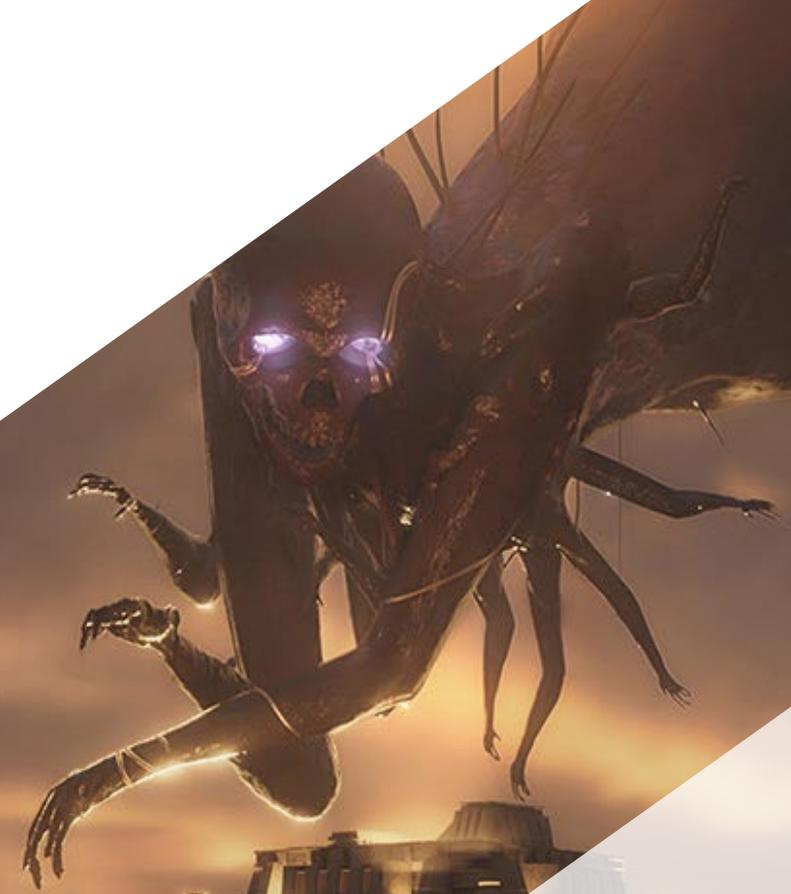


Diplomado Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado





Diplomado Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado

- » 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-desarrollo-videojuegos-3d-prototipado

