

Capacitación Práctica

Videojuegos



tech universidad
FUNDEPOS

Capacitación Práctica
Videojuegos

Índice

01

Introducción

pág. 4

02

¿Por qué cursar esta
Capacitación Práctica?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planificación
de la enseñanza

pág. 12

05

¿Dónde puedo hacer la
Capacitación Práctica?

pág. 14

06

Condiciones generales

pág. 16

07

Titulación

pág. 18

01 Introducción

El mundo de los Videojuegos se ha convertido en una industria en constante evolución y crecimiento. En paralelo a su popular forma de entretenimiento, se han integrado de forma excelente en el ámbito de la educación y la innovación empresarial en los últimos años. Por esta razón, existe una creciente demanda de expertos capacitados en aspectos como la creación de guion, diseño artístico, sonoro o la programación para estas obras. En consecuencia, TECH Universidad FUNDEPOS ha apostado por llevar a cabo esta titulación, con la que el alumno ahondará en estas ramas del desarrollo de Videojuegos de una forma exclusivamente práctica. Durante 3 semanas, se integrará en una prestigiosa empresa de este sector para perfeccionar sus habilidades y crecer profesionalmente en dicha área.

“

Gracias a este programa, serás capaz de dominar las punteras técnicas de creación argumental, de personajes o de diseño artístico para Videojuegos, con el fin de desarrollar obras recordadas por los usuarios”





El diseño y desarrollo de Videojuegos es un proceso complejo que implica la aplicación de una amplia variedad de habilidades técnicas y creativas. En este sentido, es necesario dominar la creación conceptual del mismo, atendiendo a la trama, los personajes y sus mecánicas de juego. En la misma línea, es imprescindible disponer de habilidades en la elaboración de gráficos, programación de software y la realización de sonido. Todos estos aspectos posibilitarán la producción de títulos de primer nivel, atractivos para el espectador y que gocen de un excelente éxito en el mercado. Por ello, las empresas de la industria precisan especialistas con elevadas competencias en estos campos.

Dado este motivo, TECH Universidad FUNDEPOS ha apostado por crear este programa, que proporcionará al alumno las mejores destrezas en el área del diseño y desarrollo de Videojuegos, con el fin de impulsar su crecimiento profesional en este sector. A lo largo de 120 intensivas horas de aprendizaje 100% práctico, formará parte de una excelente empresa del ámbito tecnológico. Dentro de un equipo de trabajo de elevada calidad, tendrá la capacidad de manejar la creación del Documento de Diseño, dominar la realización de guiones y tramas argumentales o profundizar en la elaboración de gráficos. De la misma forma, ahondará en los procesos de programación y animación de las obras.

Durante toda su estancia práctica, estará guiado por un excelso tutor designado específicamente para él. Este experto es el responsable de velar por el cumplimiento de sus expectativas de aprendizaje, así como de resolver aquellas dudas que surjan durante este periodo de enseñanza. Se trata, por tanto, de una oportunidad única para incrementar las aptitudes en la creación de Videojuegos de una forma resolutiva.

02

¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

En la gran mayoría de áreas, la experiencia práctica es crucial para lograr un éxito profesional destacado. En el ámbito del diseño y desarrollo de Videojuegos, no basta con conocer las mejores estrategias, sino que resulta esencial saber cómo aplicarlas en el contexto laboral cotidiano. Para atender a esta necesidad, TECH Universidad FUNDEPOS ha llevado a cabo esta Capacitación Práctica, que brinda a los alumnos la oportunidad de incorporarse durante 3 semanas en una compañía dedicada a la creación de distintos proyectos tecnológicos. De este modo, junto a expertos con amplia trayectoria en este campo, obtendrán destrezas que impulsarán su crecimiento profesional en el mundo de los Videojuegos.



TECH Universidad FUNDEPOS es la única institución académica que te ofrece la oportunidad de mejorar tus habilidades prácticas en un entorno real de trabajo destinado al diseño y desarrollo de Videojuegos”

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

En los últimos años, la industria de los Videojuegos ha experimentado un impresionante progreso, impulsado por la demanda del público y el desarrollo de nuevas técnicas en el ámbito artístico, de guionización y de programación, que han permitido la creación de obras de altísimo nivel. Por este motivo, TECH Universidad FUNDEPOS ha creado este programa, con el propósito de permitir que los estudiantes puedan aplicar en su práctica cotidiana todos estos avances.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

A lo largo de este programa, los estudiantes se integrarán en un equipo de trabajo sobresaliente, conformado por los mejores especialistas en el desarrollo de Videojuegos, de quienes adquirirán las habilidades más destacadas en esta disciplina. Además, cada alumno dispondrá de un tutor personalizado que lo orientará en el perfeccionamiento de sus destrezas.

