

Máster Profesional

Gamificación en Videojuegos



Máster Profesional Gamificación en Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-gamificacion-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de
hacer al finalizar el Curso
Profesional?

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 16

07

Titulación

pág. 20

01

Presentación

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos a ámbitos como el educativo o el profesional con el objetivo de conseguir mejores resultados. Esta metodología ha ganado terreno en comparación a otras gracias a su carácter lúdico y a las experiencias positivas que genera en el receptor. Por ello, la industria de los videojuegos, en los últimos años, ha estudiado la manera de implementar la gamificación en los juegos electrónicos para que puedan aportar a los consumidores experiencias inmersivas y de aprendizaje. En este sentido, TECH ha diseñado esta titulación para que conozcas todas las técnicas necesarias y así poder especializarte en la gamificación de videojuegos. Y, además, lo harás con un temario innovador y moderno desarrollado por el equipo docente más experto del sector. Por eso, para facilitar tu proceso de aprendizaje, este programa es completamente online, lo que supone que puedas compaginar tus obligaciones personales y laborales con la enseñanza.



Entender el comportamiento del usuario es fundamental para implementar la gamificación en un videojuego. Con este Máster Profesional 100% online dominarás todas las técnicas que te permitan perfeccionar los procesos de desarrollo de un juego electrónico y mitigar los errores cometidos"





En los últimos años, las empresas *gamer* están implementando la gamificación en los juegos electrónicos con el objetivo de conectar con el usuario y ofrecerle una experiencia única. Se trata de una metodología de aprendizaje que traslada el funcionamiento de los juegos al ámbito educativo o profesional. De este modo, el proceso de estudio se desarrolla a través de técnicas mecánicas como la acumulación de puntos, obtención de premios o misiones y retos.

Por ello, conocer en profundidad este concepto permite a las empresas crear videojuegos gamificados que puedan trasladar a otros sectores como el educativo o el profesional ofreciendo nuevas experiencias inmersivas y de aprendizaje. En este sentido, este Máster Profesional te ofrece un itinerario académico desde los conceptos más básicos para no perder ningún detalle. Así, aprenderás contenidos relacionados con el significado de gamificación, sus tipos, los problemas existentes, su usabilidad o la psicología aplicada a esta técnica.

Y para que puedas estudiar de manera progresiva y sencilla, TECH ha implementado en sus titulaciones una metodología pionera en el panorama docente actual conocida como *Relearning*. Además, gracias a que este Máster Profesional se ha desarrollado completamente online, podrás ajustar los horarios de estudio a tus obligaciones laborales y personales.



El consumo de videojuegos supera, en el mundo, los 3.000 millones de personas. Conocer la técnica de la gamificación y aplicarla a esta industria te permitirá desarrollar juegos electrónicos ajustados a la demanda del público"