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

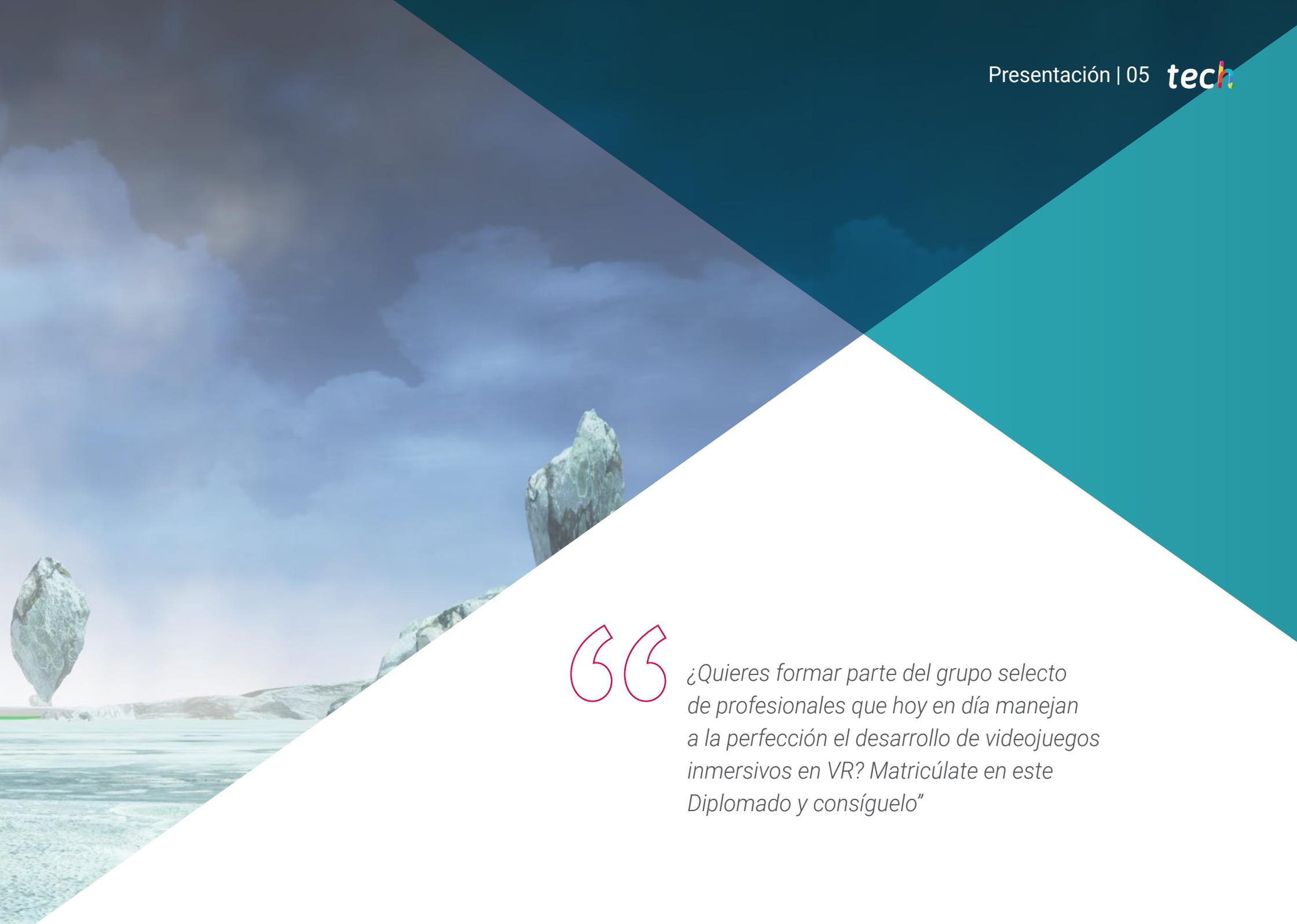
pág. 30

01

Presentación

El prototipado en el proceso creativo se debe llevar a cabo con cuidado y minucia para evitar posibles errores en el futuro y para ahorrar tiempo a la hora de emprender la creación de un proyecto. Lo mismo ocurre en el ámbito de los videojuegos 3D, por lo que TECH ha considerado necesario el desarrollo de un programa que contemple las estrategias más efectivas para conseguir resultados óptimos a través de la programación, la generación de mecánicas y las técnicas de prototipado más avanzadas. Por lo tanto, se trata de una oportunidad única a través de la cual, en tan solo 6 meses y de manera 100% online, logrará perfeccionar sus competencias y adaptar su perfil profesional a la demanda laboral del mercado audiovisual actual.





“

¿Quieres formar parte del grupo selecto de profesionales que hoy en día manejan a la perfección el desarrollo de videojuegos inmersivos en VR? Matricúlate en este Diplomado y consíguelo”

El prototipado es una fase crucial en el proceso de diseño, independientemente del formato en el que se vaya a trabajar, ya que sirve para poner en orden las ideas, planificar el proceso y establecer soluciones, así como anticiparse a los posibles errores que puedan surgir. Por esa razón, cualquier profesional que quiera enfocar su carrera hacia el desarrollo de videojuegos 3D debe entender que ocurre lo mismo en este ámbito, por lo que requiere de un conocimiento especializado que le permita trabajar siempre segura y concienzudamente.

Por esa razón y teniendo en cuenta el aumento de la demanda que se ha producido con respecto a creativos que dominen las técnicas y estrategias de este ámbito, TECH ha desarrollado un programa perfecto para ayudarle al profesional a conseguirlo. Se trata de este programa, dirigido por versados en el área y presentado en un cómodo y accesible formato 100% online.

A través de 540 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional seleccionado en base a las novedades de la industria, el temario hace un recorrido exhaustivo por los entresijos del desarrollo de videojuegos 2D y 3D, así como por las claves para efectuar programaciones, generación de mecánicas y técnicas de prototipado. Por último, hace especial hincapié en el desarrollo de títulos inmersivos en VR.

