las leyes creadas por la escuela de arte Gestalt dentro de la experiencia del jugador, y de la información precisa, clara y ordenada que necesita el jugador

Asignatura 9. Narrativa y guionización para videojuegos

- ♦ Definir cuál es la mejor forma de incluir una interfaz dentro de un producto, así como el correcto uso de las mismas según las necesidades del usuario en materia de narrativa y guion
- ♦ Identificar las diferentes leyes creadas por la escuela de arte Gestalt dentro de la experiencia del jugador, y de la información precisa, clara y ordenada que se necesita para ofrecer una narrativa única al jugador





Asignatura 10. Producción y promoción

- ♦ Examinar toda la información, métodos y herramientas para la producción exitosa y organizada de los proyectos de videojuegos gamificados
- ♦ Obtener las claves necesarias para que el profesional destaque dentro de una industria altamente competitiva

“

Diseñarás soluciones gamificadas que se adapten tanto a las necesidades del mercado como de los usuarios, considerando las últimas tendencias en la industria del Videojuego”

06

Salidas profesionales

Al finalizar esta Maestría Oficial Universitaria, los egresados estarán preparados para desempeñarse en diversas áreas profesionales relacionadas con el diseño, desarrollo y aplicación de estrategias gamificadas. Gracias a los conocimientos adquiridos, podrán trabajar en sectores como la educación, la salud, el marketing digital, la formación empresarial y el diseño de videojuegos, entre otros. Además, tendrán la capacidad de liderar proyectos innovadores que utilicen dinámicas de juego para aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento en distintos entornos.

Upgrading...

A woman with long dark hair is wearing a black VR headset and a green top with a lace neckline. She is smiling broadly and holding a black steering wheel, suggesting she is in a virtual driving simulation. The background is dark and blurry, focusing on her experience. The image is partially obscured by a teal diagonal shape on the left side.



“

*Liderarás equipos multidisciplina-
rios en el desarrollo de proyectos de
Gamificación en sectores en pleno
auge como el Entretenimiento”*

Perfil del egresado

El egresado de este programa universitario será un profesional con una visión innovadora, capaz de diseñar y aplicar estrategias de gamificación en una amplia variedad de entornos. Contará con habilidades para crear experiencias inmersivas que promuevan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades o la fidelización en distintos ámbitos. Además, tendrá una comprensión profunda de las dinámicas del jugador y de cómo utilizar la gamificación para motivar comportamientos y mejorar el rendimiento en contextos no lúdicos. Así, estará preparado para liderar proyectos interdisciplinarios, adaptándose a las necesidades específicas de cada sector y aprovechando las herramientas más avanzadas en el campo de los Videojuegos.

Brindarás asesoramiento a las instituciones para integrar estrategias de Gamificación en sus procesos y mejorar su interacción con el público objetivo.

- ♦ **Creatividad e Innovación:** Capacidad para diseñar soluciones originales y efectivas mediante la integración de mecánicas de juego en contextos no lúdicos, adaptando las tendencias del sector para resolver problemas y mejorar experiencias en diferentes ámbitos
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Habilidad para analizar situaciones complejas y aplicar métodos analíticos en la creación de estrategias gamificadas que maximicen la motivación, el compromiso y el aprendizaje en los usuarios
- ♦ **Trabajo en Equipo y Gestión de Proyectos:** Capacidad para colaborar de manera efectiva en equipos multidisciplinarios, gestionando proyectos de gamificación desde su conceptualización hasta su implementación, garantizando la alineación con los objetivos estratégicos del sector
- ♦ **Comunicación y Liderazgo:** Aptitud para comunicar ideas complejas de manera clara y persuasiva, liderando equipos y proyectos de gamificación, y gestionando la relación con stakeholders para asegurar la implementación exitosa de las soluciones diseñadas



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Diseñador de Experiencias Gamificadas: En empresas de diversos sectores, los egresados pueden encargarse del diseño y desarrollo de experiencias gamificadas adaptadas a las necesidades del cliente.

Responsabilidades: diseñar experiencias interactivas que utilicen mecánicas de juego para mejorar el rendimiento, el compromiso o el aprendizaje.

2. Consultor de Gamificación Corporativa: Asesora a empresas en la implementación de gamificación para mejorar procesos internos, como la capacitación de empleados, la productividad o la fidelización de clientes.

