

Máster Título Propio

Gamificación en Videojuegos





Máster Título Propio Gamificación en Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Univeridad FUNDEPOS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/master/master-gamificacion-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 28

06

Titulación

pág. 36

01

Presentación

La industria de los videojuegos ha adquirido millones y millones de nuevos consumidores, que desean vivir una experiencia única y memorable. Entender el comportamiento de esos usuarios es básico a la hora de desarrollar nuevos productos. En este sentido, para lograr la fidelización del jugador y obtener los objetivos deseados en cada proyecto, es necesario especializarse. En este programa el alumno obtendrá todos los conocimientos necesarios, en torno a la Gamificación en Videojuegos desde una perspectiva integral de negocios para ser un profesional del diseño altamente especializado.





“

Al terminar este programa serás capaz de completar con éxito el desarrollo de un videojuego gamificado”

El diseño de un buen videojuego conlleva la implicación de diversos profesionales y elementos a considerar. Ser un profesional integral, capaz de desarrollar proyectos de éxito es lo que se desea tanto en el ámbito empresarial como individual. Conocer en profundidad el área de la gamificación y los problemas existentes en su desarrollo y expansión, permiten crear videojuegos atractivos para el público objetivo, sabiendo cuáles son sus motivaciones, comportamientos y necesidades.

Es allí donde resalta la calidad programática de este Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos; ya que el profesional dominará tanto la parte técnica esencial para el desarrollo del mismo como los fundamentos básicos de sus buenas prácticas. Será posible el dominio de la psicología para entender la experiencia del usuario. El uso de herramientas y técnicas para generar ideas creativas, en un mundo donde parece ya todo estar hecho, y entender las claves del dominio del negocio ante la oportunidad de presentar un prototipo al mercado.

Una capacitación que marca la diferencia en la experiencia profesional del alumno, pudiendo adaptarla a su agenda actual con organización y poco esfuerzo, ya que la distribución del contenido está diseñada para brindar comodidad y agilidad en todos los procesos. Gracias a la metodología implementada por TECH Univeridad FUNDEPOS, con una visión moderna y haciendo uso del sistema más avanzado.

Destaca la posibilidad que tiene el profesional de elegir desde dónde, cómo y cuándo estudiar, por ser una titulación 100% online. Pudiendo iniciarse desde cualquier tipo de dispositivo con conexión a internet, pero también ofreciendo la posibilidad de descargar todo el material didáctico para su consulta. El alumno contará con docentes profesionales, que le acompañarán en todo el recorrido de su aprendizaje durante los 12 meses de programación.

Este **Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el desarrollo de videojuegos
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- ◆ Los foros de discusión, chat, salas de reuniones y comunidad de expertos
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo, fijo o portátil, con conexión a internet



Dominarás la narrativa y guionización para gamificación, y serás capaz de generar ideas innovadoras para tus videojuegos”

“

Tú tienes el deseo de alcanzar un mejor futuro. TECH Univeridad FUNDEPOS tiene las herramientas. Estudia en un entorno de calidad, 100% online y seguro”

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

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

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

Con este Máster Título Propio entenderás la importancia de la psicología en el desarrollo de un videojuego memorable.

Diseñar videojuegos a los que todos deseen entrar, solo es posible aplicando la Gamificación.



02 Objetivos

Debido a la importancia que cobra la tecnología en la actualidad, el auge del entretenimiento digital y el comportamiento evolutivo de los usuarios, este programa se plantea como objetivo principal, preparar profesionales altamente capacitados y con cualidades diferenciadoras dentro de la industria del videojuego. Estudiando en profundidad la Gamificación al igual que otras materias necesarias como la psicología, el eficiente manejo de modelos de negocios y ventas. Completando de esta manera el perfil de un profesional integral exitoso, dentro del desarrollo de videojuegos.





“

Conviértete en un profesional integral y exitoso dentro del desarrollo de videojuegos gamificados”



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





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

- ◆ 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 gamificación

- ◆ 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. Diseño de juegos gamificados

- ◆ 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 5. *Game design* 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 6. 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 7. 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 8. 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 9. Narrativa y guionización para videojuegos

- ♦ 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 10. Producción y promoción