El egresado tendrá hasta 6 meses para superar los criterios de la titulación, y podrá acceder sin límite de tiempo al Campus Virtual. En él encontrará, además del temario, vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, ejercicios de autoconocimiento y resúmenes dinámicos de cada unidad con el fin de que pueda sacarle el máximo rendimiento a una experiencia académica que marcará un antes y un después en su trayectoria.

Este **Diplomado en Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado** 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



Trabajarás con modelos Lowpoly y Highpoly aplicables a una experiencia 3D a través del contoneo de polígonos”

“

Contarás con 540 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional y 6 meses para disfrutar sin límites de él, desde cualquier lugar y con un horario totalmente adaptado a tu disponibilidad”

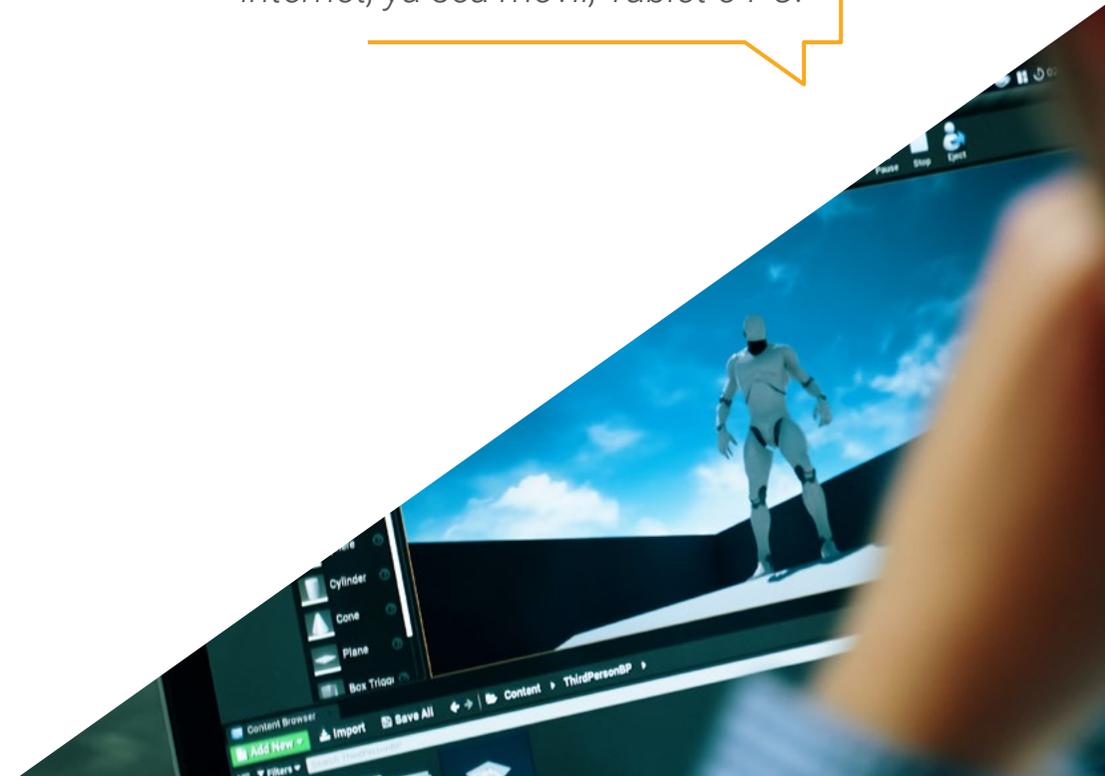
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Un programa diseñado para que perfecciones tus conocimientos sobre física aplicables a objetos agarrables y lanzables en VR y videojuegos inmersivos.