Responsabilidades: analizar las necesidades de la organización, proponer soluciones gamificadas para optimizar el rendimiento y supervisar la implementación de estas estrategias, asegurando su alineación con los objetivos corporativos.

3. Product Manager de Videojuegos o Aplicaciones Gamificadas: En el sector de los videojuegos o en empresas tecnológicas que desarrollan aplicaciones gamificadas, estos profesionales ocupan cargos de responsabilidad para gestionar el ciclo de vida de los productos gamificados.

Responsabilidades: coordinar el desarrollo de productos gamificados, gestionar equipos de diseño y programación, definir la visión y objetivos del producto, y asegurar que el producto final cumpla con las expectativas de los usuarios y las metas comerciales.

4. Diseñador de Experiencias para Eventos Interactivos: Se encargan de la creación de experiencias gamificadas para eventos, ferias o exposiciones, transformando estos espacios en entornos interactivos y participativos.

Responsabilidades: planificar, diseñar y ejecutar actividades y dinámicas gamificadas en eventos en vivo, desarrollar experiencias interactivas que fomenten la participación de los asistentes y evaluar el impacto de las experiencias sobre la interacción del público.

5. Especialista en Gamificación Educativa: En el ámbito académico, diseña programas gamificados para mejorar el aprendizaje y la interacción en las aulas o plataformas de educación online.

Responsabilidades: desarrollar dinámicas lúdicas adaptadas a los objetivos educativos, capacitar a docentes en el uso de gamificación en sus clases y evaluar la efectividad de las estrategias en el rendimiento de los alumnos.

6. Diseñador de Experiencias de Usuario: Se enfoca en el diseño de interfaces y mecánicas de juego para aplicaciones, plataformas web o software empresarial.

Responsabilidades: diseñar entornos interactivos y dinámicos que fomenten la usabilidad y la satisfacción del usuario, realizar pruebas de usuario para garantizar la funcionalidad de las experiencias gamificadas.

7. Narrador y Guionista para Videojuegos Gamificados: Aquellos con una maestría en este campo, pueden dedicarse a la creación de contenido narrativo para videojuegos o experiencias interactivas que utilicen elementos de gamificación.

Responsabilidades: desarrollar tramas y personajes que integren objetivos específicos del juego o la estrategia gamificada, colaborar con equipos de diseño para que la narrativa esté alineada con las mecánicas de juego.

8. Especialista en Marketing Gamificado: Profesional que desarrolla campañas publicitarias y estrategias de fidelización utilizando dinámicas de gamificación.

Responsabilidades: diseñar programas de recompensa interactivos, crear experiencias de marca inmersivas para los consumidores y analizar los resultados de las estrategias para mejorar su alcance y eficacia.