02

Requisitos de acceso

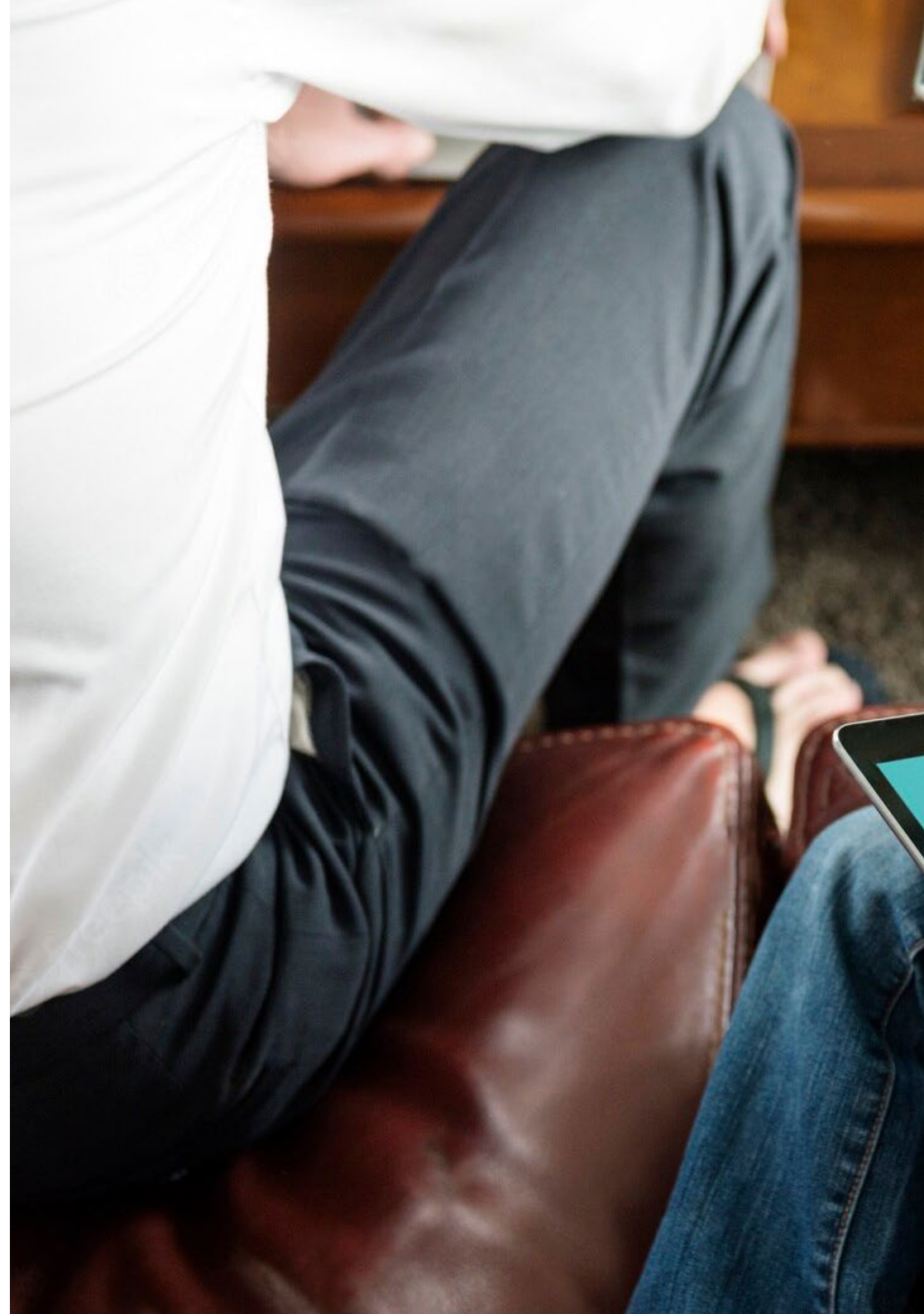
Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.



TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa"





