Curso Universitario
Diseño de Videojuegos

tech corporación universitaria UNIMETA

tech corporación universitaria UNIMETA

Curso Universitario
Diseño de Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- Acreditación: **6 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

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

Índice

01
Presentación

02
Objetivos
pág. 8

03
Direccion del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

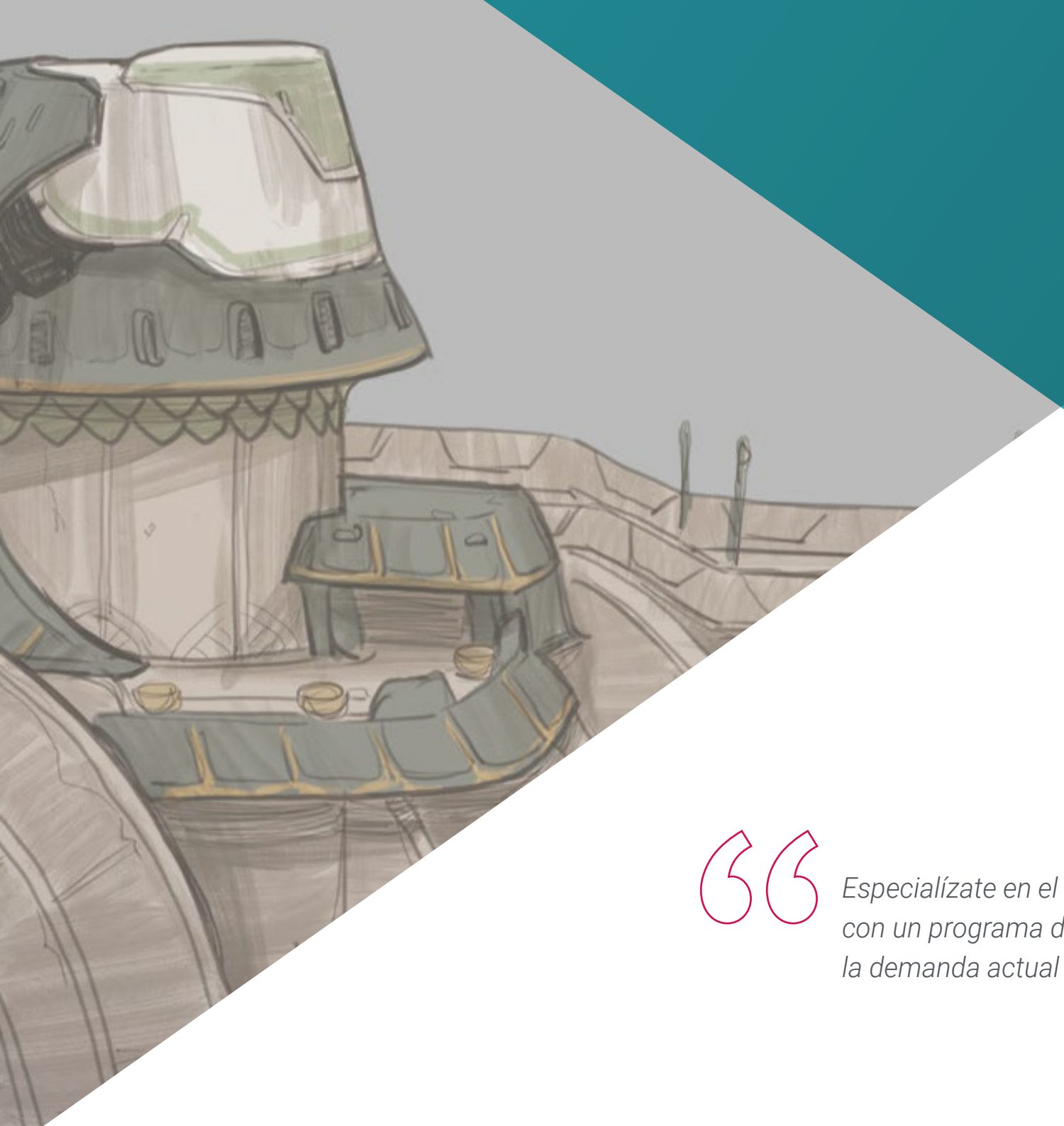
05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

Los videojuegos se han convertido en un arte, permitiendo contar historias e introducir a los jugadores en mundo nunca vistos. Todo esto ha ido evolucionando a la par de la tecnología, pasando de los pixeles a la realidad aumentada en cuestión de unos pocos años. Por ello, las empresas buscan profesionales capaces de estar a la vanguardia de la innovación y, sobre todo, que sientan pasión por este mundo. Teniendo esto presente, este programa ayudará a los estudiantes a prepararse para afrontar el reto que supone formar parte de uno de los negocios más rentables a nivel mundial.



