Experto Universitario
Testing para Videojuegos

tech universidad

Experto Universitario
Testing para Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **3 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-testing-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Estructura y contenido
pág. 12

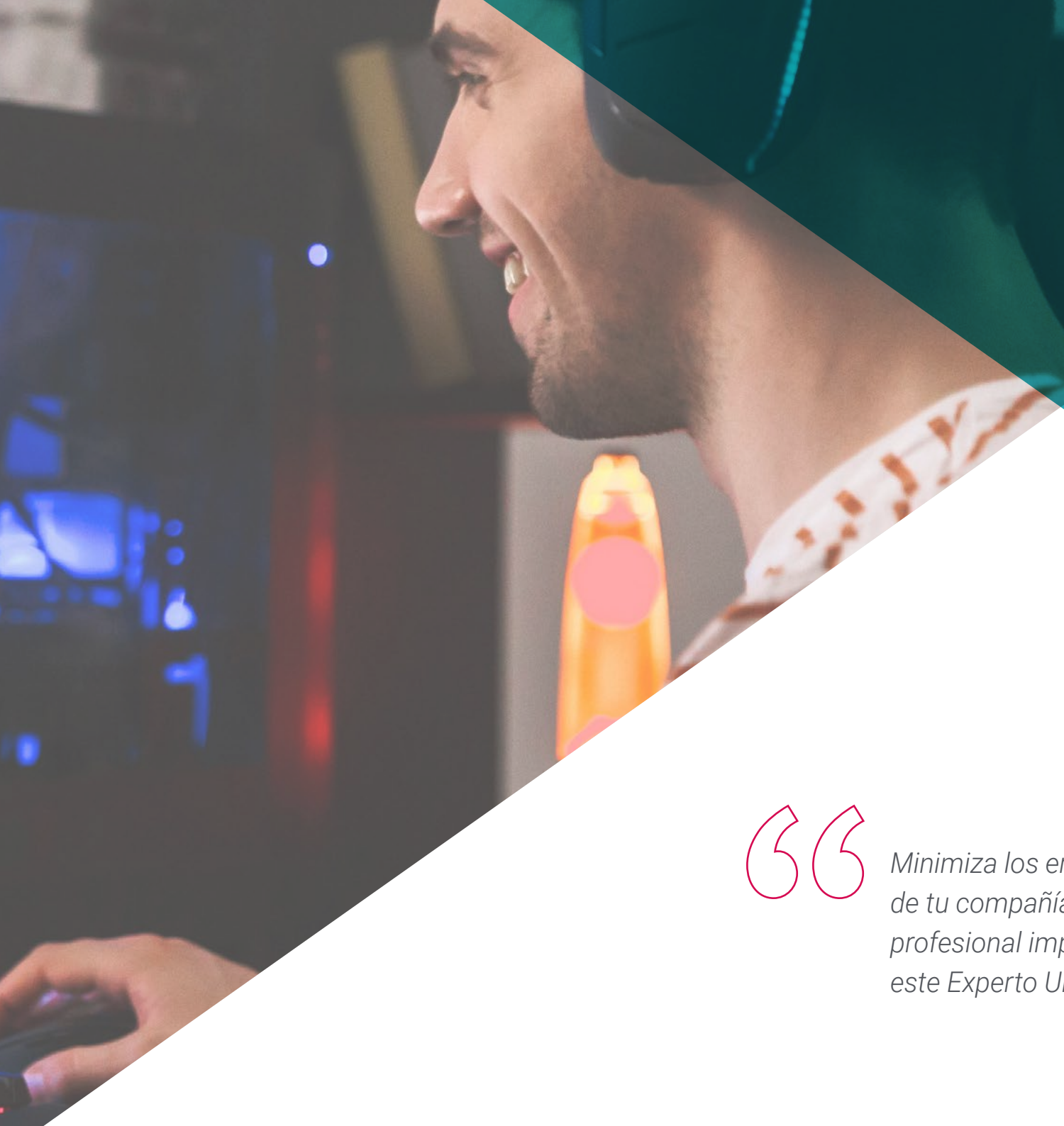
04
Metodología de estudio
pág. 18

05
Titulación
pág. 28

01

Presentación

Antes de que un videojuego salga al mercado, atraviesa una gran cantidad de procesos y fases, desde su origen hasta su lanzamiento. Y una de las etapas más importantes es la de testeo. Para asegurarse de que un videojuego no contiene errores, se realiza un *Testing* exhaustivo que permita detectar *Bugs* y funcionamientos deficientes. De esta forma, para llevar a cabo esta tarea se requieren conocimientos profundos en la materia, puesto que hay que saber cómo encontrar estos errores y por qué razón se producen. Esta titulación ofrece a sus alumnos todas las habilidades para convertirse en grandes *Testers* de Videojuegos, obteniendo, así, numerosas oportunidades profesionales en este dinámico sector.



Minimiza los errores de los videojuegos de tu compañía y conviértete en un profesional imprescindible gracias a este Experto Universitario"

La última fase del proyecto de un videojuego es su lanzamiento al mercado. Es el momento en que los usuarios y jugadores pueden disfrutarlo. Pero para llegar a esa etapa antes han tenido que producirse una serie de complejos procesos, desde su Concepción Artística y Narrativa, hasta su Estrategia de Marketing, pasando por su Programación y otras cuestiones de gran relevancia.

