

Diplomado

Consolas y Dispositivos para Videojuegos



```
operation = "MIRROR_Y":  
    mirror_mod.use_x = False  
    mirror_mod.use_y = True  
    mirror_mod.use_z = False  
elif operation == "MIRROR_Z":  
    mirror_mod.use_x = False  
    mirror_mod.use_y = False  
    mirror_mod.use_z = True  
  
#selection at the end -add back the  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
bpy.context.scene.objects.active = mod  
print("Selected" + str(modifier_ob)) #  
mirror_ob.select = 0  
bpy.context.scene.objects.active = mod
```



Diplomado Consolas y Dispositivos para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/curso-consolas-dispositivos-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 16

05

Titulación

pág. 26

01

Presentación

Muchos de los videojuegos que millones de personas disfrutan a diario se disfrutan en consolas y utilizando diferentes dispositivos que mejoran la experiencia de los usuarios. Por esa razón, los videojuegos se diseñan pensando en este tipo de periféricos, así que su importancia es capital a la hora de hacer que un nuevo título triunfe. Este programa ofrece a sus alumnos la posibilidad de conocer en profundidad estos elementos, de forma que puedan favorecer el correcto desarrollo de proyectos de videojuegos, haciendo que triunfen gracias a todo lo aprendido en esta titulación.



“

Conoce en profundidad el funcionamiento de las consolas y los dispositivos, haciendo que tus proyectos mejoren y alcancen el éxito”

A lo largo de la historia de los videojuegos se han creado diferentes consolas y plataformas con las que millones de personas han podido disfrutar. Así, desde sus orígenes, estos dispositivos fueron evolucionando hasta los complejos aparatos que existen en la actualidad, cuya capacidad de procesamiento gráfico es enorme y tienen casi infinitas posibilidades técnicas.

Conocer estos elementos y las consolas para las que se va a diseñar un videojuego es fundamental para alcanzar el éxito. Por eso, este Diplomado en Consolas y Dispositivos para Videojuegos es una titulación indispensable para todos aquellos profesionales de esta industria que deseen especializarse en este aspecto esencial.

Con este programa, los alumnos podrán aprender cuestiones como la historia de las consolas, explorando etapas como las de NES y SNES, la de Play Station y el periodo de la XBOX 360, ya en el siglo XXI. Y también recibirán enseñanza de otros asuntos como el *scripting*, la Arquitectura de Videojuegos o la importancia de los Periféricos.

Además, gracias al enfoque flexible de esta titulación, los estudiantes podrán compaginar sus carreras profesionales con sus estudios, puesto que TECH ha preparado una innovadora metodología de enseñanza 100% online que les facilita esta labor.

Este **Diplomado en Consolas y Dispositivos para 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 consolas y videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre la composición de consolas, videojuegos, periféricos y otros dispositivos
- ♦ 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



*Especialízate en Consolas y Dispositivos
y mejora tus perspectivas de futuro
gracias a este Diplomado"*

“

Dominar el área de las Consolas y los Dispositivos es esencial para el Desarrollo de un Videojuego de éxito”

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.

Especialízate en consolas y ayuda a enfocar correctamente los proyectos de tu empresa.

Los periféricos son elementos esenciales de ciertos videojuegos. Conocerlos puede ser fundamental para el éxito de un nuevo título.



02

Objetivos

Este Diplomado en Consolas y Dispositivos para Videojuegos ofrece a sus alumnos conocimientos profundos y especializados en esta área, de forma que puedan aplicar lo aprendido en sus ámbitos profesionales, mejorando los proyectos en que participen. Así, el objetivo primordial de esta titulación es conseguir que sus estudiantes aporten nuevas habilidades y herramientas en sus entornos laborales, aumentando, así, su importancia y prestigio en las empresas para las que trabajen y haciendo triunfar a sus nuevos Videojuegos.





