Curso Universitario
Redes y Sistemas Multijugador

tech universidad FUNDEPOS

tech universidad FUNDEPOS

Curso Universitario
Redes y Sistemas Multijugador

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- Acreditación: **6 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/redes-sistemas-Multijugador**

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

En la actualidad, el ámbito online es absolutamente fundamental en el sector de los videojuegos. Millones de personas juegan cada día en línea a diversos juegos. Así, este tipo de producto es habitual y muy popular desde hace algunos años, por lo que es un aspecto fundamental de la industria. Por esa razón, las grandes empresas del sector buscan expertos en redes y en sistemas Multijugador que puedan dar respuesta a los retos actuales de esta área, y esta titulación ofrece a sus alumnos todas las herramientas necesarias para convertirse en auténticos especialistas que podrán acceder a una gran empresa de videojuegos de forma inmediata gracias a lo aprendido aquí.

La popularidad de los juegos Multijugador y en red no ha dejado de aumentar desde hace unos años. Si buscas un área de especialización para triunfar profesionalmente este Curso Universitario es lo que necesitas"

Fortnite, Apex Legends, Overwatch, League of Legends..., etc. Estos títulos reúnen a millones de jugadores en todo el mundo y, aunque son muy diferentes entre sí, comparten una característica básica: son Videojuegos Multijugador que se juegan en red. Así, las obras más populares del mundo en la actualidad se disfrutan online y con múltiples jugadores, ya que hoy se valora mucho que sea una experiencia compartida.

Hace apenas una década la situación era muy diferente. Las líneas de internet eran más lentas y deficientes, las consolas y ordenadores eran menos potentes y la idea que existe hoy de participación colectiva en los videojuegos no estaba tan extendida. Pero los últimos años se ha producido una transformación en la industria, por lo que las empresas se han adaptado a las nuevas circunstancias y necesitan nuevo personal especializado en estos ámbitos.

Así, este Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador es la respuesta para todos aquellos que deseen convertirse en expertos en estas materias, pudiendo acceder a importantes puestos en el sector gracias a los conocimientos y habilidades que adquirirán en el desarrollo de la titulación.

Este **Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en sistemas Multijugador y redes
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido 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

Las mejores empresas del sector querrán contar contigo una vez completes este excelente programa”

Los Videojuegos Multijugador son populares en todo el mundo. Especializarte puede darte acceso a numerosas oportunidades profesionales"

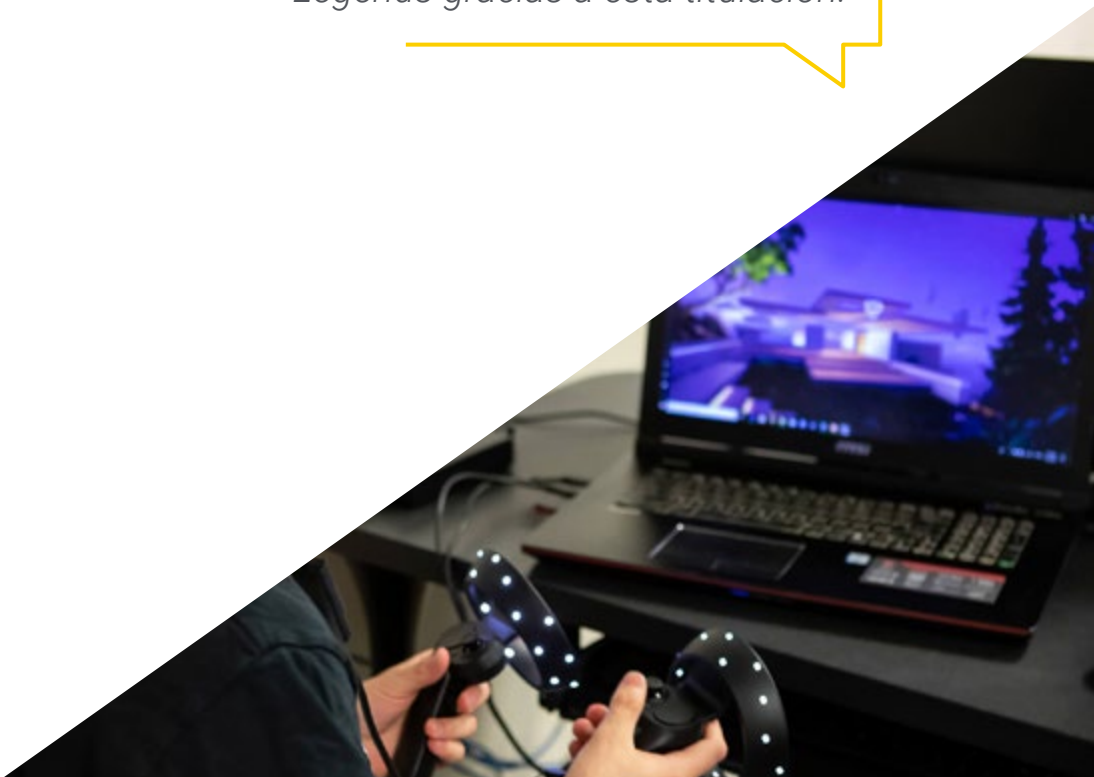
Este Curso Universitario es lo que necesitas para destacar en la Industria de los Videojuegos.

