

Máster en Diseño de Experiencias Gamificadas



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa  
Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y  
acreditaciones

**4** | By EDUCA  
EDTECH  
Group

**5** | Metodología  
LXP

**6** | Razones por las  
que elegir Educa  
Business School

**7** | Programa  
Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

años de  
experiencia

Más de

**300k**

estudiantes  
formados

Hasta un

**98%**

tasa  
empleabilidad

Hasta un

**100%**

de financiación

Hasta un

**50%**

de los estudiantes  
repite

Hasta un

**25%**

de estudiantes  
internacionales

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



### ONLINE EDUCATION

---



# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



# Máster en Diseño de Experiencias Gamificadas



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Diseño de Experiencias Gamificadas con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional



### EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Extranjería, Categoría Profesional del Consejo Presidencial Social de la UNESCO (Bonn, Resolución 0045)

## Descripción

---

El Máster en Diseño de Experiencias Gamificadas te abre la puerta a un campo en constante crecimiento y altamente demandado. En un mundo donde la gamificación se ha convertido en una herramienta esencial para mejorar la motivación y productividad en las empresas, este máster te dota de las habilidades necesarias para liderar proyectos innovadores. Aprenderás a integrar elementos de juego en entornos empresariales, potenciando la creatividad y el liderazgo. Además, adquirirás competencias en diseño web avanzado con HTML5 y CSS3, creación de escenarios y personajes con Photoshop, y desarrollo de videojuegos con Game Maker. La formación online te permite adaptar el aprendizaje a tu ritmo, preparándote para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual con una perspectiva moderna y dinámica. Conviértete en un experto en diseñar experiencias que cautivan y motivan.

## Objetivos

---

'- Desarrollar estrategias de gamificación para mejorar el liderazgo en la empresa. - Analizar oportunidades emprendedoras para implementar proyectos gamificados. - Diseñar dinámicas de grupo para optimizar el trabajo en equipo. - Utilizar game thinking para crear experiencias interactivas en la empresa. - Implementar game elements para motivar y recompensar a los empleados. - Diseñar interfaces web avanzadas con HTML5 y CSS3 para proyectos gamificados. - Crear escenarios y personajes en Photoshop para enriquecer la experiencia del usuario.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Diseño de Experiencias Gamificadas está dirigido a profesionales y titulados interesados en el diseño y desarrollo de proyectos innovadores en gamificación. Ideal para aquellos que buscan profundizar en la planificación empresarial, el diseño web avanzado con HTML5 y CSS3, la creación de personajes con Photoshop, el desarrollo de videojuegos con Game Maker y la animación multimedia con Adobe Animate.

## A quién va dirigido

---

Este máster te capacita para diseñar y aplicar estrategias de gamificación en entornos empresariales, mejorando la motivación y rendimiento de equipos mediante dinámicas de juego. Aprenderás a identificar oportunidades de innovación, liderar proyectos creativos y gestionar equipos eficientemente. Además, desarrollarás habilidades técnicas en diseño web avanzado y creación de escenarios visuales atractivos, utilizando herramientas como HTML5, CSS3 y Photoshop. Podrás diseñar videojuegos y animaciones multimedia para proyectos de gamificación, integrando elementos visuales y narrativos que potencien la experiencia del usuario.

## Salidas laborales

---

'- Diseñador de experiencias gamificadas en empresas - Consultor de gamificación para proyectos empresariales - Especialista en diseño web avanzado para entornos gamificados - Diseñador de escenarios y personajes para videojuegos - Desarrollador de videojuegos en Game Maker - Animador multimedia en proyectos de gamificación - Creador de contenidos interactivos con Adobe Animate

## TEMARIO

---

### PARTE 1. GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

#### MÓDULO 1. PLANIFICACIÓN E INICIATIVA EMPRENDEDORA EN LA EMPRESA

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EMPRESA, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO

1. Las PYMEs como organizaciones
  1. - La importancia de las organizaciones
  2. - Aproximación conceptual a la organización
  3. - Tipos de organizaciones
  4. - La estructura
2. Liderazgo
  1. - Estilos de liderazgo
  2. - Otra clasificación de tipos de liderazgo
  3. - El papel del líder
  4. - Funciones administrativas del liderazgo
3. Un nuevo talante en la Dirección

