

Máster Título Propio

Diseño de Videojuegos

Aval/Membresía



tech
universidad



Máster Título Propio Diseño de Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenomaster/master-disenovideojuegos

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Licencias de software incluidas

pág. 32

07

Metodología de estudio

pág. 36

08

Cuadro docente

pág. 46

09

Titulación

pág. 50

01

Presentación del programa

La industria de los Videojuegos se ha consolidado como uno de los sectores culturales y tecnológicos de mayor crecimiento global. Según un informe de la Organización de las Naciones Unidas, estos juegos generan más de 180.000 millones de dólares al año, superando incluso a la música y al cine. Esta evolución ha impulsado la necesidad de perfiles especializados capaces de liderar proyectos creativos y complejos, con una visión estratégica, artística y tecnológica. Por ello, TECH ha desarrollado un programa universitario de vanguardia centrado en los fundamentos del Diseño de Videojuegos y experiencias digitales inmersivas. A su vez, se imparte bajo una cómoda modalidad totalmente online que se adapta a la agenda de expertos ocupados.



“

*Un programa exhaustivo y 100% online,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra
afiliación con The Design Society”*

La creación de Diseño de Videojuegos ha evolucionado hacia un espacio interdisciplinar donde convergen el arte digital, la programación avanzada, la narrativa interactiva y la experiencia del usuario. Frente a esta realidad, los profesionales requieren adquirir competencias que les permitan integrar de forma armónica los elementos visuales, sonoros y funcionales en entornos virtuales cada vez más inmersivos. Solo así podrán concebir Videojuegos innovadores, emocionalmente atractivos y técnicamente robustos que respondan a las demandas de un público altamente exigente.

Con esta idea en mente, TECH impulsa ha creado un exclusivo Máster Título Propio en Diseño de Videojuegos. Ideado por referentes en este sector, el itinerario académico profundizará en materias que comprenden desde el funcionamiento de motores gráficos o los principales lenguajes de programación hasta técnicas sofisticadas de modelado 3D. Al mismo tiempo, el temario ofrecerá las claves para manejar herramientas tecnológicas punteras como Unity. En sintonía con eso, los materiales didácticos examinarán factores claves como la animación, guionización interactiva y monetización de productos digitales. Gracias a esto, los alumnos desarrollarán competencias técnicas para diseñar e implementar experiencias interactivas completas, desde su concepto inicial hasta su implementación y lanzamiento al mercado.

En cuanto a la metodología, TECH brinda un entorno académico íntegramente online basado en el libre acceso a los contenidos didácticos. Por consiguiente, el alumnado solo requerirá un dispositivo con conexión a internet para acceder al Campus Virtual. A través, el disruptivo sistema del *Relearning* garantizará un aprendizaje natural y progresivo. En adición, los egresados disfrutarán de una variedad de píldoras multimedia como vídeos explicativos, resúmenes interactivos o lecturas especializadas.

Gracias a la colaboración de TECH con **The Design Society (DS)**, el alumno formará parte de una comunidad global dedicada al diseño y su estudio. Podrá acceder a publicaciones de código abierto y participar en eventos colaborativos. Además, la membresía contribuye al mantenimiento de la sociedad y sus plataformas, facilitando la interacción y el acceso a recursos especializados para el desarrollo profesional en diseño.

Este **Máster Título Propio en Diseño de Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y 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 metodologías innovadoras
- ♦ 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



Comprenderás los fundamentos artísticos, técnicos y narrativos implicados en el desarrollo de Videojuegos”

“

Aprovecha todos los beneficios de la metodología Relearning, la cual te permitirá organizar tu tiempo y ritmo de estudio. ¡Podrás escoger tus propios horarios!”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de los Diseño de Videojuegos, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Ahondarás en la implementación sistemas de monetización, gamificación y engagement adaptados a distintos modelos de negocio digitales.

Dominarás las principales metodologías de Diseño conceptual, gráfico y funcional de Videojuegos en diferentes plataformas.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Los contenidos didácticos que conforman este Máster Título Propio han sido elaborados por un equipo de expertos en Diseño de Videojuegos. Gracias a ello, el plan de estudios abarca desde los fundamentos de la creación de niveles, personajes y mecánicas hasta aspectos avanzados de animación. Además, el programa integra contenidos clave sobre arte 3D, sonido y narrativa interactiva mediante el uso de herramientas tecnológicas punteras. De este modo, los alumnos desarrollarán competencias avanzadas para confeccionar experiencias digitales inmersivas y funcionales aplicando criterios tanto estéticos como técnicos.





“

*Construirás interfaces
gráficas intuitivas, adaptadas
a la lógica del juego y a la
experiencia de los jugadores”*

