Curso Universitario
Producción y Gestión de Videojuegos

tech universidad

tech universidad

Curso Universitario
Producción y Gestión de Videojuegos

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/produccion-gestion-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología de estudio
pág. 20

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

El desarrollo de un videojuego se puede parecer al de una película, llegando a segmentarse en tres fases: preproducción, producción y postproducción. Es gracias a esto que se fija cuál será la metodología de trabajo a lo largo de la creación de un juego. De modo que, para llevar a cabo esta tarea, es necesario poseer conocimientos especializados para liderar un equipo de trabajo, distribuir las tareas y utilizar distintas herramientas para darle seguimiento. Por tanto, los diseñadores que deseen ir un paso más allá en su profesión y busquen adquirir un perfil de *Project Management*, cuentan con los contenidos de este programa.

Producir un videojuego es un trabajo minucioso que debe ser realizado a la perfección. Tú te puedes convertir en PM que el sector necesita"

Producir un juego involucra el mismo procedimiento que el empleado para una película. Concretamente, se necesita gestionar y organizar una serie de actividades y recursos humanos para garantizar la armonía del equipo, el cumplimiento de las tareas y minimizar los errores. Esta es una labor compleja y todos en el sector están consientes de la necesidad de especializarse en el área.

Teniendo en cuenta lo anterior, este Curso Universitario les ofrecerá a los diseñadores que buscan nuevas oportunidades, todos los conocimientos y competencias que necesita para ejercer como *Project Management* especializado en videojuego. De esta forma, serán consientes de todos los pasos involucrados en el desarrollo de un juego y conocerán las herramientas empleadas por grandes profesionales para gestionar el trabajo.

Por tanto, no solo se contará con un programa actualizado y destinado a la excelencia del diseñador como encargado de proyecto. También busca ir un paso más allá, e impulsar al estudiante a ser dueño de su tiempo y esfuerzo, encaminándolo para la fundación y gestión de una empresa propia que desarrolle y anime videojuegos.

Este **Curso Universitario en Producción y Gestión de Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El uso de casos prácticos para que los alumnos puedan enfrentarse a experiencias reales que luego les ayuden en sus carreras profesionales
- Unos contenidos completos y novedosos con todo lo necesario para triunfar en la industria del videojuego
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Sé más que un diseñador. Conviértete en el encargado de gestionar y supervisar la realización de un videojuego”

Tu atención al detalle al momento de diseñar animaciones te ayudará a gestionar al milímetro las actividades para desarrollar un videojuego”

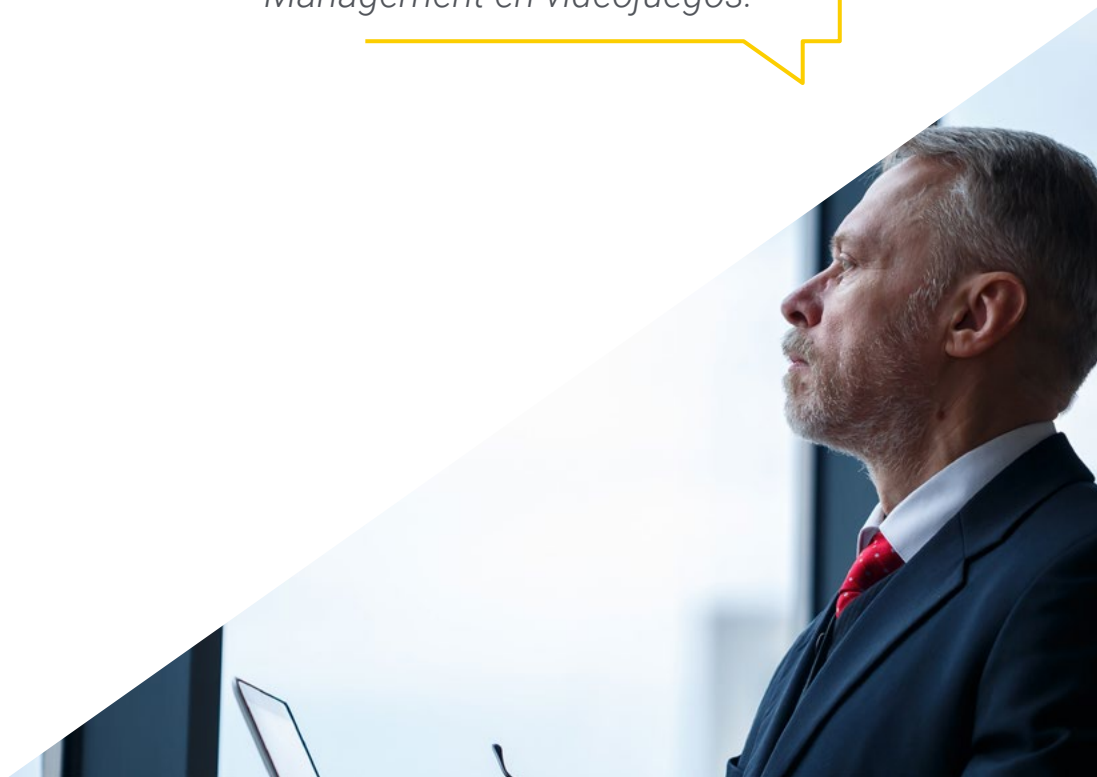
Al finalizar este programa estarás listo para ser el CEO de tu propia compañía desarrolladora de videojuegos.