Diseña Videojuegos Multijugador de éxito como Fortnite o League of Legends gracias a esta titulación.

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

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

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



02

Objetivos

Este Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador tiene como principal objetivo dar la oportunidad a sus alumnos de llamar la atención de las grandes empresas del Sector de los Videojuegos. Para ello, ofrece unos conocimientos especializados de alto nivel que están completamente enfocados a la práctica profesional, de forma que los estudiantes puedan aplicarlos directamente en sus trabajos una vez hayan completado la titulación, alcanzando, así, el éxito inmediato en sus carreras.

Este Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador te acercará a tu objetivo de ser un especialista valorado por las grandes Empresas de Videojuegos del mundo"

Objetivos generales

- Aplicar conocimientos de la Ingeniería de Software y Programación Especializada a los Videojuegos
- Entender el papel de la Programación en el Desarrollo de un Videojuego
- Conocer las Distintas Consolas y Plataformas Existentes
- Desarrollar Videojuegos Web y Multijugador

Objetivos específicos

- Describir la Arquitectura del Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet (TCP/IP) y el Funcionamiento Básico de las Redes Inalámbricas
- Analizar la Seguridad aplicada a Videojuegos
- Adquirir la capacidad para Desarrollar Juegos en Línea para Múltiples Jugadores

Especialízate en Redes y Sistemas Multijugador y mejora tu posición como profesional de los Videojuegos”

03

Estructura y contenido

El temario de este Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador ha sido creado para poder ofrecer a sus alumnos los contenidos más útiles y especializados. Así, podrán emplear todo lo aprendido en sus ámbitos laborales, lo que supondrá un avance significativo en sus carreras. De esta forma, los estudiantes podrán aprender cuestiones como los Modelos de Negocio existentes en los Entornos Multijugador, el Modelo OSI, diferentes Tipos de Redes y el uso de los Servidores en este tipo de Juegos.

Los contenidos que buscabas para hacer progresar tu carrera están aquí”

Módulo 1. Redes y Sistemas Multijugador

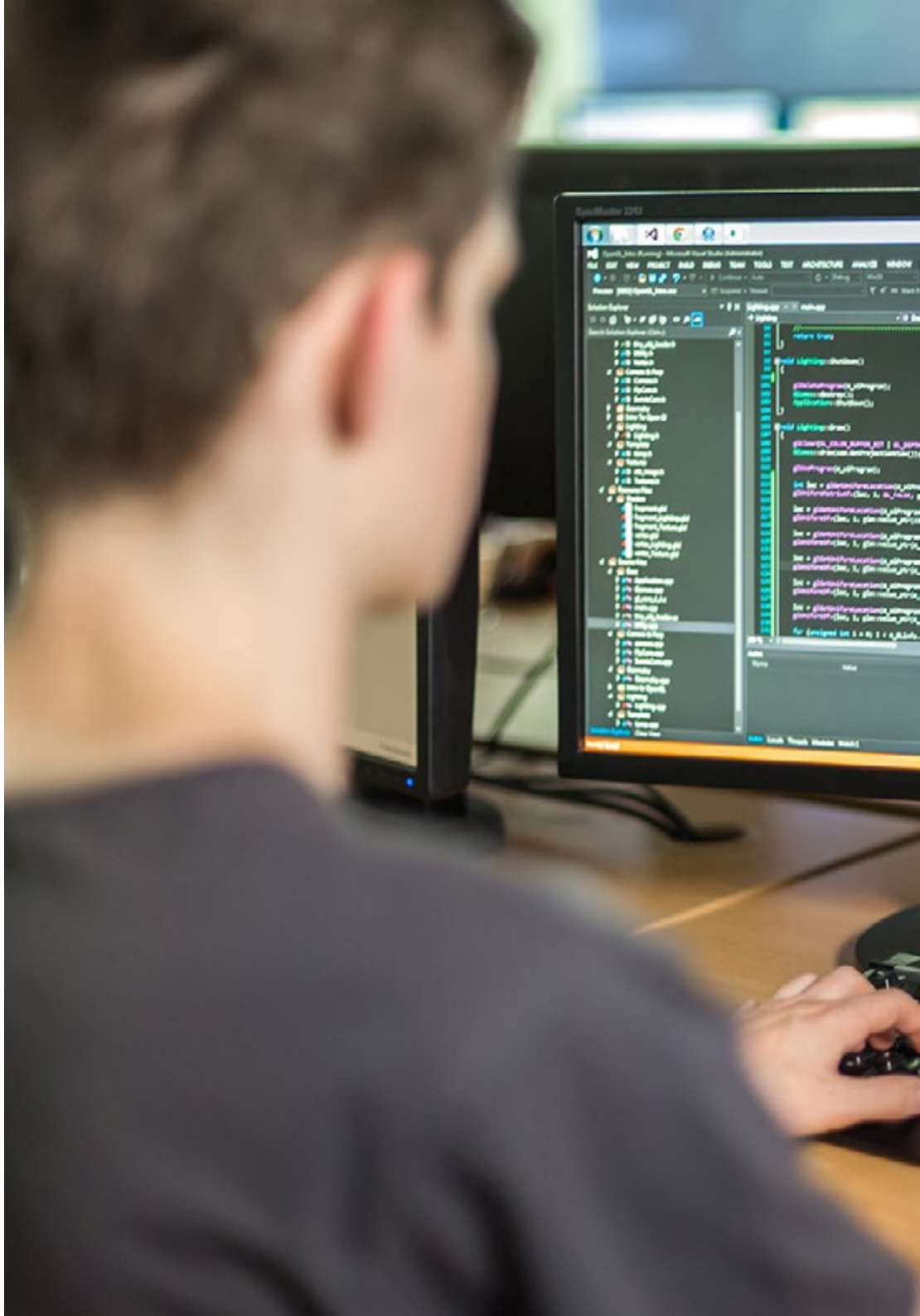
1.1. Historia y evolución de Videojuegos Multijugador
- 1.1.1. Década 1970: Primeros Juegos Multijugador
- 1.1.2. Años 90: Duke Nukem, Doom, Quake
- 1.1.3. Auge de Videojuegos Multijugador
- 1.1.4. Multijugador Local y Online
- 1.1.5. Juegos de Fiesta

