

Curso Universitario Producción y Pitching para Videojuegos 3D





Curso Universitario Producción y Pitching para Videojuegos 3D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/produccion-pitching-videojuegos-3d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Antes de crear, editar y lanzar un producto audiovisual de gran calidad y formato, es necesario planear con antelación el argumento, idea principal y posible desarrollo. El *pitching* una parte indispensable del trabajo del diseñador, así como el mantener una buena organización a la hora de producir contenidos. En el sector de los videojuegos es vital distribuirse en equipos de desarrollo eficaces, implementar buenas prácticas de producción y hacer uso de metodologías ágiles que faciliten el trabajo. Este programa se ha creado, precisamente, para ahondar en todas estas cuestiones, dándole al diseñador las herramientas adecuadas para llevar sus proyectos al máximo potencial. El formato del programa es 100% online, por lo que el estudiante podrá actualizar sus conocimientos en diversas competencias productivas sin las ataduras típicas de horarios prefijados o clases presenciales.



“

El mejor programa para que profundices en la producción y pitching para proyectos de alto alcance, con módulos dedicados al análisis en producción, priorización de objetivos y búsqueda de inversiones”

Grandes proyectos audiovisuales han surgido de grandes ideas. Sin embargo, uno de los procesos más arduos y difíciles dentro del mundo de la industria de los videojuegos es justamente materializarlos. Es por esto que surge el Curso Universitario en Producción y Pitching para Videojuegos 3D, impulsando al diseñador para realizar un *pitch* de gran impacto, al mismo tiempo que organiza su propio trabajo y equipo productivo de manera mucho más eficiente.

Con el fin de que más profesionales muestren al mundo sus capacidades y habilidades en materia de diseño, TECH y su equipo de expertos han desarrollado este Curso Universitario. Se trata de un programa que profundiza en el punto de vista productivo, desde sus características metodológicas hasta su proceso de comercialización, con el fin de que más profesionales muestren al mundo sus ideas puestas en práctica y productos audiovisuales. Un programa inmersivo y multidisciplinar 100% online, compatible con las responsabilidades profesionales o personales más exigentes.

Para facilitar la labor de estudio, se ha creado una extensa biblioteca multimedia de material adicional, incluyendo vídeos al detalle, ejercicios de autoconocimiento, artículos de investigación, lecturas complementarias y resúmenes dinámicos. Además, la totalidad del material estará disponible desde el inicio del curso y el estudiante podrá acceder a él siempre y cuando lo desee desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Este **Curso Universitario en Producción y Pitching para Videojuegos 3D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Actualiza tus conocimientos en Producción y Pitching con este programa y aprende cómo vender y publicar tus proyectos audiovisuales para que sean un éxito mundial”

“ Si lo que buscas es una titulación en Diseño con la que profundizar en las diferentes metodologías ágiles en el desarrollo de piezas audiovisuales, este programa tiene todo lo que estás buscando y más”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Este programa te permitirá idear un plan de acción para presentar tus ideas a un gabinete o empresa que quiera patrocinar tus proyectos.

Aprenderás a realizar estimaciones de valor, esfuerzo y tiempo para poder organizar más ágilmente tu capacidad de tu diseño.



02 Objetivos

El principal objetivo de este Curso Universitario es que el estudiante aprenda a presentar y poner en valor sus diseños de videojuegos a grandes compañías del sector. De igual forma, el alumno no solo tendrá como prioridad aprender el proceso, sino que podrá ejecutarlo de forma brillante para que en el futuro pueda incluso liderar equipos de producción. Para ello, se pondrá a su disposición la información más novedosa y exhaustiva, así como las mejores herramientas académicas que le faciliten la ampliación de sus conocimientos de manera garantizada.





“

Aprenderás a calcular con exactitud los costes de producción de un proyecto basados en el efecto que puede generar a futuro y su impacto en la juventud”