Capacítate y emprende una gran carrera profesional como Project Management en videojuegos.

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.



02

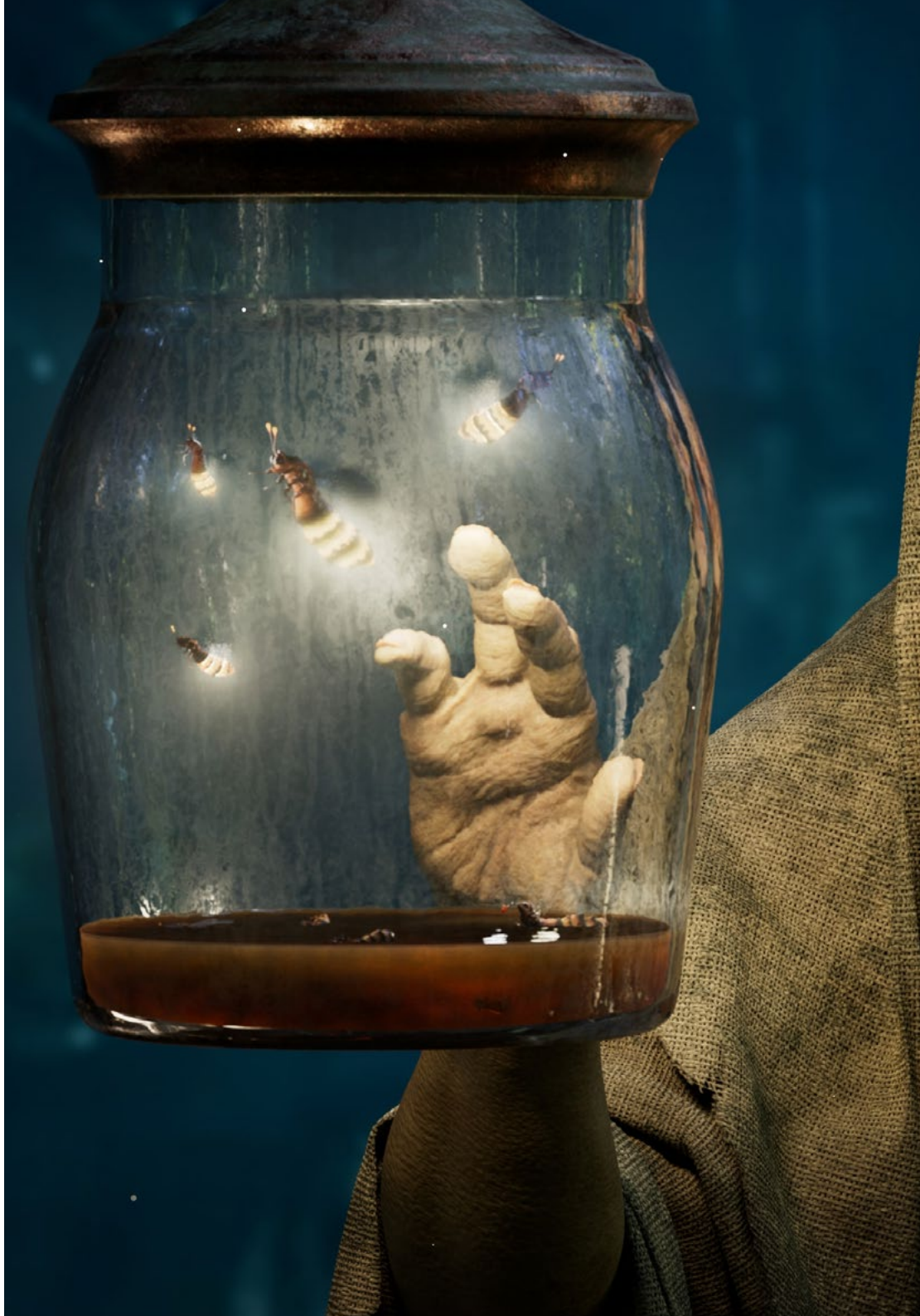
Objetivos

El objetivo de este Curso Universitario es dotar a sus alumnos de las competencias necesarias para desarrollar sus perfiles profesionales. Para ello, contarán con un contenido que les ayudará a mejorar sus habilidades para la gestión de un equipo de desarrollo, así como las fases de producción involucradas en un proyecto de videojuegos. Todo esto, condensado en un programa completamente online y titulación directa, eliminando los trabajos finales para garantizar una rápida inserción en este sector.

En TECH conseguirás que tu nombre se encuentre en los créditos de un videojuego, no como diseñador, sino como el líder del departamento de desarrollo"

Objetivos generales

- Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología SCRUM para la producción de proyectos
- Aprender los fundamentos del diseño de videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de videojuegos debe conocer
- Ser capaz de crear una *Startup* independiente de ocio digital



Objetivos específicos

- 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

Estas a un paso de la excelencia. Matricúlate hoy en este Curso Universitario y comienza a ver tus metas hechas realidad"

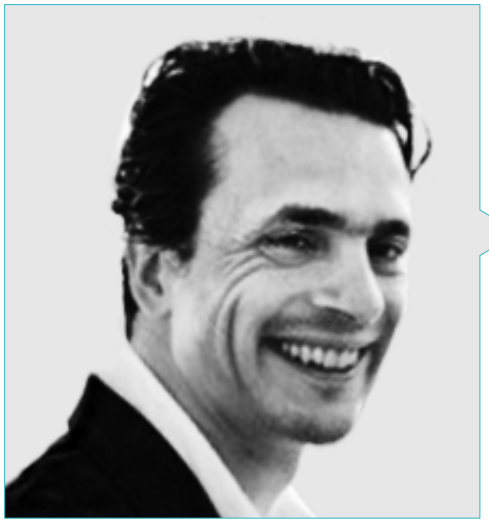
03

Dirección del curso

