

Máster de Formación Permanente

Semipresencial

Videojuegos



Máster de Formación Permanente Semipresencial Videojuegos

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 7 meses

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Créditos: 60 + 5 ECTS

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/master-semipresencial/master-semipresencial-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

¿Por qué cursar este Máster de Formación Permanente Semipresencial?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competencias

pág. 18

05

Dirección del curso

pág. 22

06

Estructura y contenido

pág. 26

07

Prácticas

pág. 36

08

¿Dónde puedo hacer las Prácticas?

pág. 42

09

Metodología

pág. 46

10

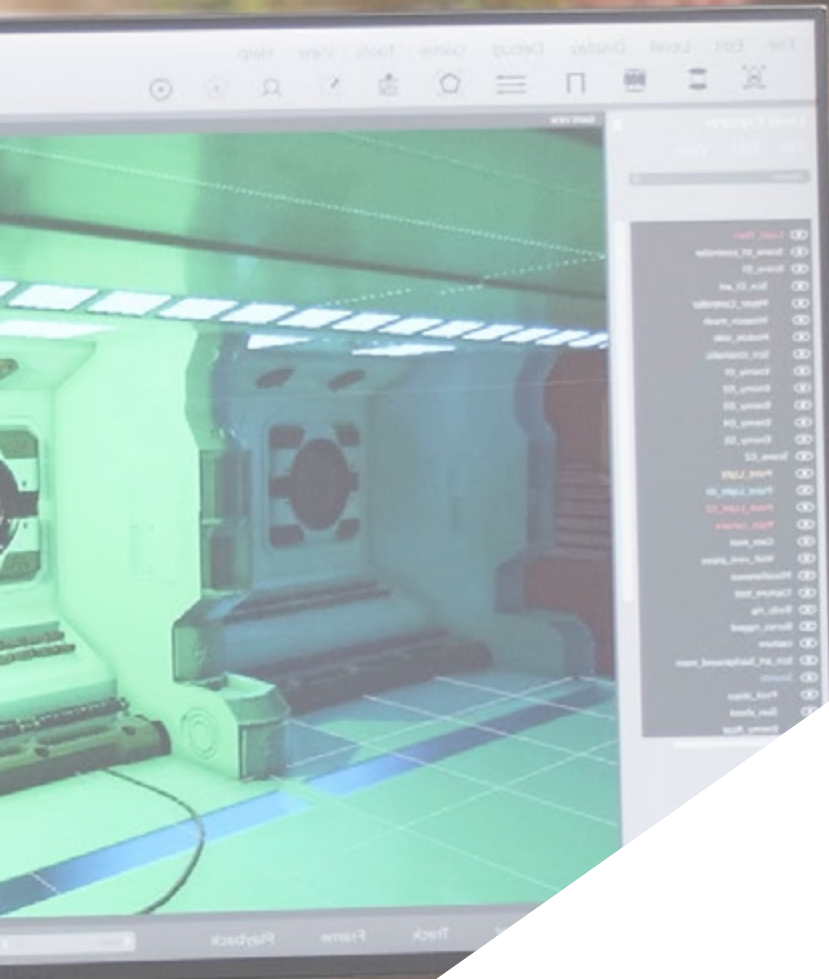
Titulación

pág. 54

01 Presentación

Los videojuegos son una forma popular de entretenimiento que brinda a los usuarios una experiencia interactiva única y emocionante. Un buen diseño de los mismos puede hacer que los *gamers* se sientan inmersos por completo en un mundo virtual, adquiriendo una sensación de logro y satisfacción al completar objetivos y desafíos dentro del título. Por ello, los especialistas en cada una de las fases de su desarrollo son muy precisados por las compañías para llevar a cabo proyectos de primer nivel. En consecuencia, TECH ha creado esta titulación que, mediante la combinación de una enseñanza teórica online y una fase práctica, permitirá al alumno ahondar en el diseño de creatividades para videojuegos. De tal forma, incrementará sus perspectivas profesionales en el sector.





“

Domina, a través de esta titulación, las mejores técnicas para generar guiones y tramas argumentales de Videojuegos que resulten completamente atractivas para el gamer”

La industria de los Videojuegos es una de las más grandes y que mayor crecimiento ha experimentado a lo largo de los últimos años. Así, los diseñadores y desarrolladores son una parte clave de este campo, ya que son los responsables de crear títulos que sean atractivos para los usuarios, bien sea por su cuidado guion o por su excelsa calidad gráfica. De estos elementos depende el éxito de una obra en el mercado, así como su perdurabilidad en el tiempo. Dada esta razón, los expertos en este ámbito son cada vez más precisados por las compañías destinadas a la creación de Videojuegos.

Por este motivo, TECH ha apostado por diseñar este Máster de Formación Permanente Semipresencial, que les brindará a los estudiantes los conocimientos y las destrezas más avanzadas en este solicitado campo. Durante. El alumno será capaz de ahondar en la elaboración del Documento de Diseño, la creación de la estructura narrativa o las técnicas para dotar de una elevada calidad visual a la obra. Asimismo, profundizará en áreas como la programación avanzada, la composición sonora y musical o la producción y gestión de Videojuegos.

Todo ello, siguiendo una cómoda metodología 100% en línea, que habilitará al alumno para compaginar a la perfección su aprendizaje con sus quehaceres personales y sus obligaciones profesionales. De igual forma, dispondrá de completísimos materiales didácticos elaborados por los mejores especialistas en el campo del diseño y desarrollo de Videojuegos, por lo que los conocimientos adquiridos gozarán de plena aplicabilidad laboral.

Tras concluir su fase teórica, dispondrá de una etapa práctica en la que trasladará al entorno real de trabajo todos los conceptos asimilados, formando parte durante 3 semanas de una puntera empresa del ámbito tecnológico. De este modo, impulsará el desarrollo de sus habilidades profesionales, convirtiéndose en un especialista altamente valorado por las compañías de la industria de los Videojuegos.

Este **Máster de Formación Permanente Semipresencial en Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por especialistas en el diseño y desarrollo de Videojuegos
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Elaboración de Documentos de Diseño de Videojuegos con carácter profesional
- ♦ Dominio de las técnicas de programación y animación que posibilitan el desarrollo de movimientos realistas
- ♦ Manejo de las estrategias para diseñar el sonido y la música de los Videojuegos
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



*Especialízate en el diseño
y desarrollo de Videojuegos
de la mano de los mejores
especialistas en la materia”*

“

Cursa un programa con una fase teórica 100% online que te permitirá compaginar tu estudio con tus obligaciones personales y profesionales”

En esta propuesta de Máster de Formación Permanente Semipresencial, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la especialización de profesionales que quieren desempeñar su carrera en el área del diseño y desarrollo de Videojuegos. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica diaria, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la adquisición de los conocimientos.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional de los Videojuegos un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Tras finalizar esta titulación, incrementarás tus oportunidades de formar parte del desarrollo de prestigiosos Videojuegos de compañías como Ubisoft o Rockstar Games.