- ♦ 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





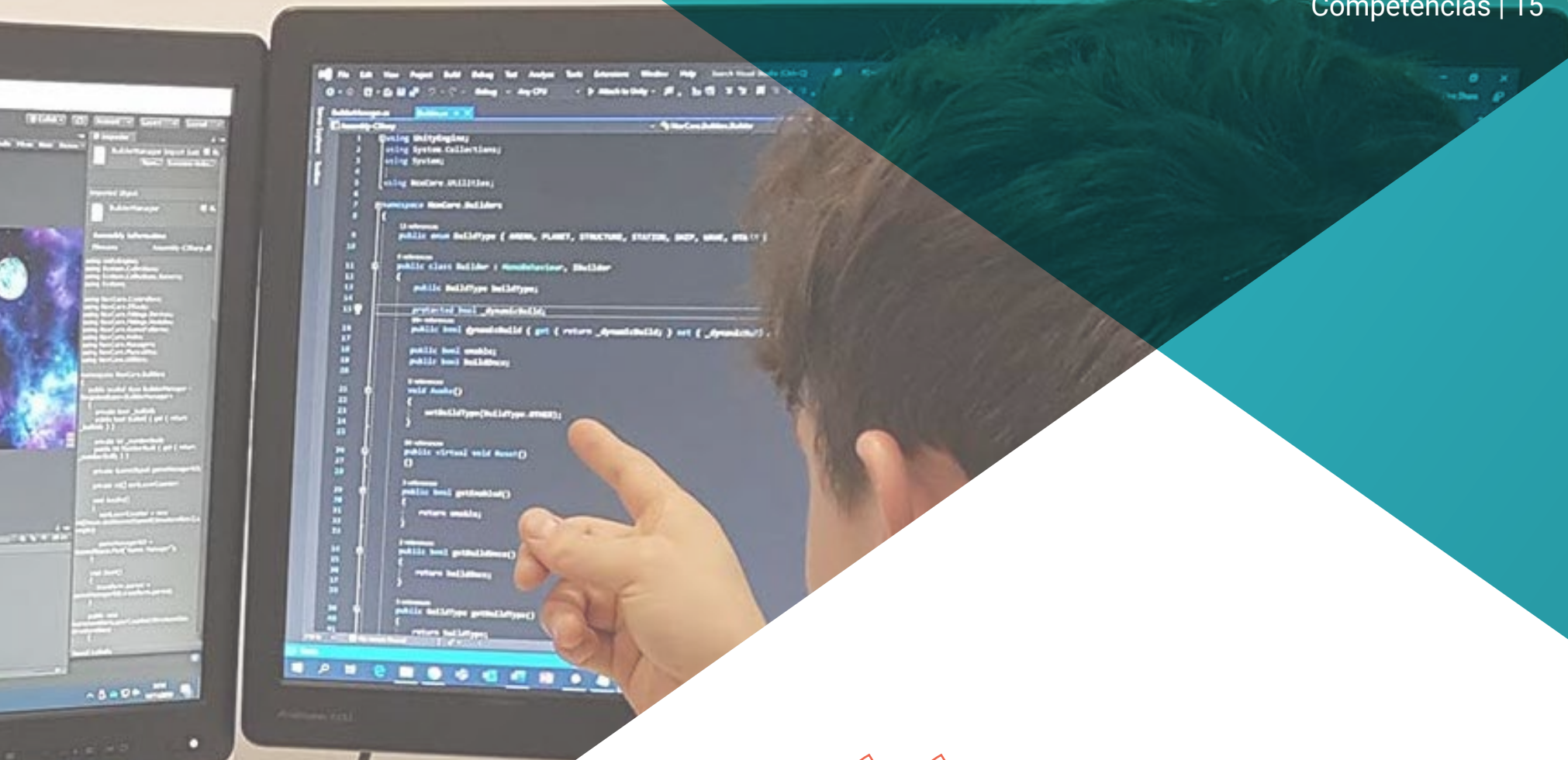
“

Conoce otros modelos en la gamificación mediante casos de estudio como Speed Camer y Amazon Pain Squad, entre otros”

03 Competencias

La industria de los videojuegos y entretenimiento digital, debido a su constante crecimiento y evolución, depende para su desarrollo de personal cualificado. No solo a nivel teórico, sino que en la práctica destaque, que sea capaz de establecer soluciones eficientes y presentar ideas innovadoras ante las necesidades de la industria e incluso plantear nuevas. Es así, como este programa contiene todo lo necesario para especializarse en gamificación de videojuegos y ser un profesional del diseño altamente especializado.