En su búsqueda por la excelencia académica, TECH cuenta con un grupo de profesionales de gran nivel. En este caso, los docentes que impartirán los contenidos del programa, no son la excepción. Así, este claustro conoce la industria del videojuego a la perfección y sabe a qué retos se enfrentarán, por lo que puede transmitirles su experiencia y todas las claves del éxito en un sector audiovisual tan complejo y emocionante.

Nuestros docentes se implican al máximo para que aprendas de una manera sencilla y eficiente”

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
- Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de 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 de ESCAV, Granada
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos

04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Curso Universitario han sido diseñados para asegurar la excelencia académica de los diseñadores que desean estar a la vanguardia del sector, ejerciendo como lideres de equipo. Así, este título está compuesto por un módulo de 10 temas en los que se explica todo lo necesario para comprender en qué consiste la gestión y la producción de proyectos de videojuegos. Además del contenido online y la titulación directa, este programa abrirá las puertas para incursionar, de manera independiente, en la industria.

Gracias a este programa lograrás producir tus propios videojuegos, conociendo el proceso de pre y post producción"

Módulo 1. Producción y gestión

1.1. La producción
- 1.1.1. El proceso de producción
- 1.1.2. Producción I
- 1.1.3. Producción II

1.2. Fases del desarrollo de videojuegos
- 1.2.1. Fase de concepción
- 1.2.2. Fase de diseño
- 1.2.3. Fase de planificación