Conviértete en un experto en todas las ramas involucradas en el diseño y desarrollo de Videojuegos por medio de este Máster de Formación Permanente Semipresencial.



02

¿Por qué cursar este Máster de Formación Permanente Semipresencial?

En numerosas áreas profesionales, el conocimiento teórico por sí solo no es suficiente para lograr avances significativos. En el campo del diseño de Videojuegos, es igual de relevante disponer de las habilidades prácticas necesarias para aplicar las mejores técnicas de creación de guiones, arte, programación o música. Para satisfacer esta necesidad, TECH ha diseñado un Máster de Formación Permanente Semipresencial en Videojuegos, que ofrece una educación teórica de primera calidad junto con la oportunidad de adquirir experiencia práctica trabajando en una empresa especializada en el desarrollo de proyectos tecnológicos.



“

*TECH te ofrece la posibilidad
única de enriquecer una exquisita
experiencia de aprendizaje teórico
con la realización de unas prácticas
de empresa”*

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

El mundo de los Videojuegos ha experimentado una notoria evolución a lo largo de los últimos años, fruto de la exigencia del público y del desarrollo de nuevas técnicas artísticas, de guion o de programación que posibilitan el desarrollo de obras de primer nivel. Por ello, TECH ha creado este programa, con la intención de permitir que el alumno conozca e incluya en su práctica diaria todos estos avances.

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

Este programa dispone de un equipo docente altamente capacitado que ofrece apoyo y orientación a los estudiantes durante todo el periodo teórico. A lo largo de la fase práctica, los alumnos tendrán la oportunidad de integrarse en un equipo de trabajo excepcional y colaborar con expertos en el campo del diseño y desarrollo de Videojuegos, adquiriendo las habilidades más relevantes y destacadas en esta área.

3. Adentrarse en entornos profesionales de primera

TECH realiza una selección rigurosa de los centros donde se llevan a cabo las prácticas de este Máster de Formación Permanente Semipresencial, asegurando que los estudiantes tengan acceso a empresas de primer nivel. Gracias a ello, los alumnos puedan formar parte de equipos de trabajo destacados, donde podrán aprender de la experiencia de expertos altamente capacitados en el desarrollo de Videojuegos.



4. Combinar la mejor teoría con la práctica más avanzada

En el ámbito pedagógico, es frecuente encontrar programas que no se ajustan adecuadamente a las necesidades de los profesionales, requiriendo largas horas de carga lectiva que son difíciles de conciliar con la vida personal y laboral. Con el propósito de abordar este problema con eficacia, TECH ha creado un modelo de aprendizaje innovador, que combina una enseñanza teórica de alta calidad con la realización de prácticas en entornos laborales prestigiosos.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

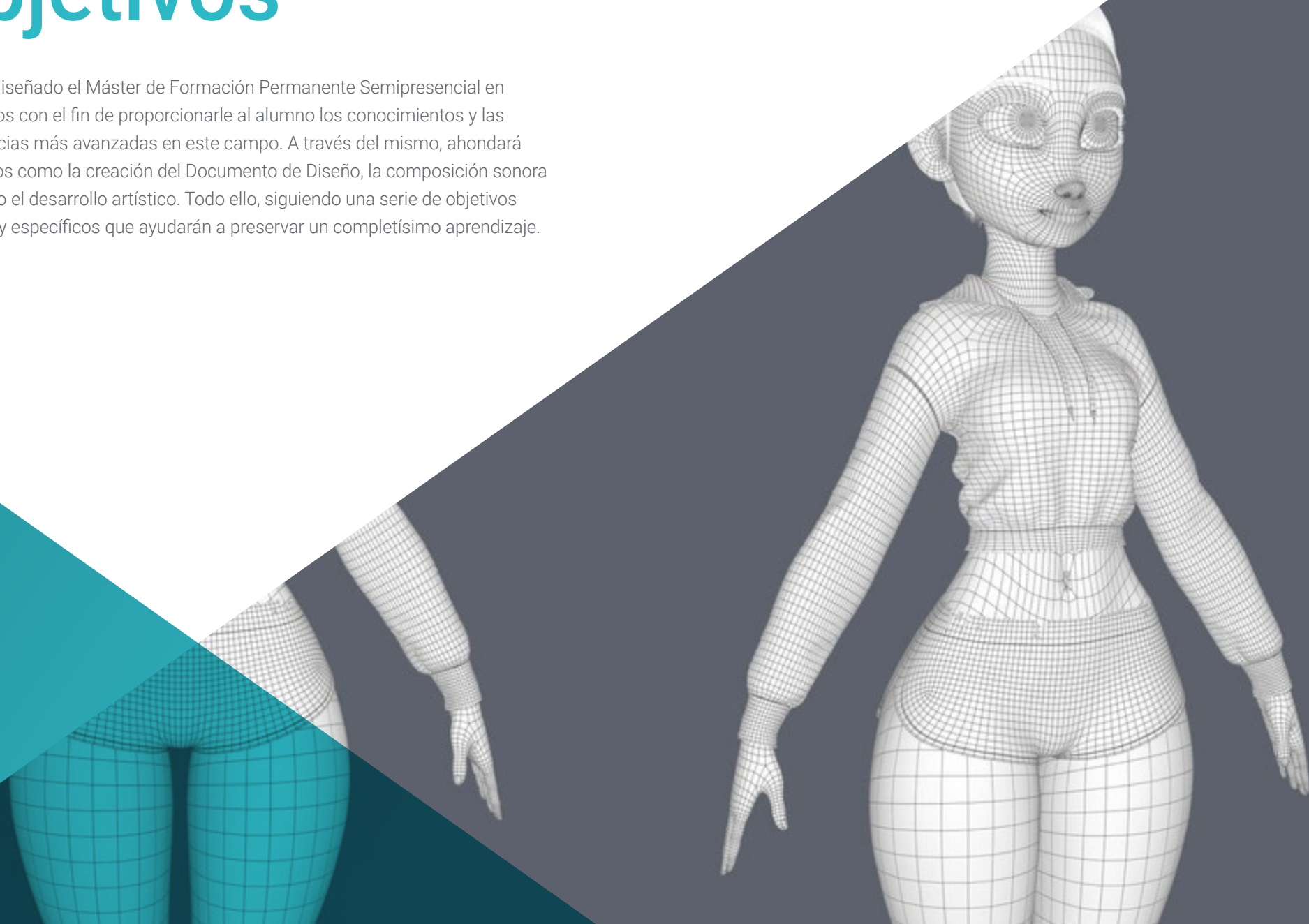
TECH ofrece a los estudiantes la posibilidad de llevar a cabo sus prácticas en centros de renombre dentro del campo de los Videojuegos. De esta manera, los alumnos pueden aprender de profesionales que han participado en la creación de numerosos proyectos en esta área.