Especialízate en el Diseño de Videojuegos con un programa diseñado para atender la demanda actual del sector"

Los videojuegos se han convertido en la actividad lúdica favorita de la mayoría de la población. No existe alguien que no haya jugado en algún momento a títulos como Pac-Man, Super Mario o FIFA. La constante evolución de este sector, le ha permitido llegar a más lugares, requiriendo de más profesionales apasionados por esta industria. Para atender dicha demanda, las compañías que se encargan de crear videojuegos, requieren de diseñadores que puedan aportar ideas frescas y novedosas a la hora de desarrollar una nueva entrega.

Considerando lo anterior, el Curso Universitario en Diseño de Videojuegos se centrará en especializar a los estudiantes en el área, brindándoles una perspectiva diferente que los motive a realizar el siguiente juego de éxito a nivel mundial de una empresa. Para ello, deberán conocer al jugador y los distintos puzles y desafíos que mantengan la atención del usuario.

Con toda la información suministrada en este programa, el estudiante podrá empezar a construirse un nombre en el sector. Además, gracias a su modalidad online y la titulación directa, el alumno podrá aprender desde cualquier parte del mundo en el momento que así elija, sin necesidad de realizar un trabajo final para empezar a ejercer como diseñador de videojuegos.

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

- Los contenidos amplios y específicos, enfocados a la industria del videojuego
- Los conocimientos en Diseño de Videojuegos, novedosos e innovadores, para que el alumno se incorpore al mercado laboral inmediatamente
- 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

"Un programa 100% online, que te permitirá continuar con tus actividades diarias mientras aprendes"

Este programa estará disponible en todo momento. Inscríbete ahora para acceder a él y darle un giro a tu carrera como diseñador"

Avanza en tu camino profesional y hazte un nombre para trabajar a la altura de Hideo Kojima.

Los videojuegos siguen siendo el futuro, apuesta por ellos y especialízate ahora.

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

Los objetivos de este programa se centran en ofrecer al estudiante la oportunidad de mejorar sus habilidades y competencias en el desarrollo y diseños de videojuegos. Para ello, contará con el contenido más completo y actualizado del mercado, impartido en una modalidad online y con la facilidad de recibir una titulación directa, es decir, que no deberá realizar un trabajo final para ejercer la profesión.

Podrás ir a tu propio ritmo. No deberás pausar tu vida para realizar este Curso Universitario"

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
- Generar ideas y crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para videojuegos
- Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- Ser capaz de crear una ***Startup*** independiente de ocio digital

Objetivos específicos

- Conocer la teoría del diseño de videojuegos
- Profundizar en los elementos del diseño y la gamificación
- Aprender los tipos de jugadores existentes, sus motivaciones y características
- Conocer las mecánicas de juegos, conocimientos de los MDA y otras teorías del diseño de videojuegos
- Aprender las bases críticas para el análisis del videojuego con teoría y ejemplos
- Aprender sobre el diseño de niveles de juego, a crear puzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

"No te quedes atrás y matricúlate en este programa para comenzar hoy a crecer profesionalmente"

03

Dirección del curso

El cuadro docente encargado de impartir los contenidos del programa, cuenta con una extensa experiencia en el sector. Sus años de preparación, académica y laboral, les califica para llevar a la excelencia la carrera de los estudiantes de la capacitación. Entre sus varios logros se puede destacar la fundación de una compañía de videojuegos y la participación de proyectos de diseño de gran importancia nacional. Por tanto, los estudiantes tendrán la garantía de recibir la mejor preparación de cara a su incursión en mundo laboral.

Te identificarás rápidamente con este cuadro docente, permitiéndote avanzar hacia la excelencia"

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

Profesores

Dña. Molas, Alba

- Diseñadora de videojuegos
- Graduada en Cine y Medios. Escuela de Cine de Cataluña
- Estudiante de animación 3D, videojuegos y entornos interactivos. Currnet – CEV
- Formación especializada en Guion de Animación Infantil. Showrunners BCN
- Miembro de la asociación Women in Games
- Miembro de la asociación FemDevs

"Nuestros docentes se implican al máximo para ayudarte a conseguir el éxito laboral"

04

Estructura y contenido

Los contenidos diseñados para este Curso Universitario han sido elaborados por un grupo de expertos que conocen todas las competencias que un diseñador de videojuegos debe poseer. Por tanto, el estudiante aprenderá a identificar a su jugador objetivo para empezar el diseño de un nuevo juego. Todo esto, condensado en un programa online con acceso a él desde cualquier lugar; encontrándose a la vanguardia de la demanda académica actual: educación digital.