Módulo 1. El diseño de Videojuego

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

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

Módulo 2. Documento de diseño

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

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

Módulo 3. Narrativa y diseño de guiones

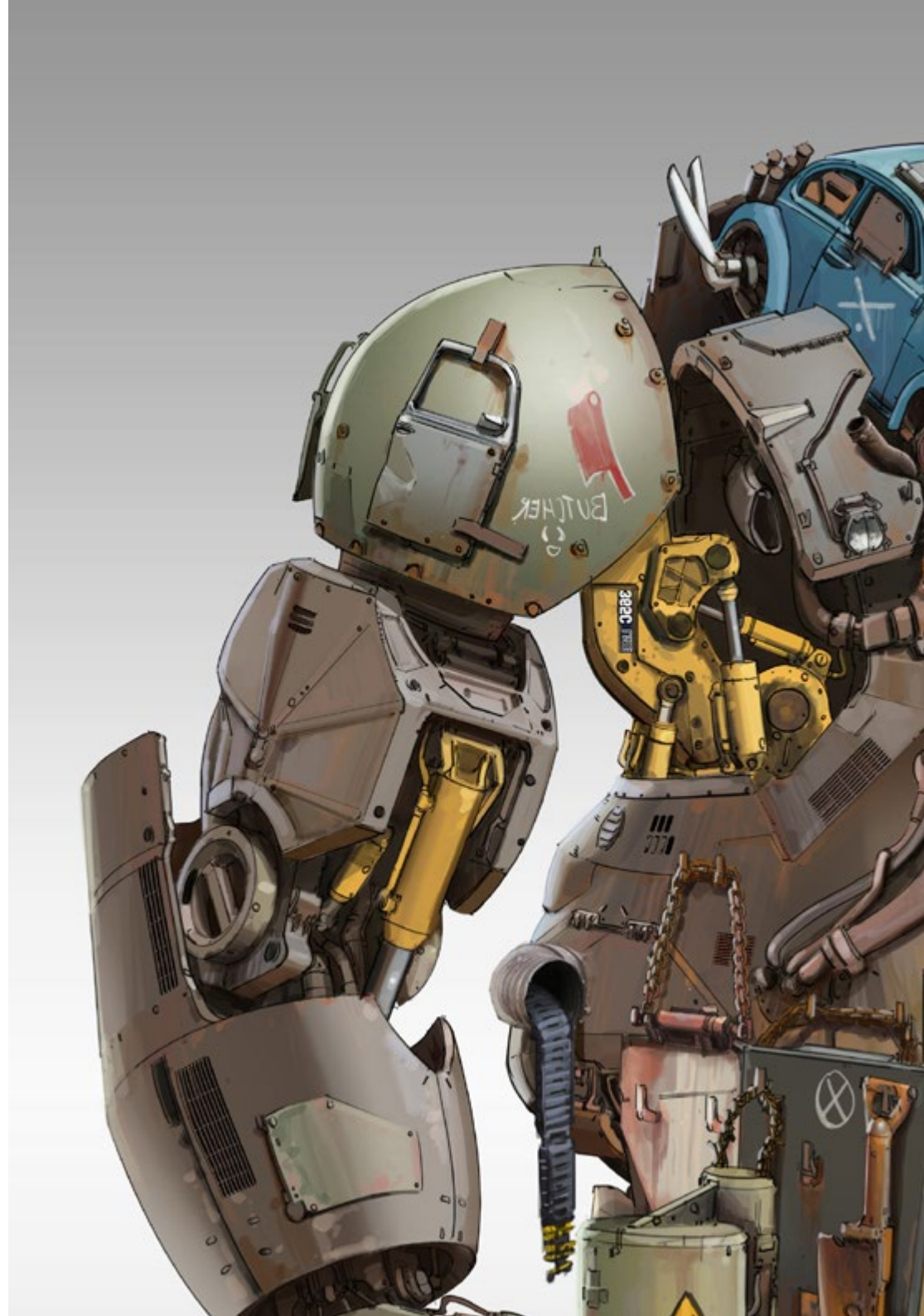
- 3.1. La narrativa de Videojuegos
 - 3.1.1. Arquetipos
 - 3.1.2. El viaje del Héroe
 - 3.1.3. La estructura del Monomito
- 3.2. Elementos de la narrativa
 - 3.2.1. Lineales
 - 3.2.2. Ramificadas
 - 3.2.3. Embudos
- 3.3. Estructuras narrativas
 - 3.3.1. Narrativa no lineal: Bloques
 - 3.3.2. Narrativas ambiental y subtramas
 - 3.3.3. Otro tipo de estructuras: cuentos, 4 actos
- 3.4. Recursos
 - 3.4.1. *Callbacks*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting* y *Pay-Off*

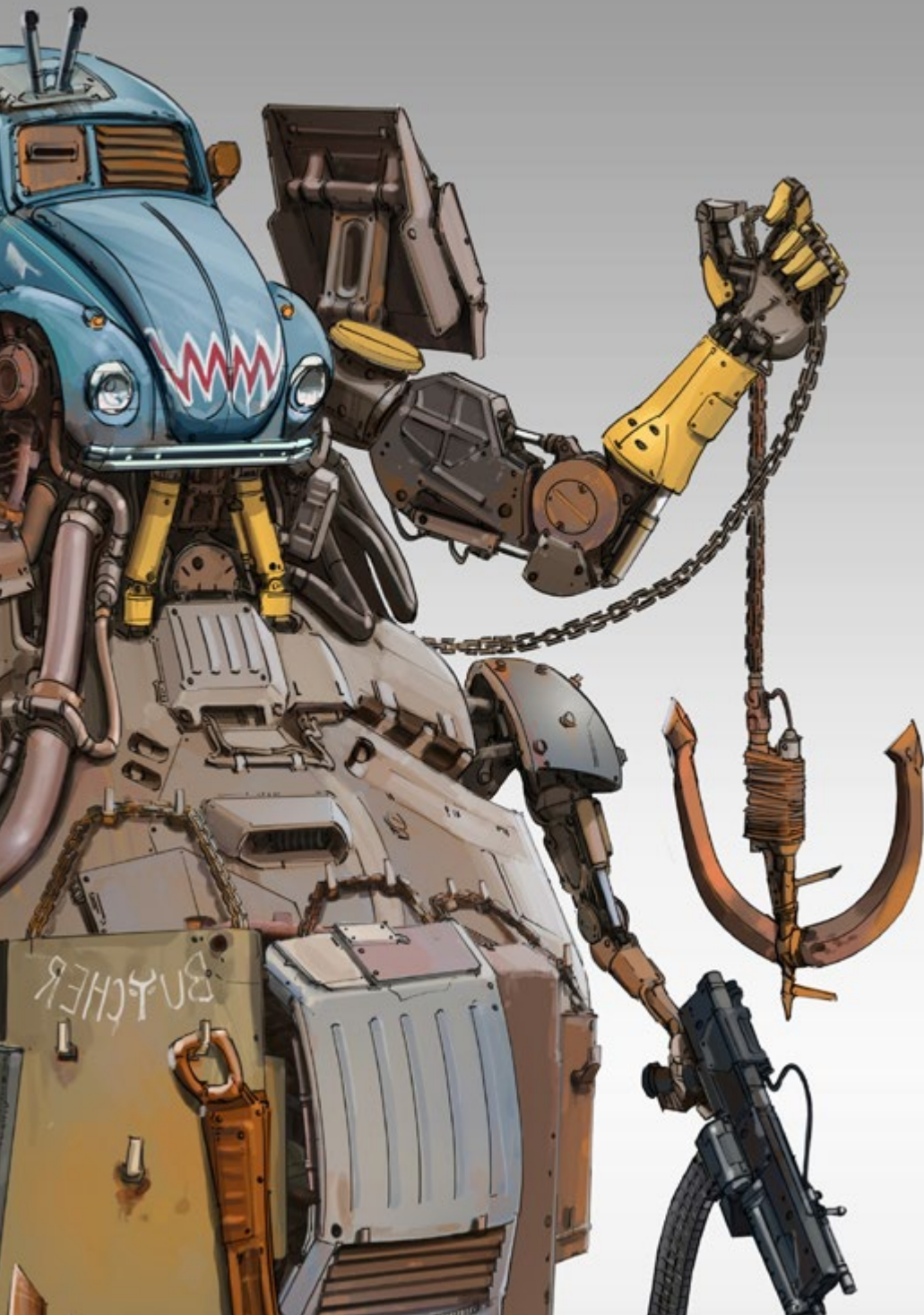
- 3.5. Trama
 - 3.5.1. La trama
 - 3.5.2. Tensión dramática
 - 3.5.3. Curva de interés
- 3.6. Personajes I
 - 3.6.1. Redondos y planos
 - 3.6.2. Evolución del personaje
 - 3.6.3. Personajes secundarios
- 3.7. Personajes II
 - 3.7.1. Psicología
 - 3.7.2. Motivación
 - 3.7.3. Habilidades
- 3.8. Tipos de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