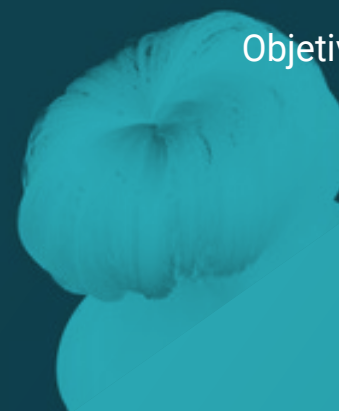
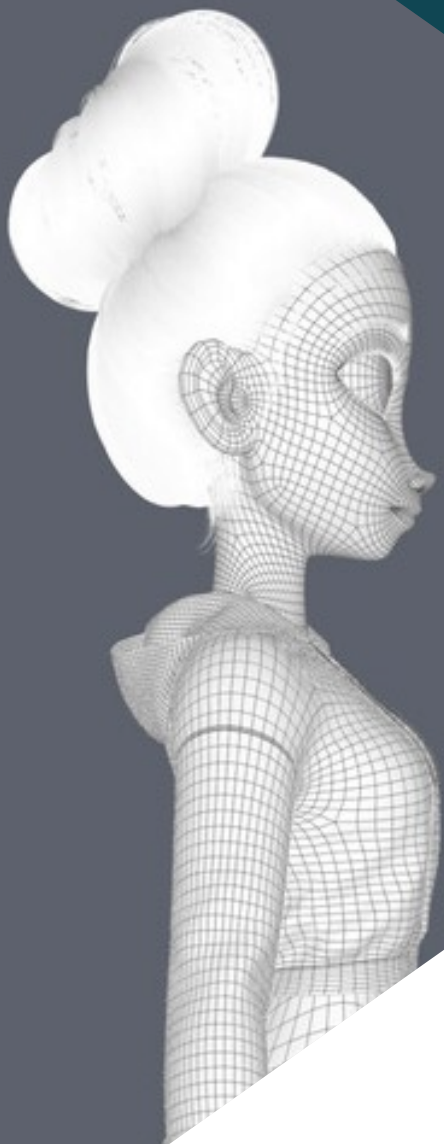
“Tendrás una inmersión práctica total
en el centro que tú mismo elijas”

03

Objetivos

TECH ha diseñado el Máster de Formación Permanente Semipresencial en Videojuegos con el fin de proporcionarle al alumno los conocimientos y las competencias más avanzadas en este campo. A través del mismo, ahondará en aspectos como la creación del Documento de Diseño, la composición sonora y musical o el desarrollo artístico. Todo ello, siguiendo una serie de objetivos generales y específicos que ayudarán a preservar un completísimo aprendizaje.





“

Desarrolla tus conocimientos y habilidades en el campo de los Videojuegos a través de este completísimo Máster de Formación Permanente Semipresencial”

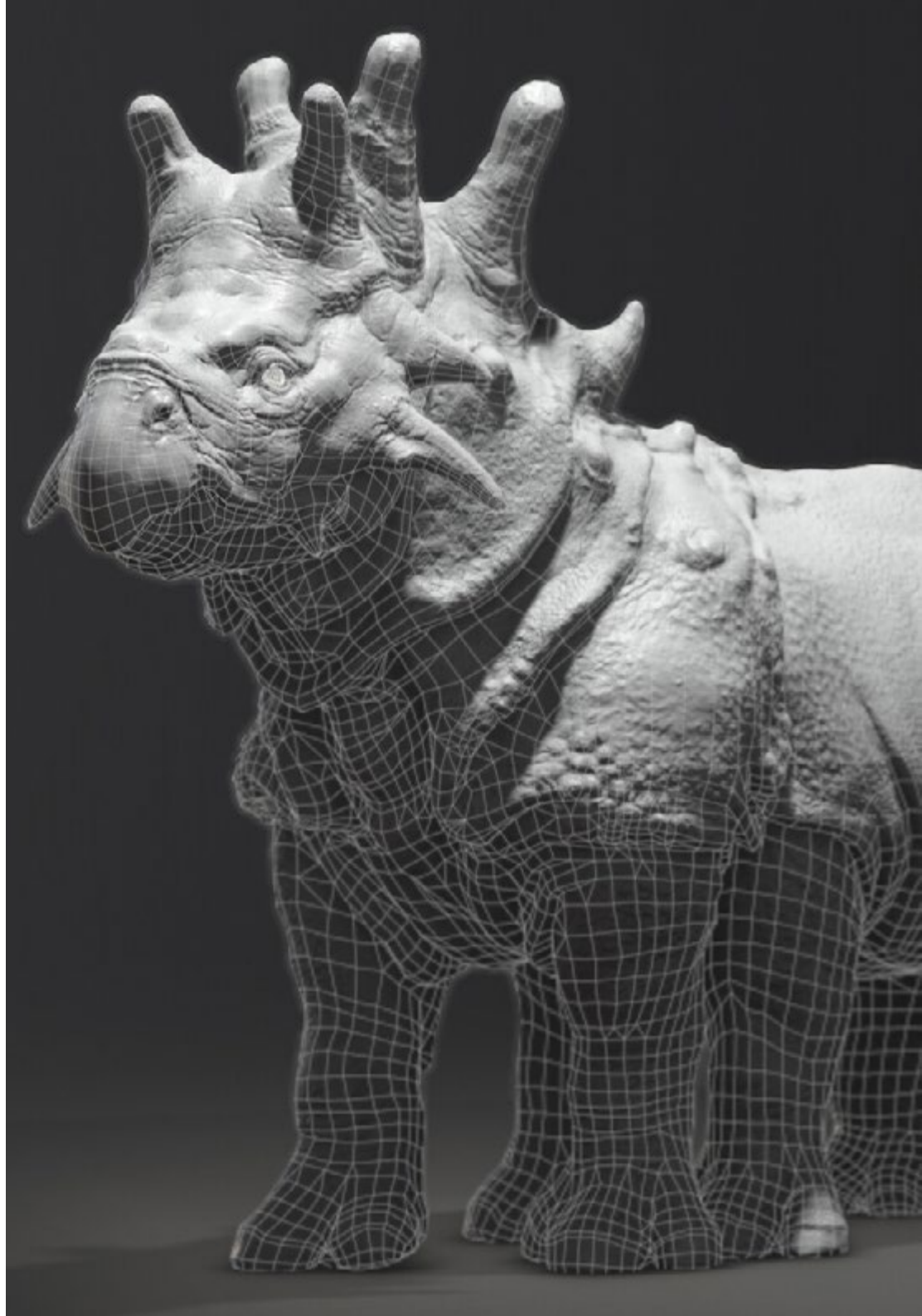


Objetivo general

- ♦ El Máster de Formación Permanente Semipresencial en Videojuegos tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes los conocimientos más relevantes en esta área. Para lograrlo, el programa combina una enseñanza teórica de alta calidad con una práctica de 3 semanas en una empresa tecnológica de renombre. Esta última fase brinda a los estudiantes la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno real, posibilitando el desarrollo de habilidades valiosas y relevantes para su carrera profesional



Ahonda en campos como el diseño artístico, sonoro o musical de los Videojuegos gracias a esta titulación de TECH





Objetivos específicos

Módulo 1. El diseño de videojuego

- ♦ 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 puzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

Módulo 2. Documento de Diseño

- ♦ 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

Módulo 3. Narrativa y Diseño de guiones

- ♦ 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

Módulo 4. El arte en los videojuegos

- ♦ 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

Módulo 5. La programación

- ♦ 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

Módulo 6. Arte 3D

- ♦ 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

Módulo 7. Programación avanzada

- ♦ 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



Módulo 8. La Animación

- ♦ 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

Módulo 9. Diseño de sonido y música

- ♦ 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

Módulo 10. Producción y gestión

- ♦ 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

04

Competencias

Al completar las evaluaciones del Máster de Formación Permanente Semipresencial, el estudiante habrá adquirido las habilidades necesarias para diseñar y crear Videojuegos de primer nivel. Esto le permitirá destacar en esta creciente industria, donde la competencia es muy alta, desarrollando títulos de elevada calidad.





