

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería
Sociedad de Desarrollo de Videojuegos
Cursos Intersementrales

Gamificación en videojuegos

Público objetivo: Público mayor a 17 años interesado en adquirir conocimiento en el área del desarrollo en videojuegos educativos.

Duración total: 5 clases de 2 horas cada una, dando un total de 10 horas.

Requisitos operativos: Computadora con ofimática.

Modalidad: Online o presencial, se manejan dos grupos.

- **Presencial:** del 28 de julio al 1 de agosto de 2025.
Horario: 10:30 hrs a 12:30 hrs.
- **Online:** del 4 al 8 de agosto de 2025.
Horario: 18:00 hrs a 20:00 hrs.

Objetivos del Curso:

Brindar a los participantes las herramientas teóricas y prácticas para analizar experiencias gamificadas efectivas en videojuegos, con enfoque en educación, engagement o marketing, mediante el dominio de mecánicas, dinámicas y principios de UX aplicados al contexto interactivo digital.

Competencia:

Perfil usuario, intención educativa, alcance

Temario:

Fundamentos de Gamificación y UX en Videojuegos

- Lúdico
- ¿Qué es gamificación?
- Que es el juego
- Que es videojuegos

Perfil de usuario

- Psicología del jugador: motivación, recompensas y engagement.

- Pedagogía:
Etapas de aprendizaje
Contexto social.
Económico.
Alcance.

Mecánicas y Dinámicas Clave

- Sistema de recompensa
- Progresión, niveles y misiones.

Prototipado Rápido

Métricas clave (retención, conversión, tiempo de uso).

Riesgos éticos (adicción, monetización).

Evaluación

El curso será evaluado a través de un proyecto final elaborado en el transcurso de las sesiones.