Módulo 4. El arte en los Videojuegos

- 4.1. El arte
 - 4.1.1. Bases artísticas
 - 4.1.2. Teoría de color
 - 4.1.3. Software
- 4.2. *Concept art*
 - 4.2.1. Boceto
 - 4.2.2. *Concept art*
 - 4.2.3. Detalles

- 4.3. Escenarios para Videojuegos
 - 4.3.1. Escenarios no modulares
 - 4.3.2. Escenarios modulares
 - 4.3.3. Props y objetos de entorno
- 4.4. Ambientación
 - 4.4.1. Fantasía
 - 4.4.2. Realista
 - 4.4.3. Ciencia- Ficción
- 4.5. Props y objetos
 - 4.5.1. Orgánico
 - 4.5.2. Inorgánico
 - 4.5.3. Detalles
- 4.6. Personajes y elementos de Videojuego
 - 4.6.1. Creación personaje
 - 4.6.2. Creación entornos de Videojuego
 - 4.6.3. Creación objetos y props
- 4.7. Estilos Cartoon
 - 4.7.1. Cartoon
 - 4.7.2. Manga
 - 4.7.3. Hiperrealista
- 4.8. Estilo Manga
 - 4.8.1. Dibujo manga personaje
 - 4.8.2. Dibujo manga entorno
 - 4.8.3. Dibujo manga objetos
- 4.9. Estilo Realista
 - 4.9.1. Dibujo personaje realista
 - 4.9.2. Entorno realista
 - 4.9.3. Objetos realistas
- 4.10. Detalles finales
 - 4.10.1. Retoques finales
 - 4.10.2. Evolución y estilo
 - 4.10.3. Detalles y mejoras





Módulo 5. La programación

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

- 5.9. HUD y creación de interfaz
 - 5.9.1. Creación de vida
 - 5.9.2. Creación de textos y diálogos
 - 5.9.2.1. Creación de texto
 - 5.9.2.2. Creación de diálogos
 - 5.9.2.3. Selección de respuesta

Módulo 6. Arte 3D

- 6.1. El arte avanzado
 - 6.1.1. Del concept art al 3D
 - 6.1.2. Principios del modelo 3D
 - 6.1.3. Tipos de Modelado: Orgánico / Inorgánico
- 6.2. Interfaz 3D Max
 - 6.2.1. Software 3D Max
 - 6.2.2. Interfaz básica
 - 6.2.3. Organización escenas
- 6.3. Modelado inorgánico
 - 6.3.1. Modelado con primitivas y deformadores
 - 6.3.2. Modelado con polígonos editables
 - 6.3.3. Modelado con *Graphite*
- 6.4. Modelado orgánico
 - 6.4.1. Modelado de personaje I
 - 6.4.2. Modelado de personaje II
 - 6.4.3. Modelado de personaje III
- 6.5. Creación de UVs
 - 6.5.1. Materiales y mapas básicos
 - 6.5.2. *Unwrapping* y proyecciones de texturas
 - 6.5.3. Retopología
- 6.6. 3D avanzado
 - 6.6.1. Creación de atlas de texturas
 - 6.6.2. Jerarquías y creación de huesos
 - 6.6.3. Aplicación de un esqueleto

- 6.7. Sistemas de animación
 - 6.7.1. Bipet
 - 6.7.2. CAT
 - 6.7.3. *Rigging* Propio
- 6.8. *Rigging* Facial
 - 6.8.1. Expresiones
 - 6.8.2. Restricciones
 - 6.8.3. Controladores
- 6.9. Principios de la animación
 - 6.9.1. Ciclos
 - 6.9.2. Librerías y uso de archivos de captura de movimiento MoCap
 - 6.9.3. Motion Mixer
- 6.10. Exportación a motores
 - 6.10.1. Exportación al Motor de Unity
 - 6.10.2. Exportación modelos
 - 6.10.3. Exportación animaciones

Módulo 7. Programación avanzada

- 7.1. Programación en Unity 3D
 - 7.1.1. Creación de escena en 3D y movimiento
 - 7.1.2. Arquitectura del software
 - 7.1.3. Game Manager
- 7.2. Creación de personajes en 3D
 - 7.2.1. Movimiento
 - 7.2.2. Salto
 - 7.2.3. Ataque
- 7.3. Animación de personajes 3D
 - 7.3.1. Tipos de animaciones
 - 7.3.2. Programación de animaciones
 - 7.3.3. Programación avanzada de animaciones
- 7.4. Inteligencia artificial, NPC y enemigos
 - 7.4.1. IA
 - 7.4.2. NPC
 - 7.4.3. Enemigos

- 7.5. Físicas
 - 7.5.1. *Phisic Materials*
 - 7.5.2. *HInge Joint / Sprint Joint*
 - 7.5.3. *Distance Joint / Wheel Joint*
- 7.6. Físicas II
 - 7.6.1. Platform EffectorI
 - 7.6.2. Platform Effector II
 - 7.6.3. Surface Effector
- 7.7. Sonido
 - 7.7.1. Música
 - 7.7.2. Efectos de sonido
 - 7.7.3. Programación sfx y música avanzada
- 7.8. Programación del nivel
 - 7.8.1. *Raycast*
 - 7.8.2. *Pathfinding*
 - 7.8.3. *Trigger* en el nivel
- 7.9. Partículas y fx
 - 7.9.1. Creación de partículas I
 - 7.9.2. Creación de partículas II
 - 7.9.3. Color y efectos
- 7.10. Opciones
 - 7.10.1. Sonido
 - 7.10.2. Guardado
 - 7.10.3. Autoguardado