“

Amplía tus competencias en el desarrollo de Videojuegos por medio de este completísimo programa”



Competencias generales

- ♦ Diseñar todas las fases de un videojuego, desde la idea inicial hasta el lanzamiento final
- ♦ Especializarse como diseñador de videojuegos para convertirse en un *game designer* experto
- ♦ Profundizar en todas las partes del desarrollo, desde la arquitectura inicial, la programación del personaje jugador, la implementación de las animaciones, y la creación de la inteligencia artificial de los personajes enemigos y personajes no jugadores
- ♦ Obtener una visión de conjunto del proyecto, pudiendo aportar soluciones a las diferentes problemáticas y retos que surjan en el diseño de un videojuego





Competencias específicas

- ♦ Conocer el software necesario para ser un profesional en el diseño y desarrollo de videojuegos
- ♦ Comprender la experiencia del jugador y saber analizar la jugabilidad del videojuego
- ♦ Comprender todo el procedimiento teórico y práctico del proceso de creación de un *concept artist*
- ♦ Entender el procedimiento teórico y práctico de un artista 2D
- ♦ Saber realizar el modelado y texturizado de objetos y personajes en 3D
- ♦ Tener un amplio conocimiento en la programación de un videojuego en 2D y en 3D
- ♦ Realizar la animación en 2D y 3D para videojuegos y aplicar la programación de un videojuego en 2D y en 3D para diferentes plataformas
- ♦ Elaborar la composición musical y de diseño de sonido



Sé capaz de manejar los principales softwares empleados en el diseño y desarrollo de Videojuegos gracias a este completísimo Máster de Formación Permanente Semipresencial”

05

Dirección del curso

El cuadro docente de esta titulación está conformado por excelentes expertos en el diseño de Videojuegos, con amplia experiencia profesional en la industria y un sólido bagaje académico. Todos ellos comparten una pasión por este campo y están comprometidos con transmitir sus conocimientos y habilidades a los alumnos. De este modo, el alumno contará con una serie de capacidades que le permitirán desempeñarse con solvencia en este ámbito.





“

Con la idea de proporcionarte los conocimientos más avanzados en el diseño y desarrollo de Videojuegos, TECH ha seleccionado un excelente cuadro docente para este Máster de Formación Permanente Semipresencial”

Dirección



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Diseñador Narrativo en Saona Studios. España
- Diseñador Narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- Diseñador Narrativo en HeYou Games en el proyecto Youturbo
- Diseñador y Guionista de Productos de e-Learning y *Serious Games* para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills Group
- Diseñador de Niveles en Indigo para el proyecto Meatball Marathon
- Profesor de Guion en el Máster de Creación de Videojuegos en la Universidad de Málaga
- Profesor del Área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la Cátedra de Cine de TAI. Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos en la Escuela Superior de Cine, Animación y Videojuegos (ESCAV). Granada, España
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



Profesores

Dña. Molas, Alba

- ♦ Diseñadora de Videojuegos en Gameloft. Barcelona
- ♦ Graduada en Cine y Medios por la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña
- ♦ Diseño de Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos en la CEV. Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Formación Especializada en Guion de Animación Infantil en Showrunners BCN
- ♦ Miembro de: Asociación Women in Games, Asociación FemDevs

D. Carrión, Rafael

- ♦ Diseñador, Productor Musical y Técnico de Sonido
- ♦ Coordinador Asistente de Tecnología en Berklee College of Music
- ♦ Productor Musical y Diseñador de Sonido en Banjo
- ♦ Diseñador de Sonido y Programador de Audio en Jellyworld Interactive
- ♦ Grado en Ingeniería con Especialización en Tecnologías Industriales por la Universidad Politécnica de Valencia
- ♦ Máster en Videojuegos y Programación por la Universitat Oberta de Catalunya
- ♦ Certificación de AutoCAD 2016 por la Universidad Politécnica de Valencia
- ♦ Certificado de *Game Audio Production with Wwise* por Berklee Online

06

Estructura y contenido

El temario de esta titulación ha sido diseñado para brindarle al alumno los conocimientos y las destrezas más relevantes en el campo del diseño y desarrollo de Videojuegos. Los recursos didácticos del programa están disponibles en diferentes formatos, como vídeos, lecturas y resúmenes interactivos. Gracias a una metodología de enseñanza 100% online, podrá manejar sus horarios de estudio y recibir un aprendizaje adaptado a sus preferencias tanto académicas como personales.



“

*Goza de un plan de estudios diseñado
por reputados especialistas en el ámbito
del diseño y desarrollo de Videojuegos”*

Módulo 1. El diseño de videojuego

- 1.1. El diseño
 - 1.1.1. Diseño
 - 1.1.2. Tipos de diseño
 - 1.1.3. Proceso de diseño
- 1.2. Elementos del diseño
 - 1.2.1. Reglas
 - 1.2.2. Balance
 - 1.2.3. Diversión
- 1.3. Los Tipos de jugador
 - 1.3.1. Explorador y Social
 - 1.3.2. Asesino y Triunfadores
 - 1.3.3. Diferencias
- 1.4. Habilidades del jugador
 - 1.4.1. Habilidades de rol
 - 1.4.2. Habilidades de acción
 - 1.4.3. Habilidades de plataforma
- 1.5. Mecánicas de juego I
 - 1.5.1. Elementos
 - 1.5.2. Físicas
 - 1.5.3. Ítems
- 1.6. Mecánicas de juego II
 - 1.6.1. Llaves
 - 1.6.2. Plataformas
 - 1.6.3. Enemigos
- 1.7. Otros elementos
 - 1.7.1. Mecánicas
 - 1.7.2. Dinámicas
 - 1.7.3. Estética
- 1.8. Análisis de videojuegos
 - 1.8.1. Análisis de la jugabilidad
 - 1.8.2. Análisis artístico
 - 1.8.3. Análisis de estilo

- 1.9. El diseño de nivel
 - 1.9.1. Diseñar niveles en interiores
 - 1.9.2. Diseñar niveles en exteriores
 - 1.9.3. Diseñar niveles mixtos
- 1.10. Diseño de nivel avanzado
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Enemigos
 - 1.10.3. Entorno