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

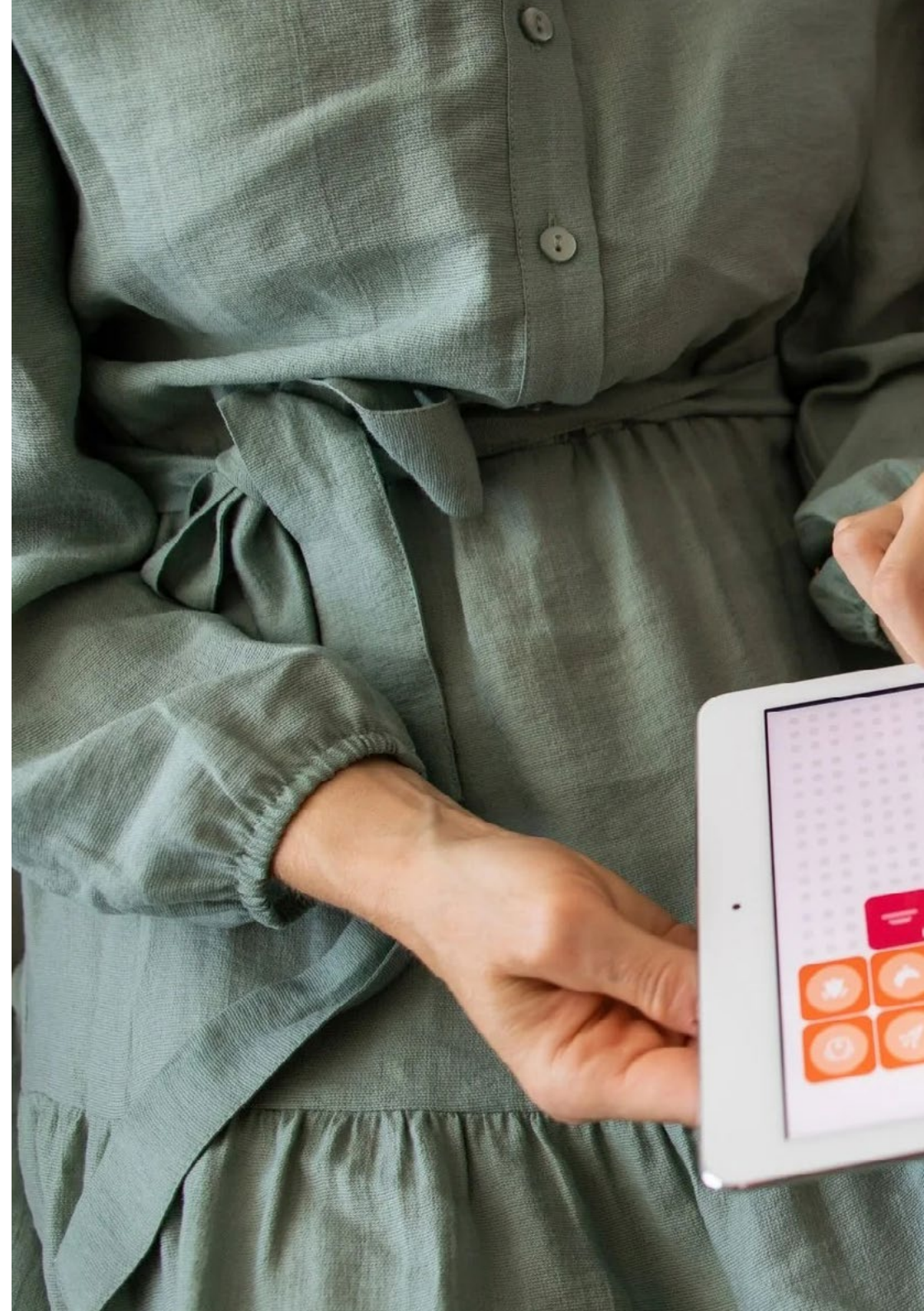
02

Salidas profesionales

Este programa ha sido diseñado atendiendo a las necesidades actuales del mercado laboral, de modo que te preparará para resolver todos los retos que te planteen las compañías de videojuegos. En un sector que no deja de crecer, las empresas cada vez más buscan especialistas en esta rama para dar respuesta a una compleja situación: diferenciarse de la competencia. Con este Máster Profesional conocerás todas las técnicas que te ayudarán a desarrollar videojuegos que llamen la atención de los consumidores y así acceder a nuevas oportunidades laborales.



La gamificación en los videojuegos permite desarrollar productos acordes a las motivaciones del usuario. Por ello, las empresas buscan profesionales expertos que sepan cómo gestionar esta técnica. Así que, multiplica tus oportunidades cursando un programa completo y con amplias salidas laborales”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Animador 3D
- ♦ Intercalador
- ♦ Modelador 3D
- ♦ Grafista digital
- ♦ Generador de espacios virtuales
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia
- ♦ Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- ♦ Técnico en sistemas y realización en multimedia
- ♦ Desarrollador de aplicaciones de realidad virtual, aumentada y mixta
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos



03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Una vez que hayas terminado este Máster Profesional te convertirás en un experto multidisciplinar e integral capaz de realizar nuevas tareas dentro de la industria de los videojuegos. Sabrás implementar las técnicas de gamificación a los juegos electrónicos, analizando el comportamiento del usuario y ajustándote a sus exigencias. Además, aprenderás los pasos necesarios para la venta y la comunicación del producto ya terminado. Con esto, estarás preparado para enfrentarte a los desafíos que planteen las compañías y así ampliar tu carrera profesional.