3. Adentrarse en entornos profesionales de primera

TECH Universidad FUNDEPOS lleva a cabo un riguroso proceso de selección de los lugares donde se llevará a cabo la Capacitación Práctica, con el fin de asegurar que los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollarse en un ambiente tecnológico de primer nivel en lo que concierne al diseño de Videojuegos. De este modo, podrán trabajar en equipos altamente exigentes y con una calidad profesional excepcional



4. Llevar lo adquirido a la práctica diaria desde el primer momento

En la actualidad, es habitual encontrar programas educativos que no se adaptan a las necesidades diarias de los trabajadores, al ofrecer contenido teórico con poca aplicabilidad práctica. Por consiguiente, TECH Universidad FUNDEPOS ha desarrollado un enfoque pedagógico innovador centrado en la realización de prácticas, que permitirá a los estudiantes mejorar sus habilidades de manera sólida en un entorno laboral de alto nivel.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

TECH Universidad FUNDEPOS ofrece a los estudiantes la oportunidad de llevar a cabo prácticas en instituciones de renombre, con el objetivo de aprender de expertos con amplia trayectoria en proyectos vinculados al ámbito de los Videojuegos. Esta es una oportunidad única que solo esta institución educativa puede ofrecer a sus alumnos.



Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03

Objetivos

El objetivo principal de la Capacitación Práctica en Videojuegos es proporcionar a los alumnos habilidades excepcionales en esta disciplina. Para lograrlo, se les brindará la oportunidad de llevar a cabo prácticas profesionales de 120 horas en una empresa reconocida en el sector, lo que les permitirá adquirir destrezas aplicables en un entorno laboral real, destacando así en un campo en constante crecimiento y transformación.



Objetivos generales

- ♦ Generar ideas y crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para videojuegos
- ♦ Acometer tareas de modelado en 3D
- ♦ Realizar la programación profesional con el motor de Unity 3D





Objetivos específicos

- Conocer la teoría del diseño de videojuegos
- Profundizar en los elementos del diseño y la gamificación
- Aprender los tipos de jugadores existentes, sus motivaciones y características
- Conocer las mecánicas de juegos, conocimientos de los MDA y otras teorías del diseño de videojuegos
- Aprender las bases críticas para el análisis del videojuego con teoría y ejemplos
- Aprender sobre el diseño de niveles de juego, a crear puzzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno
- Redactar e ilustrar un documento de diseño profesional
- Conocer cada una de las partes del diseño: idea general, mercado, gameplay, mecánicas, niveles, progresión, elementos del juego, HUD e interfaz
- Conocer el proceso de diseño un documento de diseño o GDD para poder representar la propia idea de juego en un documento entendible, profesional y bien elaborado
- Entender la narrativa general y la narrativa en videojuegos
- Conocer los elementos complejos de la narrativa como los personajes, el objetivo y la ambientación
- Profundizar en las estructuras de la narrativa y la aplicación compleja en el diseño de un videojuego
- Conocer las últimas novedades sobre el universo y ambientaciones como la fantasía o ciencia ficción y sus características en las tramas argumentales

- ♦ Tener un conocimiento profundo y práctico de una trama argumental
- ♦ Aprender sobre la creación de personajes principales y secundarios
- ♦ Ahondar en la estructuración de un guion de videojuego y en la diferencia entre el videojuego y el cine
- ♦ Conocer el proceso de creación de un guion y las características y elementos para su creación
- ♦ Conocer la teoría artística, teoría del color, teoría de personajes y entorno
- ♦ Crear bocetos complejos y *concept art*
- ♦ Adentrarse en el arte en 2D de personajes, objetos y entornos con programas de Photoshop
- ♦ Realizar la creación de objetos, personajes y entornos en 3D con el 3D Studio Max y Mudbox
- ♦ Conocer los estilos artísticos de personajes y escenarios, así como las tipologías de ambientación y su representación en los dibujos
- ♦ Manejar el motor más usado en el desarrollo de videojuegos: Unity 3D Engine
- ♦ Estudiar la programación de Unity y aprender la interfaz del programa
- ♦ Aprender sobre la creación de un videojuego en 2D: programar los movimientos del personaje, los enemigos y las animaciones
- ♦ Desarrollar diferentes elementos del juego como plataformas o llaves
- ♦ Crear la interfaz del juego o HUD
- ♦ Ampliar los conocimientos en IA, tanto para la creación de enemigos como de personajes no jugables (NPC) en 2D
- ♦ Modelar y a texturizar los objetos y personajes en 3D
- ♦ Conocer la interfaz del programa 3D Studio Max y Mudbox para modelar los objetos y los personajes
- ♦ Entender la teoría del modelado en 3D
- ♦ Saber extraer las texturas
- ♦ Conocer el funcionamiento de las cámaras en 3D
- ♦ Saber realizar una programación avanzada
- ♦ Diseñar personajes y entornos en 3D
- ♦ Programar diferentes gameplays, puzles del entorno y objetos del nivel
- ♦ Crear diferentes elementos de juego y programar las habilidades del jugador como el salto, correr, disparar o esconderse
- ♦ Crear un juego para ordenador
- ♦ Realizar animación 2D y 3D
- ♦ Conocer la teoría de la animación sobre elementos y personajes
- ♦ Conocer el *Rigging* de animación 2D
- ♦ Realizar animación en 3D Studio Max: movimiento de elementos y personajes
- ♦ Conocer el *Rigging* de 3D Studio Max



