

Curso Profesional Gamificación Aplicada



Curso Profesional Gamificación Aplicada

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/gamificacion-aplicada

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

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

01

Presentación

Con el desarrollo de la gamificación en sectores como el educativo, las empresas de videojuegos se han percatado de las posibilidades de implementar esta metodología en sus productos para abarcar nuevos terrenos más allá del entretenimiento. De esta manera, pueden crear juegos electrónicos gamificados para fines pedagógicos, deportivos o culturales. Sin embargo, al ser un concepto relativamente nuevo, las compañías buscan a profesionales que sepan aplicar la gamificación al mundo virtual. Es por eso que TECH ha diseñado este programa con un contenido novedoso y moderno preparado para que adquieras todas las habilidades necesarias. Además, gracias a que es completamente online, podrás compaginar la enseñanza con tus obligaciones laborales y disfrutar del mejor equipo docente del sector.



Las empresas de videojuegos requieren de manos calificadas para aplicar la gamificación más avanzada a sus productos. Este Curso Profesional te permitirá acceder a sus mejores oportunidades laborales”





Con el desarrollo de la gamificación, las empresas de videojuegos se han planteado la posibilidad de abrir una nueva rama dentro de la industria creadora juegos electrónicos. Al aplicar esta metodología a sus productos, llegarán a nuevos terrenos como el educativo, ofreciendo juegos de alto rigor pedagógico. Para conseguir este propósito, deben implementar técnicas como el uso de desafíos, retos, recompensas, clasificaciones o acumulación de puntos con el fin de que el usuario se sienta integrado y motivado a continuar.

Al mismo tiempo, las compañías *gamer* necesitan en sus plantillas a profesionales capaces de desarrollar productos de excelencia. Por ello, con este Curso Profesional podrás adentrarte en el conocimiento del programa *Maple* y aprender todas las fases por las que pasa el desarrollo de un juego de esta índole: motivación, concienciación, realidad, persuasión, enseñanza y evaluación.

Y para aportar a tu aprendizaje progresión y calidad, TECH ha diseñado una plataforma virtual con contenido multimedia e interactivo a la que podrás acceder desde dónde quieras y cuándo quieras. Esto se explica porque este programa ha sido desarrollado completamente online, permitiéndote estudiar sin horarios. Además, podrás compaginar tus responsabilidades con la enseñanza, disfrutando del equipo docente más experto del sector.

“*Dominarás, gracias a este programa, todas las fases por las que pasa el desarrollo de un videojuego gamificado*”

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 el 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

03

Salidas profesionales

El concepto de gamificación aplicado al mundo de los videojuegos es una materia novedosa. Entender cómo transformar un juego electrónico de mero entretenimiento en un producto que vaya un paso más allá y aporte aprendizajes y enseñanzas duraderas, no es una tarea sencilla. Por eso, las compañías *gamer* requieren de las mejores habilidades para ejecutar proyectos de esta índole. En este sentido, estudiar este Curso Profesional te situará de manera inmediata en una empresa de este campo, lo que te permitirá acceder a nuevas oportunidades laborales.

“

Eres de los que buscan el éxito profesional y esta titulación te permitirá acceder a altos puestos laborales dentro de la industria de los videojuegos y la gamificación aplicada”



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

- ♦ Animador 3D
- ♦ Modelador 3D
- ♦ Grafista digital
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia
- ♦ Desarrollador de aplicaciones de Realidad Virtual, Aumentada y Mixta



04

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

Cuando hayas finalizado este Curso Profesional, estarás preparado para afrontar nuevas tareas relacionadas con la gamificación. Dominarás el manejo del programa *Maple*, estarás al tanto de las competencias y fallos a tener en cuenta para diseñar un videojuego gamificado y serás capaz de distinguir los tipos de motivaciones con los que cuenta cualquier juego electrónico.