Módulo 2. Documento de Diseño

- 2.1. Estructura de un documento
 - 2.1.1. Documento de diseño
 - 2.1.2. Estructura a
 - 2.1.3. Estilo
- 2.2. Idea general, mercado y referencias
 - 2.2.1. Idea general
 - 2.2.2. Mercado
 - 2.2.3. Referencias
- 2.3. Ambientación, historia y personajes
 - 2.3.1. Ambientación
 - 2.3.2. Historia
 - 2.3.3. Personajes
- 2.4. *Gameplay*, mecánicas y enemigos
 - 2.4.1. *Gameplay*
 - 2.4.2. Mecánicas
 - 2.4.3. Enemigos y NPC
- 2.5. Controles
 - 2.5.1. Mando
 - 2.5.2. Portátil
 - 2.5.3. Ordenador
- 2.6. Niveles y progresión
 - 2.6.1. Niveles
 - 2.6.2. Recorrido
 - 2.6.3. Progresión

- 2.7. Ítems, habilidades y elementos
 - 2.7.1. Ítems
 - 2.7.2. Habilidades
 - 2.7.3. Elementos
- 2.8. Logros
 - 2.8.1. Medallas
 - 2.8.2. Personajes secretos
 - 2.8.3. Puntos extra
- 2.9. HUD e interfaz
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Interfaz
 - 2.9.3. Estructura
- 2.10. Guardado y anexo
 - 2.10.1. Guardado
 - 2.10.2. Información anexa
 - 2.10.3. Detalles finales

Módulo 3. Narrativa y Diseño de guiones

- 3.1. La narrativa de videojuegos
 - 3.1.1. Arquetipos
 - 3.1.2. El viaje del Héroe
 - 3.1.3. La estructura del Monomito
- 3.2. Elementos de la narrativa
 - 3.2.1. Lineales
 - 3.2.2. Ramificadas
 - 3.2.3. Embudos
- 3.3. Estructuras narrativas
 - 3.3.1. Narrativa no lineal: Bloques
 - 3.3.2. Narrativas ambiental y subtramas
 - 3.3.3. Otro tipo de estructuras: cuentos, 4 actos

- 3.4. Recursos
 - 3.4.1. *Callbacks*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting y Pay-Off*
- 3.5. Trama
 - 3.5.1. La trama
 - 3.5.2. Tensión dramática
 - 3.5.3. Curva de interés
- 3.6. Personajes I
 - 3.6.1. Redondos y planos
 - 3.6.2. Evolución del personaje
 - 3.6.3. Personajes secundarios
- 3.7. Personajes II
 - 3.7.1. Psicología
 - 3.7.2. Motivación
 - 3.7.3. Habilidades
- 3.8. Tipos de diálogos
 - 3.8.1. Interno
 - 3.8.2. Externo
 - 3.8.3. Otros
- 3.9. Guion: Los elementos
 - 3.9.1. Característica del guion
 - 3.9.2. Escenas y secuencias
 - 3.9.3. Elementos del guion
- 3.10. Guion: Redacción
 - 3.10.1. Estructura
 - 3.10.2. Estilo
 - 3.10.3. Otros detalles

Módulo 4. El arte en los videojuegos

- 4.1. El arte
 - 4.1.1. Bases artísticas
 - 4.1.2. Teoría de color
 - 4.1.3. Software
- 4.2. *Concept art*
 - 4.2.1. Boceto
 - 4.2.2. *Concept art*
 - 4.2.3. Detalles
- 4.3. Escenarios para videojuegos
 - 4.3.1. Escenarios no modulares
 - 4.3.2. Escenarios modulares
 - 4.3.3. Props y objetos de entorno
- 4.4. Ambientación
 - 4.4.1. Fantasía
 - 4.4.2. Realista
 - 4.4.3. Ciencia- Ficción
- 4.5. Props y objetos
 - 4.5.1. Orgánico
 - 4.5.2. Inorgánico
 - 4.5.3. Detalles
- 4.6. Personajes y elementos de videojuego
 - 4.6.1. Creación personaje
 - 4.6.2. Creación entornos de videojuego
 - 4.6.3. Creación objetos y props
- 4.7. Estilos Cartoon
 - 4.7.1. Cartoon
 - 4.7.2. Manga
 - 4.7.3. Hiperrealista
- 4.8. Estilo Manga
 - 4.8.1. Dibujo manga personaje
 - 4.8.2. Dibujo manga entorno
 - 4.8.3. Dibujo manga objetos





- 4.9. Estilo Realista
 - 4.9.1. Dibujo personaje realista
 - 4.9.2. Entorno realista
 - 4.9.3. Objetos realistas
- 4.10. Detalles finales
 - 4.10.1. Retoques finales
 - 4.10.2. Evolución y estilo
 - 4.10.3. Detalles y mejoras

Módulo 5. La programación

- 5.1. La programación en Unity 3D
 - 5.1.1. Instalación
 - 5.1.2. Elementos de la interfaz
 - 5.1.3. Crear escena e importar objeto
- 5.2. Terrain
 - 5.2.1. Terrain I: Crear un suelo y montañas
 - 5.2.2. Terrain II: Árboles y flores
 - 5.2.3. Terrain III: Agua y Skybox
- 5.3. Creación de personajes en 2D
 - 5.3.1. Las colisiones
 - 5.3.2. Colisiones
 - 5.3.3. Trigger
- 5.4. *Gameplay I*
 - 5.4.1. Programación: Habilidad Ataque
 - 5.4.2. Programación: Habilidad Salto
 - 5.4.3. Programación: Habilidad Disparo
- 5.5. *Gameplay II*
 - 5.5.1. Programación: Armas
 - 5.5.2. Programación: Ítems
 - 5.5.3. Programación: *Checkpoint*
- 5.6. IA: Enemigos
 - 5.6.1. Enemigo Básico
 - 5.6.2. Enemigo volador
 - 5.6.3. Enemigo complejo

- 5.7. Programación elementos: ítems y plataformas
 - 5.7.1. Plataforma movimiento
 - 5.7.2. Bombas
- 5.8. Animación de personajes 2D y partículas
 - 5.8.1. Importación animaciones
 - 5.8.2. Programación animaciones
 - 5.8.3. Partículas
- 5.9. HUD y creación de interfaz
 - 5.9.1. Creación de vida
 - 5.9.2. Creación de textos y diálogos
 - 5.9.2.1. Creación de texto
 - 5.9.2.2. Creación de diálogos
 - 5.9.2.3. Selección de respuesta