Módulo 8. La Animación

- 8.1. La animación
 - 8.1.1. Animación tradicional
 - 8.1.2. Animación en 2D
 - 8.1.3. Animación en 3D
- 8.2. 12 principios de la animación I
 - 8.2.1. Estirar y encoger
 - 8.2.2. Anticipación
 - 8.2.3. Puesta en escena
- 8.3. 12 principios de la animación II
 - 8.3.1. Acción directa y pose a pose
 - 8.3.2. Acción continuada y superpuesta
 - 8.3.3. Aceleración y deceleración
- 8.4. 12 principios de la animación III
 - 8.4.1. Arcos
 - 8.4.2. Acción secundaria
 - 8.4.3. *Timing*
- 8.5. 12 principios de la animación IV
 - 8.5.1. Exageración
 - 8.5.2. Dibujo sólido
 - 8.5.3. Personalidad
- 8.6. Animación en 3D
 - 8.6.1. Animación en 3D I
 - 8.6.2. Animación en 3D II
 - 8.6.3. Cinemáticas en 3D
- 8.7. Animación avanzada 2D
 - 8.7.1. Movimiento personaje I
 - 8.7.2. Movimiento personaje II
 - 8.7.3. Movimiento personaje III
- 8.8. *Rigging* de animación 2D
 - 8.8.1. Introducción del Rig en 2D
 - 8.8.2. Creación del Rig en 2D
 - 8.8.3. Rig facial en 2D
- 8.9. Animación 2D
 - 8.9.1. Movimiento objetos I
 - 8.9.2. Movimiento objetos II
 - 8.9.3. Movimiento objetos III
- 8.10. Cinemática
 - 8.10.1. Creación de una cinemática en 2D: Introducción básica
 - 8.10.2. Creación de una cinemática en 2D: Movimientos entorno
 - 8.10.3. Creación de una cinemática en 2D: Exportación

Módulo 9. Diseño de sonido y música

- 9.1. Composición
 - 9.1.1. Composición lineal
 - 9.1.2. Composición no lineal
 - 9.1.3. Creación de temas
- 9.2. Desarrollo musical
 - 9.2.1. Instrumentación
 - 9.2.2. La orquesta y sus secciones
 - 9.2.3. Electrónica
- 9.3. Software
 - 9.3.1. Cubase Pro
 - 9.3.2. Instrumentos virtuales
 - 9.3.3. *Plugins*
- 9.4. Orquestación
 - 9.4.1. Orquestación MIDI
 - 9.4.2. Sintetizadores e instrumentos digitales
 - 9.4.3. Pre-mezcla
- 9.5. Post-Producción
 - 9.5.1. Post-Producción
 - 9.5.2. *Finale*
 - 9.5.3. *Plugins*
- 9.6. Mezcla
 - 9.6.1. Mezcla Interna
 - 9.6.2. Formatos
 - 9.6.3. Diseño de Sonido
- 9.7. Producción
 - 9.7.1. Librerías de sonido
 - 9.7.2. Sonido sintético
 - 9.7.3. *Foley*
- 9.8. Técnicas de Composición para Videojuegos
 - 9.8.1. Análisis I
 - 9.8.2. Análisis II
 - 9.8.3. Creación de loops



- 9.9. Sistemas adaptativos
 - 9.9.1. Re-secuenciación horizontal
 - 9.9.2. Remezcla vertical
 - 9.9.3. Transiciones y stingers
- 9.10. Integración
 - 9.10.1. Unity 3D
 - 9.10.2. FMOD
 - 9.10.3. Mater Audio

Módulo 10. Producción y gestión

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

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



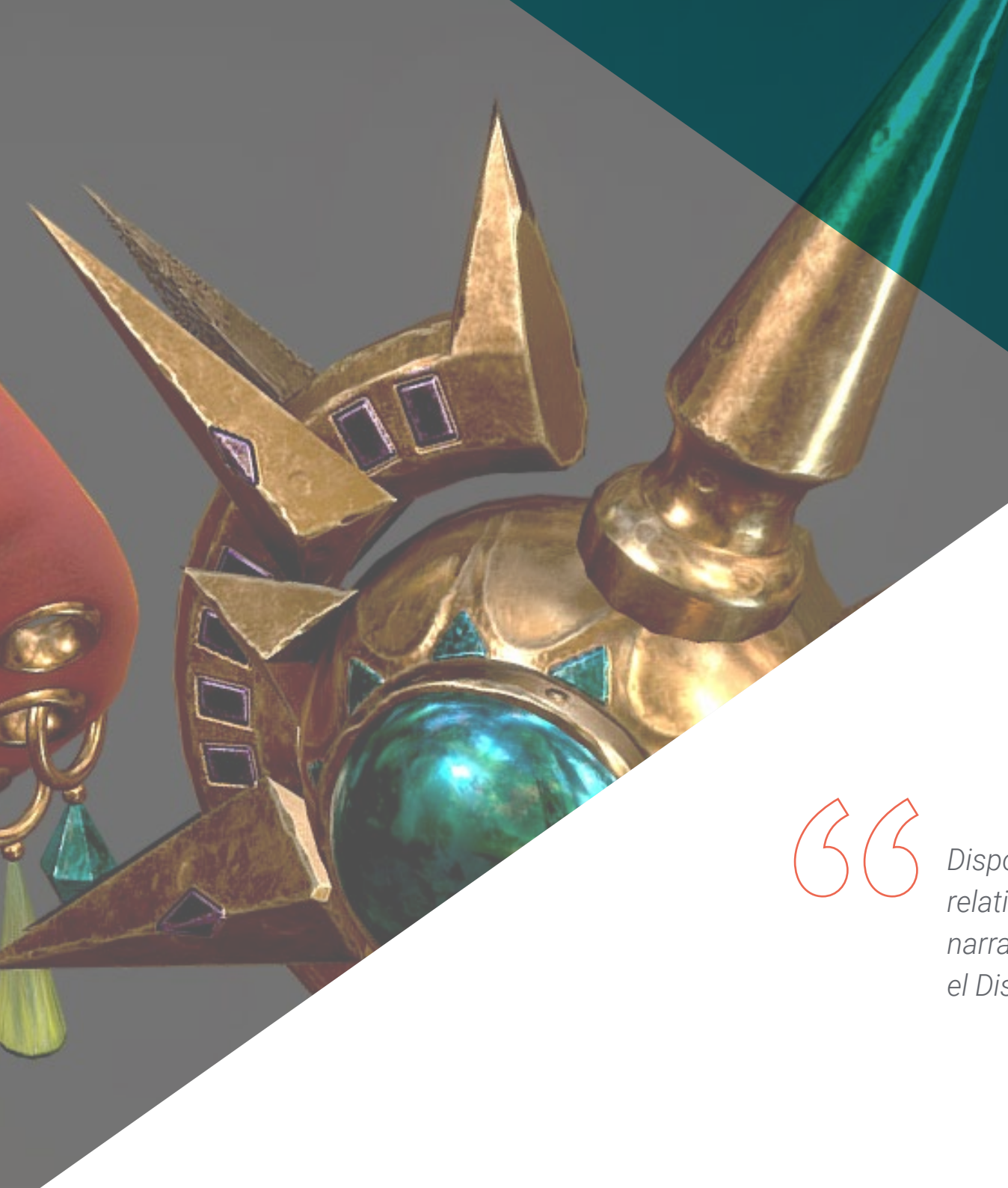
Contarás con los mejores recursos multimedia para enriquecer tu aprendizaje e implementar lo estudiado a la práctica de un modo mucho más sencillo"