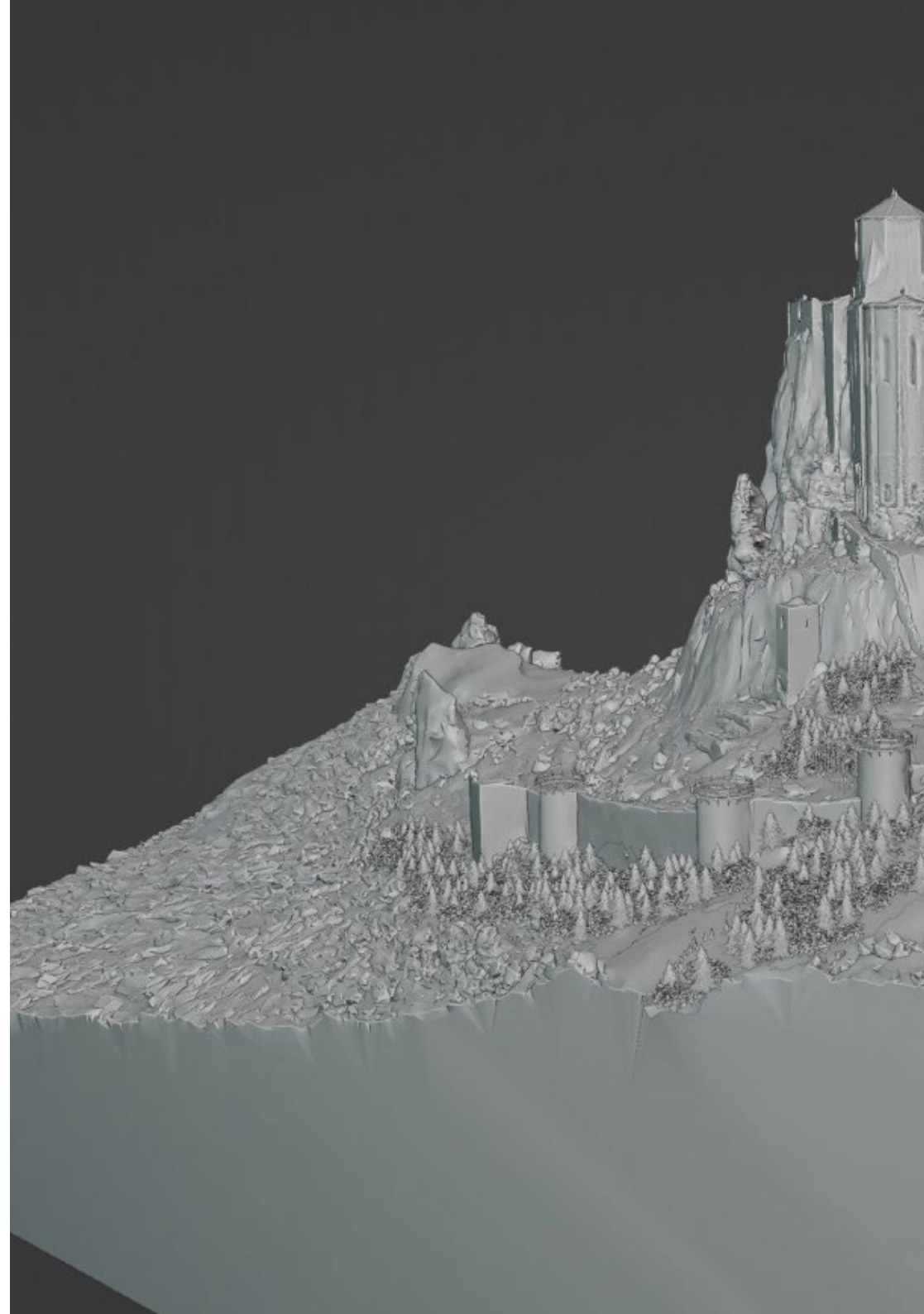


Objetivos generales

- ♦ Desarrollar la metodología SCRUM y Agile aplicada a videojuegos para gestionar proyectos
- ♦ Establecer un sistema de cálculo de esfuerzo en forma de estimaciones basadas en horas
- ♦ Generar material para presentar el proyecto a inversores



Estudiarás las principales estrategias de análisis de la competencia, para que conozcas a la perfección a tus competidores directos y puedas elaborar proyectos mejores que ellos”





Objetivos específicos

- ♦ Determinar las diferencias entre las metodologías de producción previas a SCRUM y su evolución hasta hoy
- ♦ Aplicar el pensamiento Agile en cualquier desarrollo sin perder la dirección del proyecto
- ♦ Elaborar un marco de trabajo sostenible para todo el equipo
- ♦ Anticipar las necesidades de RRHH de producción y elaborar un cálculo de costes de personal básicos
- ♦ Realizar análisis previos para obtener información clave de cara a la comunicación sobre los valores más importantes de nuestro proyecto
- ♦ Respalda los argumentos de venta y de financiación del proyecto con números que demuestren la posible solvencia del proyecto
- ♦ Determinar los pasos necesarios para aproximarse a *publishers* y a inversores

03

Dirección del curso

Entre las prioridades de TECH a la hora de diseñar sus titulaciones está la conformación de un cuerpo docente capacitado que proporcione calidad y exigencia al desarrollo del programa. Por esa razón, para este Curso Universitario se ha seleccionado a un versado grupo de profesionales expertos en la materia, para que guíen desde su conocimiento al profesional del diseño. Además, el cuadro docente está compuesto por especialistas en activo, lo que permite una cercanía al estudiante con el mundo laboral actual.