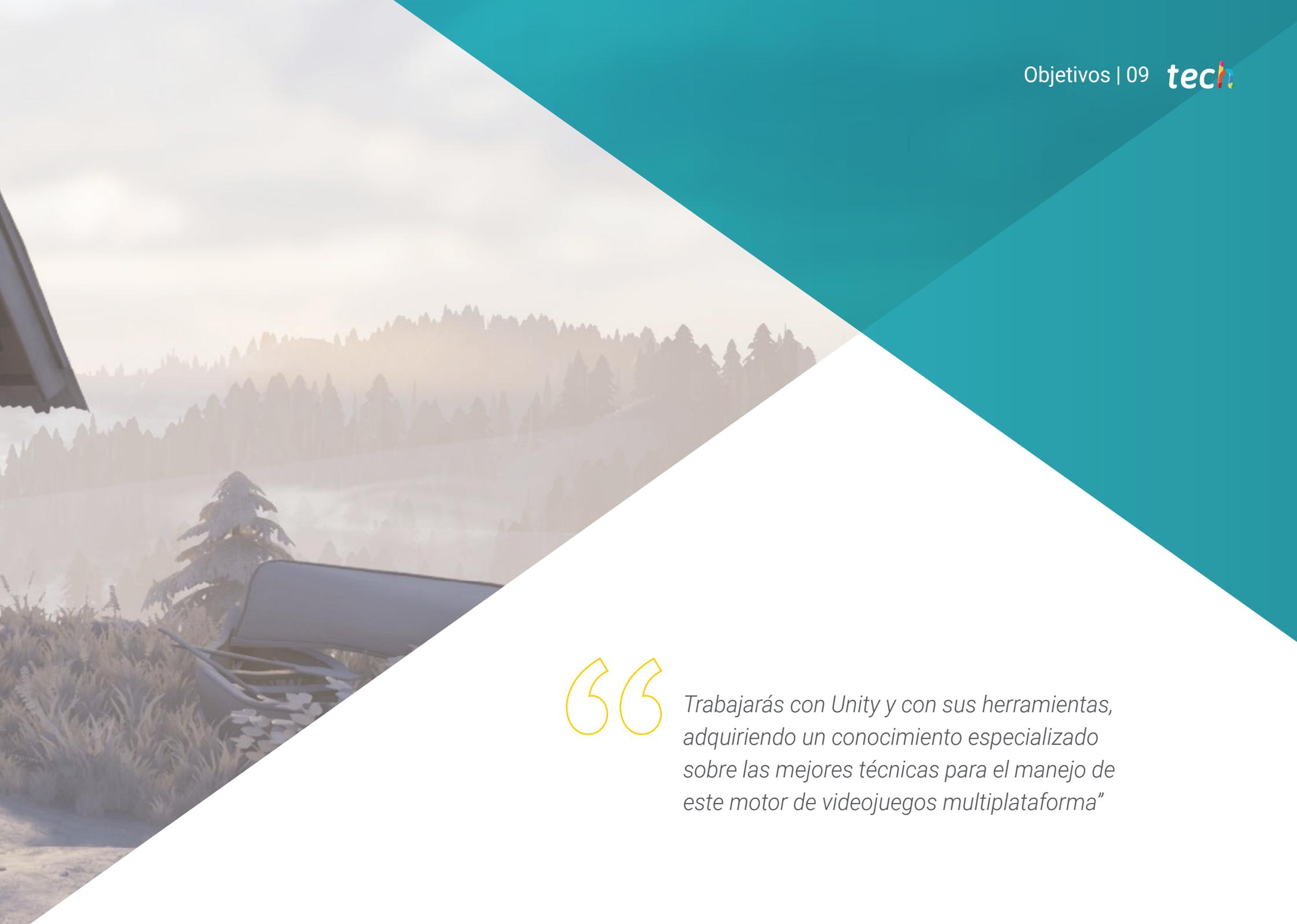
Podrás acceder al campus virtual desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea móvil, Tablet o PC.



02 Objetivos

La exhaustividad que requiere los procesos de prototipado y la necesidad, por parte de los profesionales de esta área, de contar con una serie de conocimientos especializados para poder llevarlos a cabo, ha motivado el lanzamiento de este programa. Por ello, TECH pretende con esta titulación poder aportar a los especialistas del diseño las claves para dominar las técnicas más vanguardistas de este ámbito, así como el manejo de las herramientas creativas más complejas y certeras.