04

Objetivos docentes

Este programa universitario está elaborado para que los egresados desarrollen una visión integral y avanzada del proceso creativo y técnico en la industria de los Videojuegos. A lo largo del plan de estudios, el egresado perfeccionará su capacidad para conceptualizar mecánicas de juego, estructurar narrativas interactivas y aplicar principios artísticos al diseño visual y sonoro. Asimismo, dominará herramientas de programación avanzada, motores gráficos y técnicas de modelado y animación 3D. También adquirirá competencias para liderar proyectos multidisciplinarios, gestionar equipos creativos y tomar decisiones estratégicas en entornos productivos altamente competitivos y en constante transformación.





“

*Dispondrás de una sólida comprensión
relativa a los fundamentos de la
narrativa interactiva y su aplicación en
el Diseño de guiones para Videojuegos”*



Objetivos generales

- ♦ Adquirir una comprensión profunda de los fundamentos del Diseño de Videojuegos; incluyendo mecánicas, dinámicas y estética interactiva
- ♦ Dominar los procesos de creación y estructuración de documentos de diseño para la planificación integral de proyectos interactivos
- ♦ Diseñar entornos jugables que respondan a criterios de jugabilidad, equilibrio y progresión narrativa
- ♦ Aplicar principios narrativos en la elaboración de guiones interactivos y estructuras argumentales no lineales
- ♦ Integrar componentes visuales coherentes con la experiencia de juego, desde el arte conceptual hasta la estética final
- ♦ Aplicar recursos gráficos y sonoros en función tanto del estilo visual como narrativo del Videojuego
- ♦ Manejar herramientas digitales profesionales para la conceptualización, prototipado y testeo de Videojuegos
- ♦ Diseñar experiencias interactivas inclusivas, accesibles y alineadas con principios éticos





Objetivos específicos

Módulo 1. El Diseño de Videojuego

- ♦ Comprender los elementos esenciales del Diseño de Videojuegos como reglas, balance y diversión
- ♦ Identificar los distintos tipos de jugadores y adaptar las mecánicas a sus perfiles
- ♦ Aplicar criterios estéticos y estructurales en la creación de niveles jugables

Módulo 2. Documento de Diseño

- ♦ Elaborar documentos de Diseño completos que estructuren todos los aspectos clave del Videojuego
- ♦ Definir ambientaciones, personajes, mecánicas y elementos jugables con viabilidad técnica
- ♦ Diseñar interfaces y sistemas de progresión adecuados a la experiencia de usuario

Módulo 3. Narrativa y Diseño de guiones

- ♦ Integrar recursos narrativos en la construcción de mundos y personajes creíbles
- ♦ Redactar guiones adaptados a estructuras interactivas lineales y no lineales
- ♦ Aplicar técnicas modernas de *storytelling* visual y ambiental en entornos jugables

Módulo 4. El arte en los Videojuegos

- ♦ Desarrollar propuestas gráficas que refuercen la ambientación y el tono del Videojuego
- ♦ Crear *concept art* y elementos visuales adaptados a distintos estilos artísticos
- ♦ Diseñar personajes, objetos y escenarios visualmente consistentes y funcionales

Módulo 5. La programación

- ♦ Colaborar con perfiles técnicos para integrar las necesidades gráficas y de Diseño en Unity 3D
- ♦ Comprender las implicaciones del Diseño sobre el comportamiento programado de personajes y objetos
- ♦ Aplicar principios básicos de interactividad y control en entornos 2D

Módulo 6. Arte 3D

- ♦ Modelar personajes y escenarios tridimensionales acordes con el estilo visual del Videojuego
- ♦ Aplicar técnicas sofisticadas de texturas, iluminación y *rigging* a modelos para su posterior animación
- ♦ Integrar elementos 3D en motores gráficos manteniendo coherencia visual y técnica

Módulo 7. Programación avanzada

- ♦ Participar activamente en el desarrollo de experiencias inmersivas y dinámicas
- ♦ Ser capaz de diseñar interacciones complejas en entornos 3D colaborando con programadores

Módulo 8. La animación

- ♦ Diseñar ciclos de movimiento coherentes con el estilo artístico y mecánicas del juego
- ♦ Supervisar la integración de animaciones en cinemáticas y entornos jugables