“

*Un cuadro docente especializado que
estará dispuesto a dar respuesta a todas
tus inquietudes, facilitando tu aprendizaje
en la producción y el Pitching”*

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc
- Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- Autor del libro Diseño de Videojuegos
- Miembro del Consejo Asesor de Nima World



04

Estructura y contenido

TECH ha diseñado un amplio temario, compuesto por temas de interés y tópicos importantes para el desarrollo del programa, por lo que el estudiante encontrará vídeos al detalle, artículos de investigación, resúmenes dinámicos, lecturas complementarias y ejercicios de autoconocimiento. Gracias a ello, el egresado podrá profundizar de manera personalizada en los distintos aspectos del temario y estudiarlos siempre que quiera, gracias a la accesibilidad del aula virtual.

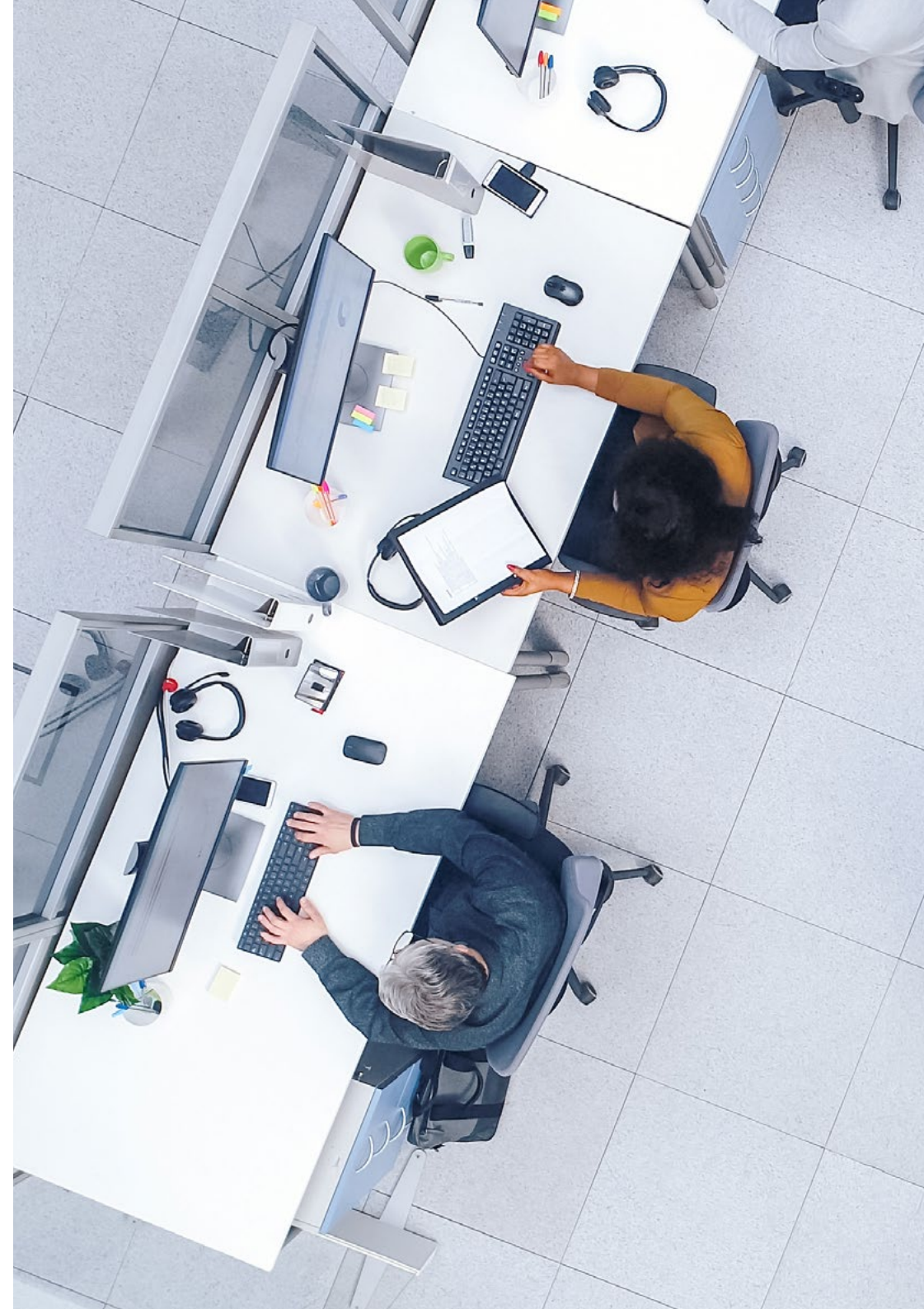


“