“

Alcanza tu objetivo de trabajar para una gran empresa del sector gracias a este Diplomado”



Objetivos generales

- ♦ Asimilar los conceptos generales referentes a Consolas y Dispositivos para Videojuegos
- ♦ Conocer las diferentes opciones existentes con respecto a Periféricos y Plataformas de Videojuegos
- ♦ Aprender las etapas básicas de la Historia de los Videojuegos
- ♦ Reflexionar sobre la importancia de los diferentes Dispositivos Aplicados a Videojuegos





Objetivos específicos

- ◆ Saber el funcionamiento básico de los Principales Periféricos de Entrada y Salida
- ◆ Entender las principales implicaciones de Diseño de las diferentes Plataformas
- ◆ Estudiar la Estructura, Organización, Funcionamiento e Interconexión de los Dispositivos y Sistemas
- ◆ Comprender la Función del Sistema Operativo y los Kits de Desarrollo para Dispositivos Móviles y Plataformas de Videojuegos



*Deja de perseguir tus sueños
y alcánzalos de una vez con
esta titulación de alto nivel*

03

Estructura y contenido

Los contenidos de este Diplomado en Consolas y Dispositivos para Videojuegos se han diseñado para convertir a sus alumnos en grandes especialistas en la materia, de forma que puedan aplicar todo lo aprendido en sus ámbitos profesionales. Así, a lo largo de esta titulación, aprenderán a Programar *scripts* para Unity, entenderán cómo se produce la Integración de Periféricos y otros Dispositivos en los Videojuegos y conocerán su historia en profundidad, de forma que puedan entender las necesidades actuales de cada proyecto.



“

Estos conocimientos te ayudarán a mejorar el Diseño de tus Videojuegos”

Módulo 1. Consolas y Dispositivos para Videojuegos

- 1.1. Historia de la Programación en Videojuegos
 - 1.1.1. Periodo Atari (1977-1985)
 - 1.1.2. Periodo NES y SNES (1985-1995)
 - 1.1.3. Periodo PlayStation/PlayStation 2 (1995-2005)
 - 1.1.4. Periodo Xbox 360, PS3 y Wii (2005-2013)
 - 1.1.5. Periodo Xbox One, PS4 y Wii U – Switch (2013-actualidad)
 - 1.1.6. El Futuro
- 1.2. Historia de la Jugabilidad en Videojuegos
 - 1.2.1. Introducción
 - 1.2.2. Contexto Social
 - 1.2.3. Diagrama Estructural
 - 1.2.4. Futuro
- 1.3. Adaptación a los Tiempos Modernos
 - 1.3.1. Juegos basados en Movimiento
 - 1.3.2. Realidad Virtual
 - 1.3.3. Realidad Aumentada
 - 1.3.4. Realidad Mixta
- 1.4. Unity: *Scripting I* y ejemplos
 - 1.4.1. ¿Qué es un *script*?
 - 1.4.2. Nuestro primer *script*
 - 1.4.3. Añadiendo un *script*
 - 1.4.4. Abriendo un *script*
 - 1.4.5. MonoBehaviour
 - 1.4.6. *Debugging*
- 1.5. Unity: *Scripting II* y ejemplos
 - 1.5.1. Entrada de Teclado y Ratón
 - 1.5.2. Raycast
 - 1.5.3. Instanciación
 - 1.5.4. Variables
 - 1.5.5. Variables públicas y serializadas





- 1.6. Unity: Scripting III y ejemplos
 - 1.6.1. Obteniendo Componentes
 - 1.6.2. Modificando Componentes
 - 1.6.3. Testeo
 - 1.6.4. Múltiples Objetos
 - 1.6.5. *Colliders* y *Triggers*
 - 1.6.6. Cuaterniones
- 1.7. Periféricos
 - 1.7.1. Evolución y clasificación
 - 1.7.2. Periféricos e Interfaces
 - 1.7.3. Periféricos actuales
 - 1.7.4. Futuro próximo
- 1.8. Videojuegos: perspectivas futuras
 - 1.8.1. Juego basado en la Nube
 - 1.8.2. Ausencia de Controladores
 - 1.8.3. Realidad Inmersiva
 - 1.8.4. Otras alternativas
- 1.9. Arquitectura
 - 1.9.1. Necesidades especiales de los Videojuegos
 - 1.9.2. Evolución de la Arquitectura
 - 1.9.3. Arquitectura actual
 - 1.9.4. Diferencias entre Arquitecturas
- 1.10. Kits de Desarrollo y su evolución
 - 1.10.1. Introducción
 - 1.10.2. Tercera Generación de Kits de Desarrollo
 - 1.10.3. Cuarta Generación de Kits de Desarrollo
 - 1.10.4. Quinta Generación de Kits de Desarrollo
 - 1.10.5. Sexta Generación de Kits de Desarrollo

04

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.