En TECH encontrarás un programa a la vanguardia del sector, permitiéndote diseñar el mejor videojuego de la historia"

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. Puzles
- 1.10.2. Enemigos
- 1.10.3. Entorno

"Capcom, Blizzard o Sony, buscan profesionales con pasión y amor a los videojuegos"

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 tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard. 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

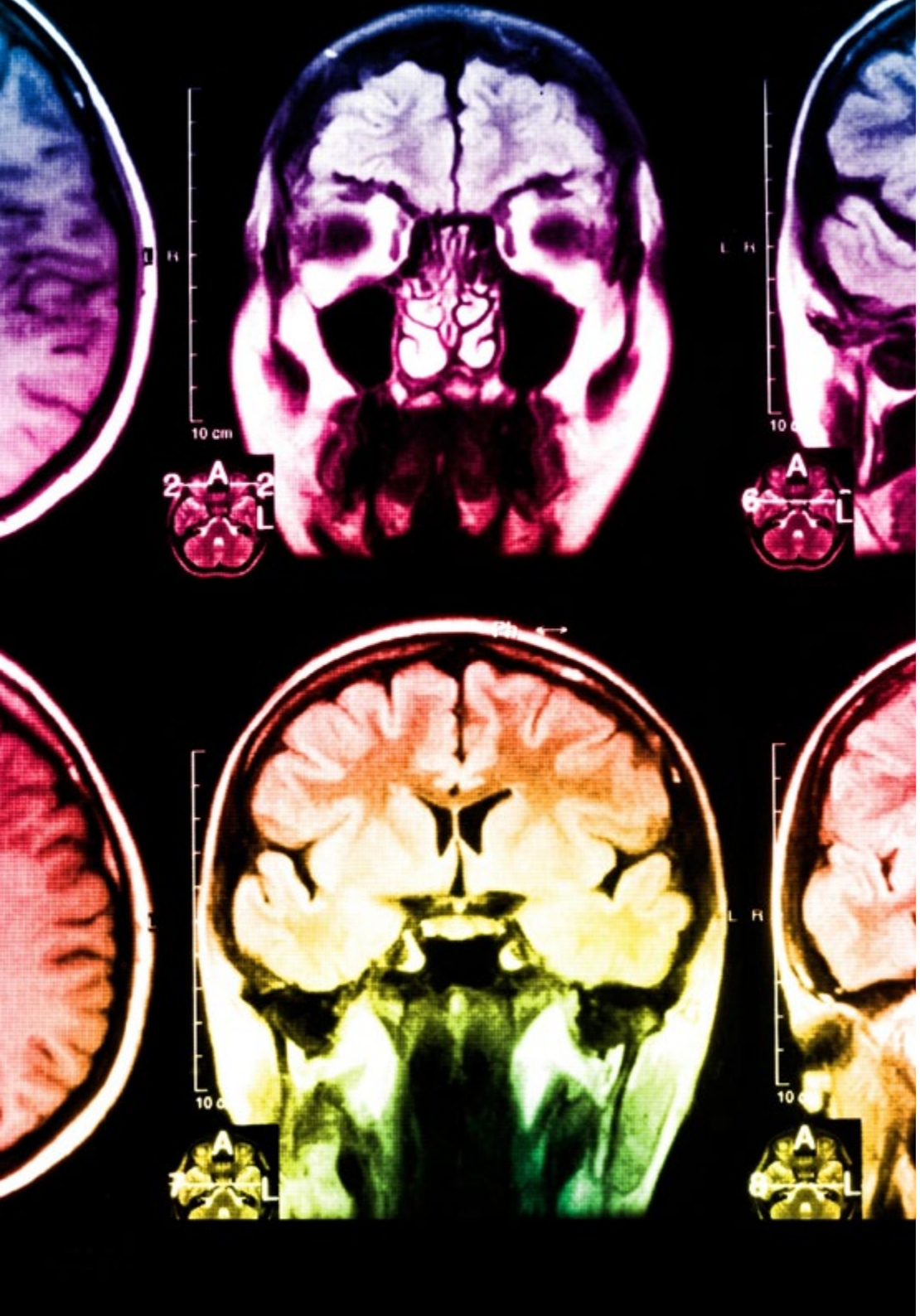
TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

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.