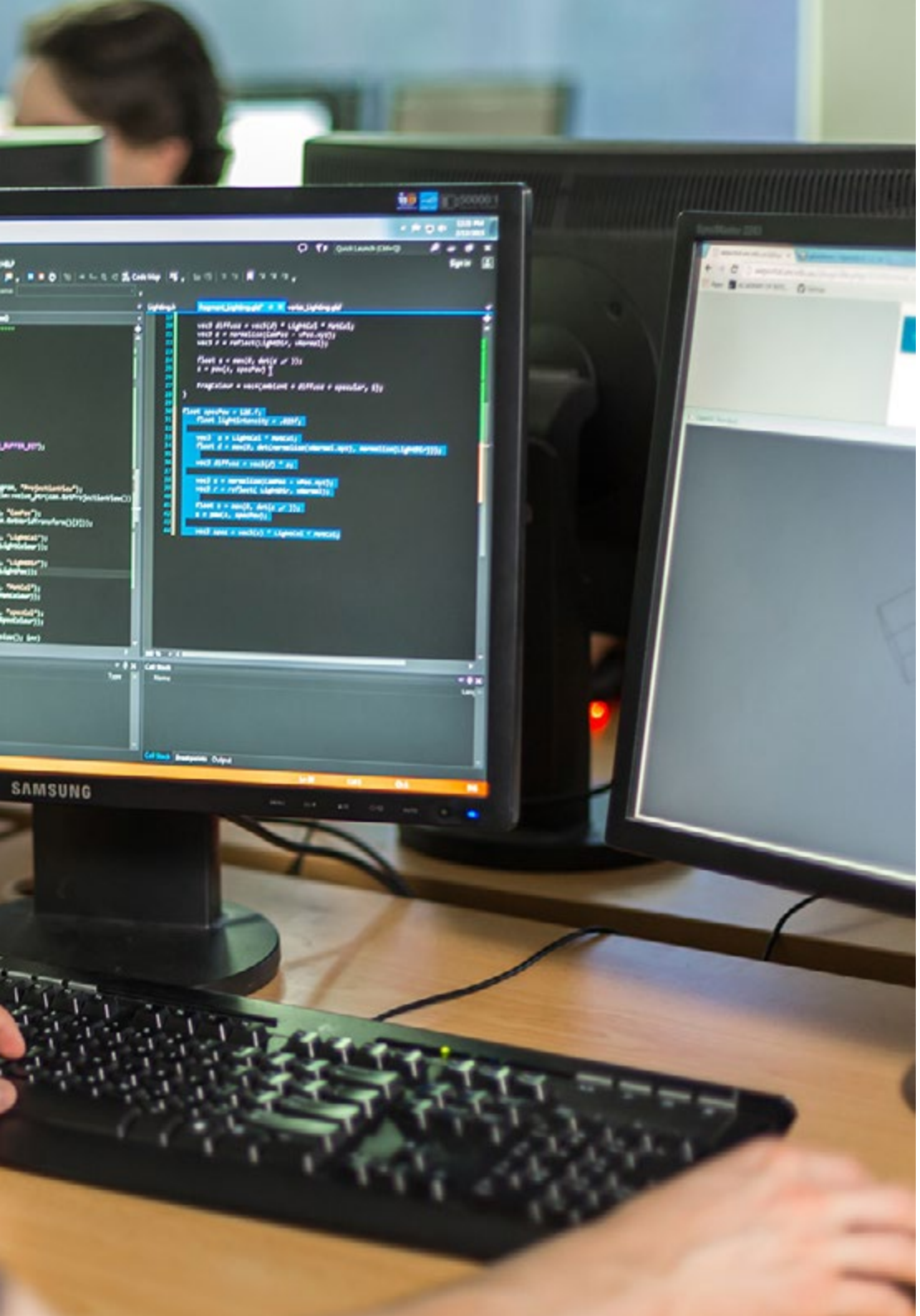
1.2. Modelos de Negocio Multijugador
- 1.2.1. Origen y funcionamiento de los Modelos de Negocio Emergentes
- 1.2.2. Servicios de Venta en Línea
- 1.2.3. Libre Para Jugar
- 1.2.4. Micropagos
- 1.2.5. Publicidad
- 1.2.6. Suscripción con Pagos Mensuales
- 1.2.7. Pagar por Juego
- 1.2.8. Prueba antes de Comprar