Módulo 6. Arte 3D

- 6.1. El arte avanzado
 - 6.1.1. Del *concept art* al 3D
 - 6.1.2. Principios del modelo 3D
 - 6.1.3. Tipos de Modelado: Orgánico / Inorgánico
- 6.2. Interfaz 3D Max
 - 6.2.1. Software 3D Max
 - 6.2.2. Interfaz básica
 - 6.2.3. Organización escenas
- 6.3. Modelado inorgánico
 - 6.3.1. Modelado con primitivas y deformadores
 - 6.3.2. Modelado con polígonos editables
 - 6.3.3. Modelado con Graphite
- 6.4. Modelado orgánico
 - 6.4.1. Modelado de personaje I
 - 6.4.2. Modelado de personaje II
 - 6.4.3. Modelado de personaje III
- 6.5. Creación de UVs
 - 6.5.1. Materiales y mapas básicos
 - 6.5.2. *Unwrapping* y proyecciones de texturas
 - 6.5.3. Retopología
- 6.6. 3D avanzado
 - 6.6.1. Creación de atlas de texturas
 - 6.6.2. Jerarquías y creación de huesos
 - 6.6.3. Aplicación de un esqueleto
- 6.7. Sistemas de animación
 - 6.7.1. Bipet
 - 6.7.2. CAT
 - 6.7.3. *Rigging* Propio
- 6.8. *Rigging* Facial
 - 6.8.1. Expresiones
 - 6.8.2. Restricciones
 - 6.8.3. Controladores
- 6.9. Principios de la animación
 - 6.9.1. Ciclos
 - 6.9.2. Librerías y uso de archivos de captura de movimiento MoCap
 - 6.9.3. Motion Mixer
- 6.10. Exportación a motores
 - 6.10.1. Exportación al Motor de Unity
 - 6.10.2. Exportación modelos
 - 6.10.3. Exportación animaciones

Módulo 7. Programación avanzada

- 7.1. Programación en Unity 3D
 - 7.1.1. Creación de escena en 3D y movimiento
 - 7.1.2. Arquitectura del software
 - 7.1.3. *Game Manager*
- 7.2. Creación de personajes en 3D
 - 7.2.1. Movimiento
 - 7.2.2. Salto
 - 7.2.3. Ataque
- 7.3. Animación de personajes 3D
 - 7.3.1. Tipos de animaciones
 - 7.3.2. Programación de animaciones
 - 7.3.3. Programación avanzada de animaciones
- 7.4. Inteligencia artificial, NPC y enemigos
 - 7.4.1. IA
 - 7.4.2. NPC
 - 7.4.3. Enemigos
- 7.5. Físicas
 - 7.5.1. *Physics Materials*
 - 7.5.2. *Hinge Joint / Spring Joint*
 - 7.5.3. *Distance Joint / Wheel Joint*
- 7.6. Físicas II
 - 7.6.1. Platform Effector I
 - 7.6.2. Platform Effector II
 - 7.6.3. Surface Effector
- 7.7. Sonido
 - 7.7.1. Música
 - 7.7.2. Efectos de sonido
 - 7.7.3. Programación sfx y música avanzada
- 7.8. Programación del nivel
 - 7.8.1. *Raycast*
 - 7.8.2. *Pathfinding*
 - 7.8.3. *Trigger* en el nivel

- 7.9. Partículas y fx
 - 7.9.1. Creación de partículas I
 - 7.9.2. Creación de partículas II
 - 7.9.3. Color y efectos
- 7.10. Opciones
 - 7.10.1. Sonido
 - 7.10.2. Guardado
 - 7.10.3. Autoguardado

Módulo 8. La Animación

- 8.1. La animación
 - 8.1.1. Animación tradicional
 - 8.1.2. Animación en 2D
 - 8.1.3. Animación en 3D
- 8.2. 12 principios de la animación I
 - 8.2.1. Estirar y encoger
 - 8.2.2. Anticipación
 - 8.2.3. Puesta en escena
- 8.3. 12 principios de la animación II
 - 8.3.1. Acción directa y pose a pose
 - 8.3.2. Acción continuada y superpuesta
 - 8.3.3. Aceleración y deceleración
- 8.4. 12 principios de la animación III
 - 8.4.1. Arcos
 - 8.4.2. Acción secundaria
 - 8.4.3. *Timing*
- 8.5. 12 principios de la animación IV
 - 8.5.1. Exageración
 - 8.5.2. Dibujo sólido
 - 8.5.3. Personalidad
- 8.6. Animación en 3D
 - 8.6.1. Animación en 3D I
 - 8.6.2. Animación en 3D II
 - 8.6.3. Cinemáticas en 3D

- 8.7. Animación avanzada 2D
 - 8.7.1. Movimiento personaje I
 - 8.7.2. Movimiento personaje II
 - 8.7.3. Movimiento personaje III
- 8.8. *Rigging* de animación 2D
 - 8.8.1. Introducción del Rig en 2D
 - 8.8.2. Creación del Rig en 2D
 - 8.8.3. Rig facial en 2D
- 8.9. Animación 2D
 - 8.9.1. Movimiento objetos I
 - 8.9.2. Movimiento objetos II
 - 8.9.3. Movimiento objetos III
- 8.10. Cinemática
 - 8.10.1. Creación de una cinemática en 2D: Introducción básica
 - 8.10.2. Creación de una cinemática en 2D: Movimientos entorno
 - 8.10.3. Creación de una cinemática en 2D: Exportación

Módulo 9. Diseño de sonido y música

- 9.1. Composición
 - 9.1.1. Composición lineal
 - 9.1.2. Composición no lineal
 - 9.1.3. Creación de temas
- 9.2. Desarrollo musical
 - 9.2.1. Instrumentación
 - 9.2.2. La orquesta y sus secciones
 - 9.2.3. Electrónica
- 9.3. Software
 - 9.3.1. Cubase Pro
 - 9.3.2. Instrumentos virtuales
 - 9.3.3. Plugins

- 9.4. Orquestación
 - 9.4.1. Orquestación MIDI
 - 9.4.2. Sintetizadores e instrumentos digitales
 - 9.4.3. Pre-mezcla
- 9.5. Post-Producción
 - 9.5.1. Post-Producción
 - 9.5.2. *Finale*
 - 9.5.3. Plugins
- 9.6. Mezcla
 - 9.6.1. Mezcla Interna
 - 9.6.2. Formatos
 - 9.6.3. Diseño de Sonido
- 9.7. Producción
 - 9.7.1. Librerías de sonido
 - 9.7.2. Sonido sintético
 - 9.7.3. *Foley*
- 9.8. Técnicas de Composición para Videojuegos
 - 9.8.1. Análisis I
 - 9.8.2. Análisis II
 - 9.8.3. Creación de *loops*
- 9.9. Sistemas adaptativos
 - 9.9.1. Re-secuenciación horizontal
 - 9.9.2. Remezcla vertical
 - 9.9.3. Transiciones y stingers
- 9.10. Integración
 - 9.10.1. Unity 3D
 - 9.10.2. FMOD
 - 9.10.3. Mater Audio