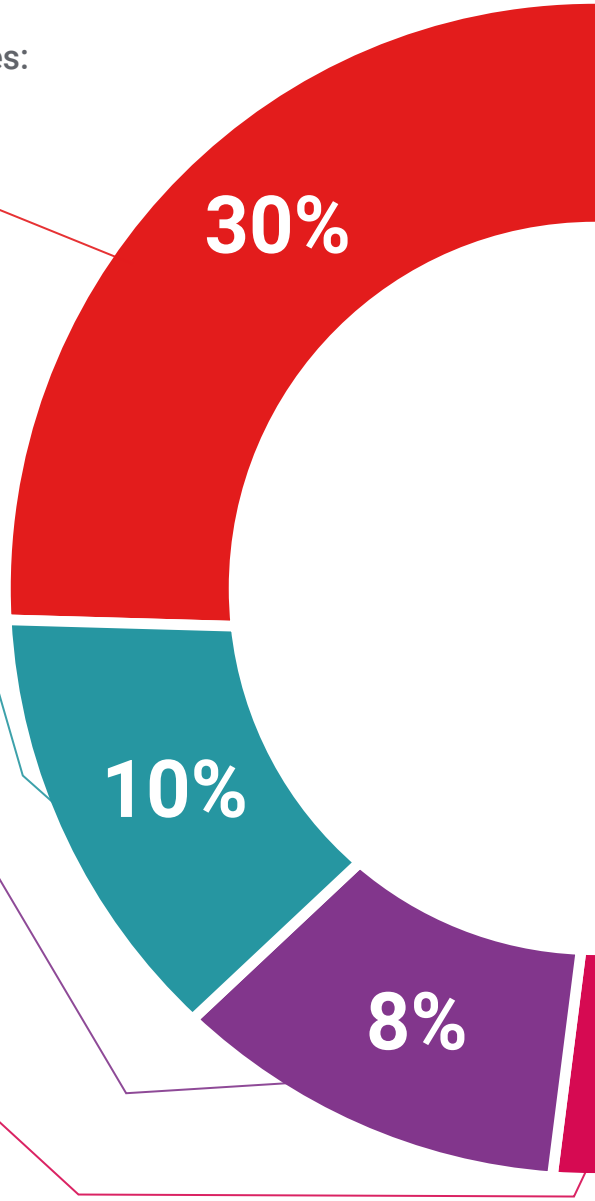
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

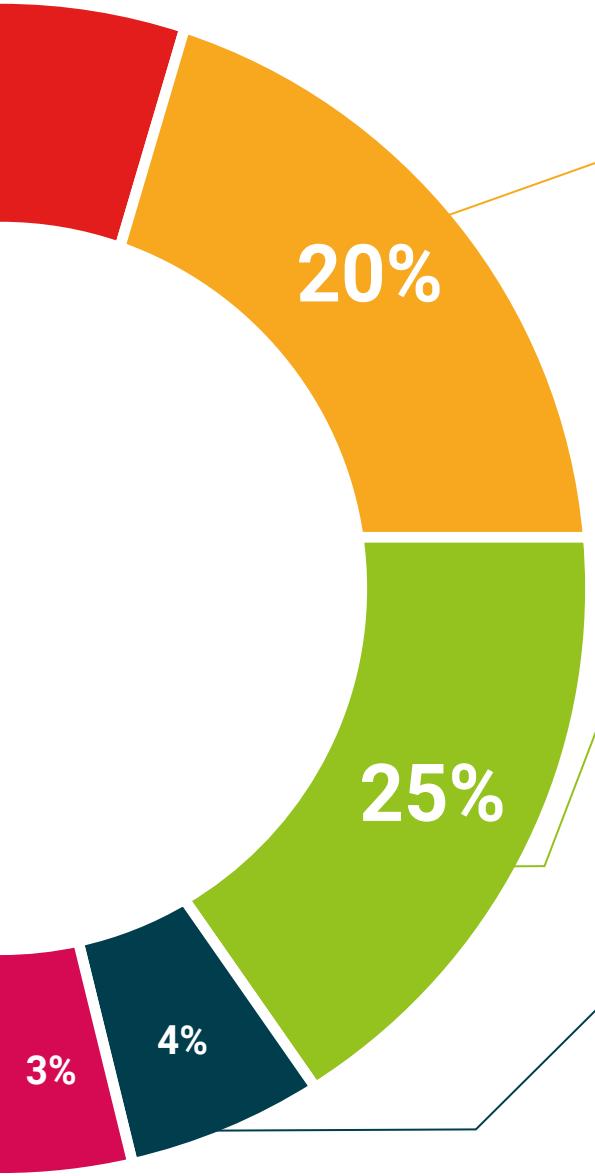
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diseño de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario emitido por TECH Global University, y otro por la Corporación Universitaria del Meta.

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

El programa del **Curso Universitario en Diseño de Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por la Corporación Universitaria del Meta.

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

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

Título: **Curso Universitario en Diseño de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**

UNIMETA
Fundada en 1985

La Corporación Universitaria del Meta - UNIMETA
certifica que:

_____

ha superado con éxito y obtenido el título de:

Curso Universitario en Diseño de Videojuegos

Dado en Villavicencio, Meta (Colombia)
a los tres (3) días del mes de abril de 2024

Leonor Mejía Sánchez
RECTORA

tech global university

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

Curso Universitario en Diseño de Videojuegos

Se trata de un título propio de 180 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

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 Corporación Universitaria UNIMETA realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech corporación universitaria UNIMETA

Curso Universitario
Diseño de Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- Acreditación: **6 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Curso Universitario
Diseño de Videojuegos

tech corporación universitaria UNIMETA