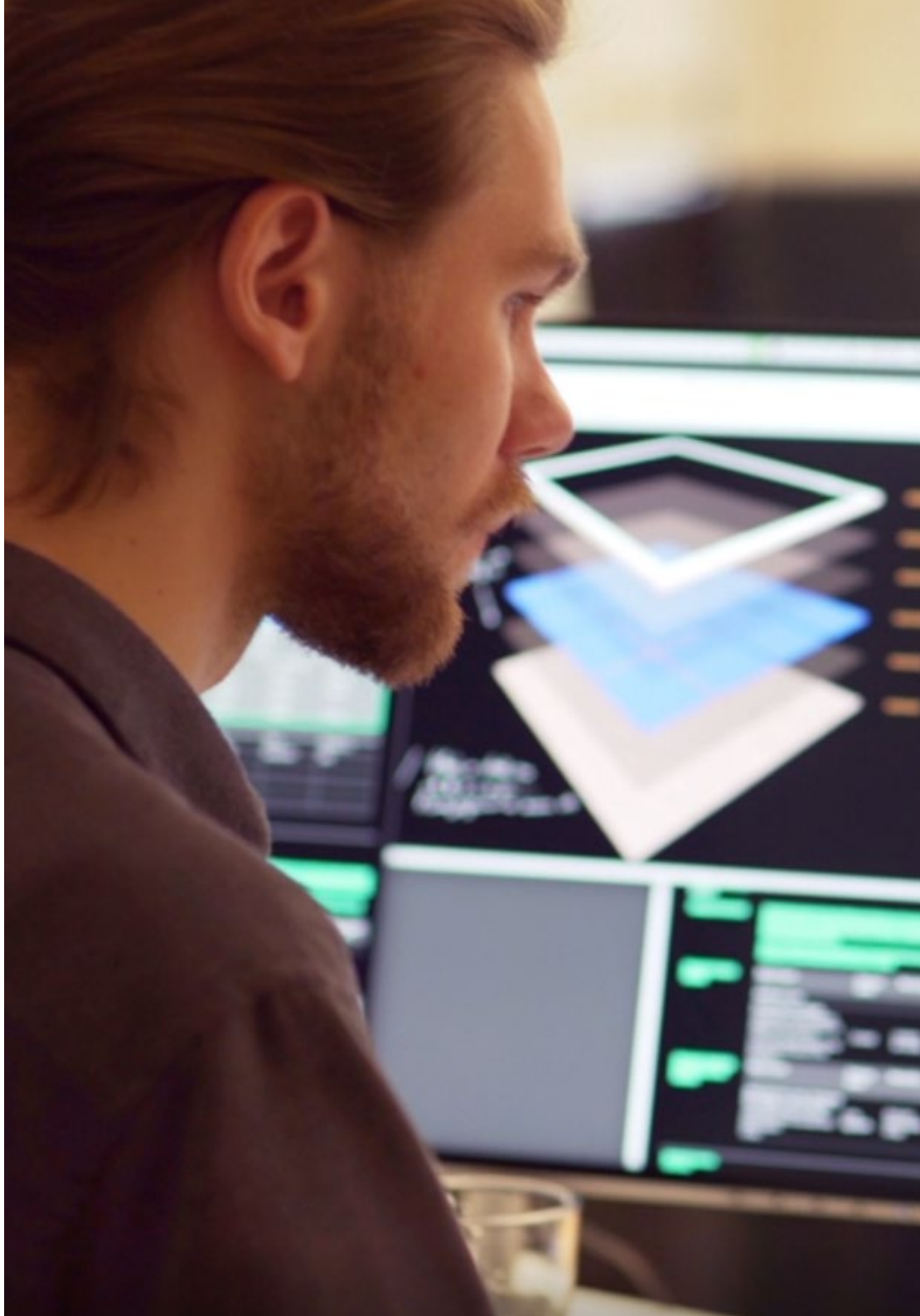
1.3. Fases de desarrollo de videojuegos II
- 1.3.1. Pase de producción
- 1.3.2. Fase de pruebas
- 1.3.3. Fase de distribución y marketing