01

Desarrollar un videojuego gamificado de forma profesional

02

Manejar los procesos de documentación especializada

03

Aplicar la psicología en el desarrollo de sus productos

04

Crear contextos narrativos ajustados a cada necesidad





05

Analizar los propósitos de los videojuegos gamificados

06

Aplicar de forma correcta las interfaces

07

Analizar el origen de los juegos de mesa y su mecánica

08

Dominar las estrategias de comunicación

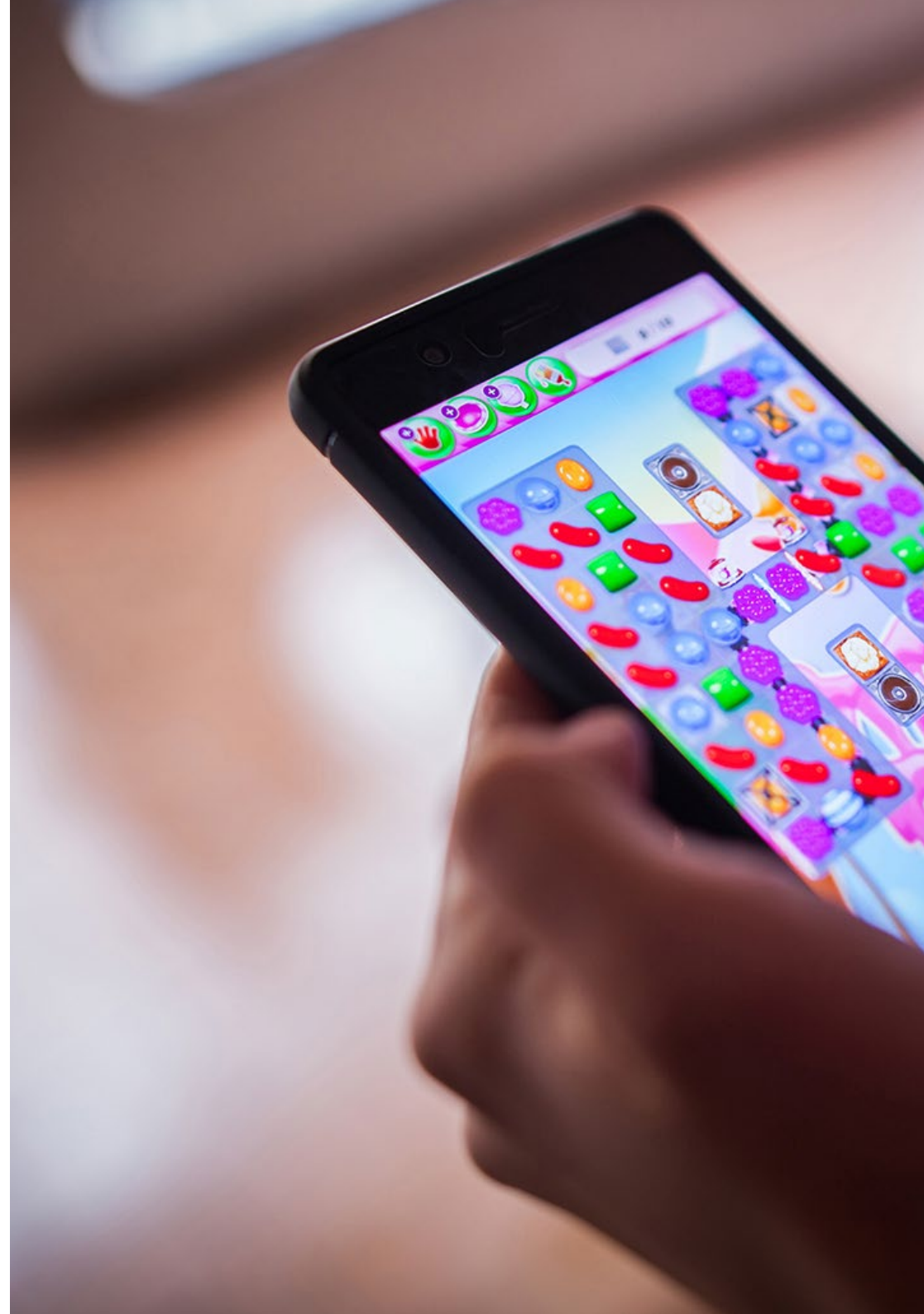
05

Dirección del curso

Con la intención de preservar una excelente calidad académica, este programa está impartido por expertos que poseen una amplia experiencia en el sector. Actualmente, se encuentran trabajando activamente en este campo. Los materiales didácticos de los que dispondrás a lo largo de la titulación están elaborados por estos especialistas, por lo que los contenidos que te ofrecerán estarán completamente actualizados y serán aplicables en el ámbito laboral.

“

La titulación es impartida por expertos que poseen una amplia experiencia en el sector de la robótica, por lo que los contenidos son aplicables en el sector”





Dirección del curso

Dr. Ramón Fabresse, Felipe

- ♦ Ingeniero de Software Sénior en Acurable
- ♦ Ingeniero de Software en NLP en Intel Corporation
- ♦ Ingeniero de Software en CATEC en Indisys
- ♦ Investigador en Robótica Aérea en la Universidad de Sevilla
- ♦ Doctorado Cum Laude en Robótica, Sistemas Autónomos y Telerobótica por la Universidad de Sevilla
- ♦ Licenciado en Ingeniería Informática Superior por la Universidad de Sevilla
- ♦ Máster en Robótica, Automática y Telemática por la Universidad de Sevilla

05

Plan de formación