01

Utilizar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión

02

Integrar todas las variables de los videojuegos y su industria

03

Crear una autonomía óptima en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones

04

Realizar videojuegos atractivos y fáciles de usar





05

Interpretar las experiencias de los usuarios para potenciar el empleo del producto gamificado

06

Adicionar en detalle los propósitos en los que funcionan los juegos gamificados

07

Cumplir con los objetivos dentro del diseño de juego

08

Definir los ámbitos de aplicación de la gamificación

05

Dirección del curso

Con el objetivo de ofrecerte el contenido más novedoso y completo, TECH ha seleccionado a un conjunto de profesores con un alto prestigio. Gracias a su dilatada experiencia, podrán enseñarte todos los conocimientos acerca de la gamificación aplicada en el mundo de los videojuegos con el fin de que estés preparado para afrontar el terreno laboral. Además, este equipo docente se encuentra actualmente en activo, lo que les permite aportarte una visión presente y futura de la industria.

“

Contarás con un equipo docente experto en la gamificación aplicada en videojuegos por lo que podrás conocer todas las claves para convertirte en un especialista como ellos”





Dirección del curso

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

“

Este cuadro docente te transmitirá las últimas novedades en esta disciplina para que te conviertas en un profesional altamente solicitado en este sector”

06

Plan de formación

El plan de estudios de este programa ha sido diseñado atendiendo a la realidad actual del sector. Por ello, un grupo de grandes expertos en gamificación ha elaborado un temario moderno e innovador. Además, para facilitar tu aprendizaje, esta titulación se ha desarrollado completamente online, por lo que compaginar tus responsabilidades personales con la enseñanza nunca había sido tan sencillo. Así, podrás aprovechar una oportunidad única de aprender del mejor equipo docente de la industria a través de un entorno virtual creado por TECH con contenido multimedia e interactivo que hará de tu estudio un camino progresivo y cómodo.

“

A su innovadora metodología, se le unen los contenidos más completos y actualizados del momento. Por eso, no encontrarás un programa mejor para ampliar tus expectativas profesionales”



Módulo 1. Gamificación aplicada a videojuegos

- 1.1. Gamificación en videojuegos
 - 1.1.1. Objetivos
 - 1.1.2. Evaluaciones
 - 1.1.3. Prácticas
- 1.2. Motivación en videojuegos
 - 1.2.1. Intrínseca
 - 1.2.2. Extrínseca
 - 1.2.3. Contraposición
- 1.3. Fomento de la gamificación
 - 1.3.1. Identidad
 - 1.3.2. Independencia
 - 1.3.3. Comunidad
- 1.4. Fallos y competencias
 - 1.4.1. Fallos
 - 1.4.2. Competencias
 - 1.4.3. Exploración
- 1.5. *Mapple*: motivación
 - 1.5.1. Compañía
 - 1.5.2. Poder
 - 1.5.3. Colaboración
- 1.6. *Mapple*: concienciación
 - 1.6.1. Ética y moral
 - 1.6.2. Salud física y mental
 - 1.6.3. *Newsgames*

- 1.7. *Mapple*: realidad
 - 1.7.1. Competencias
 - 1.7.2. Psicología
 - 1.7.3. Dificultades
- 1.8. *Mapple*: persuasión
 - 1.8.1. *Product placement*
 - 1.8.2. *Advergaming*
 - 1.8.3. *Ideologías y estereotipos*
- 1.9. *Mapple*: aprendizaje
 - 1.9.1. Cotidianidad
 - 1.9.2. Entorno empresarial
 - 1.9.3. Habilidades blandas
- 1.10. *Mapple*: evaluación
 - 1.10.1. Tratamientos
 - 1.10.2. Educación
 - 1.10.3. Beneficio propio



Disfruta mientras estudias gracias a una plataforma online multimedia e interactiva que te facilitará el aprendizaje”

07

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 emitieran 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.



08

Titulación

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

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

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

Título: **Curso Profesional en Gamificación Aplicada**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech formación profesional

Curso Profesional Gamificación Aplicada

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Gamificación Aplicada