- ◆ Saber realizar animaciones avanzadas de personajes
- ◆ Realizar la composición y desarrollo musical
- ◆ Diseñar el software de composición musical
- ◆ Saber realizar el proceso de producción y post- producción
- ◆ Aprender a realizar la mezcla interna y el diseño de sonido
- ◆ Usar librerías de sonido, sonido sintético y *Foley*
- ◆ Conocer las técnicas de composición para videojuegos
- ◆ Conocer la producción de un videojuego y las diferentes etapas
- ◆ Aprender los tipos de productores
- ◆ Conocer el project management para el desarrollo de videojuegos
- ◆ Utilizar diferentes herramientas para la producción
- ◆ Coordinar equipos y la gestión de proyectos

“

Incrementa tus competencias en el diseño y desarrollo de Videojuegos por medio de esta Capacitación Práctica de 120 horas”

04

Planificación de la enseñanza

La Capacitación Práctica tiene una duración de 3 semanas consecutivas, de lunes a viernes, en las que el estudiante se integrará en la plantilla de una empresa tecnológica de renombre. De esta forma, podrá participar en proyectos vinculados a la creación de Videojuegos, en un entorno laboral excepcional, empleando las técnicas y herramientas más avanzadas disponibles en este campo.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctico, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para trabajar en proyectos de alta calidad en la industria de los Videojuegos, y que están orientadas a la capacitación específica para el ejercicio de la actividad.

Este innovador enfoque pedagógico capacitará a los estudiantes para afrontar eficazmente los retos que puedan presentarse en su carrera profesional en el mundo de los Videojuegos, dotándoles de las habilidades necesarias para destacar como especialistas en este ámbito.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la práctica diseñadora (aprender a ser y aprender a relacionarse).





Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Documento de Diseño	Redactar e ilustrar un documento de diseño profesional
	Llevar a cabo la concepción de las mecánicas y los niveles de un videojuego
Narrativa y diseño de guiones	Realizar una trama argumental orientada a un videojuego
	Crear personajes principales y secundarios
	Estructurar adecuadamente el guion de un videojuego
	Llevar a cabo el proceso de creación de un guion, atendiendo a las características y los elementos disponibles para su creación
Arte para videojuegos	Crear diseños en 2D de personajes, objetos y entornos en Photoshop
	Realizar la creación de objetos, personajes y entornos tridimensionales con 3D Studio Max y Mudbox
	Modelar y texturizar objetos y personajes en 3D
Programación	Realizar una programación avanzada
	Diseñar personajes y entornos en 3D
	Programar diferentes <i>gameplays</i> , puzzles del entorno y objetos del nivel
	Crear diferentes elementos de juego y programar habilidades del jugador como saltar, correr, disparar o esconderse
Animación	Acometer el <i>rigging</i> de un personaje en 3D Studio Max
	Llevar a cabo animaciones avanzadas de personajes