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

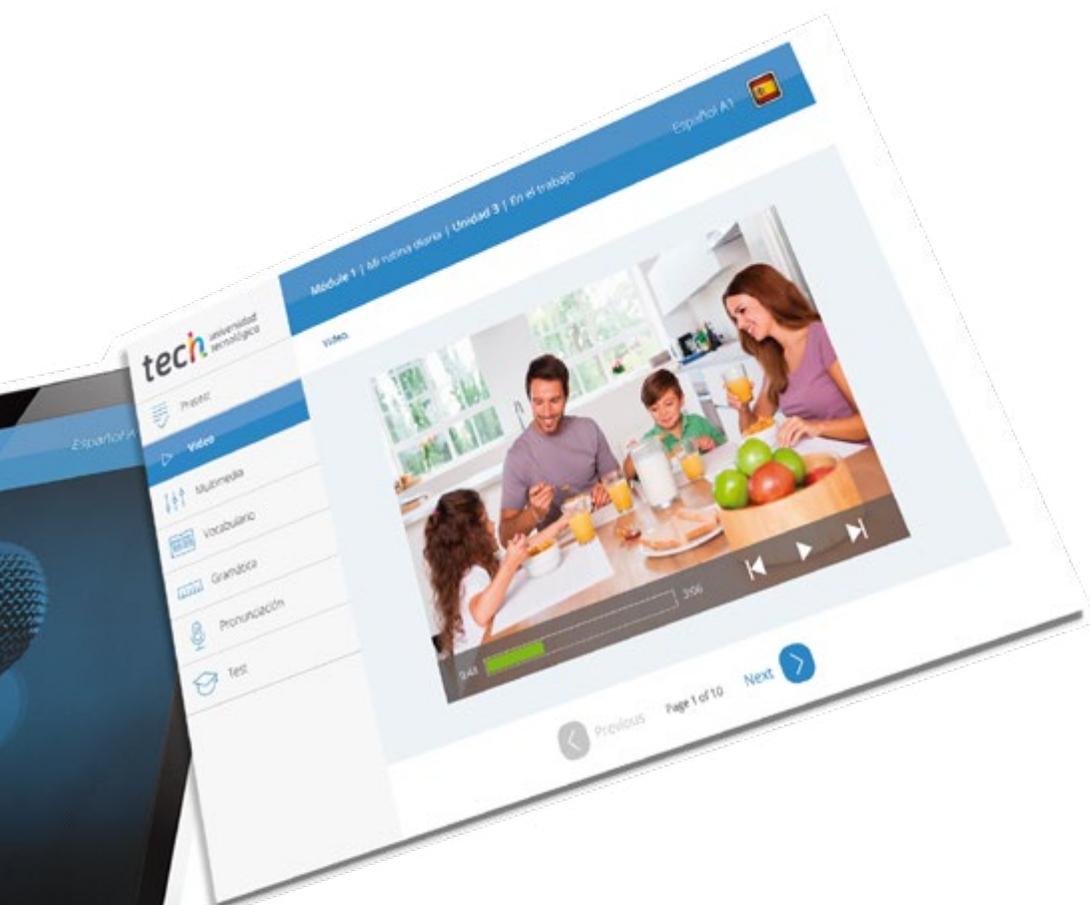
En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”





TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“

48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08

Metodología de estudio

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

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

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

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.