El plan de estudios de esta formación ha sido diseñado por expertos del sector con el objetivo de ofrecerte los conocimientos más novedosos y modernos. En este sentido, el temario se aloja en una plataforma completa con material multimedia e interactivo para que el aprendizaje sea entretenido. A esta plataforma le acompaña una metodología implementada por TECH conocida como Relearning. Se trata de una técnica que ayuda a adquirir las competencias de una manera progresiva, sencilla y cómoda. Además, gracias a que se ha desarrollado completamente online, podrás compaginar tus obligaciones laborales y personales con la enseñanza.

“

*Disfruta de un plan de estudios
realizado por expertos con un
contenido de calidad que te
permitirá un aprendizaje exitoso”*



Módulo 1. Gamificación

- 1.1. La Gamificación
- 1.2. *Game learning and behaviour design*
- 1.3. *E-learning y playful learning*
- 1.4. Tipos de Gamificación
- 1.5. Contextos sociales de la gamificación
- 1.6. Profesionalización de la gamificación
- 1.7. Problemas en gamificación
- 1.8. Tecnologías en gamificación
- 1.9. Videojuegos, juegos y narrativa
- 1.10. Usabilidad, psicología y negocio

Módulo 2. Gamificación aplicada a videojuegos

- 2.1. Gamificación en videojuegos
- 2.2. Motivación en videojuegos
- 2.3. Fomento de la gamificación
- 2.4. Fallos y competencias
- 2.5. *Maple*: motivación
- 2.6. *Maple*: concienciación
- 2.7. *Maple*: realidad
- 2.8. *Maple*: persuasión
- 2.9. *Maple*: aprendizaje
- 2.10. *Maple*: evaluación

Módulo 3. Diseño de juegos gamificados

- 3.1. Diseño de juegos gamificados
- 3.2. Perfiles involucrados
- 3.3. Producción y QA
- 3.4. Otros roles
- 3.5. Misión
- 3.6. Visión
- 3.7. Valores de la gamificación
- 3.8. Especialidades
- 3.9. Prototipado
- 3.10. Estructuras

