ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Cajas Botín y Mecánicas de Azar en Videojuegos: Detección del Riesgo en Servicios de Adicciones

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Amplía tu formación con el Curso de Formación Permanente en Cajas Botín y Mecánicas de Azar en Videojuegos: Detección del Riesgo en Servicios de Adicciones que ofrecemos desde ICUFOR. En un contexto donde la industria del videojuego ha integrado sistemas de monetización con componentes de azar cada vez más sofisticados, los profesionales de la salud y las adicciones necesitan actualizar sus competencias para identificar y abordar estas nuevas formas de conducta problemática. Esta formación responde a una demanda creciente en el ámbito clínico y asistencial.

A lo largo del programa, profundizarás en el funcionamiento del ecosistema de los videojuegos, las bases teóricas de las adicciones comportamentales y la conceptualización de las cajas botín y otras mecánicas de azar.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Comprender el ecosistema de la industria del videojuego y sus modelos de monetización, identificando las estrategias comerciales que incorporan mecánicas de azar y componentes de gasto continuado.

Clasificar las distintas tipologías de cajas botín y mecánicas de azar presentes en videojuegos, analizando su funcionamiento operativo, sus sistemas de probabilidad y su potencial adictivo.

Conocer las poblaciones vulnerables y los factores de riesgo específicos frente a las mecánicas de azar en videojuegos, relacionando el desarrollo neuropsicológico del menor y del adolescente con su mayor susceptibilidad a estas estrategias de monetización.

Fundamentar las bases teóricas y clínicas de las adicciones comportamentales, diferenciando los criterios diagnósticos del juego patológico y del uso problemático de videojuegos según los sistemas de clasificación vigentes.

Identificar las técnicas de diseño persuasivo, los patrones oscuros y los mecanismos psicológicos implicados en la interacción con mecánicas de azar, describiendo cómo operan el reforzamiento intermitente, las distorsiones cognitivas y los procesos de escalada del gasto.

Dominar los instrumentos estandarizados de cribado y las estrategias de entrevista clínica necesarias para la detección del riesgo asociado a mecánicas de azar en videojuegos, aplicando su integración en los protocolos de evaluación inicial de los servicios de adicciones.

Objetivos del curso

Diseñar intervenciones terapéuticas adaptadas a las conductas problemáticas vinculadas a mecánicas de azar en videojuegos, incorporando enfoques cognitivo-conductuales, estrategias de regulación emocional, implicación familiar y herramientas de autocontrol del gasto.

Desarrollar estrategias de prevención, educación digital y coordinación interdisciplinar, conociendo el marco jurídico y regulatorio aplicable y promoviendo actuaciones integradas entre servicios de adicciones, sistema educativo, familias y organismos reguladores.

Temario

01 Fundamentos del ecosistema de los videojuegos y la industria del entretenimiento digital interactivo

1.1. Evolución histórica de la industria del videojuego: del arcade al modelo de servicio continuo
1.2. Estructura y agentes de la industria del videojuego contemporánea
1.3. Modelos de negocio y monetización en la industria del videojuego actual
1.4. Demografía del videojuego, impacto sociocultural y terminología esencial del entorno gaming para profesionales de la salud

02 Bases teóricas y clínicas de las adicciones comportamentales y el juego patológico

2.1. Conceptualización de las adicciones comportamentales en los sistemas de clasificación diagnóstica
2.2. Modelos teóricos explicativos de las adicciones sin sustancia
2.3. Diferencias y similitudes entre el juego de apuestas patológico y el uso problemático de videojuegos
2.4. Factores de riesgo y factores protectores en las adicciones comportamentales
2.5. Comorbilidad psiquiátrica y psicológica asociada a las adicciones comportamentales
2.6. Estado actual de la investigación y principales líneas de evidencia científica

Temario

03 Cajas botín (loot boxes): conceptualización, tipología y funcionamiento dentro de los videojuegos

3.1. Definición y delimitación conceptual de las cajas botín en el contexto del videojuego
3.2. Origen y desarrollo histórico de las cajas botín en la industria del entretenimiento digital
3.3. Taxonomía de las cajas botín según sus características y funcionalidad
3.4. Mecánica operativa de las cajas botín: sistemas de probabilidad, tablas de rareza y algoritmos de distribución
3.5. Análisis de casos emblemáticos de implementación de cajas botín en videojuegos de gran difusión
3.6. La percepción del jugador sobre las cajas botín: actitudes, motivaciones y experiencia subjetiva de valor
3.7. Relación entre diseño de cajas botín y potencial adictivo: estado de la evidencia empírica

Temario

04 Mecánicas de azar, diseño persuasivo y monetización agresiva en videojuegos más allá de las cajas botín

4.1. Concepto de mecánica de azar y su integración en el diseño de videojuegos
4.2. Catálogo de mecánicas de azar y cuasiazar presentes en videojuegos contemporáneos
4.3. Técnicas de diseño persuasivo y patrones oscuros (dark patterns) orientados al gasto
4.4. Skin gambling, apuestas con skins y plataformas externas de apuestas vinculadas a videojuegos
4.5. Convergencia entre videojuegos y juego de apuestas: el concepto de gambling-like mechanisms
4.6. Economías virtuales emergentes, NFTs y nuevas formas de monetización con componentes de azar
4.7. Criterios para identificar y clasificar el nivel de riesgo de las mecánicas de azar en un videojuego concreto