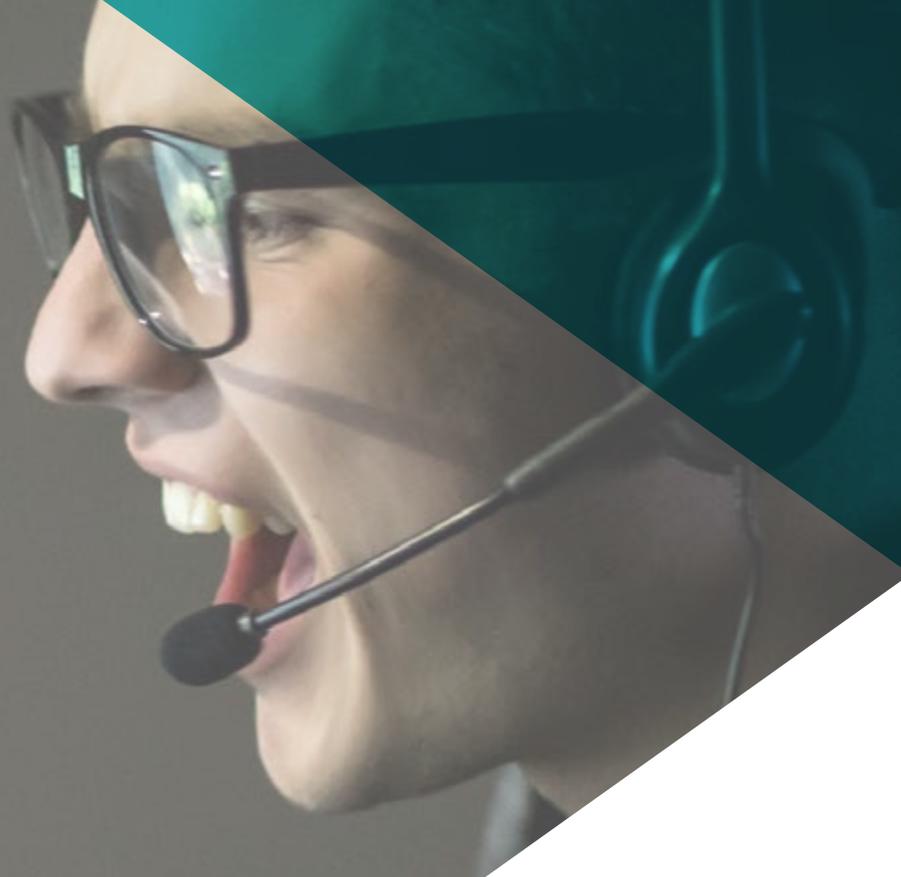


09

Cuadro docente

El equipo docente de esta Maestría Oficial Universitaria está conformado por un equipo de profesionales altamente cualificados, con amplia experiencia en el diseño de videojuegos, la psicología del jugador, el desarrollo de aplicaciones interactivas y la implementación de estrategias gamificadas en distintos sectores. Su experiencia y enfoque multidisciplinario brindan al alumnado una perspectiva integral, asegurando que adquieran los conocimientos y habilidades necesarios para destacarse en este campo en constante evolución.





“

Los mejores profesionales del campo reunidos en un mismo programa para brindarte las claves de la Gamificación de Videojuegos”

Dirección



Dña. Vicent Gisbert, Victoria

- Productora y Diseñadora de Videojuegos
- Diseñadora y Productora en Gamelearn
- Desarrolladora de Videojuegos en Null Reference Studio
- Coordinadora de Equipo en MSWEB
- Máster en *Blockchain* y Negocios 3.0 por Founderz
- Técnica Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma por CIF Batoi
- Grado en Diseño de Productos Interactivos por U-TAD



“

Todos los docentes de este programa acumulan una amplia experiencia, ofreciéndote una perspectiva innovadora sobre los principales avances en este campo de estudios”

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Gamificación de Videojuegos es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de Maestría en Gamificación de Videojuegos y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Gamificación de Videojuegos se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20233480, de fecha 04/12/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

[Ver documento RVOE](#)

“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como la Gamificación de Videojuegos”

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica.

Título: **Maestría en Gamificación de Videojuegos**

No. de RVOE: **20233480**

Fecha de vigencia RVOE: **04/12/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Gamificación de Videojuegos**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Gamificación de Videojuegos** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Gamificación de Videojuegos** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Gamificación de Videojuegos** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Máster Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.



Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20233480

**Maestría Oficial
Universitaria
Gamificación
de Videojuegos**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

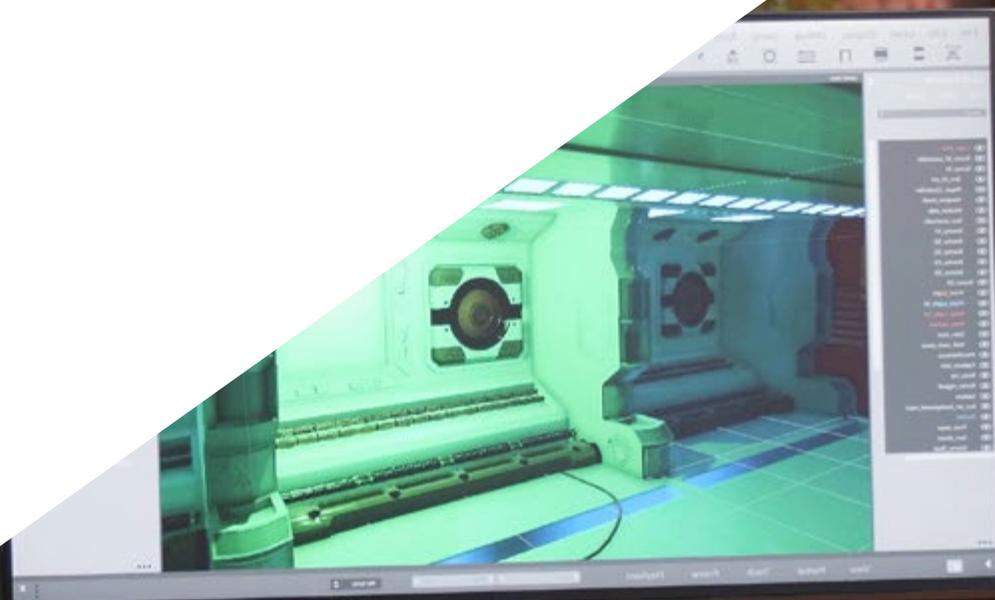
Fecha de vigencia RVOE: **04/12/2023**

Maestría Oficial Universitaria Gamificación de Videojuegos

Nº de RVOE: 20233480

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad