

Experto Universitario

Diseño de Guiones de Videojuegos



Experto Universitario Diseño de Guiones de Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-diseno-guiones-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La industria de los videojuegos está en auge, nadie lo duda. La tecnología ha favorecido este despegue, llevando las gráficas a un nivel de realismo nunca antes visto. Pero, más allá de todo esto, existe una persona que se encarga de escribir y diseñar, milimétricamente, la historia detrás de un juego. Por ello, la figura del guionista es muy solicitada en la industria, ya que se requiere de un gran nivel de creatividad e ingenio para desarrollar buenas narrativas. Pensando en esto, el presente programa ofrece a los diseñadores interesados todas las herramientas y recursos lingüísticos que deben conocer para triunfar a nivel internacional en esta área.



“

*¿Quieres dar el siguiente paso en tu carrera?
Especialízate como diseñador de guiones de
videojuegos”*

Los guiones son una parte fundamental en cualquier obra. Tanto es así, que, en los distintos festivales y ceremonias de premio, existe un galardón dedicado a este tema. En el mundo de los videojuegos esta no es la excepción. Un buen guion determina qué, cómo y cuándo ocurre un acontecimiento o evento que cambie el curso de la historia y que brinde ese “Plot Twist” que mantendrá la atención y motivación del usuario.

Un guionista de videojuego no escribe un documento sólido, sino que desarrolla los momentos claves que sumaran una historia completa. Esto es lo que marca la diferencia con los guiones del cine o el teatro, brindándole un nivel de dificultad extra a la profesión. Debido a esto, las grandes empresas buscan perfiles capaces de aceptar este desafío, siendo uno de los recursos humanos mejor valorados y cuidados dentro de la industria.

Teniendo esto en mente, no hay mejor momento para especializarse en este sector. De modo que, el presente programa en Diseño de Guiones de Videojuegos ayudará al estudiante a comprender y aprender todo lo que se requiere para ser un guionista de éxito, escribiendo historias originales e interesantes, que lleven a un videojuego a ser aclamado por la crítica y los fans.

Este **Experto Universitario en Diseño de Guiones de Videojuegos** tiene un programa Universitario completo, especializado y enfocado a la industria del videojuego que satisfará las demandas del alumnado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Los conocimientos especializados en guion de videojuegos, una disciplina nueva e interesante
- ♦ La metodología de índole práctica, que hace hincapié en la aplicación de los conocimientos en casos concretos y reales
- ♦ 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



Tus ideas serán valoradas dentro del sector luego de completar esta titulación”

“

Convierte en uno de los pocos guionistas de videojuegos en el mercado y se un recurso de valor para cualquier empresa”

Ahonda en la estructuración de un guion de videojuego y en la diferencia entre el videojuego y el cine.

El guion de un videojuego es el esqueleto que brinda soporte a toda la historia.

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 Experto Universitario va más allá de brindar conocimientos y técnicas narrativas a los estudiantes. La intención de este programa es la de introducir a los diseñadores a un nuevo mercado laboral, potenciando sus habilidades creativas y las competencias para desarrollar una historia emotiva, dinámica, atrayente y, sobre todo, novedosa. Para ello, contarán con un programa que les permitirá profundizar en las estructuras de la narrativa y la aplicación compleja en el diseño de un videojuego.

A close-up photograph of the word "Lina" printed in a dark, slightly distressed font on a piece of light-colored, fibrous paper. The paper has a visible texture of fibers and some minor discoloration. The word is positioned in the upper right quadrant of the image, with the letters appearing somewhat irregular and hand-printed.

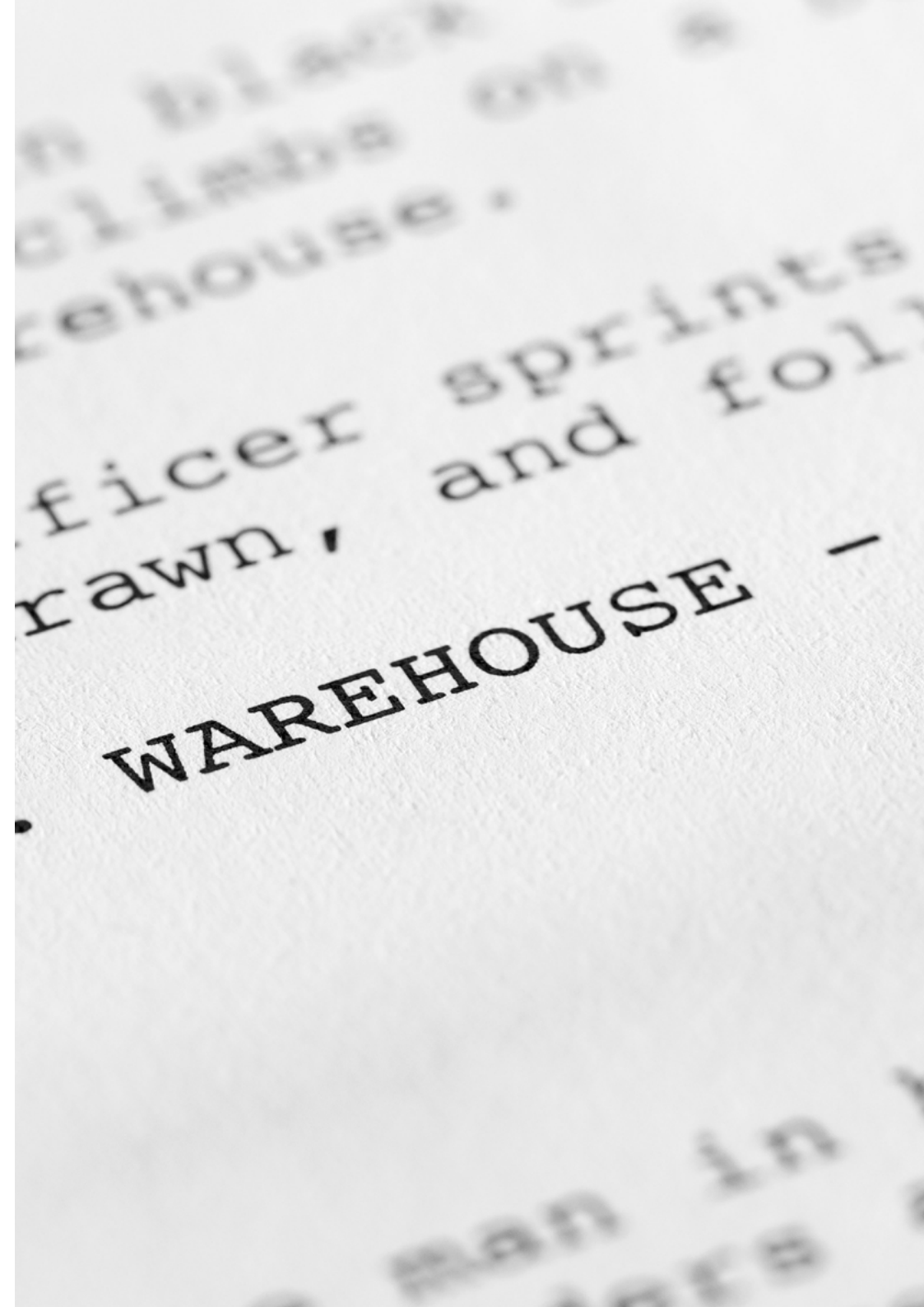
“

*Cumplir tus objetivos profesionales será fácil
al completar este Experto 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

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 secundario
- ♦ 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



Tú podrías escribir la historia del próximo videojuego de éxito mundial. Empieza a transitar este camino hoy mismo, matriculándote en el programa”

03

Dirección del curso

El cuadro docente de este programa está conformado por excelentes profesionales del sector. Ellos han dedicado sus carreras a perfeccionar las técnicas que emplean para redactar y crear los guiones de diversos videojuegos. Por ello, están más que capacitados para, no solo impartir el conocimiento empírico del Experto Universitario, sino también para motivar a los estudiantes a alcanzar la excelencia en este ámbito laboral.