Módulo 10. Producción y gestión

- 10.1. La producción
 - 10.1.1. El proceso de producción
 - 10.1.2. Producción I
 - 10.1.3. Producción II
- 10.2. Fases del desarrollo de videojuegos
 - 10.2.1. Fase de Concepción
 - 10.2.2. Fase de Diseño
 - 10.2.3. Fase de Planificación
- 10.3. Fases de desarrollo de videojuegos II
 - 10.3.1. Fase de Producción
 - 10.3.2. Fase de Pruebas
 - 10.3.3. Fase de Distribución y Marketing
- 10.4. Producción y Gestión
 - 10.4.1. Ceo / Director General
 - 10.4.2. Director Financiero
 - 10.4.3. Director de Ventas
- 10.5. Proceso de producción
 - 10.5.1. Pre-producción
 - 10.5.2. Producción
 - 10.5.3. Post- Producción
- 10.6. Puestos de trabajo y funciones
 - 10.6.1. Diseñadores
 - 10.6.2. Programación
 - 10.6.3. Artistas
- 10.7. *Game Designer*
 - 10.7.1. *Creative Designer*
 - 10.7.2. *Lead Designer*
 - 10.7.3. *Senior Designer*

- 10.8. Programación
 - 10.8.1. *Technical Director*
 - 10.8.2. *Lead Program*
 - 10.8.3. *Senior Programmer*
- 10.9. Arte
 - 10.9.1. *Creative Artist*
 - 10.9.2. *Lead Artist*
 - 10.9.3. *Senior Artist*
- 10.10. Otros perfiles
 - 10.10.1. *Lead Animator*
 - 10.10.2. *Senior Animator*
 - 10.10.3. *Juniors*



Profundiza en los aspectos más relevantes del diseño de Videojuegos de la mano de excelentes especialistas del sector"

07

Prácticas

Después de completar la fase teórica del programa, los estudiantes tendrán la oportunidad de realizar prácticas en una destacada empresa tecnológica. Durante este periodo, contarán con el apoyo de un tutor que los acompañará a lo largo del proceso, tanto en la preparación como en la realización de las prácticas.





“

*Realiza tus prácticas en una puntera
empresa destinada al diseño y desarrollo
de proyectos tecnológicos”*

Durante la etapa final del programa, los estudiantes tendrán la oportunidad de realizar prácticas de 3 semanas consecutivas de duración, de lunes a viernes, en una destacada empresa tecnológica de primera categoría. A lo largo de este periodo, podrán trabajar en un entorno laboral real y aplicar sus habilidades en el diseño de Videojuegos, utilizando técnicas y herramientas avanzadas en este campo.

Esta fase práctica se enfoca en la perfección y el desarrollo de habilidades necesarias para acometer numerosos procesos de diseño y creación de Videojuegos. Los alumnos tendrán la oportunidad de desempeñar una variedad de roles en un entorno profesional exigente, lo que les permitirá desarrollar sus habilidades y prepararse para los desafíos a los que se enfrentarán en su carrera profesional.

Este enfoque innovador en la enseñanza, por tanto, permitirá a los estudiantes adquirir de forma práctica un conjunto de destrezas que les avalarán para destacar en un sector en constante crecimiento.

La parte 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 (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

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 el Máster de Formación Permanente Semipresencial 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 del Máster de Formación Permanente Semipresencial, 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 a 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 el Máster de Formación Permanente Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster de Formación Permanente Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

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

7. NO INCLUYE: el Máster de Formación Permanente Semipresencial 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.

08

¿Dónde puedo hacer las Prácticas?

TECH brinda a los estudiantes las mejores oportunidades para realizar sus prácticas. Durante un periodo de 3 semanas, los alumnos tendrán la posibilidad de trabajar en destacadas empresas del sector de los Videojuegos, aplicando sus conocimientos en un entorno laboral real. Además, tendrán la oportunidad de formar parte de un equipo profesional de primer nivel que les ayudará a adquirir competencias relevantes y valiosas para su desarrollo en este campo.





“

*Completa tu excelente aprendizaje
con la realización de unas prácticas
en una puntera empresa del mundo
de los Videojuegos”*

tech 44 | ¿Dónde puedo hacer las Prácticas?



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster de Formación Permanente Semipresencial en los siguientes centros:



Diseño

Lab66

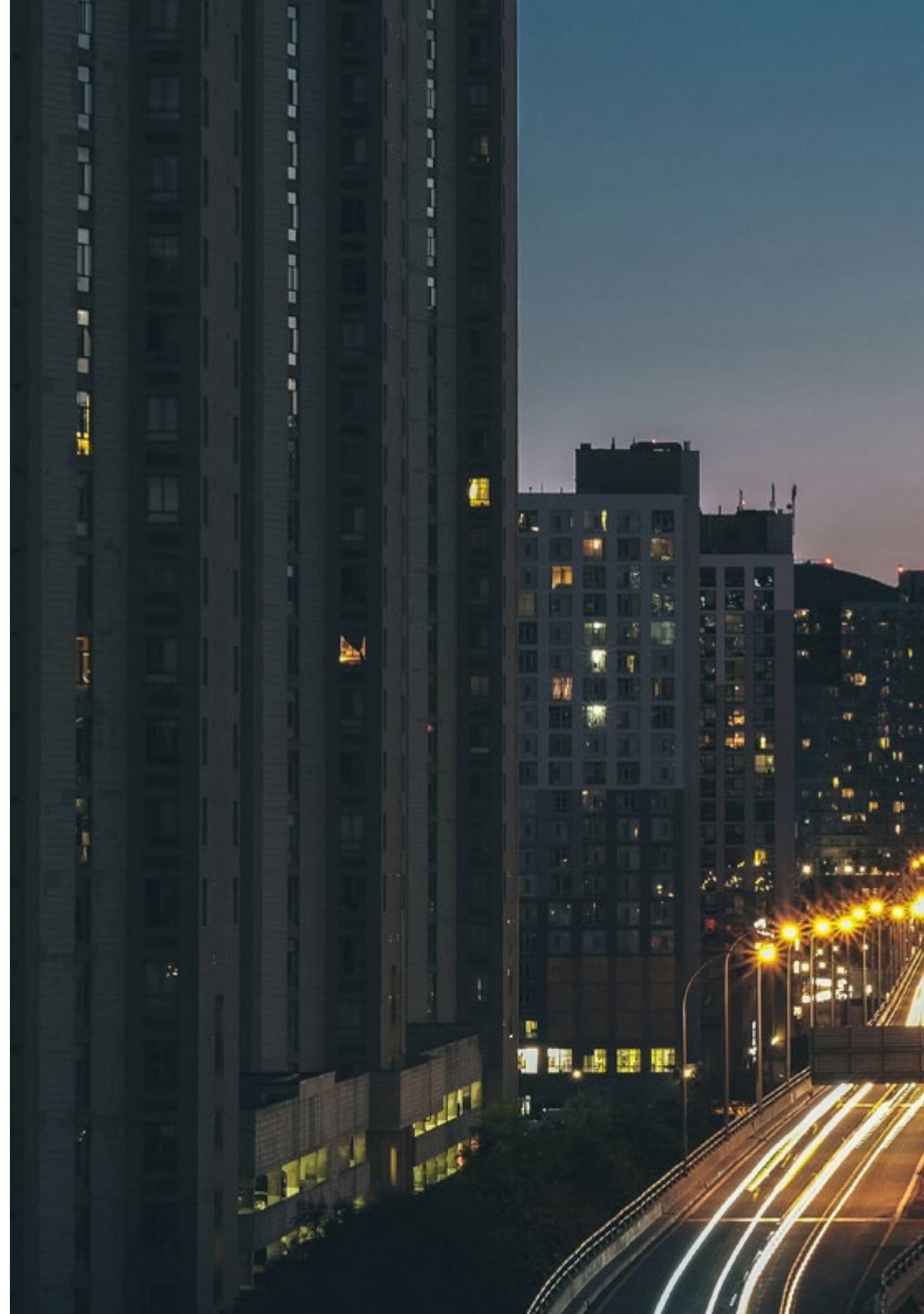
País	Ciudad
España	Navarra

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





“

Profundiza en la teoría de mayor relevancia en este campo, aplicándola posteriormente en un entorno laboral real”