1.3. Juegos Locales y Juegos en Red
- 1.3.1. Juegos Locales: Inicios
- 1.3.2. Juegos de fiesta: Nintendo y la unión de la familia
- 1.3.3. Juegos en red: Inicios
- 1.3.4. Evolución de los juegos en Red

1.4. Modelo OSI: Capas I
- 1.4.1. Modelo OSI: introducción
- 1.4.2. Capa Física
- 1.4.3. Capa de Enlace de Datos
- 1.4.4. Capa de Red

1.5. Modelo OSI: Capas II
- 1.5.1. Capa de Transporte
- 1.5.2. Capa de Sesión
- 1.5.3. Capa de Presentación
- 1.5.4. Capa de Aplicación





1.6. Redes de Computadores e Internet
- 1.6.1. ¿Qué es una Red de Computadoras?
- 1.6.2. Software
- 1.6.3. Hardware
- 1.6.4. Servidores
- 1.6.5. Almacenamiento en Red
- 1.6.6. Protocolos de Red

1.7. Redes Móviles e Inalámbricas
- 1.7.1. Red Móvil
- 1.7.2. Red Inalámbrica
- 1.7.3. Funcionamiento de las Redes Móviles
- 1.7.4. Tecnología Digital

1.8. Seguridad
- 1.8.1. Seguridad Personal
- 1.8.2. Hacks y Cheats en Videojuegos
- 1.8.3. Seguridad Anti-Trampas
- 1.8.4. Análisis de Sistemas de Seguridad Anti-Trampas

1.9. Sistemas Multijugador: Servidores
- 1.9.1. Alojamiento de Servidores
- 1.9.2. Videojuegos MMO
- 1.9.3. Servidores de Videojuegos Dedicados
- 1.9.4. LAN Parties

1.10. Diseño de Videojuegos Multijugador y Programación
- 1.10.1. Fundamentos de Diseño de Videojuegos Multijugador en Unreal
- 1.10.2. Fundamentos de Diseño de Videojuegos Multijugador en Unity
- 1.10.3. ¿Cómo hacer que un juego Multijugador sea divertido?
- 1.10.4. Más allá de un Mando: Innovación en Controles Multijugador

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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.