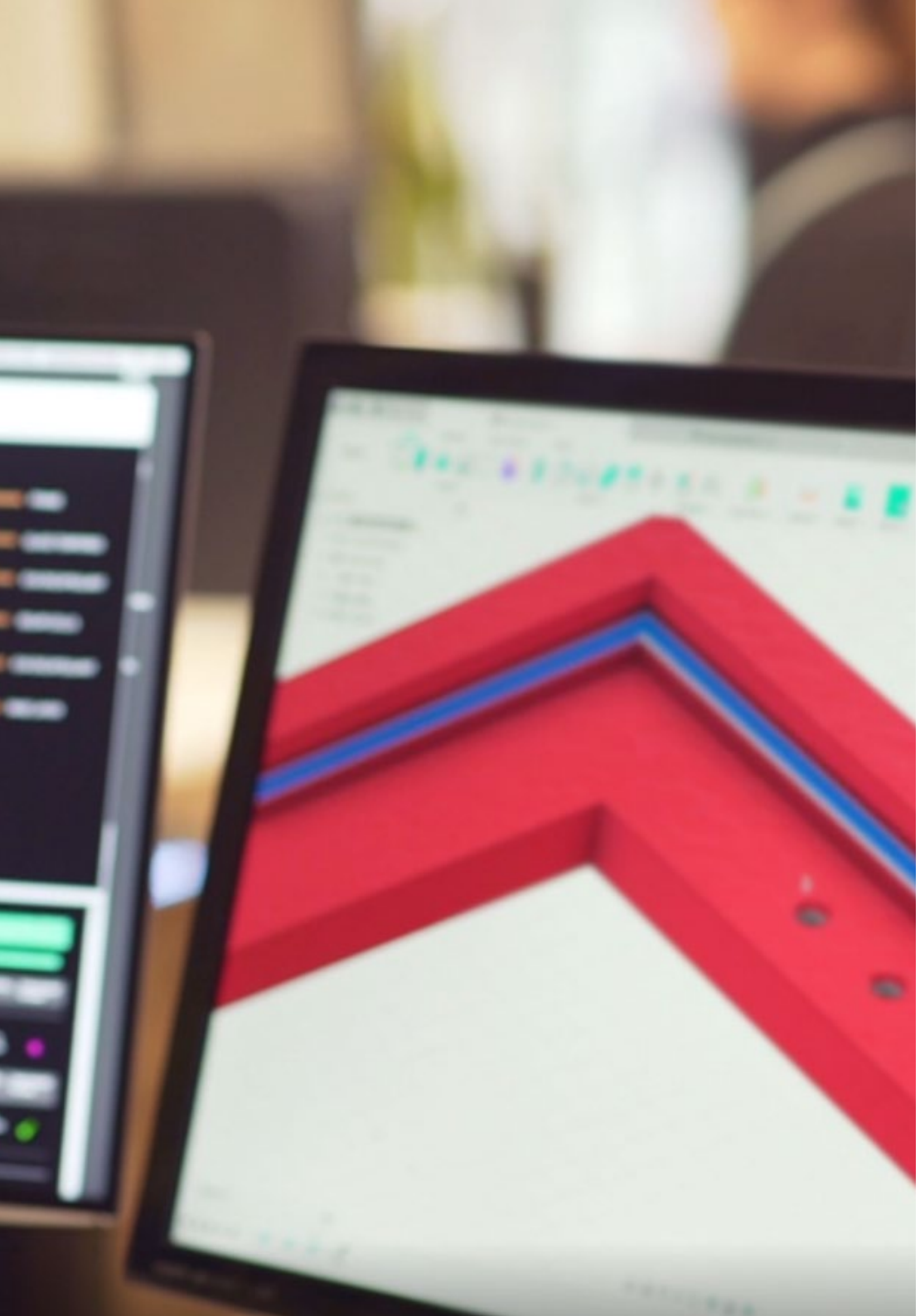
1.4. Producción y gestión
- 1.4.1. CEO / Director general
- 1.4.2. Director financiero
- 1.4.3. Director de ventas

1.5. Proceso de producción
- 1.5.1. Preproducción
- 1.5.2. Producción
- 1.5.3. Postproducción

1.6. Puestos de trabajo y funciones
- 1.6.1. Diseñadores
- 1.6.2. Programación
- 1.6.3. Artistas

1.7. *Game Designer*
- 1.7.1. *Creative Designer*
- 1.7.2. *Lead Designer*
- 1.7.3. *Senior Designer*





1.8. Programación
- 1.8.1. *Technical Director*
- 1.8.2. *Lead Program*
- 1.8.3. *Senior Programer*

1.9. Arte
- 1.9.1. *Creative Artist*
- 1.9.2. *Lead Artist*
- 1.9.3. *Senior Artist*

1.10. Otros perfiles
- 1.10.1. *Lead Animator*
- 1.10.2. *Senior Animator*
- 1.10.3. *Juniors*

Si durante años te has planteado emprender por tu cuenta, este programa te ayudará a empezar. Matricúlate ahora"