“

Trabajarás con Unity y con sus herramientas, adquiriendo un conocimiento especializado sobre las mejores técnicas para el manejo de este motor de videojuegos multiplataforma”



Objetivos generales

- ◆ Profundizar en el desarrollo de elementos, componentes visuales y sistemas relacionados con el entorno 3D
- ◆ Generar sistemas de partículas y *Shaders* para potenciar el acabado artístico del juego
- ◆ Desarrollar entornos inmersivos cuyos componentes visuales puedan gestionarse y ejecutarse de manera óptima
- ◆ Desarrollar personajes avanzados para videojuegos 3D
- ◆ Utilizar sistemas de animación y otros recursos como bibliotecas en un proyecto profesional
- ◆ Preparar el proyecto para su correcta exportación
- ◆ Aplicar el conocimiento adquirido al entorno VR
- ◆ Adaptar el comportamiento de los componentes del videojuego a VR
- ◆ Integrar el contenido diseñado e implementado en un proyecto completo jugable

“

¿Buscas un programa que ahonde en los requisitos para un desarrollo creativo y una producción exitosa? Estás, entonces, ante la mejor opción para lograrlo”





Objetivos específicos

Módulo 1. Desarrollo de videojuegos 2D y 3D

- ◆ Aprender a utilizar recursos gráficos rasterizados para integrar en videojuegos 3D
- ◆ Implementar interfaces y menús para videojuegos 3D, fáciles de aplicar a entornos de VR
- ◆ Crear sistemas de animaciones versátiles para videojuegos profesionales
- ◆ Utilizar *Shaders* y materiales para dar un acabado profesional
- ◆ Crear y configurar sistemas de partículas
- ◆ Utilizar técnicas de iluminación optimizadas para reducir el impacto sobre el rendimiento del motor de juego
- ◆ Generar VFX de calidad profesional
- ◆ Conocer los diferentes componentes para gestionar los distintos tipos de audio en un videojuego 3D

Módulo 2. Programación, generación de mecánicas y técnicas de prototipado de videojuegos

- ◆ Trabajar con modelos *Lowpoly* y *Highpoly* en desarrollos profesionales bajo entorno Unity 3D
- ◆ Implementar funcionalidades y comportamientos avanzados en personajes para videojuegos
- ◆ Importar correctamente animaciones de personajes dentro del entorno de trabajo
- ◆ Controlar *Ragdoll Systems* y *Skeletal Meshes*
- ◆ Dominar los recursos disponibles como librerías de *Assets* y funcionalidades e importarlas dentro del proyecto configurado por el alumno

- ◆ Descubrir los puntos clave del trabajo en equipo para profesionales técnicos relacionados con la programación y la animación 3D
- ◆ Configurar el proyecto para exportarlo correctamente y garantizar el funcionamiento del mismo

Módulo 3. Desarrollo de videojuegos inmersivos en VR

- ◆ Determinar las principales diferencias entre videojuegos tradicionales y videojuegos basados en entornos VR
- ◆ Modificar los sistemas de interacción para adaptarlos a realidad virtual
- ◆ Gestionar el motor de físicas para contemplar las acciones del jugador realizadas con dispositivos VR
- ◆ Aplicar el desarrollo de elementos de UI a VR
- ◆ Integrar los modelos 3D desarrollados al escenario VR
- ◆ Configurar al avatar con los parámetros apropiados para una experiencia VR
- ◆ Optimizar el proyecto VR para su correcta ejecución

03

Dirección del curso

En cualquier experiencia académica, contar con un equipo docente especializado en el área puede ayudar significativamente al egresado a la hora de sacarle el máximo rendimiento. Por esa razón, TECH pone mucho empeño en la conformación de sus claustros y como resultado es posible ofrecer uno como el que presenta este Diplomado, compuesto por versados en el diseño. Además, se trata de profesionales con una calidad humana excepcional, algo que demostrarán en las tutorías individualizadas que los alumnos podrán solicitar.