Sin embargo, hay una labor vital a la que no se le suele dar importancia fuera de la industria: el Testeo. La Fase de *Testing* es absolutamente esencial para el éxito de un Videojuego, ya que en ella se encontrarán los errores que pueden hacerlo fracasar. Por esa razón, esta tarea ha de encargarse a auténticos especialistas que sepan cómo afrontarla y cómo encontrar la mayor cantidad de *Bugs* posible, con el objetivo de enmendarlos antes de que se publique el videojuego.

Así, este Experto Universitario en Testing para Videojuegos ofrece a sus alumnos las mejores herramientas y conocimientos, de forma que puedan emplearlos en sus carreras profesionales pudiendo, así, convertirse en piezas fundamentales de las compañías más prestigiosas de la industria.

Este **Experto Universitario en Testing 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 *Testing* de Videojuegos
- 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

El trabajo de testing es esencial en cualquier empresa de videojuegos. Matricúlate y progresa profesionalmente"

Sin tu labor como Tester, los Videojuegos de tu compañía fracasarían. Especialízate y alcanza el éxito profesional inmediatamente"

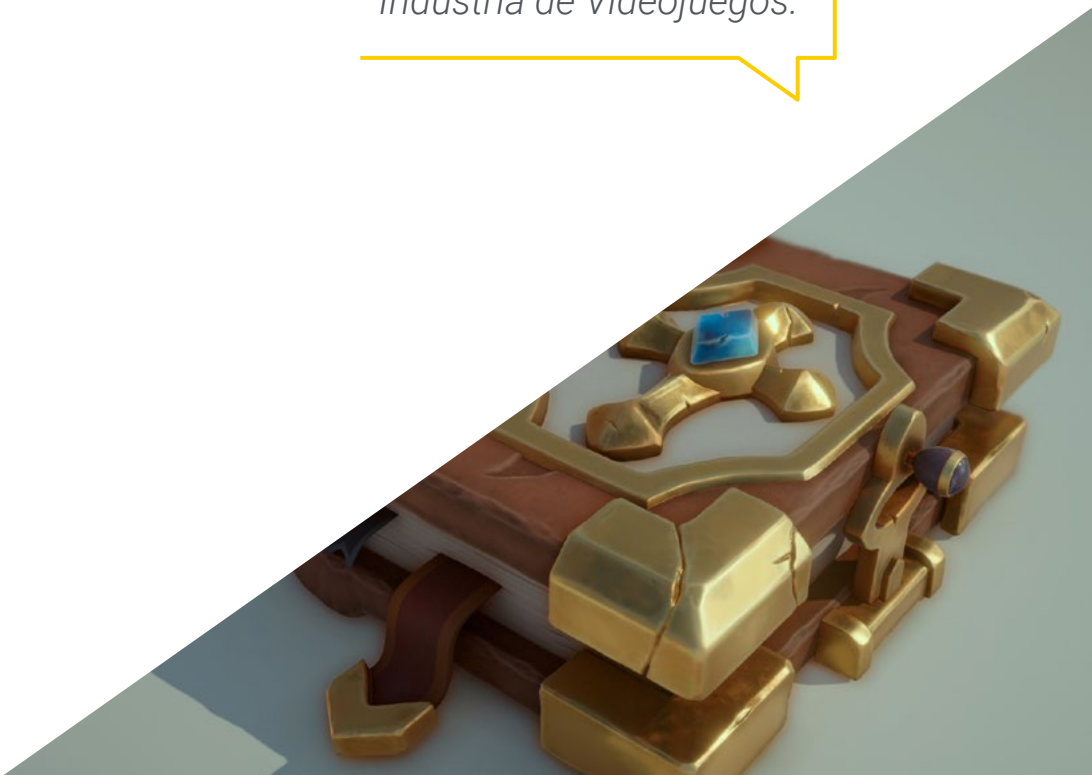
Tu labor de Testeo llevará al éxito a los Videojuegos de tu empresa.