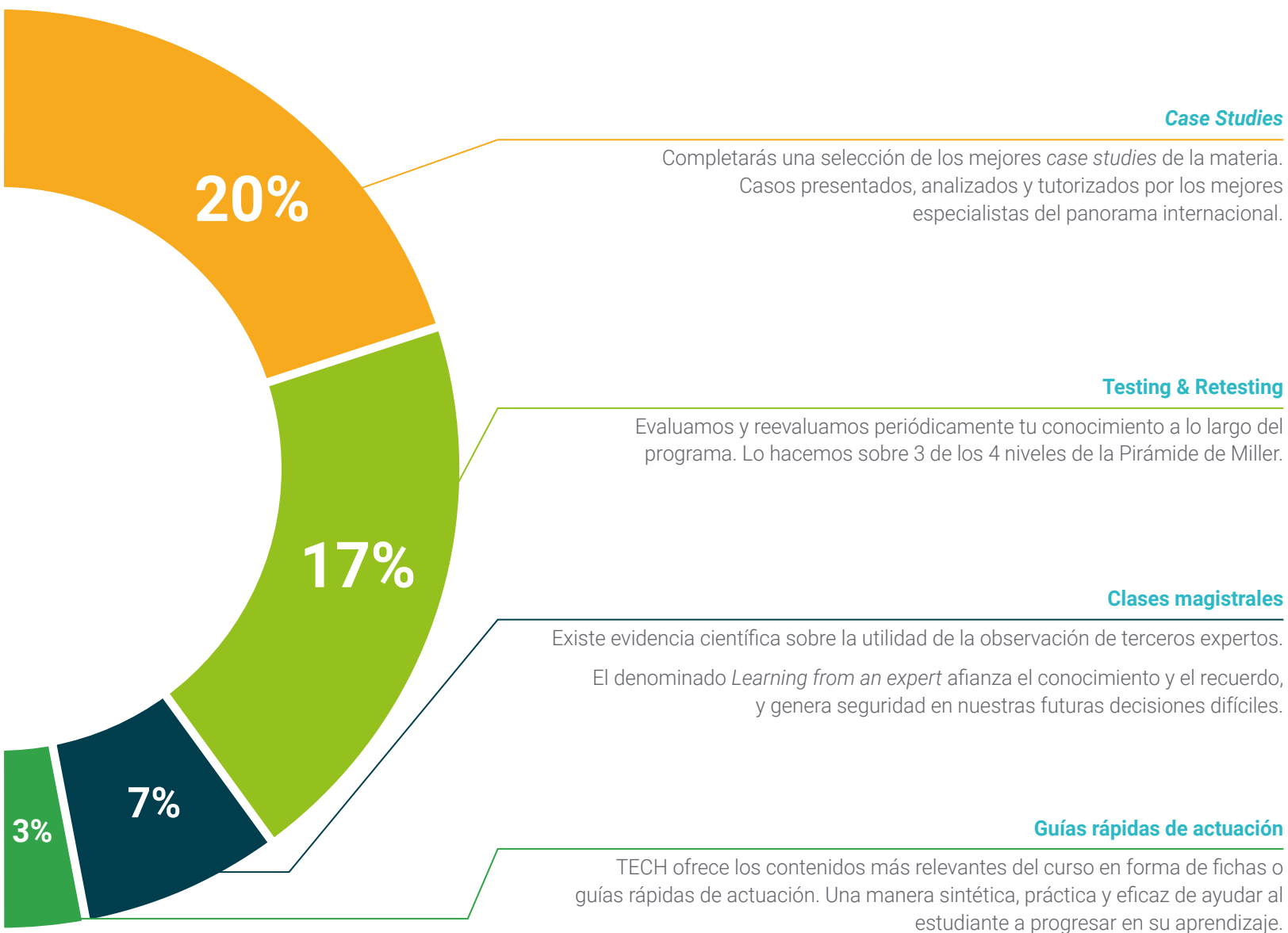
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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.



05 Titulación

El Diplomado en Consolas y Dispositivos para Videojuegos 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 Consolas y Dispositivos para 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 **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 Consolas y Dispositivos para Videojuegos**

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.



Diplomado Consolas y Dispositivos para Videojuegos

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

Diplomado

Consolas y Dispositivos para Videojuegos