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

"En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

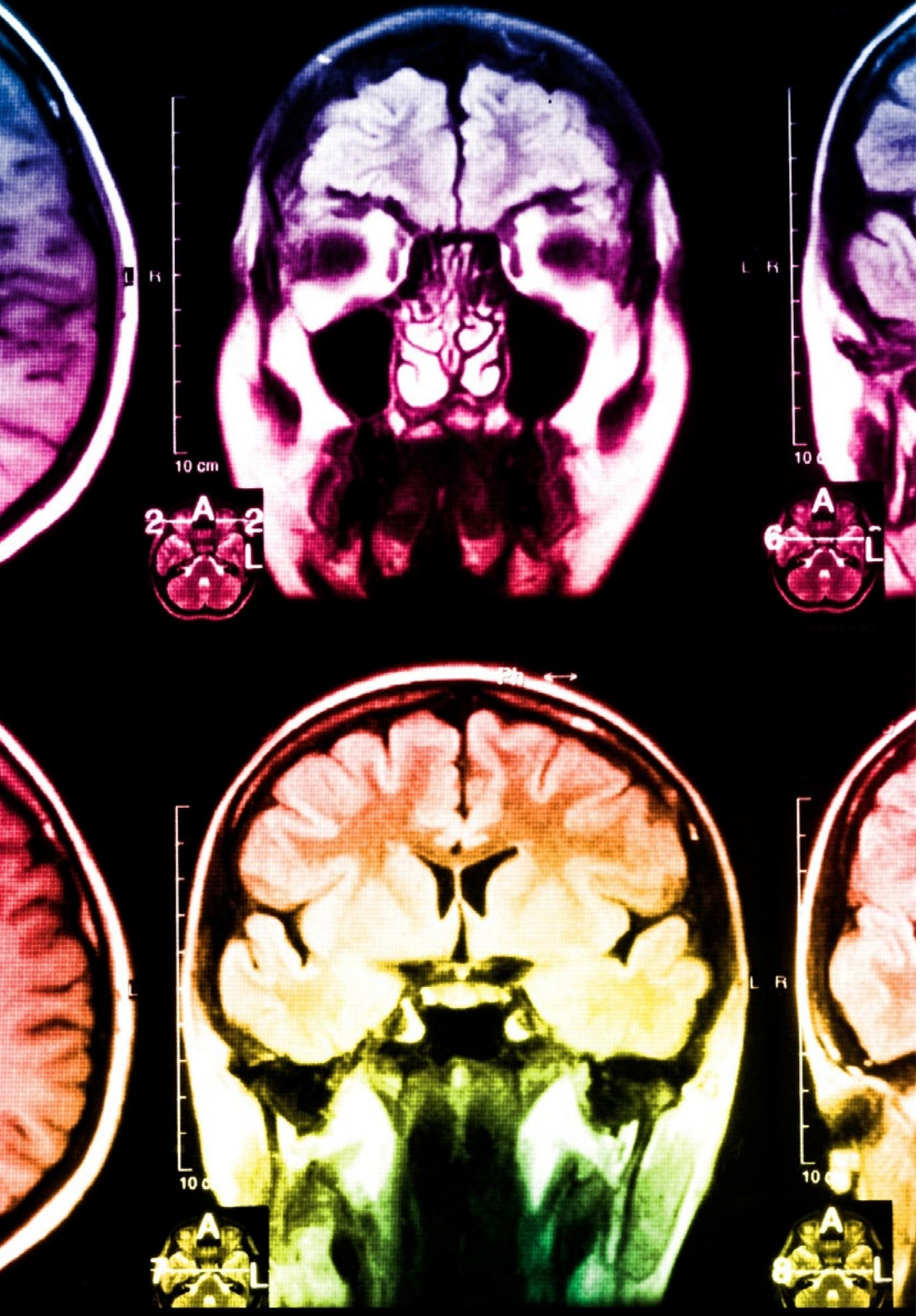
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

> *La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"*

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.