09

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“ Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo ”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. 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. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aún a de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad 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 de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



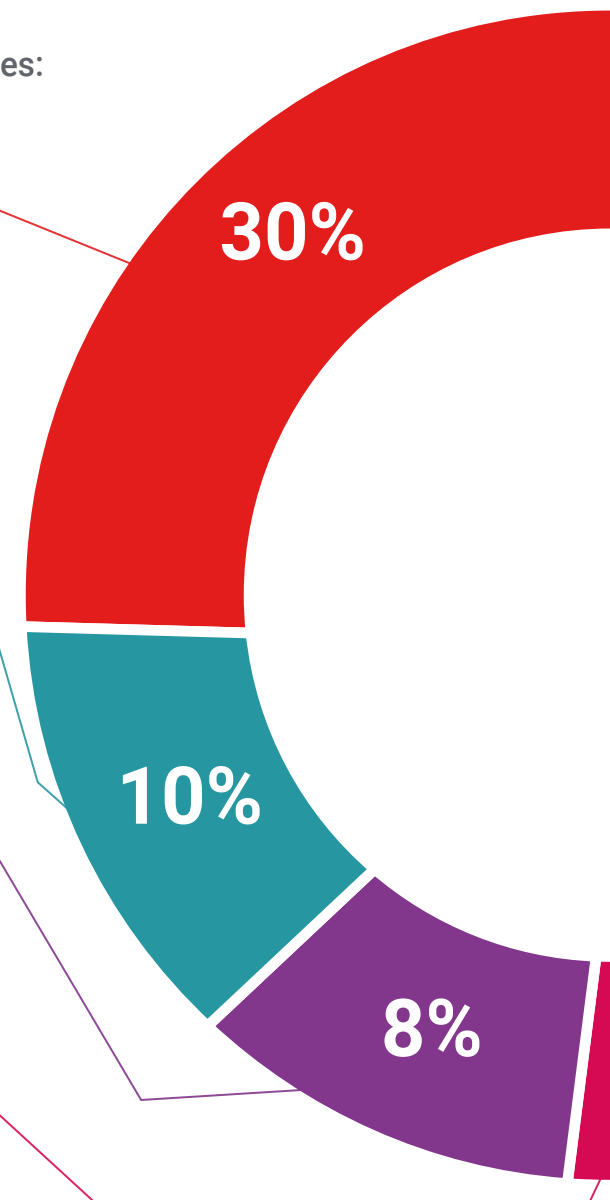
Prácticas de habilidades y competencias

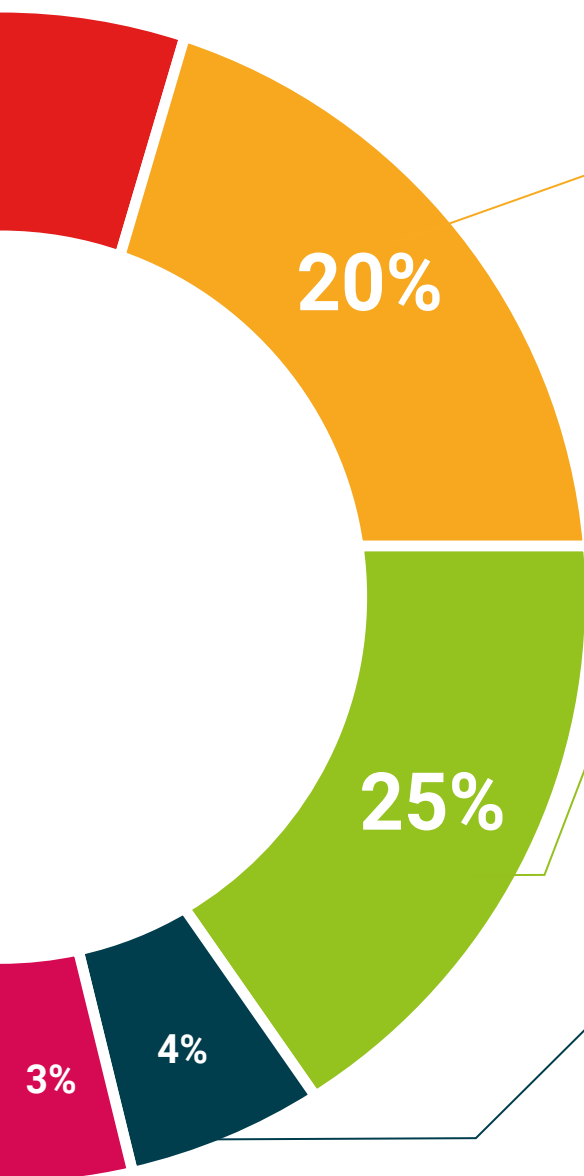
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



10 Titulación

Este programa en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster de Formación Permanente Semipresencial expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título de **Máster de Formación Permanente Semipresencial en Videojuegos** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Máster de Formación Permanente Semipresencial en Videojuegos**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **7 meses**

Créditos: **60 + 5 ECTS**



D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster de Formación Permanente Semipresencial en Videojuegos

Se trata de un título propio de 1.620 horas de duración equivalente a 65 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Universidad Tecnológica es una universidad oficial española que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024



Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR235 techuniversity.com/titulos

Máster de Formación Permanente Semipresencial en Videojuegos

Distribución General del Plan de Estudios	
Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	5
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	65

Distribución General del Plan de Estudios			
Curso	Materia	ECTS	Carácter
1	El diseño de videojuego	6	OB
1	Documento de Diseño	6	OB
1	Narrativa y Diseño de guiones	6	OB
1	El arte en los videojuegos	6	OB
1	La programación	6	OB
1	Arte 3D	6	OB
1	Programación avanzada	6	OB
1	La Animación	6	OB
1	Diseño de sonido y música	6	OB
1	Producción y gestión	6	OB



Dr. Pedro Navarro Illana
Rector





Máster de Formación Permanente Semipresencial Videojuegos

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 7 meses

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Créditos: 60 + 5 ECTS

Máster de Formación Permanente

Semipresencial

Videojuegos