No esperes más. Esta es la titulación que buscabas para destacar en la Industria de Videojuegos.

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 Experto Universitario en Testing para Videojuegos tiene como principal objetivo hacer de sus alumnos grandes expertos en Testeo, de forma que puedan incorporarse a las mejores empresas del sector realizando esta importante labor. Así, sus contenidos y su enfoque están completamente dirigidos a conseguir que los estudiantes tengan el mejor desempeño profesional, abriéndose, de paso, las puertas de esta compleja industria y haciendo progresar sus carreras de forma inmediata.

Progresa profesionalmente en la Industria de los Videojuegos gracias a este Experto Universitario"

Objetivos generales

- Aprender a realizar *Testing* para Videojuegos
- Detectar Errores en Videojuegos en Fase de Prueba
- Conocer los diferentes Tipos de Errores que se pueden detectar en la fase de *Testing*
- Saber cómo se Diseña y Desarrolla un Videojuego para realizar el *testing* de forma más eficiente

Tu empresa agradecerá tu labor como Tester. Matricúlate ya"

Objetivos específicos

Módulo 1. Programación en Tiempo Real

- Analizar las Características Clave de un Lenguaje de Programación en Tiempo Real que lo diferencian del Lenguaje de Programación Tradicional
- Comprender los Conceptos Básicos de los Sistemas Informáticos
- Adquirir la capacidad de aplicar las Principales Bases y Técnicas de Programación en Tiempo Real

Módulo 2. Consolas y Dispositivos para Videojuegos

- 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

Módulo 3. Redes y Sistemas Multijugador

- 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

03

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario en Testing para Videojuegos son los más actualizados del mercado, lo que supone que los alumnos aprenderán las habilidades y los conocimientos más innovadores en la materia, pudiendo aplicarlos en sus carreras profesionales directamente en sus empresas. Así, con esta titulación los estudiantes aprenderán todo lo necesario para hacer testeos eficaces que detecten los errores que pueden hacer fracasar sus videojuegos, convirtiéndose, por tanto, en miembros esenciales de sus compañías.

El testeo es esencial en el proceso de desarrollo de un videojuego. Especialízate en uno de los puestos más solicitados por las empresas de esta industria"

Módulo 1. Programación en Tiempo Real

1.1. Conceptos básicos de la Programación Concurrente
- 1.1.1. Conceptos Fundamentales
- 1.1.2. Concurrencia
- 1.1.3. Beneficios de la Concurrencia
- 1.1.4. Concurrencia y Hardware

1.2. Estructuras básicas de Soporte a la Concurrencia en Java
- 1.2.1. Concurrencia en Java
- 1.2.2. Creación de *Threads*
- 1.2.3. Métodos
- 1.2.4. Sincronización

1.3. *Threads*, ciclo de vida, prioridades, interrupciones, estados, ejecutores
- 1.3.1. *Threads*
- 1.3.2. Ciclo de vida
- 1.3.3. Prioridades
- 1.3.4. Interrupciones
- 1.3.5. Estados
- 1.3.6. Ejecutores