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ACTITUD Y CAPACIDAD EMPRENDEDORA EN LA EMPRESA

1. Evaluación del potencial emprendedor
  1. - Conocimientos
  2. - Destrezas
  3. - Actitudes
  4. - Intereses y motivaciones
2. Variables que determinan el éxito en el pequeño negocio o microempresa
  1. - Variables comerciales y de marketing
  2. - Variables propias
  3. - Variables de la competencia
3. Empoderamiento
  1. - Concepto
  2. - Desarrollo de capacidades personales para el aprendizaje
  3. - La Red personal y social

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ANÁLISIS DE OPORTUNIDADES EN LA EMPRESA

1. Identificación de oportunidades e ideas de negocio
  1. - Necesidades y tendencias
  2. - Fuentes de búsqueda
  3. - La curiosidad como fuente de valor y búsqueda de oportunidades
  4. - Técnicas de creatividad en la generación de ideas
  5. - Los mapas mentales
  6. - Técnica de Edward de Bono (Seis sombreros)
  7. - El pensamiento irradiante
2. Análisis DAFO de la oportunidad e idea negocio

1. - Utilidad y limitaciones
2. - Estructura: Debilidades, Amenazas, Fortalezas, Oportunidades
3. - Elaboración del DAFO
4. - Interpretación del DAFO
3. Análisis del entorno del pequeño negocio o microempresa
  1. - Elección de las fuentes de información
  2. - La segmentación del mercado
  3. - La descentralización productiva como estrategia de racionalización
  4. - La externalización de servicios: «Outsourcing»
  5. - Clientes potenciales
  6. - Canales de distribución
  7. - Proveedores
  8. - Competencia
  9. - Barreras de entrada
4. Análisis de decisiones previas
  1. - Objetivos y metas
  2. - Misión del negocio
  3. - Los trámites administrativos: licencias, permisos, reglamentación y otros
  4. - Visión del negocio
5. Plan de acción
  1. - Previsión de necesidades de inversión
  2. - La diferenciación del producto
  3. - Dificultad de acceso a canales de distribución: barreras invisibles
  4. - Tipos de estructuras productivas: instalaciones y recursos materiales y humanos

## MÓDULO 2. GESTIÓN Y MEJORA DEL FUNCIONAMIENTO DE UN EQUIPO

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. TÉCNICAS PARA MEJORAR EL FUNCIONAMIENTO DE UN EQUIPO

1. Programa de entrenamiento
2. Técnicas de desarrollo en equipo

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS DINÁMICAS DE GRUPO

1. Definición
2. Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
3. Técnicas de dinámica de grupos
  1. - Qué son y qué no son las técnicas grupales
  2. - Elección de la técnica adecuada
  3. - Críticas a las técnicas de dinámica para grupos
4. Normas generales para el uso de las técnicas de grupo
5. El papel del dinamizador
  1. - Características
  2. - Tres tipos de animador
  3. - Papel del animador
  4. - Funciones del animador

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. CLASIFICACIÓN DE LAS DINÁMICAS DE GRUPO

1. Según el tamaño del grupo
  1. - Asamblea
  2. - Comisión
  3. - Congreso
  4. - Mesa redonda
  5. - Conferencia
  6. - Clínica del rumor
  7. - Corrillo
  8. - Cuchicheo
  9. - Debate dirigido o discusión guiada
  10. - Grupo de confrontación
2. Según la participación de los expertos
  1. - Role playing
  2. - Tormenta de ideas
  3. - Phillips 6.6
  4. - Foro
  5. - Grupo de discusión
  6. - Diálogos simultáneos
  7. - Entrevista
3. Según los objetivos

### MÓDULO 3. LA GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

1. Introducción
  1. - Definición de gamificación
  2. - ¿Qué no es la gamificación?
2. Historia de la gamificación
3. Aplicaciones y utilidades
  1. - Otras aplicaciones
4. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN LA EMPRESA