Una titulación con un grado de personalización altísimo, adaptado a tus propios niveles de exigencia y diseñado para superar todas tus expectativas”

Módulo 1. Producción y financiación de videojuegos

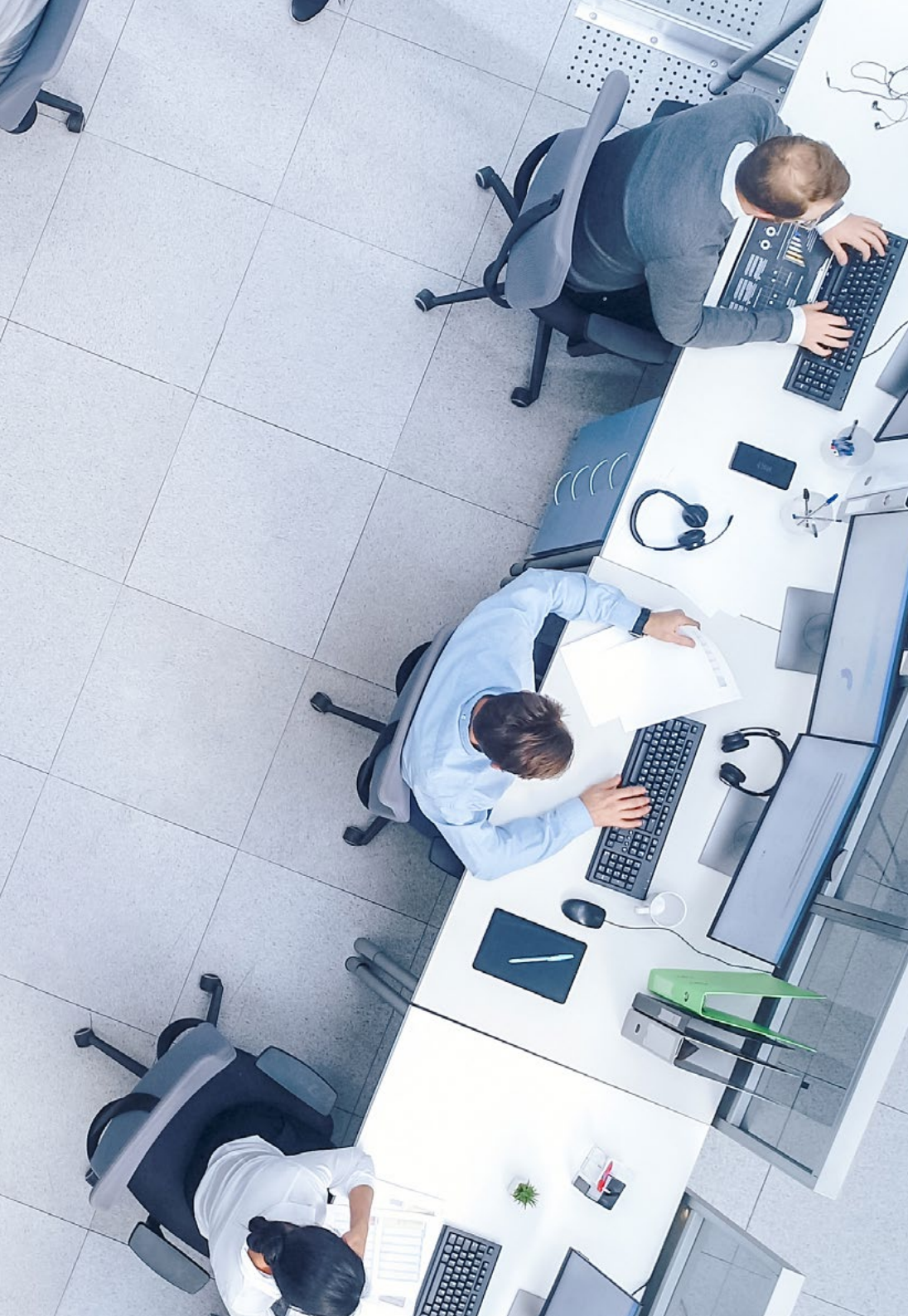
- 1.1. La producción en videojuegos
 - 1.1.1. Las metodologías en cascada
 - 1.1.2. Casuística de la falta de dirección de Proyecto y la ausencia del plan de trabajo
 - 1.1.3. Consecuencias de la falta de un departamento de producción en la industria del videojuego
- 1.2. El equipo de desarrollo
 - 1.2.1. Departamentos clave a la hora de desarrollar proyectos
 - 1.2.2. Perfiles clave en la micro gestión: LEAD y SENIOR
 - 1.2.3. Problemática de la falta de experiencia en perfiles JUNIOR
 - 1.2.4. Establecimiento de plan de formación para perfiles de baja experiencia
- 1.3. Metodologías ágiles en el desarrollo de videojuegos
 - 1.3.1. SCRUM
 - 1.3.2. AGILE
 - 1.3.3. Metodologías híbridas
- 1.4. Estimaciones de esfuerzo, tiempo y costes
 - 1.4.1. El precio del desarrollo de un videojuego: conceptos Gastos principales
 - 1.4.2. Calendarización de tareas: puntos críticos, claves y aspectos a tener en cuenta
 - 1.4.3. Estimaciones basadas en puntos de esfuerzo VS cálculo en horas
- 1.5. Priorización en la planificación de prototipos
 - 1.5.1. Establecimiento de objetivos generales del Proyecto
 - 1.5.2. Priorización de funcionalidades y contenidos clave: orden y necesidades según el departamento
 - 1.5.3. Agrupación de funcionalidades y contenidos en producción para constituir entregables (prototipos funcionales)
- 1.6. Buenas prácticas en la producción de videojuegos
 - 1.6.1. Reuniones, *daylies*, *weekly meeting*, reuniones de final de sprint, reuniones de comprobación de resultados en hitos ALFA, BETA y RELEASE
 - 1.6.2. Medición de la velocidad de Sprint
 - 1.6.3. Detección de falta de motivación y baja productividad y anticipación a posibles problemas en producción