1.4. Exclusión Mutua
- 1.4.1. ¿Qué es la exclusión Mutua?
- 1.4.2. Algoritmo de Dekker
- 1.4.3. Algoritmo de Peterson
- 1.4.4. Exclusión mutua en Java

1.5. Dependencias de Estados
- 1.5.1. Inyección de Dependencias
- 1.5.2. Implementación del Patrón en Java
- 1.5.3. Formas de inyectar las Dependencias
- 1.5.4. Ejemplo

1.6. Patrones de Diseño
- 1.6.1. Introducción
- 1.6.2. Patrones de Creación
- 1.6.3. Patrones de Estructura
- 1.6.4. Patrones de Comportamiento

1.7. Uso de Bibliotecas Java
- 1.7.1. ¿Qué son las Bibliotecas en Java?
- 1.7.2. Mockito-All, Mockito-Core
- 1.7.3. Guava
- 1.7.4. Commons-Io
- 1.7.5. Commons-Lang, Commons-Lang3

1.8. Programación de *Shaders*
- 1.8.1. Pipeline 3D y Rasterizado
- 1.8.2. *Vertex Shading*
- 1.8.3. Pixel *Shading*: Iluminación I
- 1.8.4. Pixel *Shading*: Iluminación II
- 1.8.5. Post-Effectos

1.9. Programación de Tiempo Real
- 1.9.1. Introducción
- 1.9.2. Procesamiento de Interrupciones
- 1.9.3. Sincronización y Comunicación entre Procesos
- 1.9.4. Los Sistemas de Planificación en Tiempo Real

1.10. Planificación de Tiempo Real
- 1.10.1. Conceptos
- 1.10.2. Modelo de referencia de los Sistemas de Tiempo Real
- 1.10.3. Políticas de Planificación
- 1.10.4. Planificadores Cíclicos
- 1.10.5. Planificadores con Propiedades Estáticas
- 1.10.6. Planificadores con Propiedades Dinámicas

Módulo 2. Consolas y Dispositivos para Videojuegos

2.1. Historia de la Programación en Videojuegos
- 2.1.1. Periodo Atari (1977-1985)
- 2.1.2. Periodo NES y SNES (1985-1995)
- 2.1.3. Periodo PlayStation/PlayStation 2 (1995-2005)
- 2.1.4. Periodo Xbox 360, PS3 y Wii (2005-2013)
- 2.1.5. Periodo Xbox One, PS2.y Wii U – Switch (2013-actualidad)
- 2.1.6. El Futuro

2.2. Historia de la Jugabilidad en Videojuegos
- 2.2.1. Introducción
- 2.2.2. Contexto Social
- 2.2.3. Diagrama Estructural
- 2.2.4. Futuro

2.3. Adaptación a los Tiempos Modernos
- 2.3.1. Juegos basados en Movimiento
- 2.3.2. Realidad Virtual
- 2.3.3. Realidad Aumentada
- 2.3.4. Realidad Mixta

2.4. *Unity: Scripting* I y ejemplos
- 2.4.1. ¿Qué es un *Script*?
- 2.4.2. Nuestro primer *Script*
- 2.4.3. Añadiendo un *Script*
- 2.4.4. Abriendo un *Script*
- 2.4.5. MonoBehaviour
- 2.4.6. *Debugging*

2.5. *Unity: Scripting* II y ejemplos
- 2.5.1. Entrada de Teclado y Ratón
- 2.5.2. Raycast
- 2.5.3. Instanciación
- 2.5.4. Variables
- 2.5.5. Variables públicas y serializadas

2.6. *Unity: Scripting* III y ejemplos
- 2.6.1. Obteniendo Componentes
- 2.6.2. Modificando Componentes
- 2.6.3. Testeo
- 2.6.4. Múltiples COjetos
- 2.6.5. *Colliders* y *Triggers*
- 2.6.6. Cuaterniones

2.7. Periféricos
- 2.7.1. Evolución y clasificación
- 2.7.2. Periféricos e Interfaces
- 2.7.3. Periféricos actuales
- 2.7.4. Futuro próximo