“

El equipo docente ha sido seleccionado por su currículum y por su calidad humana. Por lo que si accedes a este programa contarás con el apoyo de auténticos especialistas preocupados con tu crecimiento profesional”

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

Profesores

D. Núñez Martín, Daniel

- ♦ Productor en Cateffects S.L.
- ♦ Productor musical especializado en la composición y en el diseño de música original para medios audiovisuales y videojuegos
- ♦ Diseñador de audio y compositor musical en Risin' Goat S.L.
- ♦ Técnico de sonido de doblaje audiovisual en SOUNDUB S.A.
- ♦ Creador de contenidos para el Máster Talentum de Creación de videojuegos en Telefónica Educación Digital
- ♦ Técnico Superior de Formación Profesional de Sonido por la Universidad Francisco de Vitoria
- ♦ Grado Medio de Enseñanza Oficial de Música por el Conservatorio Manuel de Falla en la especialidad de Piano y Saxofón

D. Ferrer Mas, Miquel

- ♦ Desarrollador Senior Unity en Quantic Brains
- ♦ Lead programmer en Big Bang Box
- ♦ Co-fundador y programador de videojuegos en Carbonbyte
- ♦ Programador audiovisual en Unkasoft Advergaming
- ♦ Programador de videojuegos en Enne
- ♦ Director de Diseño en Bioalma
- ♦ Técnico Superior de Informática por la Na Camel·la
- ♦ Master de Programación de Videojuegos por la CICE
- ♦ Curso de Introducción al Aprendizaje Profundo con PyTorch por Udacity



04

Estructura y contenido

La totalidad de las titulaciones que ofrece TECH están compuestas por tres pilares fundamentales: la información más exhaustiva y actualizada, seleccionada por el equipo docente, el mejor material adicional presentado en diferentes formatos y casos prácticos basados en simulaciones de situaciones reales. De esta manera y a través del programa de cualquier programa de esta universidad, el egresado no solo puede ampliar y actualizar sus conocimientos, sino perfeccionar sus competencias mediante el trabajo activo e inmersivo para la resolución de problemas complejos.





“

Además del apartado visual, también trabajarás en el diseño de la banda sonora para videojuegos, conociendo al detalle las principales técnicas y herramientas para conseguir resultados prometedores”

Módulo 1. Desarrollo de videojuegos 2D y 3D

- 1.1. Recursos gráficos rasterizados
 - 1.1.1. *Sprites*
 - 1.1.2. *Atlas*
 - 1.1.3. *Texturas*
- 1.2. Desarrollo de interfaces y menús
 - 1.2.1. *Unity GUI*
 - 1.2.2. *Unity UI*
 - 1.2.3. *UI Toolkit*
- 1.3. Sistema de animación
 - 1.3.1. *Curvas y claves de animación*
 - 1.3.2. *Eventos de animación aplicados*
 - 1.3.3. *Modificadores*
- 1.4. Materiales y *Shaders*
 - 1.4.1. *Componentes de un material*
 - 1.4.2. *Tipos de RenderPass*
 - 1.4.3. *Shaders*
- 1.5. *Partículas*
 - 1.5.1. *Sistemas de partículas*
 - 1.5.2. *Emisores y subemisores*
 - 1.5.3. *Scripting*
- 1.6. *Iluminación*
 - 1.6.1. *Modos de iluminación*
 - 1.6.2. *Bakeado de luces*
 - 1.6.3. *Light Probes*
- 1.7. *Mecanim*
 - 1.7.1. *State Machines, SubState Machines* y transiciones entre animaciones
 - 1.7.2. *Blend trees*
 - 1.7.3. *Animation Layers* e *IK*
- 1.8. *Acabado cinematográfico*
 - 1.8.1. *Timeline*
 - 1.8.2. *Efectos de postprocesado*
 - 1.8.3. *Universal Render Pipeline* y *High Definition Render Pipeline*

- 1.9. *VFX avanzado*
 - 1.9.1. *VFX Graph*
 - 1.9.2. *Shader Graph*
 - 1.9.3. *Pipeline Tools*
- 1.10. *Componentes de audio*
 - 1.10.1. *Audio Source* y *Audio Listener*
 - 1.10.2. *Audio Mixer*
 - 1.10.3. *Audio Spatializer*

Módulo 2. Programación, generación de mecánicas y técnicas de prototipado de videojuegos