1. Definición de juego y características básicas
  1. - Tipos de jugadores
2. Diferencias entre "game" y "play"
  1. - El círculo mágico
3. Juegos de realidad alternativa (ARG)
  1. - Tipos de usuarios de un juego de realidad alternativa
  2. - Un ejemplo de ARG: Proyecto Endgame
4. Gamificación y generación Y

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. GAME THINKING

1. ¿Qué es el game thinking?
  1. - Los diseñadores en game thinking
2. Reglas de diseño

3. Cómo aprovechar las emociones
4. Anatomía de la diversión
  1. - Las emociones en el juego

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. GAME ELEMENTS

1. Los elementos de juego o game elements
  1. - Dinámicas de juego
  2. - Mecánicas de juego
  3. - Componentes de juego
  4. - Pirámide de los elementos
2. La tríada PBL (points, badges, lists)
  1. - Points - Puntos
  2. - Badges - Medallas
  3. - Clasificaciones - Leaderboards
3. Limitaciones de los elementos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA Y PSICOLOGÍA

1. La gamificación como diseño emocional
  1. - La psicología cognitiva y los psicólogos humanistas de la motivación
  2. - Psicología de los estados positivos
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación
  1. - La dopamina

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. RESULTADOS, ESTÍMULOS Y RECOMPENSAS

1. Definición y estructura de las recompensas
  1. - Clasificación de las recompensas
  2. - Tipos básicos de recompensas
  3. - Esquema de recompensas SAPS
2. Calendarización de recompensas
  1. - Dimensiones de las recompensas variables
3. Teorías conductuales: limitaciones
4. Teorías conductuales: riesgos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN

1. Engagement y motivación
  1. - Motivación intrínseca y extrínseca
2. Teoría de la autodeterminación
  1. - Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
3. Teoría de la motivación
  1. - Factores de motivación
4. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
  1. - Tipos de jugadores según Marczewski
5. Teoría del flujo
  1. - Componentes del flujo

6. Teoría de establecimiento de objetivos

MÓDULO 4. IMPLEMENTACIÓN DE UN PROYECTO BÁSICO Y AVANZADO DE GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO E IMPLANTACIÓN

1. Conceptos básicos de design thinking
2. Los seis pasos para implantar gamificación
3. Definición de los objetivos de negocio
4. Distinción de conductas clave
5. Descripción de los jugadores objetivo
6. Diseño de los bucles de actividad
  1. - Bucles de implicación
  2. - Bucles de progresión
7. Diversión
8. Implementación y herramientas de la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 15. GAMIFICACIÓN AVANZADA

1. Procedimiento marco basado en objetivos
2. Procedimiento marco basado en el jugador
3. Gamification Model Canvas
  1. - La importancia de la estética
4. La gamificación en la empresa
  1. - Gamificación en el ámbito de comercio y marketing
  2. - Gamificación en recursos humanos
  3. - Gamificación en los procesos de negocio

PARTE 2. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML5 Y CSS3 PARA PROYECTOS DE GAMIFICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción
2. Editor de texto
3. Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN HTML

1. Introducción HTML
2. ¿Cómo creamos documento HTML?
3. Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y objetos

#### TEMA 4. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS

1. Tablas
2. Formularios
3. Estructuras y layout

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES

1. Otras etiquetas importantes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. META INFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Meta información?
2. Accesibilidad
3. Validación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN CSS

1. Introducción CSS
2. Soporte de CSS en navegadores
3. Especificación oficial
4. Funcionamiento básico de CSS
5. ¿Cómo incluir CSS en la Web?
6. Estilo básico
7. Medios CSS
8. Comentarios
9. Sintaxis de la definición

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1. Selectores CSS
2. Unidades de medida
3. Colores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

1. Modelo de cajas
2. Propiedades de las cajas
3. Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
4. Posicionamiento y visualización
5. Posicionamiento
6. Visualización

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA "LAYOUT"

1. Introducción a layout
2. ¿Cómo centrar una página horizontalmente?
3. ¿Cómo centrar una página verticalmente?
4. Estructura y layout
5. Altura/anchuras máximas y mínimas

6. Estilos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS

1. Textos en CSS
2. Enlaces
3. Imágenes
4. Listas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND

1. Tablas
2. Formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OTRAS UTILIDADES DE CSS

1. Versión para imprimir
2. Personalizar el cursor
3. Hacks y filtros
4. Prioridad en las declaraciones
5. Validar CSS
6. Recomendaciones Generales
7. Recursos útiles

UNIDAD DIDÁCTICA 14. FIREBUG

1. ¿Qué es Firebug?
2. ¿Como se instala?
3. ¿Como usamos Firebug?

UNIDAD DIDÁCTICA 15. INTRODUCCIÓN HTML5

1. ¿Qué es HTML5?
2. ¿Cuáles son las mejoras?
3. Etiquetas Obsoletas
4. Etiquetas modificadas
5. Lista de etiquetas HTML5
6. Atributos eliminados
7. Otros cambios
8. Estructura HTML5
9. Nueva estructuración del body
10. Otros elementos nuevos de estructuración

UNIDAD DIDÁCTICA 16. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES

1. Introducción a atributos globales
2. Nuevos atributos
3. Introducción a los nuevos eventos.

UNIDAD DIDÁCTICA 17. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS

1. Elemento bdi
2. Elemento command
3. Elemento data
4. Elementos details
5. Elemento mark
6. Elemento meter
7. Elemento progress
8. Elemento ruby
9. Elemento time
10. Elemento wbr

#### UNIDAD DIDÁCTICA 18. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS

1. Nuevos elementos para los Formularios
2. Cambios en el atributo type (input)
3. Nuevos atributos para form
4. Nuevos atributos para fieldset
5. Nuevos atributos para input
6. Nuevos atributos para textarea

#### UNIDAD DIDÁCTICA 19. OTRAS MEJORAS DE HTML5

1. Introducción a los elementos multimedia
2. Etiqueta source
3. Etiqueta track
4. Elemento video
5. Elemento audio
6. Elemento embed
7. Elemento canvas
8. Introducción a MathML
9. Introducción a SVG
10. Introducción a Drag and Drop
11. Validador HTML5

#### UNIDAD DIDÁCTICA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3

1. Introducción
2. Unidades, colores y fuentes
3. Nuevos Selectores y pseudo-clases

#### UNIDAD DIDÁCTICA 21. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES

1. Propiedades para la animación
2. Nuevas propiedades para los fondos
3. Nuevas propiedades para Bordes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 22. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES

1. Propiedades de las cajas
2. Propiedades de las cajas flexibles

3. Propiedades del color
4. Propiedades para las Fuentes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 23. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS

1. Propiedades para los hiperenlaces
2. Propiedades de las multi-columnas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 24. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES

1. Propiedades para texto
2. Propiedad 2D/3D Transform

#### UNIDAD DIDÁCTICA 25. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO

1. Propiedades para las transiciones
2. Propiedades para la interfaz de usuario
3. Validación CSS3

### PARTE 3. DISEÑO DE ESCENARIOS Y PERSONAJES CON PHOTOSHOP CC

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II

6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II

5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

### PARTE 4. DISEÑO, DESARROLLO Y MONTAJE DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL CON GAME MAKER

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GAME MAKER

1. ¿Qué es Game maker?
  1. - Versiones de Game Maker
2. Descarga e instalación
3. Actualizaciones de Game Maker

#### 4. Funcionamiento de Game Maker

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE GAME MAKER

1. Menú principal
  1. - Archivo
  2. - Editar
  3. - Construir
  4. - Ventanas
  5. - Herramientas
  6. - Mercado
  7. - Diseños
  8. - Ayuda
  9. - Recursos
2. Árbol de recursos

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS BÁSICOS DE GAME MAKER

1. Objetos
2. Sprites
3. Sonidos
4. Room

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. RECURSOS AVANZADOS DE GAME MAKER

1. Eventos
2. Rutas
3. Líneas de tiempo
4. Scripts

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONES DRAG & DROP

1. ¿Qué son las acciones Drag & Drop?
2. Tipos de acciones
  1. - Acciones de movimiento
  2. - Acciones de objetos
  3. - Acciones de Sprite y sonidos
  4. - Acciones de Room
  5. - Acciones de Juego
  6. - Acciones de control
  7. - Acciones de puntuación