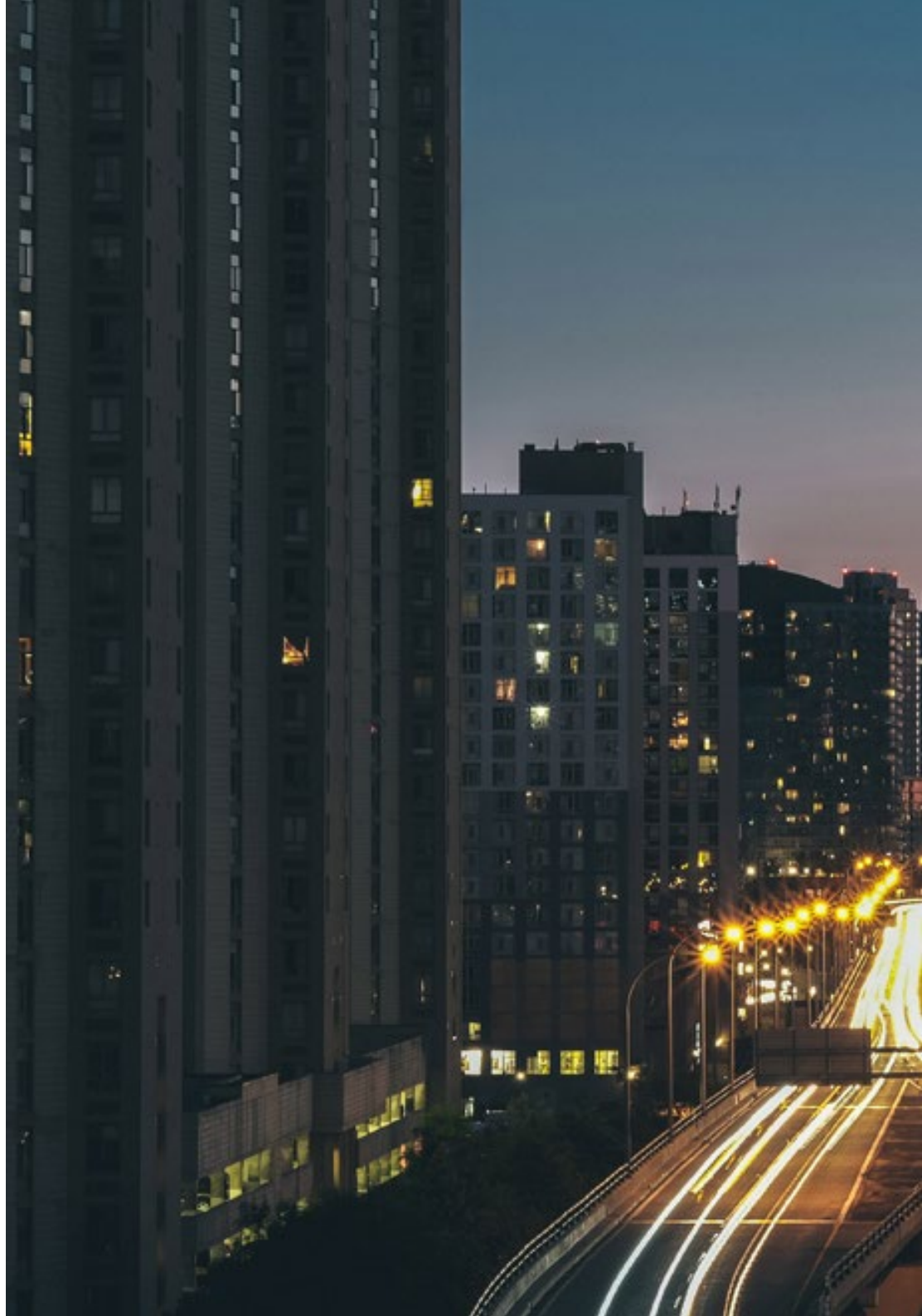
05

¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

TECH Universidad FUNDEPOS brinda la posibilidad de obtener una experiencia práctica en una compañía destacada en el ámbito tecnológico. Durante un programa intensivo de enseñanza de 3 semanas, los alumnos tendrán la oportunidad de mejorar sus destrezas en materia del diseño y la creación de Videojuegos en un entorno profesional de alto nivel.

“

Realiza tus prácticas en un entorno tecnológico de primer nivel y destaca en el mundo de los Videojuegos”





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



Diseño

Lab66

País	Ciudad
España	Navarra

Dirección: Tomás Caballero nº2,
1ª Planta Oficina 9, 31005

Estudio especializado en Realidad Virtual
y Renderizado 3D

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Modelado 3D Orgánico
- Programación de Videojuegos



Aprovecha esta oportunidad para rodearte de profesionales expertos y nutrirte de su metodología de trabajo”

06

Condiciones generales

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH Universidad FUNDEPOS para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07 Titulación

El programa de la **Capacitación Práctica en Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Capacitación Práctica en Videojuegos**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**



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

tech universidad
FUNDEPOS

Capacitación Práctica
Videojuegos

Capacitación Práctica Videojuegos