2.8. Videojuegos: perspectivas futuras
- 2.8.1. Juego basado en la Nube
- 2.8.2. Ausencia de Controladores
- 2.8.3. Realidad Inmersiva
- 2.8.4. Otras alternativas

2.9. Arquitectura
- 2.9.1. Necesidades especiales de los Videojuegos
- 2.9.2. Evolución de la Arquitectura
- 2.9.3. Arquitectura actual
- 2.9.4. Diferencias entre Arquitecturas

2.10. Kits de Desarrollo y su evolución
- 2.10.1. Introducción
- 2.10.2. Tercera Generación de Kits de Desarrollo
- 2.10.3. Cuarta Generación de Kits de Desarrollo
- 2.10.4. Quinta Generación de Kits de Desarrollo
- 2.10.5. Sexta Generación de Kits de Desarrollo

Módulo 3. Redes y Sistemas Multijugador

3.1. Historia y evolución de Videojuegos Multijugador
- 3.1.1. Década 1970: Primeros Juegos Multijugador
- 3.1.2. Años 90: Duke Nukem, Doom, Quake
- 3.1.3. Auge de Videojuegos Multijugador
- 3.1.4. Multijugador Local y Online
- 3.1.5. Juegos de Fiesta

3.2. Modelos de negocio Multijugador
- 3.2.1. Origen y funcionamiento de los Modelos de Negocio Emergentes
- 3.2.2. Servicios de Venta en Línea
- 3.2.3. Libre Para Jugar
- 3.2.4. Micropagos
- 3.2.5. Publicidad
- 3.2.6. Suscripción con Pagos Mensuales
- 3.2.7. Pagar por Juego
- 3.2.8. Prueba antes de Comprar

3.3. Juegos Locales y Juegos en red
- 3.3.1. Juegos locales: inicios
- 3.3.2. Juegos de fiesta: Nintendo y la unión de la familia
- 3.3.3. Juegos en red: inicios
- 3.3.4. Evolución de los juegos en red

3.4. Modelo OSI: Capas I
- 3.4.1. Modelo OSI: Introducción
- 3.4.2. Capa Física
- 3.4.3. Capa de Enlace de Datos
- 3.4.4. Capa de Red

3.5. Modelo OSI: Capas II
- 3.5.1. Capa de Transporte
- 3.5.2. Capa de Sesión
- 3.5.3. Capa de Presentación
- 3.5.4. Capa de Aplicación

3.6. Redes de Computadores e Internet
- 3.6.1. ¿Qué es una Red de Computadoras?
- 3.6.2. Software
- 3.6.3. Hardware
- 3.6.4. Servidores
- 3.6.5. Almacenamiento en Red
- 3.6.6. Protocolos de Red

3.7. Redes Móviles e Inalámbricas
- 3.7.1. Red Móvil
- 3.7.2. Red Inalámbrica
- 3.7.3. Funcionamiento de las Redes Móviles
- 3.7.4. Tecnología Digital

3.8. Seguridad
- 3.8.1. Seguridad Personal
- 3.8.2. *Hacks* y *Cheats* en Videojuegos
- 3.8.3. Seguridad Anti-Trampas
- 3.8.4. Análisis de sistemas de seguridad anti-trampas

3.9. Sistemas Multijugador: Servidores
- 3.9.1. Alojamiento de Servidores
- 3.9.2. Videojuegos MMO
- 3.9.3. Servidores de Videojuegos Dedicados
- 3.9.4. LAN Parties

3.10. Diseño de Videojuegos Multijugador y Programación
- 3.10.1. Fundamentos de Diseño de Videojuegos Multijugador en Unreal
- 3.10.2. Fundamentos de Diseño de Videojuegos Multijugador en Unity
- 3.10.3. ¿Cómo hacer que un Juego Multijugador sea divertido?
- 3.10.4. 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.