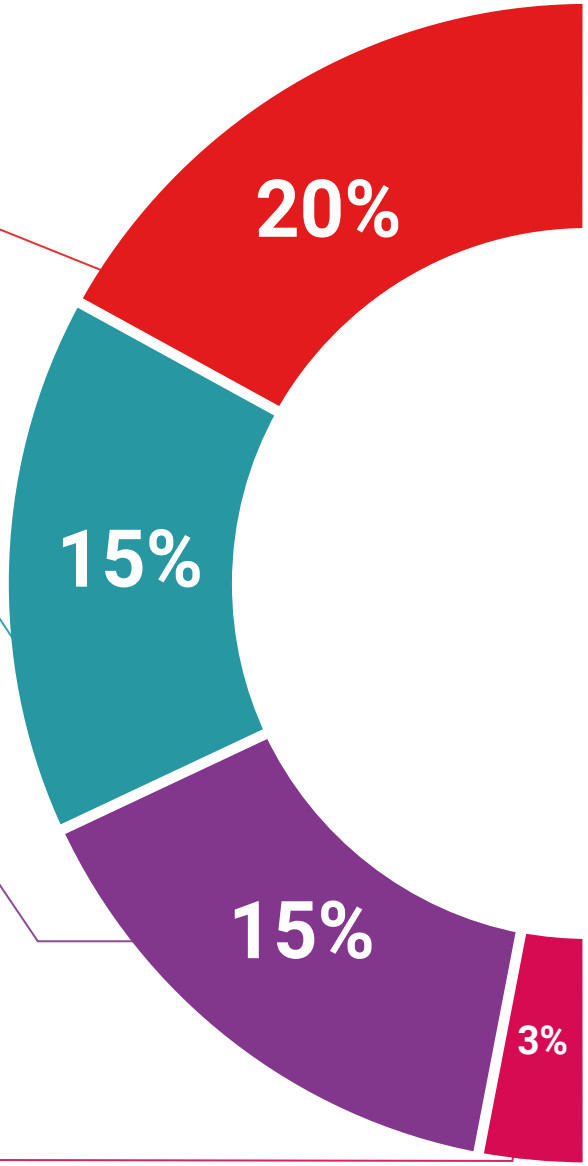
Resúmenes interactivos

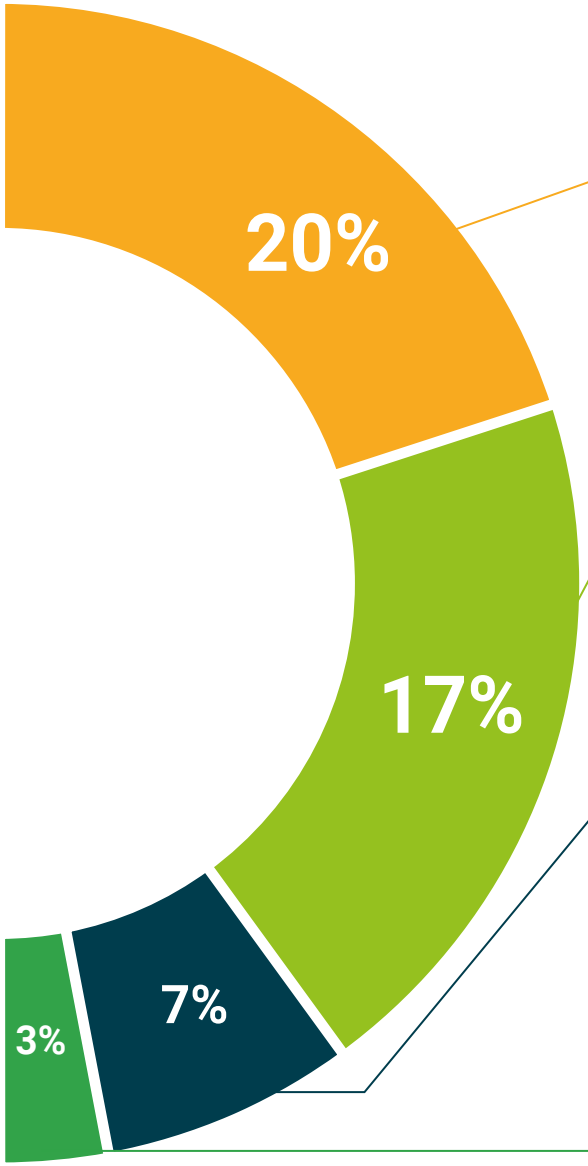
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

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 nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

06

Titulación

El Diplomado en Producción y Gestión de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.

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

Este **Diplomado en Producción y Gestión de Videojuegos** contiene el programa universitario 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad.**

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

Título: **Curso Universitario en Producción y Gestión de Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Producción y Gestión de Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

Este título propio se deberá acompañar siempre de título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad

Curso Universitario
Producción y Gestión de Videojuegos

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Curso Universitario
Producción y Gestión de Videojuegos

tech universidad