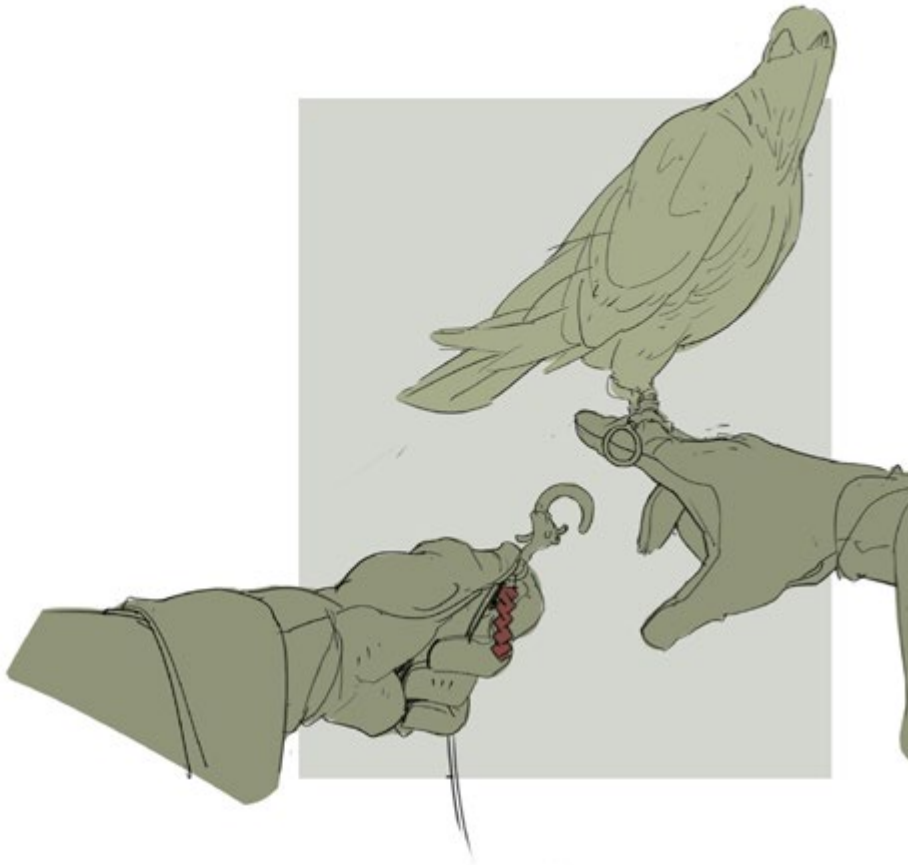
Módulo 9. Diseño de sonido y música

- ♦ Profundizar en la selección de estilos sonoros adecuados a la narrativa y estética del Videojuego
- ♦ Diseñar paisajes sonoros y efectos que refuercen la inmersión del jugador
- ♦ Integrar música adaptativa y sonido interactivo mediante herramientas tecnológicas de vanguardia

Módulo 10. Producción y gestión

- ♦ Ahondar en el ciclo completo de producción de videojuegos desde la perspectiva del Diseño
- ♦ Coordinar equipos creativos y técnicos en distintas fases del desarrollo
- ♦ Liderar la planificación estratégica y comunicación del producto final





“

Ofrecerás propuestas gráficas que refuercen la ambientación y el tono del Videojuego, lo que te permitirá fidelizar a los usuarios a largo plazo”