- 2.1. *Proceso técnico*
 - 2.1.1. *Modelos Lowpoly y Highpoly* a *Unity*
 - 2.1.2. *Configuración de materiales*
 - 2.1.3. *High Definition Render Pipeline*
- 2.2. *Diseño de personajes*
 - 2.2.1. *Movimiento*
 - 2.2.2. *Diseño de Colliders*
 - 2.2.3. *Creación y comportamiento*
- 2.3. *Importación de Skeletal Meshes* a *Unity*
 - 2.3.1. *Exportación Skeletal Meshes* del software de 3D
 - 2.3.2. *Skeletal Meshes* en *Unity*
 - 2.3.3. *Puntos de anclaje para accesorios*
- 2.4. *Importación de animaciones*
 - 2.4.1. *Preparación de animación*
 - 2.4.2. *Importación de animaciones*
 - 2.4.3. *Animator* y *transiciones*
- 2.5. *Editor de animaciones*
 - 2.5.1. *Creación de Blend Spaces*
 - 2.5.2. *Creación de Animation Montage*
 - 2.5.3. *Edición de animaciones Read-Only*
- 2.6. *Creación y simulación de un Ragdoll*
 - 2.6.1. *Configuración de un Ragdoll*
 - 2.6.2. *Ragdoll* a un gráfico de animación
 - 2.6.3. *Simulación de un Ragdoll*

- 2.7. Recursos para la creación de personajes
 - 2.7.1. Bibliotecas
 - 2.7.2. Importación y exportación de materiales de bibliotecas
 - 2.7.3. Manipulación de materiales
 - 2.8. Equipos de trabajo
 - 2.8.1. Jerarquía y roles de trabajo
 - 2.8.2. Sistemas de control de versiones
 - 2.8.3. Resolución de conflictos
 - 2.9. Requisitos para un desarrollo exitoso
 - 2.9.1. Producción para el éxito
 - 2.9.2. Desarrollo óptimo
 - 2.9.3. Requisitos imprescindibles
 - 2.10. Empaquetado para publicación
 - 2.10.1. *Player Settings*
 - 2.10.2. *Build*
 - 2.10.3. Creación de un instalador
- Módulo 3. Desarrollo de videojuegos inmersivos en VR**
- 3.1. Singularidad de la VR
 - 3.1.1. Videojuegos tradicionales y VR. Diferencias
 - 3.1.2. *Motion Sickness*: fluidez frente a efectos
 - 3.1.3. Interacciones únicas de la VR
 - 3.2. Interacción
 - 3.2.1. Eventos
 - 3.2.2. *Triggers* físicos
 - 3.2.3. Mundo virtual vs. Mundo real
 - 3.3. Locomoción inmersiva
 - 3.3.1. Teletransportación
 - 3.3.2. *Arm Swinging*
 - 3.3.3. *Forward Movement* con *Facing* y sin él
 - 3.4. Físicas en VR
 - 3.4.1. Objetos agarrables y lanzables
 - 3.4.2. Peso y masa en VR
 - 3.4.3. Gravedad en VR
 - 3.5. UI en VR
 - 3.5.1. Posicionamiento y curvatura de los elementos de UI
 - 3.5.2. Modos de interacción con menús en VR
 - 3.5.3. Buenas prácticas para una experiencia confortable
 - 3.6. Animación en VR
 - 3.6.1. Integración de modelos animados en VR
 - 3.6.2. Objetos y personajes animados vs. Objetos físicos
 - 3.6.3. Transiciones animadas vs. Procedurales
 - 3.7. El avatar
 - 3.7.1. Representación del avatar desde sus propios ojos
 - 3.7.2. Representación externa del propio avatar
 - 3.7.3. Cinemática inversa y animación procedural aplicada al avatar
 - 3.8. Audio
 - 3.8.1. Configuración de *Audio Sources* y *Audio Listeners* para VR
 - 3.8.2. Efectos disponibles para una experiencia más inmersiva
 - 3.8.3. *Audio Spatializer VR*
 - 3.9. Optimización en proyectos de VR y AR
 - 3.9.1. *Occlusion Culling*
 - 3.9.2. *Static Batching*
 - 3.9.3. Configuración de calidad y tipos de *Render Pass*
 - 3.10. Práctica: *Escape Room VR*
 - 3.10.1. Diseño de la experiencia
 - 3.10.2. *Layout* del escenario
 - 3.10.3. Desarrollo de las mecánicas

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 Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado 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 Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado** 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: **Diplomado en Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado**

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.



Diplomado

Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado

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

Diplomado Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado