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. LENGUAJE GML

1. ¿Dónde podemos usar GML?
2. Estructura básica
3. Expresiones y variables
  1. - Variables
  2. - Expresiones
4. Funciones

5. Comentarios
6. Funciones que definen la forma de jugar
  1. - Posiciones con variables
  2. - Instancias
  3. - Tiempos de juego
  4. - Puntuación y Room
  5. - Eventos a las instancias
  6. - Eventos Error
7. Sentencias
  1. - IF
  2. - REPEAT
  3. - WHILE
  4. - DO
  5. - FOR
  6. - SWITCH
  7. - BREAK
  8. - CONTINUE
  9. - EXIT
  10. - WITH
8. Valores
  1. - Constantes
  2. - Operar con funciones
  3. - Operar con fechas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES AVANZADAS DE GML I

1. Funciones de iteración
2. Funciones para la visualización
  1. - Imágenes como tiles
  2. - Dibujado
  3. - Cambiar ventanas
  4. - Funciones de imágenes
  5. - Funciones para el entorno
3. Funciones de sonido
4. Funciones de pantalla y puntuaciones
5. Funciones del Joystick

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES AVANZADAS DE GML II: USO DE LIBRERÍAS DLL

1. Funciones de juego
  1. - Funciones de Rooms
  2. - Funciones del sonido
  3. - Funciones de Scripts
  4. - Funciones de Objetos
  5. - Funciones del fondo
  6. - Funciones de trayectorias
  7. - Funciones de imágenes
2. Sincronización de los datos
3. Datos de uso

4. Juego con sesiones
  1. - Instancias del usuario
5. Conexiones para Online
6. Librerías DLL

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. EQUIVALENCIA DE GML CON D&D

1. Atributos comunes
  1. - Se aplica a...
  2. - Relativo
  3. - NOT
2. Tipos de acciones
  1. - Acciones de movimiento
  2. - Acciones de objetos
  3. - Acciones de Sprite y sonidos
  4. - Acciones de Room
  5. - Acciones de Juego
  6. - Acciones de control
  7. - Acciones de puntuación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLO DE VIDEOJUEGO BÁSICO

1. Explicación videojuego e introducción personajes
2. Creación de sala
3. Creación objetos
4. Prueba de juego

#### PARTE 5. ANIMACIÓN MULTIMEDIA PARA PROYECTOS DE GAMIFICACIÓN CON ADOBE ANIMATE CC

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos
2. Utilización del Escenario y el papel Herramientas en Animate
3. Flujo de trabajo Animate CC
4. Ver el área de trabajo
5. Menús
6. Gestión de ventanas y paneles
7. Guardar espacio de trabajo
8. Preferencias en Animate
9. Prácticas

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1. El escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer y repetir Historial

7. Archivos de Animate
8. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Illustrator y Animate
5. Photoshop y Animate
6. Archivos Animate
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramienta pluma
7. Editar contornos
8. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE

1. Selector de color
2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformar degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos

5. Crear un botón
6. Clip de película
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

1. Línea de tiempo
2. Las capas
3. Animaciones
4. Animaciones fotograma a fotograma
5. Interpolación de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento
9. Animaciones con guías
10. Animar objetos D
11. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de mascara
6. Texto Clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes
9. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO

1. Importar sonidos
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón
5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar video
8. Propiedades del video
9. Adobe Media Encoder
10. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1. Introducción a ActionScript
2. Panel acciones
3. Acciones más comunes
4. Panel Fragmentos de código

5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en Animate
8. Practicas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL

1. ¿Qué es Adobe Air?
2. Creación de un archivo Adobe AIR
3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
4. Publicar un archivo AIR
5. JSFL
6. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

1. ¿Qué es un Sprite Sheets?
2. HTML 5
3. Publicación de animaciones en HTML 5
4. Prácticas

#### PARTE 6. BIBLIOTECA DE RECURSOS 2D (ESCENARIOS, PERSONAJES, ETC.)