Módulo 4. Game design y gamificación

- 4.1. *Gameplay*
- 4.2. Inmersión
- 4.3. Herramientas y técnicas
- 4.4. Modelo MDA
- 4.5. Elementos de diseño
- 4.6. Tipos de objetivos
- 4.7. Recompensas: ludificación
- 4.8. Recompensas: historias
- 4.9. Diseño de niveles
- 4.10. Economía

Módulo 5. Documentación en videojuegos

- 5.1. Las Tres C's
- 5.2. Personaje
- 5.3. Cámara
- 5.4. Control
- 5.5. Documentos generales
- 5.6. Documentos específicos
- 5.7. *Game Document Design*
- 5.8. GDD: *one page*
- 5.9. GDD: *ten pages*
- 5.10. Herramientas de documentación

Módulo 6. Psicología del jugador

- 6.1. Sociología en videojuegos
- 6.2. Psicología en videojuegos
- 6.3. Necesidades en el entretenimiento
- 6.4. Sentimientos
- 6.5. Pirámide de Maslow
- 6.6. Diseño de comportamiento
- 6.7. Calendario de refuerzos
- 6.8. Mapa de recompensas
- 6.9. Contrastes
- 6.10. Jugadores

Módulo 7. Experiencia de usuario para gamificación

- 7.1. Interfaz en videojuegos
- 7.2. Flujo de pantallas
- 7.3. Visión perceptual
- 7.4. Usabilidad: eficiencia y eficacia
- 7.5. Usabilidad: percepción e intuición
- 7.6. Jugabilidad
- 7.7. Jugabilidad interactiva
- 7.8. UI: consistencia
- 7.9. UI: posicionamiento
- 7.10. UI: puntos de atención

Módulo 8. Narrativa y guionización para gamificación

- 8.1. Ideas para videojuegos
- 8.2. Triangulo de la rareza
- 8.3. Personajes
- 8.4. Mundos
- 8.5. Narrativas
- 8.6. Tiempos
- 8.7. Estructura clásica
- 8.8. El camino del héroe: estructura
- 8.9. El camino del héroe: herramientas
- 8.10. Guion no lineal



Módulo 9. Modelos de negocio y venta de videojuegos gamificados

- 9.1. Comunicación
- 9.2. Promoción
- 9.3. Inversores
- 9.4. Marca: identificación
- 9.5. Marca: exposición
- 9.6. Marketing
- 9.7. Argumentos de venta
- 9.8. Prototipos: mecánica
- 9.9. Otros prototipos
- 9.10. *Pitch*

Módulo 10. Diseño de la gamificación y otros modelos

- 10.1. Herramientas
- 10.2. GGDD
- 10.3. GGDD: motivadores e implicaciones
- 10.4. GGDD: entretenimiento
- 10.5. Casos de estudio
- 10.6. Juegos serios
- 10.7. Juegos sociales
- 10.8. Juegos educativos
- 10.9. Juegos publicitarios
- 10.10. Juegos transmedia

06

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“*Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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 del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