“

Adquiere las más novedosas técnicas y conocimientos en Gamificación en Videojuegos y destaca al desarrollar videojuegos”



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

“

Conviértete en un profesional con habilidades cada vez más requeridas 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

04

Estructura y contenido

Siguiendo los parámetros de calidad del sistema de estudio de TECH Univeridad FUNDEPOS y haciendo uso de la metodología más innovadora, el presente título destaca en su estructura y desarrollo del contenido. La forma como ha sido diseñado hará más ágil la experiencia del alumno. Son 10 módulos dentro de los cuales se desprenden temáticas específicas para la mejor organización y comprensión en un máximo de 12 meses. A través de un campus virtual, con la posibilidad de descargar el material a ser consultado cuando el estudiante lo requiera.





“

Contarás con diversidad de formatos tanto teóricos como prácticos para facilitar la experiencia de estudio”

Módulo 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 Posmoderna
- 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
 - 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

Módulo 2. Gamificación aplicada

- 2.1. Necesidades para gamificar
- 2.2. Necesidades para gamificar
 - 2.2.1. Educación
 - 2.2.2. Instintos
 - 2.2.3. Psicología
- 2.3. Fomento de la gamificación
 - 2.3.1. Técnicas de fomento
 - 2.3.2. Retención de aprendizaje
 - 2.3.3. Casos prácticos
- 2.4. Tendencias motivacionales
 - 2.4.1. Intrínseca vs. Extrínseca
 - 2.4.2. Contraposición
 - 2.4.3. Casos de estudio
- 2.5. Crear gamificación
 - 2.5.1. Buen y mal diseñador
 - 2.5.2. Niveles de gamificación
 - 2.5.3. Casos de estudio

- 2.6. Niveles de gamificación
 - 2.6.1. Explícita vs. Implícita
 - 2.6.2. Contraposición
 - 2.6.3. Aplicaciones
- 2.7. Los sombreros
 - 2.7.1. *White and Black Hat*
 - 2.7.2. Usos correctos
 - 2.7.3. Casos de estudio
- 2.8. Cuatro claves de la diversión
 - 2.8.1. Origen
 - 2.8.2. Estructura
 - 2.8.3. Casos de estudio
- 2.9. *Mapple*
 - 2.9.1. Origen
 - 2.9.2. Estructura
 - 2.9.3. Casos de estudio
- 2.10. *Frameworks*
 - 2.10.1. *Flow Theory*
 - 2.10.2. *Fogg Behavior Model*
 - 2.10.3. Jane McGonigal
- 2.11. Gamificación en la práctica
 - 2.11.1. *Speed Lottery Camera*
 - 2.11.2. *Re-Mission*
 - 2.11.3. *iCivics*

Módulo 3. Diseño de gamificación

- 3.1. *Octalysis Framework*
 - 3.1.1. *Octalysis Framework*
 - 3.1.2. 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. Herramienta
 - 3.3.3. Casos de estudio
- 3.4. Empoderamiento
 - 3.4.1. Objetivos
 - 3.4.2. Herramienta
 - 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

Módulo 4. Diseño de juegos gamificados

- 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. Marketing
- 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. *Constraints* 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

Módulo 5. *Game design* y gamificación

- 5.1. *Gameplay*
 - 5.1.1. *Gameplay*
 - 5.1.2. Reglas
 - 5.1.3. *Setting*
- 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. *MDA Framework*
- 5.4. Modelo 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. Otras recompensas
- 5.8. Recompensas: historias
 - 5.8.1. Historias
 - 5.8.2. Secretos
 - 5.8.3. Sistema
- 5.9. Diseño de niveles
 - 5.9.1. *Paper Design*
 - 5.9.2. Curva de aprendizaje
 - 5.9.3. Teoría del *flow*
- 5.10. Economía
 - 5.10.1. Elementos
 - 5.10.2. Funciones
 - 5.10.3. Regulación

Módulo 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
- 6.2. Personajes
 - 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. *Game Concept*
 - 6.5.2. *Game Treatment*
 - 6.5.3. GDD
- 6.6. Documentos específicos
 - 6.6.1. Lógica y programación
 - 6.6.2. *Art Guidelines y Concepts*
 - 6.6.3. Otros documentos técnicos
- 6.7. *One-page document*
 - 6.7.1. Función
 - 6.7.2. Contenido y estructura
 - 6.7.3. Información clave
- 6.8. *Ten-page document*
 - 6.8.1. Función
 - 6.8.2. Contenido y estructura
 - 6.8.3. Información clave
- 6.9. *Game design document (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

Módulo 7. Psicología del jugador

- 7.1. Perfiles de jugadores
 - 7.1.1. Bartle
 - 7.1.2. Mi Jo Kim
 - 7.1.3. 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. 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. *Cognitivity*
 - 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