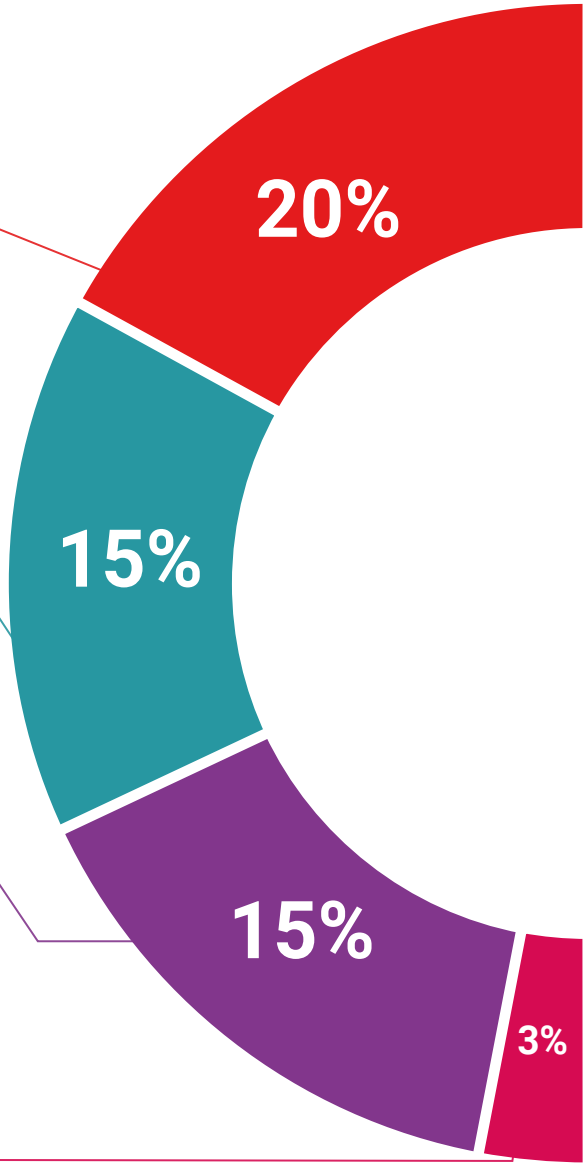
Resúmenes interactivos

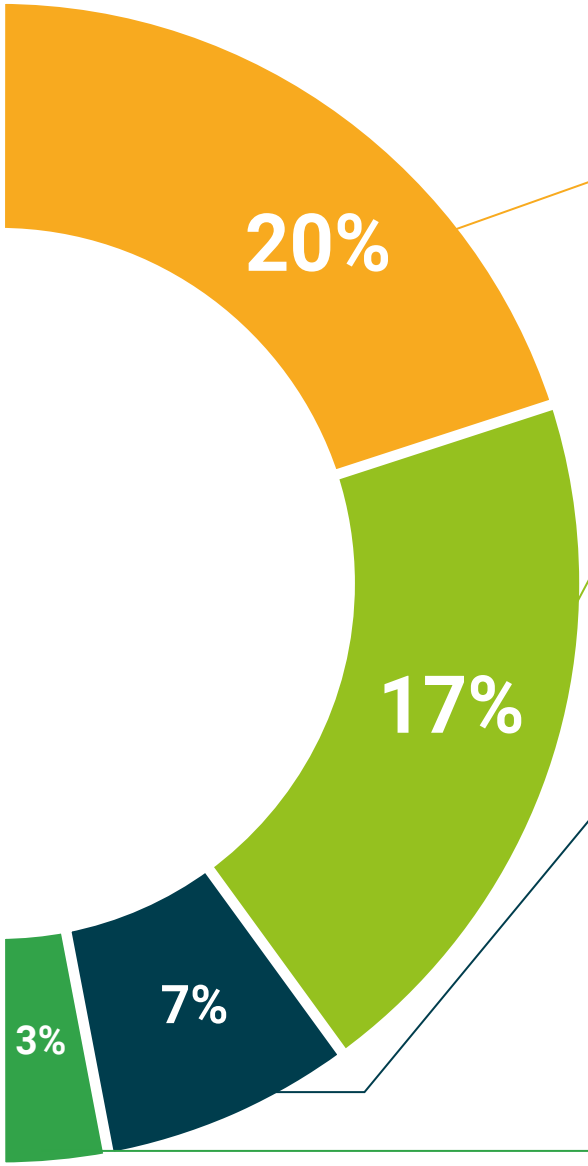
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.

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

El programa del **Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**

UNIVERSIDAD FUNDEPOS

Universidad Fundepos Alma Máter

Se confiere el presente Certificado a

_____

Por haber concluido el programa de

Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador

Dado en San José, el día __ de _____ de ____

Luís Portuguez
Decano

Este es un Título Propio que emite la UNIVERSIDAD FUNDEPOS, con respaldo en el artículo 32 del Reglamento General del Consejo Nacional de Enseñanza Superior Universitaria Privada, N.º 44069-MEP del 6 de julio del 2023, que permite que las universidades privadas otorgar títulos propios, siempre y cuando sean diferentes a la nomenclatura oficial

tech global university

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Curso Universitario en Redes y Sistemas Multijugador

Se trata de un título propio de 180 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad FUNDEPOS

Curso Universitario
Redes y Sistemas Multijugador

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- Acreditación: **6 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Curso Universitario
Redes y Sistemas Multijugador

tech universidad FUNDEPOS