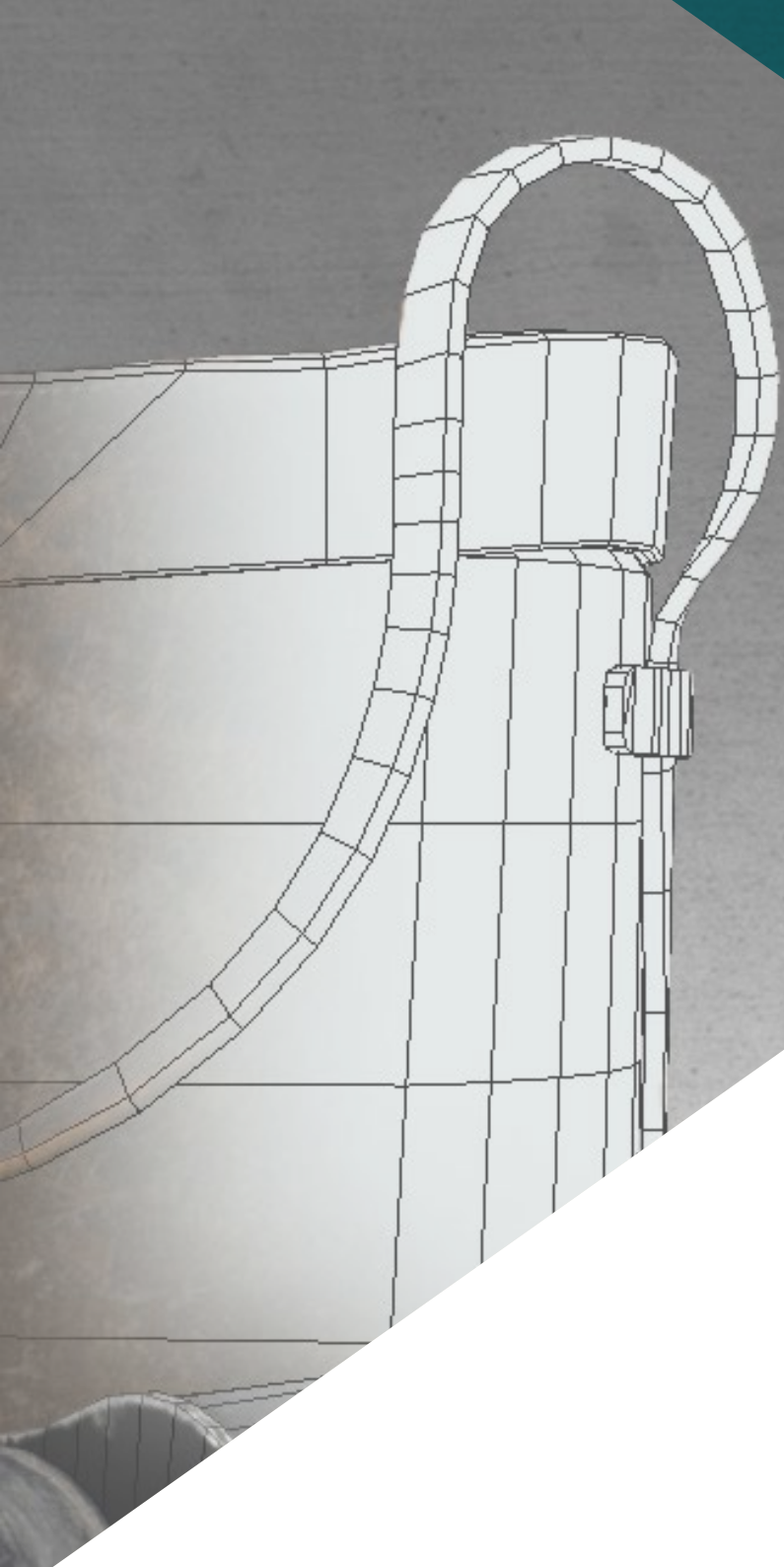


05

Salidas profesionales

Este programa de TECH representa una excelente oportunidad para que los diseñadores profundicen en el desarrollo de entornos interactivos, personajes, mecánicas y narrativas visuales aplicadas al mundo de los Videojuegos. Mediante un enfoque integral, los alumnos dominarán herramientas de vanguardia como Unity o 3D Max. De esta forma, perfeccionarán sus capacidades para crear experiencias gráficas inmersivas desde un enfoque altamente creativo. Como resultado, los especialistas ampliarán sus horizontes profesionales de manera considerable y estarán preparados para asumir roles más estratégicos en una variedad de sectores.





“

Evaluarás los aspectos técnicos, artísticos y funcionales de un Videojuego mediante pruebas de usabilidad de última generación”

Perfil del egresado

El egresado de esta titulación universitaria será un profesional con visión estratégica y dominio técnico del ecosistema de los Videojuegos. También, poseerá habilidades sólidas para idear conceptos, desarrollar mecánicas, escribir guiones interactivos y materializar experiencias jugables inmersivas. Su perfil destaca por una capacidad analítica, creativa y resolutive, capaz de liderar proyectos innovadores y colaborar en entornos interdisciplinarios. Además, dominará herramientas de programación y gestión de producción, lo que le permitirá aportar valor en cada fase del desarrollo. Así pues, los profesionales estarán preparados para afrontar los retos actuales de la industria y anticipar las tendencias del entretenimiento digital.

Implementarás sistemas de físicas, enemigos y animaciones complejas en diversos motores gráficos.

- ♦ **Narrativa Interactiva Avanzada:** construir guiones y estructuras narrativas adaptadas al lenguaje del Videojuego
- ♦ **Dirección Artística Digital:** facilitar el desarrollo de conceptos visuales coherentes con la estética y el tono del proyecto
- ♦ **Modelado y texturizado 3D:** crear entornos, personajes y objetos tridimensionales optimizados para tiempo real
- ♦ **Programación de Videojuegos:** implementar funcionalidades jugables mediante motores gráficos y lenguajes de *scripting* de vanguardia



2

3



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Técnico en Diseño de Videojuegos:** dedicado a la implementación práctica de elementos gráficos, mecánicas de juego y ajustes técnicos dentro de los entornos digitales de desarrollo.
2. **Asesor en Arte Visual y Estética para Videojuegos:** encargado de garantizar la coherencia gráfica, el estilo visual y la identidad artística de los proyectos en desarrollo.
3. **Consultor en Narrativa y Diseño Interactivo:** asesor en la construcción de tramas, estructuras narrativas y experiencias inmersivas adecuadas al medio videolúdico.
4. **Administrador de Proyectos de Desarrollo de Videojuegos:** gestor cronogramas, equipos multidisciplinares y presupuestos para cumplir con los objetivos del desarrollo de Videojuegos de forma eficiente.



Brindarás servicios de consultoría integral a las empresas sobre la implementación de animaciones fluidas y técnicamente viables para personajes de Videojuegos”

06

Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potencial el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha establecido una red de alianzas que le permite tener acceso a las herramientas de software más avanzadas del mundo profesional.



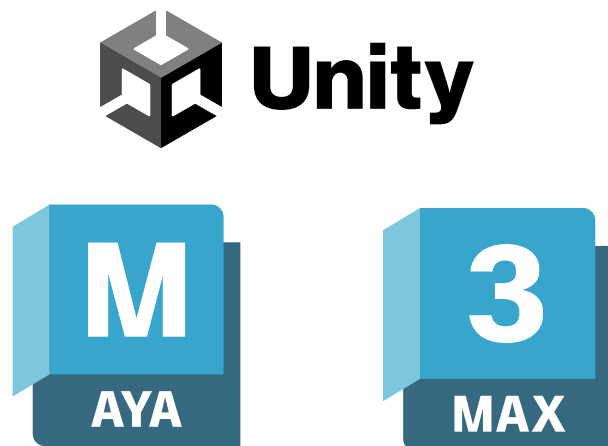
“

Al matricularte recibirás, de forma completamente gratuita, las credenciales de uso académico de las siguientes aplicaciones de software profesional”

TECH ha establecido una red de alianzas profesionales en la que se encuentran los principales proveedores de software aplicado a las diferentes áreas profesionales. Estas alianzas permiten a TECH tener acceso al uso de centenares de aplicaciones informáticas y licencias de software para acercarlas a sus estudiantes.

Las licencias de software para uno académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Máster Título Propio en Diseño de Videojuegos, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

TECH te dará acceso gratuito al uso de las siguientes aplicaciones de software:



Unity

Unity es una plataforma líder en desarrollo de software para la creación de experiencias interactivas y multimedia en 2D y 3D. Durante el transcurso de este programa universitario, los alumnos tendrán **acceso gratuito** a esta plataforma, cuyo valor aproximado es de **2040 dólares**, permitiendo así trabajar con una solución profesional **sin coste adicional**.

Esta herramienta ofrece un motor en tiempo real que soporta gráficos con renderizado de alta calidad, además de potentes herramientas de scripting que facilitan la personalización avanzada. **Unity** incluye un sistema de física integrado para simulaciones realistas, soporte multiplataforma para dispositivos móviles, consolas y tecnologías VR/AR y una amplia Asset Store con recursos que aceleran el desarrollo.