Módulo 8. Experiencia de usuario para gamificación

- 8.1. UX y UI
 - 8.1.1. *User Experience* (UX)
 - 8.1.2. *User Interface* (UI)
 - 8.1.3. Contraposiciones entre UX y UI
- 8.2. UX y psicología
 - 8.2.1. Leyes UX
 - 8.2.2. Principios Gestalt
 - 8.2.3. Leyes heurísticas
- 8.3. Principios de UI
 - 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 UX
 - 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 UX
 - 8.6.1. Herramientas de desarrollo UX
 - 8.6.2. Prototipado

- 8.6.3. Validación
- 8.7. Fase de desarrollo UI
 - 8.7.1. Investigación previa
 - 8.7.2. Diseño de estilo
 - 8.7.3. Diseño de pantallas e interacción
- 8.8. UX Y la ética
 - 8.8.1. Ética actual
 - 8.8.2. Buena y mala UX
 - 8.8.3. *Dark Patterns* y *Nudges*
- 8.9. Pilares UX en videojuegos
 - 8.9.1. Motivación
 - 8.9.2. Emoción
 - 8.9.3. *Game flow*
- 8.10. Mejores prácticas UI
 - 8.10.1. Análisis de interfaz
 - 8.10.2. Iteración en el diseño
 - 8.10.3. Test con usuarios reales

Módulo 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. Peripetia y anagnórisis
 - 9.4.3. Anticipación y cumplimiento
- 9.5. El viaje del héroe
 - 9.5.1. Viaje del Héroe
 - 9.5.2. Etapas 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. Tránsito del mundo
 - 9.8.3. Poblando el mundo
- 9.9. Narrativa interactiva
 - 9.9.1. *Player agency*
 - 9.9.2. Libertad dirigida
 - 9.9.3. *Branching* y *funneling*
- 9.10. Documentación
 - 9.10.1. La biblia
 - 9.10.2. Guion literario
 - 9.10.3. Guion técnico

Módulo 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. Priorización
- 10.3. Plan de producción: materia
 - 10.3.1. *Roadma*
 - 10.3.2. Gestión del equipo
 - 10.3.3. QA (*Quality Assurance*)
- 10.4. Fases de desarrollo
 - 10.4.1. Preproducción
 - 10.4.2. Producción
 - 10.4.3. Finalización
- 10.5. Metodologías de trabajo
 - 10.5.1. Metodologías
 - 10.5.2. Principios *Agile*
 - 10.5.3. *Design Thinking*
- 10.6. Métodos ágiles
 - 10.6.1. Lean
 - 10.6.2. Scrum
 - 10.6.3. Kanban
- 10.7. Financiación
 - 10.7.1. Tipos de financiación
 - 10.7.2. Editores
 - 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. 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



No dejes escapar la oportunidad de evolucionar en tu campo profesional. Matricúlate ahora en este programa en Gamificación en Videojuegos”

05

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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 emitiesen 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS. 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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.



06

Titulación

El Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

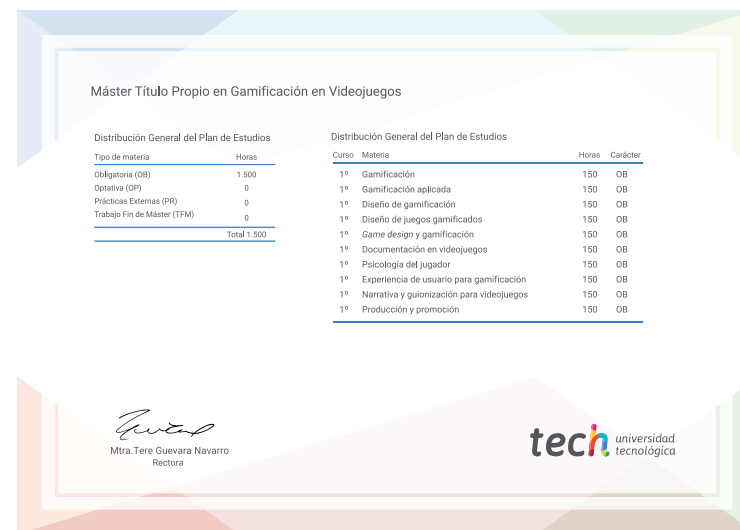
El programa del **Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

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

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

Título: **Máster Título Propio en Gamificación en Videojuegos**

N.º Horas: **1.500 h.**



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



Máster Título Propio Gamificación en Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Univeridad FUNDEPOS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Gamificación en Videojuegos