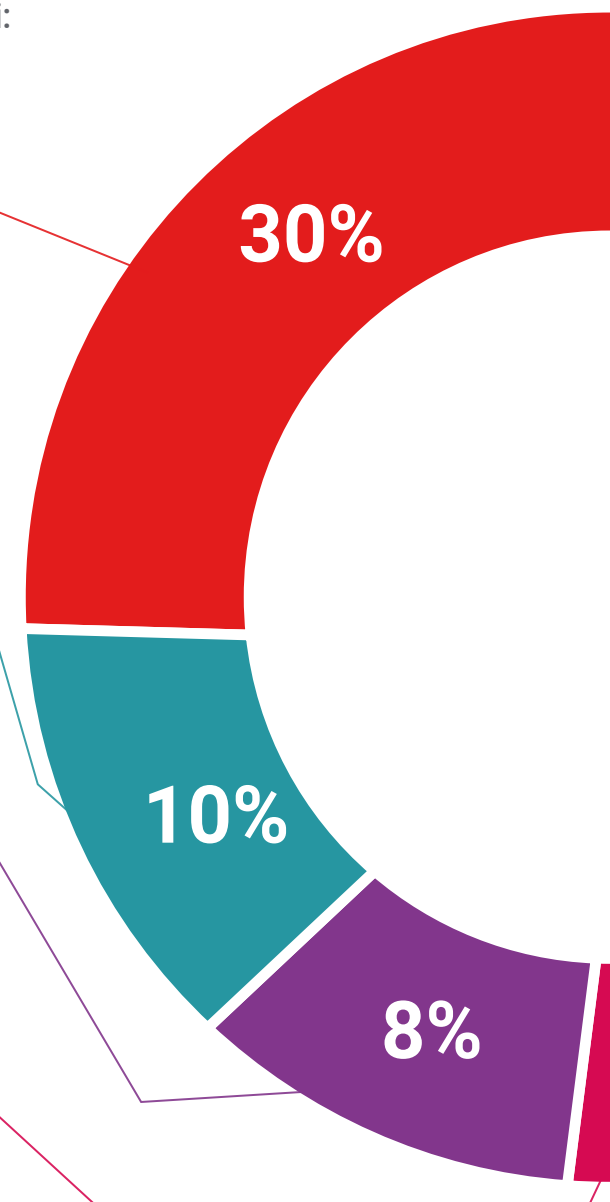
Prácticas de habilidades y competencias

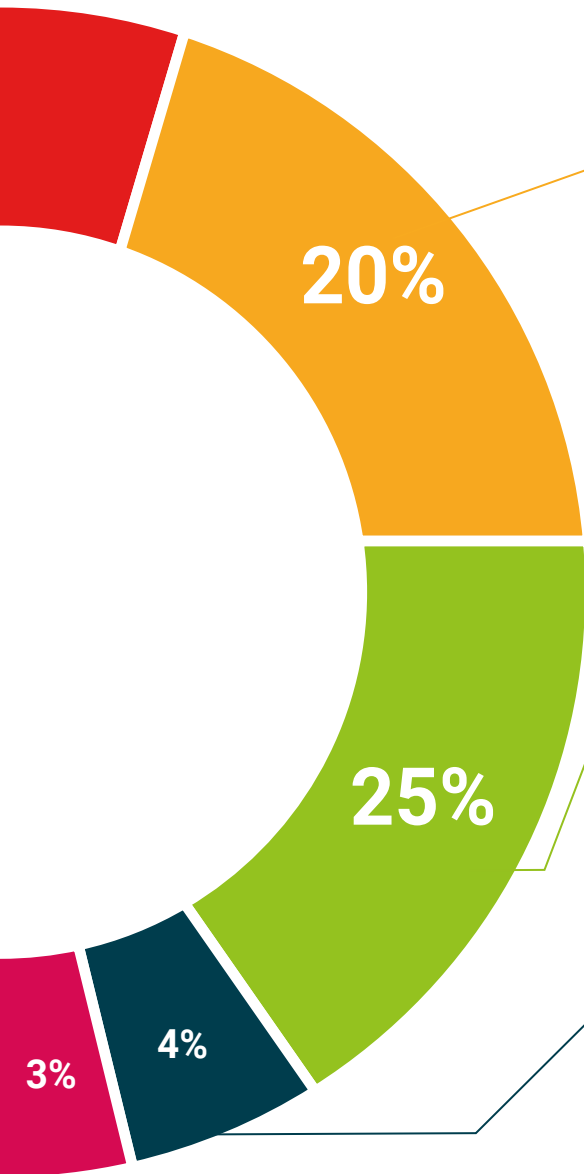
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.



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".



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.



07

Titulación

El Máster Profesional en Gamificación en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Máster Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Máster Profesional en Gamificación en Videojuegos**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**





tech formación
profesional

Máster Profesional Gamificación en Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional

Gamificación en Videojuegos