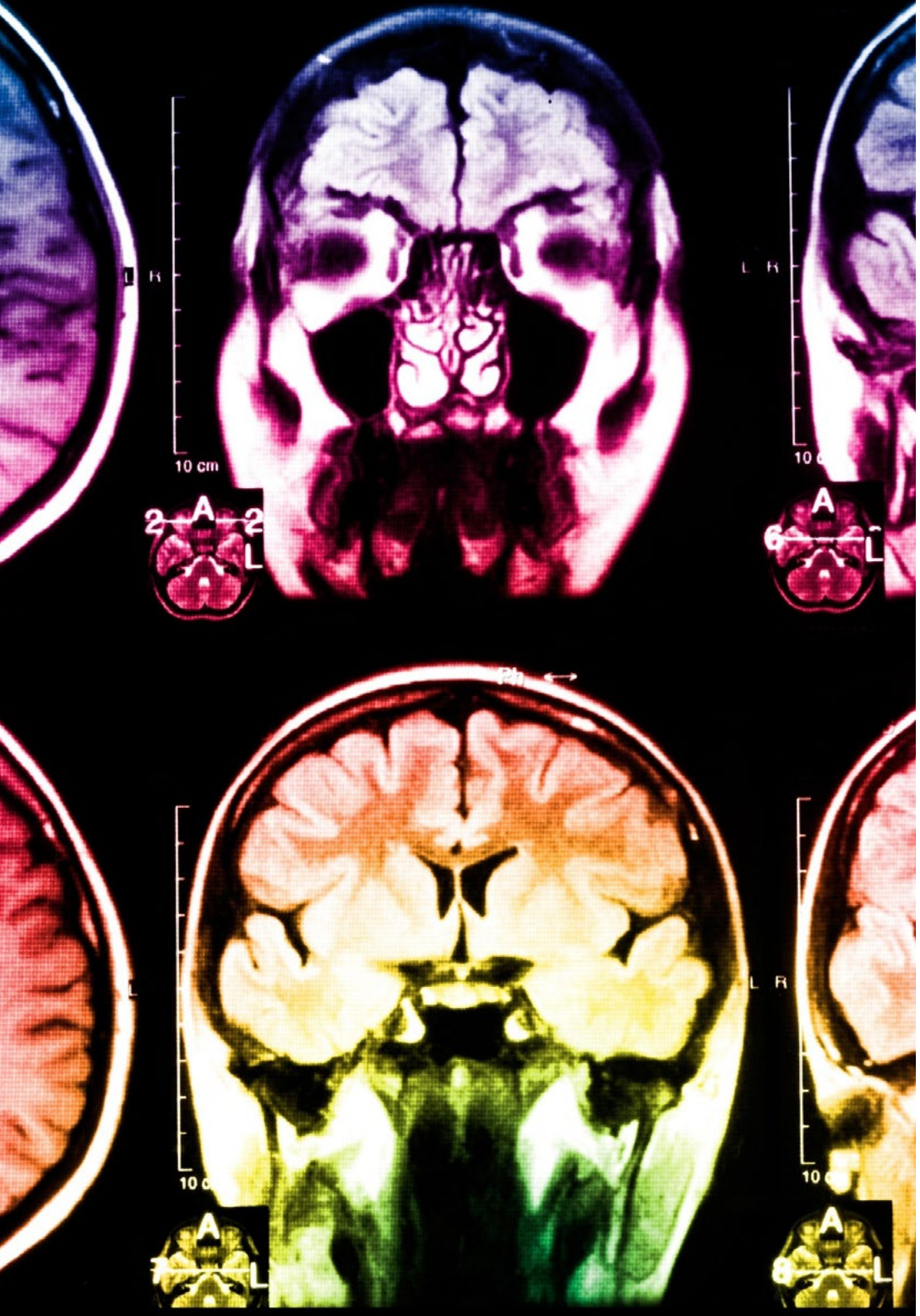
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