“

Este cuadro docente se ha especializado en la redacción y creación de guiones que han llevado al existo a distintos videojuegos”

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. 2015
- ◆ Estudiante de animación 3D, videojuegos y entornos interactivos. Currnet – CEV. 2020
- ◆ Formación especializada en Guion de Animación Infantil. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Miembro de la asociación Women in Games
- ◆ Miembro de la asociación FemDevs

“

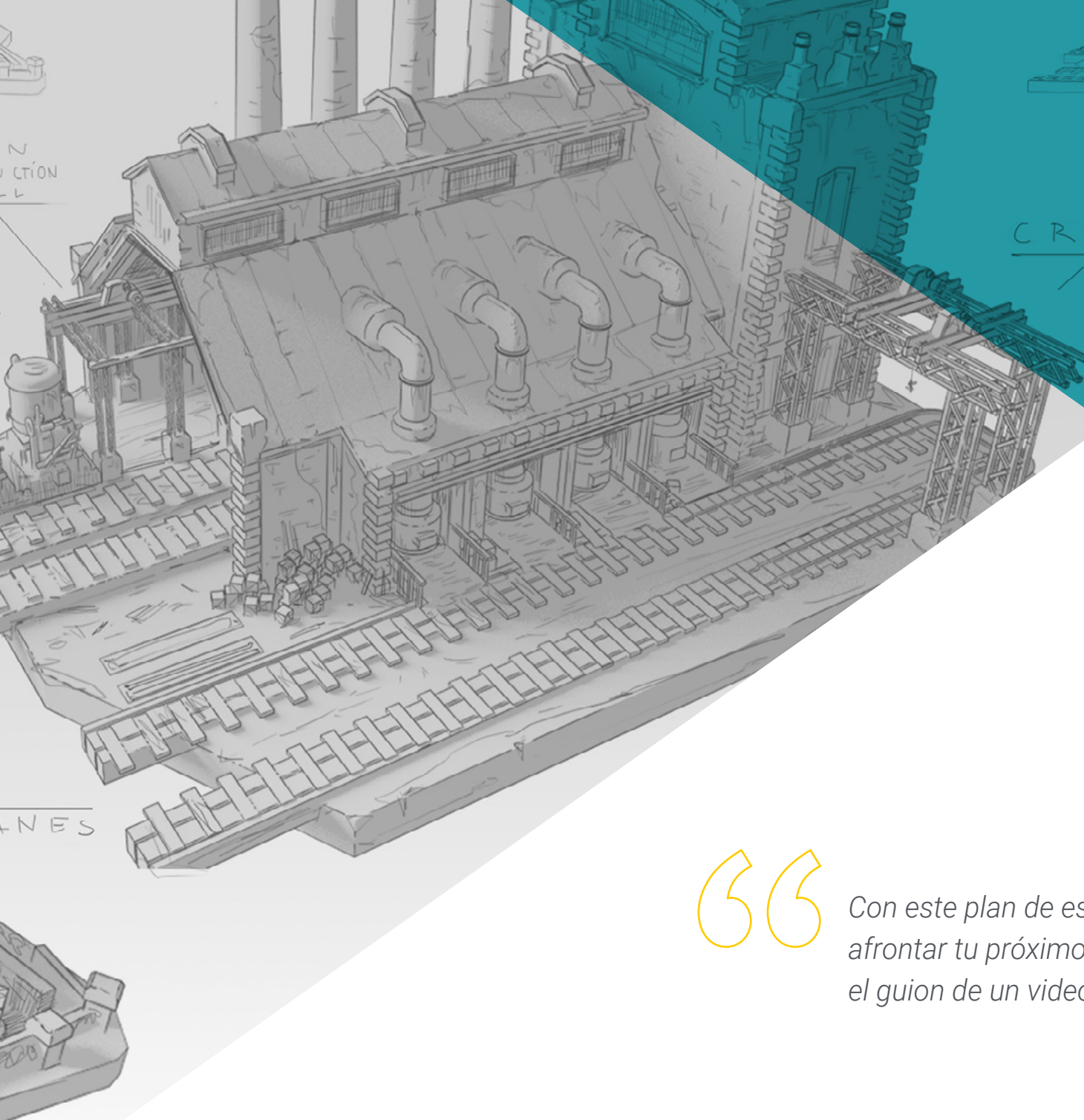
*No dejes pasar la oportunidad
de estudiar con los mejores
docentes del sector”*