Funciones destacadas:

- ♦ **Motor gráfico en tiempo real:** soporte avanzado para gráficos 2D y 3D con renderizado de alta calidad
- ♦ **Multiplataforma:** compatible con Windows, macOS, Android, iOS, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, WebGL, VR y AR
- ♦ **Scripting en C#:** desarrollo basado en .NET con soporte para bibliotecas externas y personalización avanzada
- ♦ **Sistema de física integrado:** simulaciones realistas gracias a PhysX y Havok
- ♦ **Asset Store:** extensa biblioteca con modelos, texturas, scripts y herramientas para acelerar el desarrollo

En resumen, **Unity** ofrece una oportunidad excepcional para adquirir experiencia práctica en el desarrollo de proyectos interactivos y multimedia utilizando tecnología profesional alineada con las exigencias del mercado actual.

3ds Max

Durante la realización del programa, TECH pone a disposición de los egresados la licencia oficial de **3ds Max**, valorada en **2.300 euros, sin coste adicional**. Esta herramienta destaca en áreas como diseño arquitectónico, animación digital y simulación visual, y permite trabajar con tecnología líder del sector profesional.

Esta plataforma ofrece un entorno robusto para modelar, animar y renderizar proyectos complejos con precisión y eficiencia. Gracias a su arquitectura flexible, los usuarios pueden desarrollar desde visualizaciones estáticas hasta escenas completas de animación, utilizando funciones avanzadas en un espacio optimizado para resultados de alto nivel.

Funciones destacadas:

- ♦ **Modelado 3D versátil:** creación de formas orgánicas y estructuras detalladas
- ♦ **Rigging de personajes:** esqueletos y controladores para animación fluida
- ♦ **Renderizado realista:** motores como Arnold con opciones avanzadas de iluminación
- ♦ **Simulación avanzada:** física de cuerpos rígidos, fluidos y partículas
- ♦ **Personalización del flujo:** automatización con MAXScript o lenguajes externos

En conclusión, trabajar con **3ds Max** sin coste representa una oportunidad concreta para fortalecer el perfil técnico con herramientas de uso profesional en la industria creativa.

Maya

Durante este programa universitario, los egresados tendrán acceso **gratis** a **Maya**, una potente herramienta profesional valorada en **2.250 euros**. Se emplea ampliamente en la industria audiovisual para desarrollar animaciones 3D, modelado, simulación y renderizado, siendo esencial en cine, televisión y videojuegos de alto nivel.

Esta plataforma permite construir entornos y personajes con alto nivel de detalle, gestionar efectos visuales complejos y ejecutar procesos avanzados de animación. Su presencia en este programa refuerza las capacidades técnicas en contextos reales, favoreciendo la inserción laboral con recursos utilizados por estudios internacionales líderes en contenido digital.

Funciones destacadas:

- ♦ **Modelado avanzado:** geometrías complejas mediante técnicas poligonales y NURBS
- ♦ **Animación y rigging:** control preciso del movimiento con herramientas profesionales
- ♦ **Simulación de efectos:** partículas, fluidos, telas y dinámicas realistas
- ♦ **Renderizado profesional:** resultados fotorrealistas con motores nativos y externos
- ♦ **Automatización por scripts:** entorno adaptable con personalización avanzada

En definitiva, **Maya** representa una oportunidad real para dominar tecnologías que marcan tendencia en la producción digital global.

07

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.





08

Cuadro docente

La filosofía de TECH se basa en poner a disposición de cualquier persona las titulaciones universitarias más completas y actualizadas del panorama académico. Para ello, lleva a cabo un minucioso proceso para conformar sus claustros docentes. Gracias a este esfuerzo, el presente Máster Título Propio reúne a auténticas referencias en el Diseño de Videojuegos. De este modo, han elaborado múltiples contenidos didácticos caracterizados por su elevada calidad y por adaptarse a las exigencias del mercado laboral. Así pues, los alumnos disfrutarán de una experiencia inmersiva que les permitirá incrementar sus horizontes profesionales significativamente.



“

Contarás con la guía personalizada del equipo docente, compuesto por reputados especialistas en el campo del Diseño de 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 Group
- Diseñador de Niveles en Indigo para el proyecto Meatball Marathon
- Profesor de Guion en el Máster de Creación de Videojuegos en la Universidad de Málaga
- Profesor del Área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la Cátedra de Cine de TAI. Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos en la Escuela Superior de Cine, Animación y Videojuegos (ESCAV). Granada, España
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



Profesores

Dña. Molas, Alba

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

D. Carrión, Rafael

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

09

Titulación

El Máster Título Propio en Diseño de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Máster Título Propio en Diseño 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 **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

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

TECH es miembro de **The Design Society (DS)**, la mayor comunidad de expertos destacados en la ciencia del diseño. Esta distinción consolida su presencia en redes internacionales dedicadas a la evolución teórica y práctica del diseño.

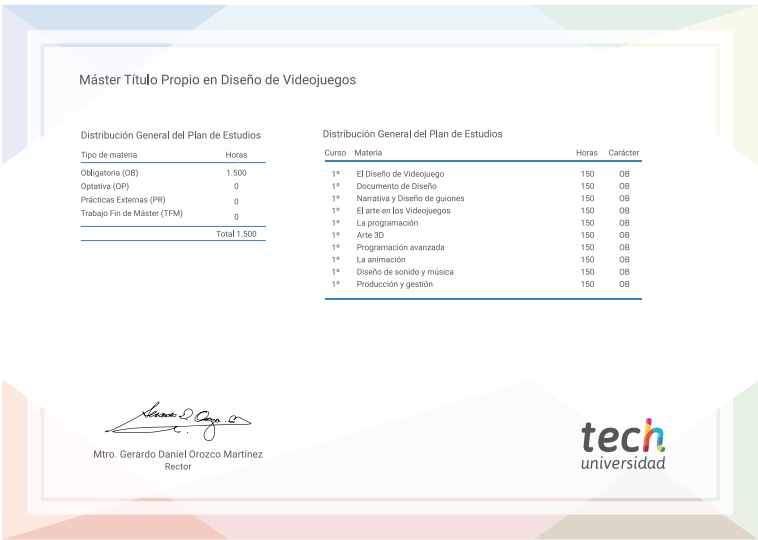
Aval/Membresía



Título: **Máster Título Propio en Diseño de Videojuegos**

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

Duración: **12 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.



Máster Título Propio Diseño de Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Diseño de Videojuegos

Aval/Membresía



tech
universidad