

Curso Universitario

Producción y Pitching para Videojuegos 3D





Curso Universitario Producción y Pitching para Videojuegos 3D

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

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



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

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



“

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

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

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

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

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

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



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

“

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

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

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

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

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

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



02

Objetivos

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



“

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

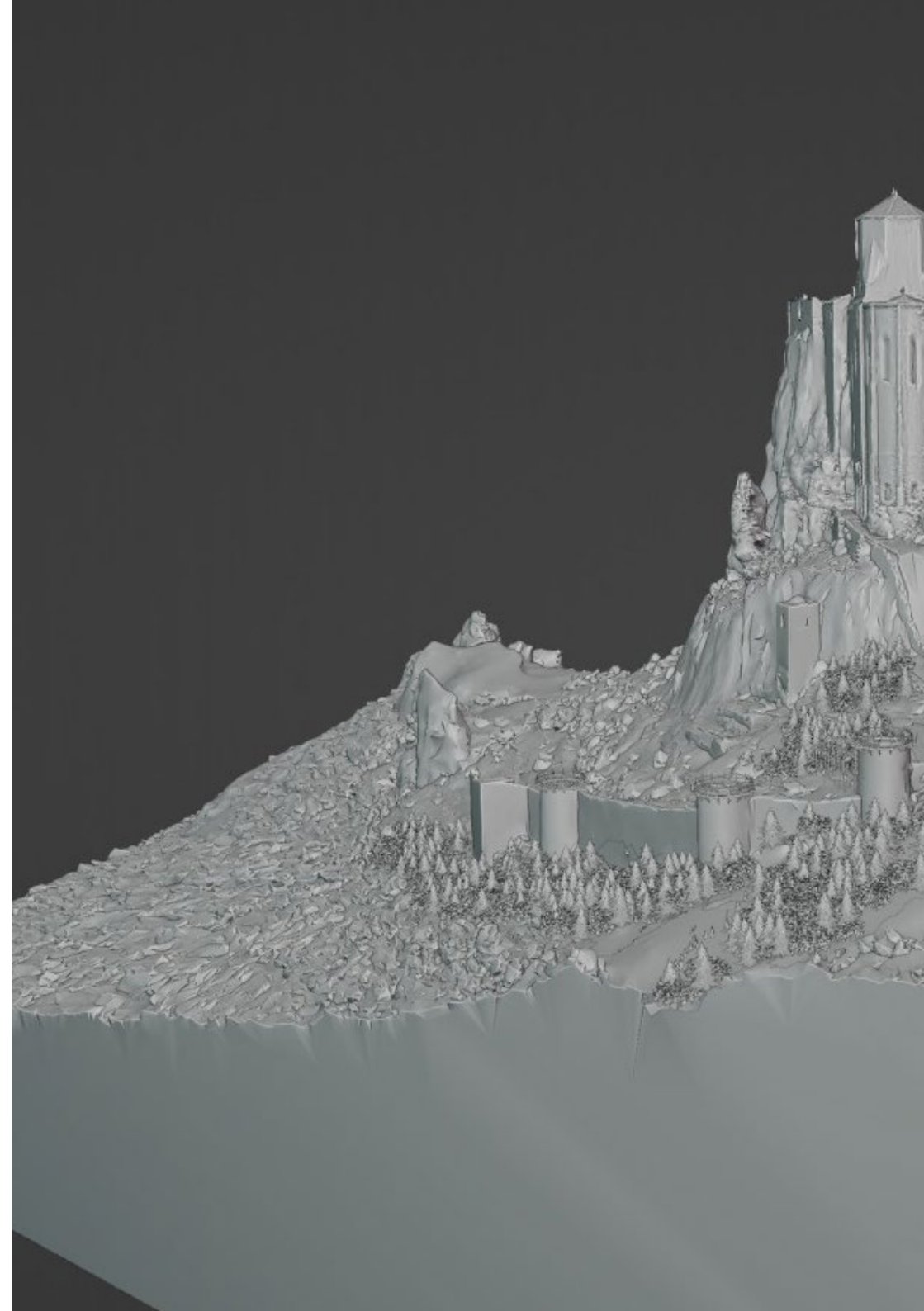


Objetivos generales

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



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





Objetivos específicos

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

03

Dirección del curso

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





“

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

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

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



04

Estructura y contenido

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

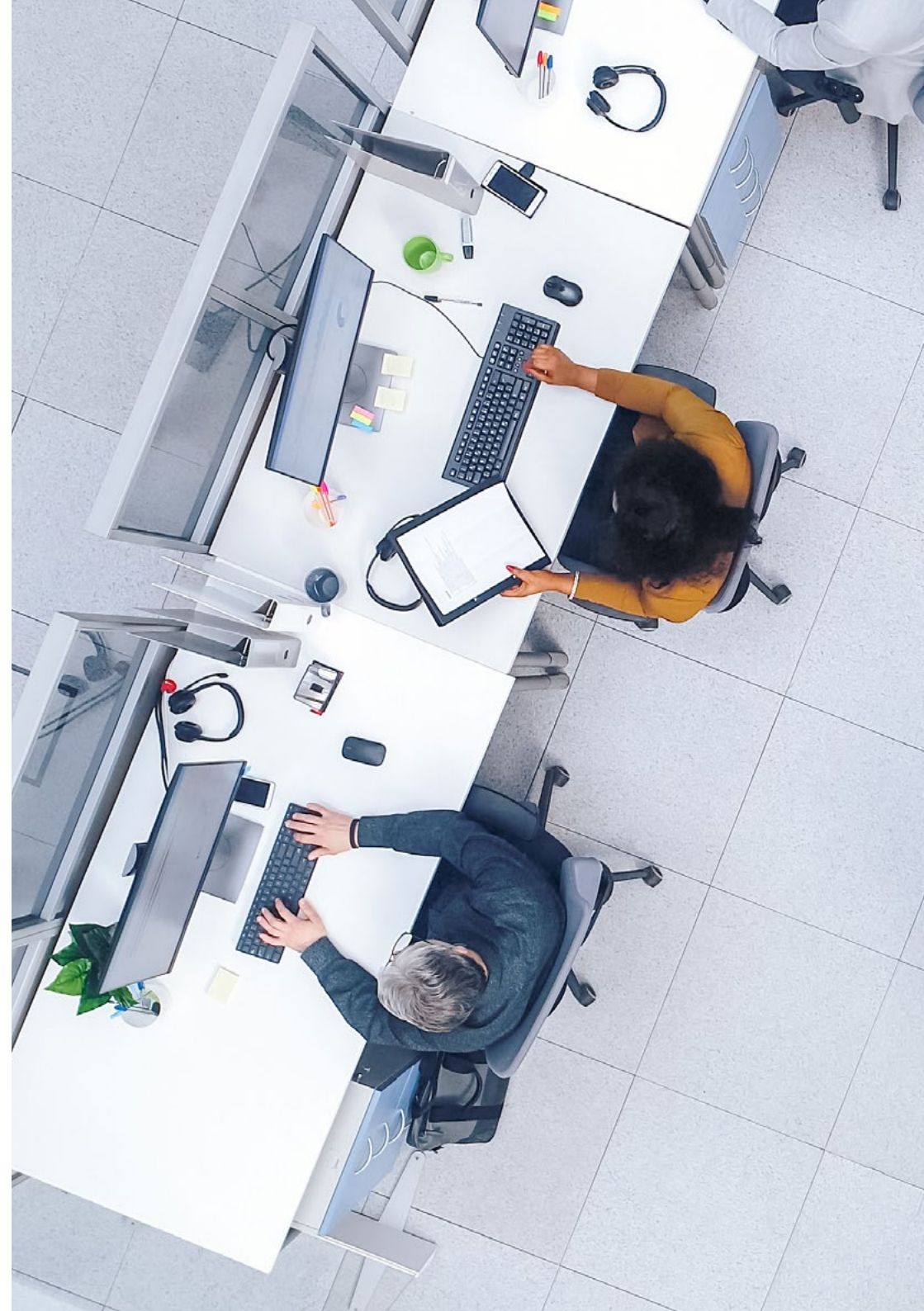


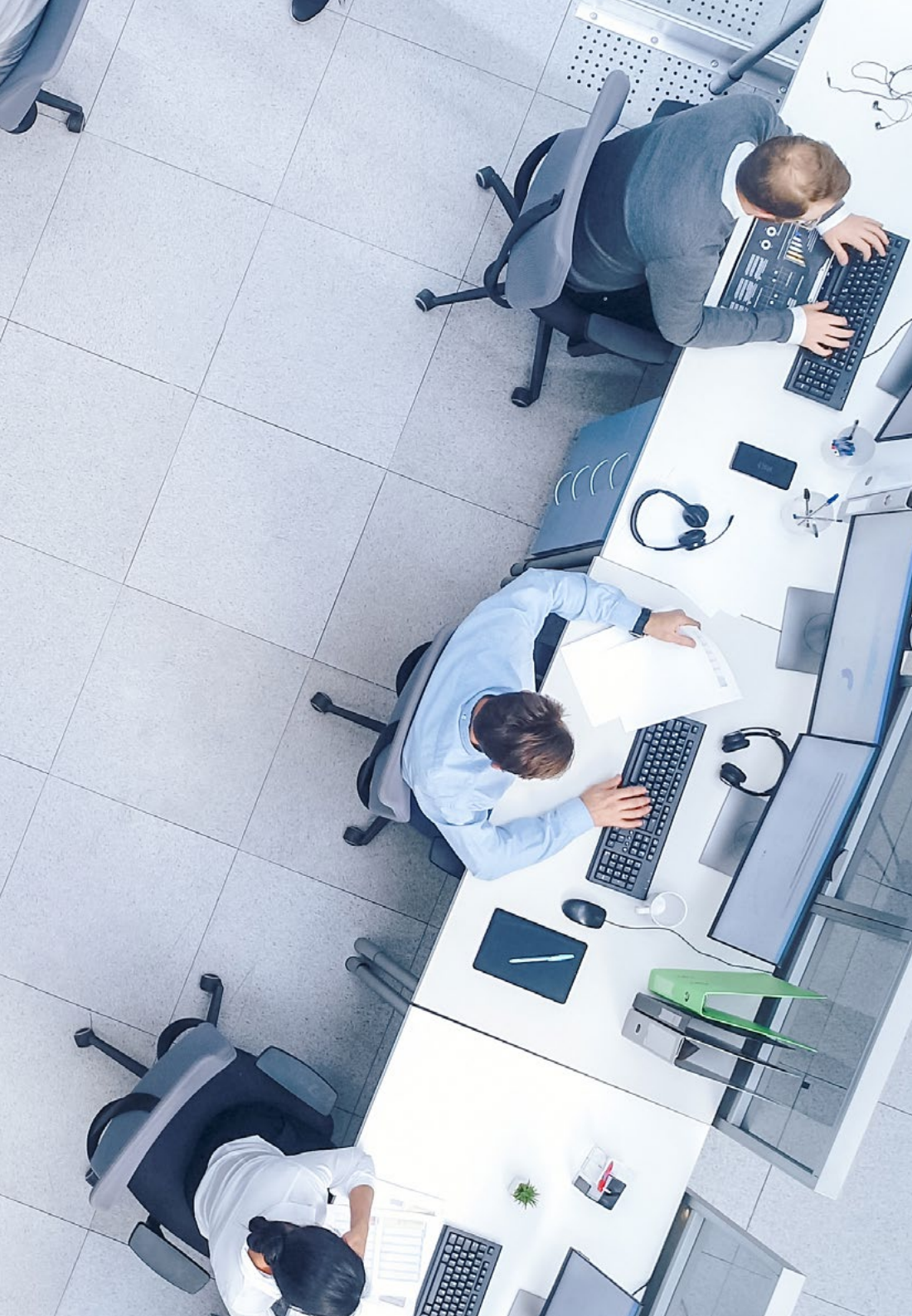
“

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

Módulo 1. Producción y financiación de videojuegos

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





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

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

05

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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



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



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

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

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



Lecturas complementarias

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





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

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



06 Titulación

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



“

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

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

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

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

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

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

Duración: **6 semanas**



*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.



Curso Universitario
Producción y Pitching
para Videojuegos 3D

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

Curso Universitario

Producción y Pitching para Videojuegos 3D