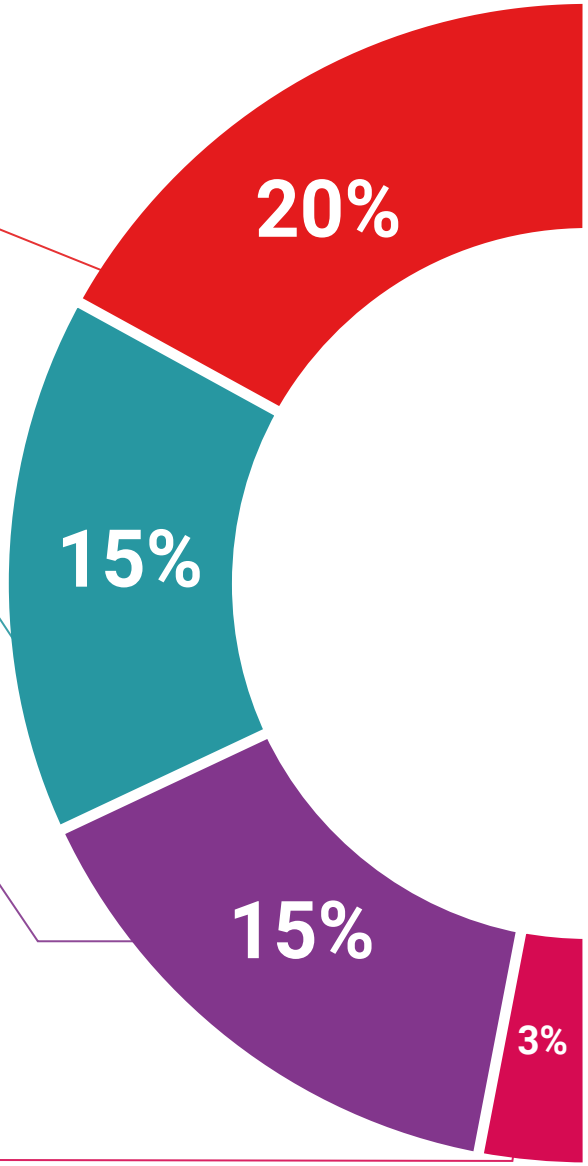
Resúmenes interactivos

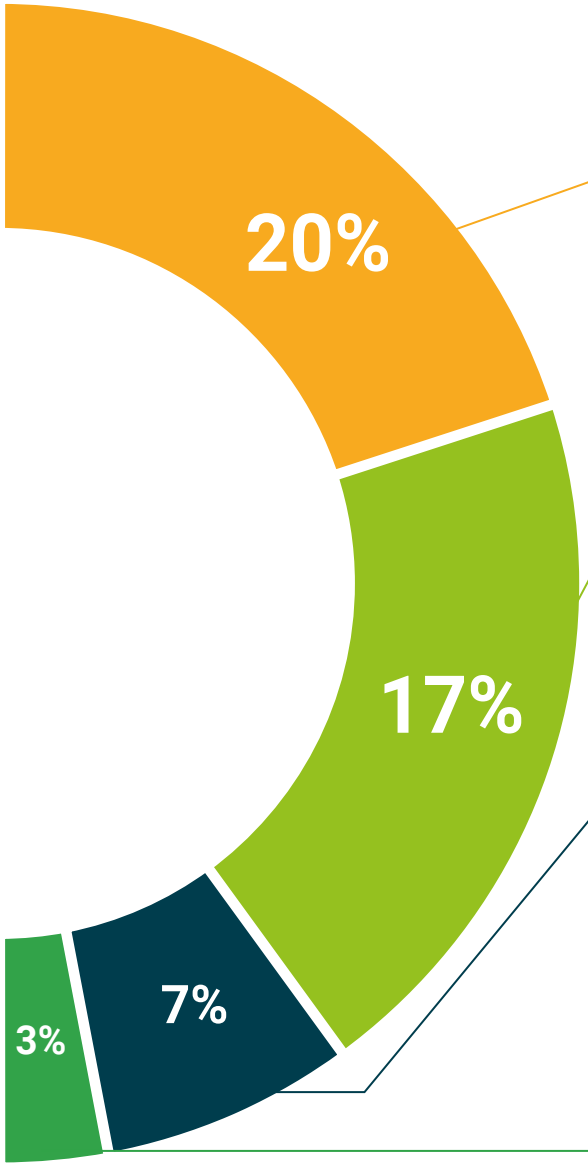
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Este programa en Testing para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Testing para Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Testing para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

tech universidad

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

Experto Universitario en Testing para Videojuegos

Se trata de un título propio de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWDR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad

Experto Universitario
Testing para Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **3 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Experto Universitario
Testing para Videojuegos

tech universidad