04

Estructura y contenido

Todos los contenidos de este Experto Universitario en Diseño de Guiones de Videojuegos sentarán las bases para ahondar en la estructuración de un guion de videojuego y en la diferencia entre el videojuego y el cine. Por tanto, al finalizar el programa, los estudiantes están listos para marcar la diferencia en el sector, aportando historias nuevas y refrescantes a la industria. Además, se cuenta con la experiencia de un grupo de profesionales que se han especializado en este ámbito, permitiendo así, una titulación completa.





“

Con este plan de estudios estarás listo para
afrontar tu próximo reto como diseñador: realizar
el guion de un videojuego”

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

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



No lo retrases más. Este es el mejor momento para matricularte y comenzar a crecer en el mundo de los videojuegos”

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

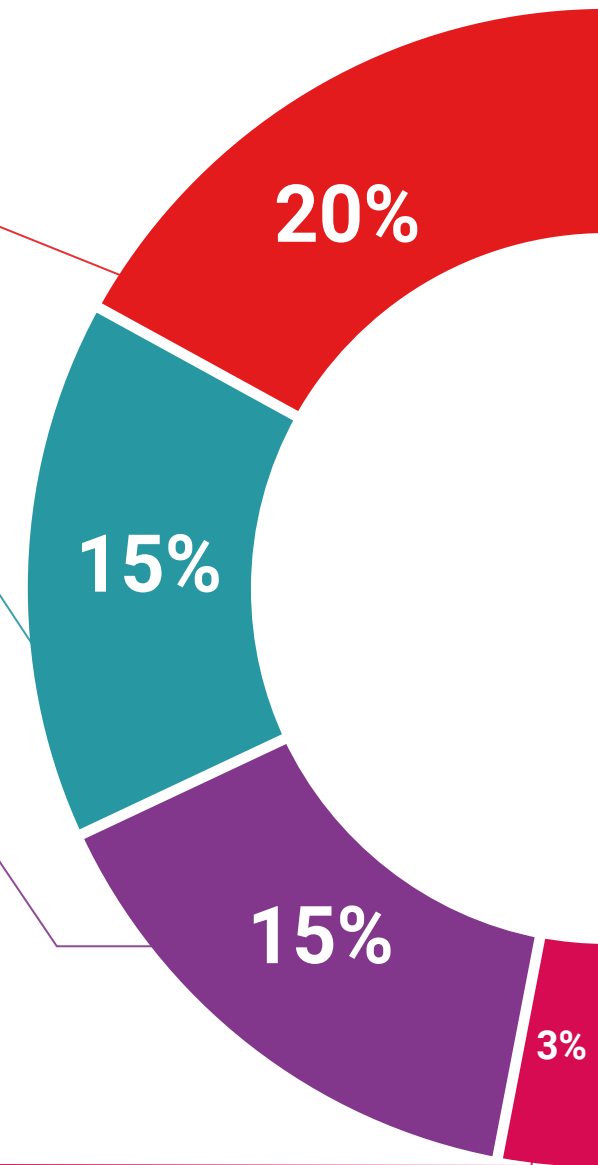
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