- 1.7. Análisis en producción
 - 1.7.1. Análisis previos I: revisión del estado del mercado
 - 1.7.2. Análisis previos 2: establecimiento de principales referentes de proyecto (competidores directos)
 - 1.7.3. Conclusiones de los análisis previos
- 1.8. Cálculo de costes de desarrollo
 - 1.8.1. Recursos humanos
 - 1.8.2. Tecnología y licencias
 - 1.8.3. Gastos externos al desarrollo
- 1.9. Búsqueda de inversión
 - 1.9.1. Tipos de inversores
 - 1.9.2. Resumen ejecutivo
 - 1.9.3. Pitch deck
 - 1.9.4. Publishers
 - 1.9.5. Autofinanciación
- 1.10. Elaboración de Post Mortems de proyecto
 - 1.10.1. Proceso de elaboración del Post Mortem en la empresa
 - 1.10.2. Análisis de puntos positivos del proyecto
 - 1.10.3. Estudio de puntos negativos del proyecto
 - 1.10.4. Propuesta de mejora sobre los puntos negativos del proyecto y conclusiones

“

Lograrás dominar SCRUM y Agile en tan solo 6 semanas con TECH y este completísimo y exhaustivo programa. ¿Te animas?”



05

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 aúna 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.



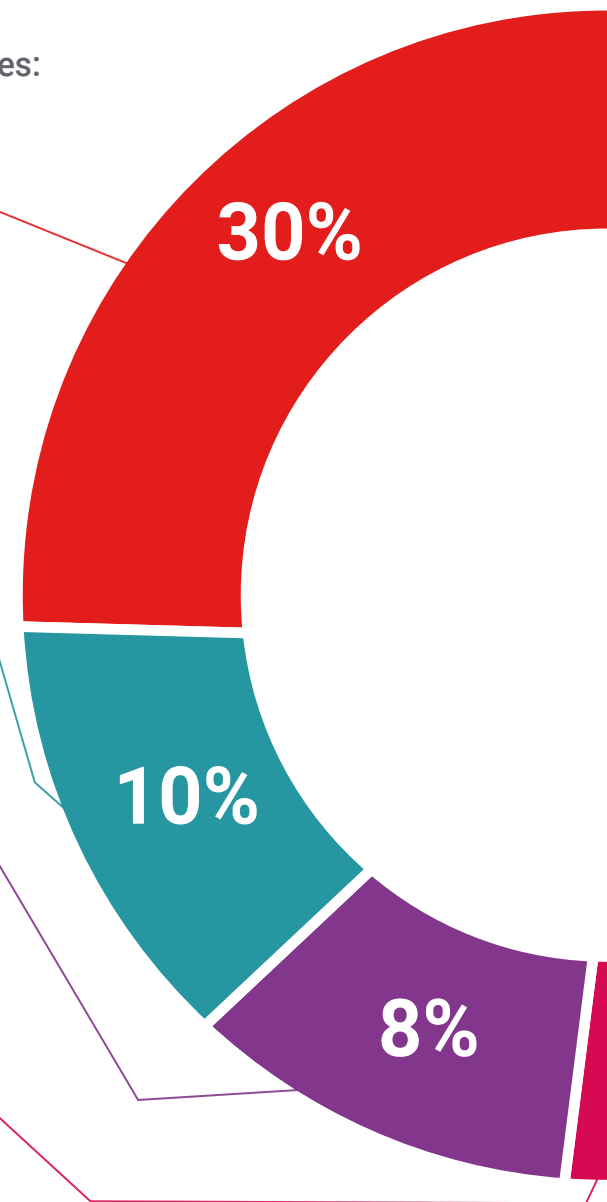
Prácticas de habilidades y competencias

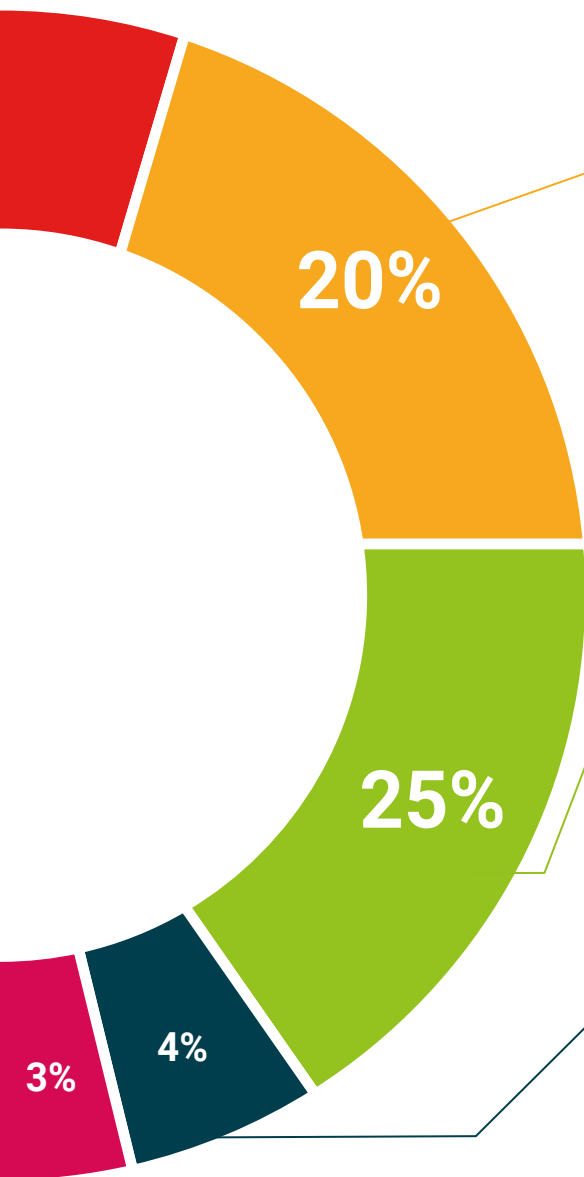
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.



06

Titulación

El Curso Universitario en Producción y Pitching para Videojuegos 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Curso Universitario en Producción y Pitching para Videojuegos 3D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Producción y Pitching para Videojuegos 3D**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario Producción y Pitching para Videojuegos 3D

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Producción y Pitching para Videojuegos 3D