Temario

05 Mecanismos psicológicos implicados en la interacción con mecánicas de azar en videojuegos

5.1. Programas de reforzamiento intermitente de razón variable y su aplicación en el diseño de videojuegos
5.2. Distorsiones cognitivas específicas asociadas a las mecánicas de azar en entornos digitales
5.3. Respuesta emocional, activación neurobiológica y el efecto de casi ganar (near-miss)
5.4. Influencia social, presión de grupo y normalización del gasto en contenido aleatorio
5.5. Procesos de escalada del gasto: del gasto recreativo al gasto problemático y descontrolado

Temario

06 Poblaciones vulnerables: menores, adolescentes y colectivos de riesgo específico frente a las mecánicas de azar en videojuegos

6.1. Desarrollo neuropsicológico del menor y del adolescente y su relación con la vulnerabilidad al azar y la recompensa
6.2. Prevalencia y patrones de exposición de menores y adolescentes a mecánicas de azar en videojuegos
6.3. Relación entre exposición temprana a mecánicas de azar en videojuegos y conductas de juego de apuestas futuras
6.4. Otros colectivos de riesgo específico
6.5. Papel de la familia y el entorno educativo como factores de protección y de riesgo
6.6. Perspectiva de género en la exposición y el riesgo asociado a mecánicas de azar en videojuegos

Temario

07 Marco jurídico, regulatorio y ético de las mecánicas de azar en videojuegos a nivel nacional e internacional

7.1. Delimitación jurídica del concepto de juego de azar y su aplicabilidad a las cajas botín y mecánicas análogas
7.2. Legislación y regulación en el contexto español
7.3. Panorama regulatorio comparado: Unión Europea y resto del mundo
7.4. Sistemas de clasificación por edad y etiquetado de contenido: PEGI, ESRB y sus limitaciones frente a las mecánicas de azar
7.5. Autorregulación de la industria: códigos de conducta, transparencia de probabilidades y medidas voluntarias
7.6. Debates éticos abiertos: responsabilidad de la industria, derecho a la información del consumidor y protección de colectivos vulnerables

Temario

08 Detección y cribado del riesgo asociado a mecánicas de azar en videojuegos dentro de los servicios de adicciones

8.1. Justificación de la incorporación del cribado de mecánicas de azar en videojuegos en la práctica clínica de los servicios de adicciones
8.2. Señales de alerta e indicadores conductuales, emocionales y económicos de riesgo
8.3. Instrumentos estandarizados de cribado y evaluación adaptados o adaptables al contexto de las mecánicas de azar en videojuegos
8.4. Entrevista clínica semiestructurada: áreas clave de exploración sobre mecánicas de azar y gasto en videojuegos
8.5. Diagnóstico diferencial: uso recreativo, uso de riesgo y uso patológico de mecánicas de azar en videojuegos
8.6. Evaluación del nivel de riesgo de los videojuegos específicos utilizados por el paciente
8.7. Integración del cribado de mecánicas de azar en los protocolos de evaluación inicial de los servicios de adicciones
8.8. Capacitación del profesional de adicciones: competencias digitales y formativas necesarias para la detección del riesgo

Temario

09 Evaluación clínica integral e intervención terapéutica en conductas problemáticas vinculadas a mecánicas de azar en videojuegos

9.1. Evaluación clínica comprehensiva: dimensiones psicológicas, sociales, económicas y funcionales
9.2. Formulación del caso clínico en conductas problemáticas vinculadas a mecánicas de azar en videojuegos
9.3. Enfoques terapéuticos con evidencia o aplicabilidad en este ámbito
9.4. Intervención con menores y adolescentes: adaptaciones terapéuticas e implicación familiar
9.5. Gestión del gasto y asesoramiento financiero como componente de la intervención
9.6. Herramientas de autocontrol y configuración de restricciones técnicas en plataformas de juego
9.7. Seguimiento, prevención de recaídas y criterios de alta terapéutica

Temario

10 Prevención, educación digital y propuestas de actuación interdisciplinar frente a los riesgos de las mecánicas de azar en videojuegos

10.1. Niveles de prevención aplicados al riesgo de las mecánicas de azar en videojuegos: prevención universal, selectiva e indicada
10.2. Programas de prevención, alfabetización digital y sensibilización social
10.3. Coordinación interdisciplinar e interinstitucional: servicios de adicciones, servicios sociales, sistema educativo y organismos reguladores
10.4. Responsabilidad de la industria del videojuego: diseño ético, herramientas de protección del usuario y transparencia
10.5. Líneas de investigación emergentes y retos futuros para los profesionales de los servicios de adicciones

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate | Más información



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06 **Contenidos actualizados**
Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07 **El curso, por escrito**
Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08 **Autónomo, pero acompañado**
Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09 **Enseñanza adaptada**
Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10 **Estudio sencillo e intuitivo**
Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