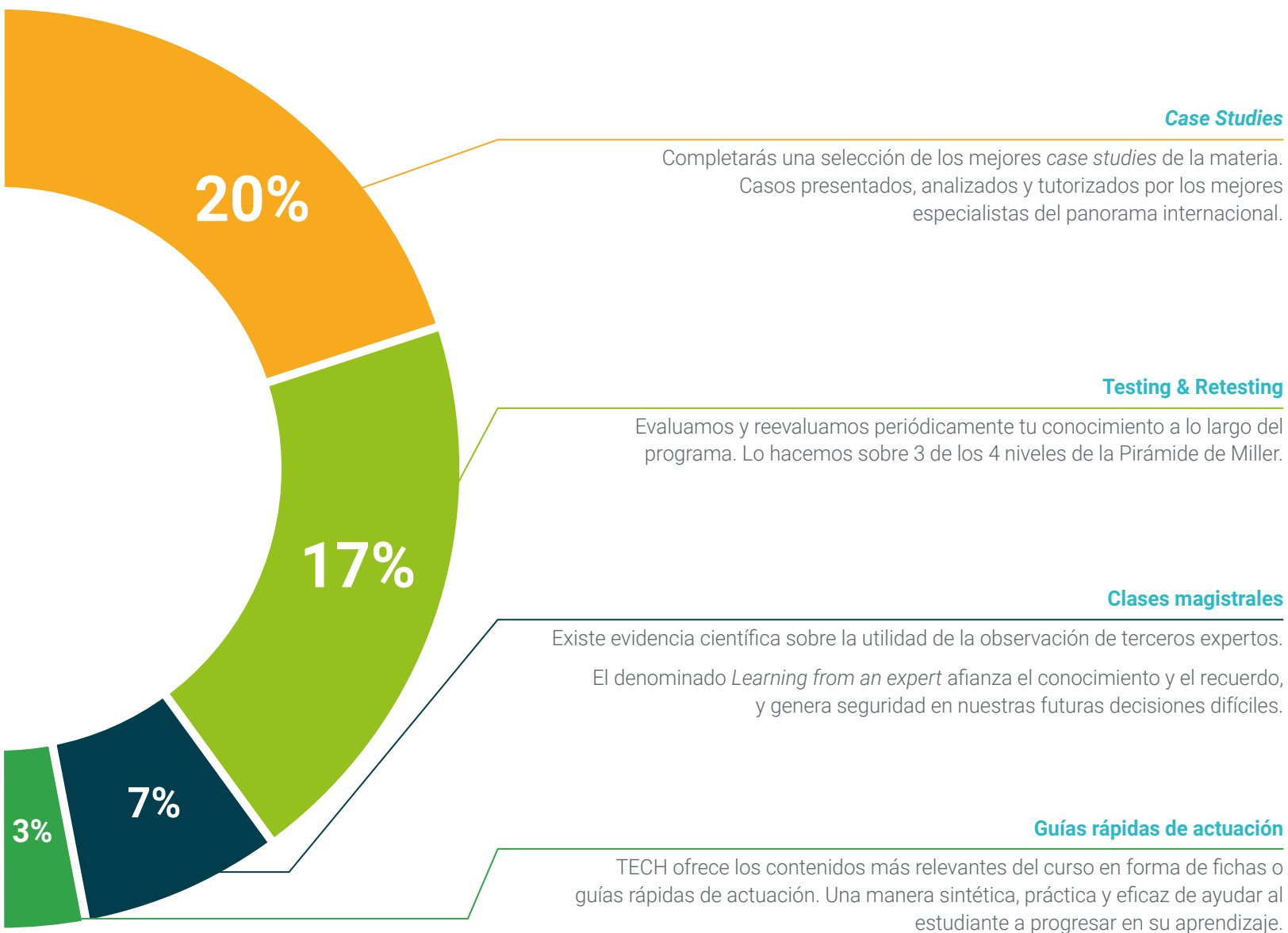
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Experto Universitario en Diseño de Guiones de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Diseño de Guiones 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Experto Universitario en Diseño de Guiones de Videojuegos**

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

Duración: **6 meses**



*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.



Experto Universitario
Diseño de Guiones
de Videojuegos

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

Experto Universitario

Diseño de Guiones de Videojuegos