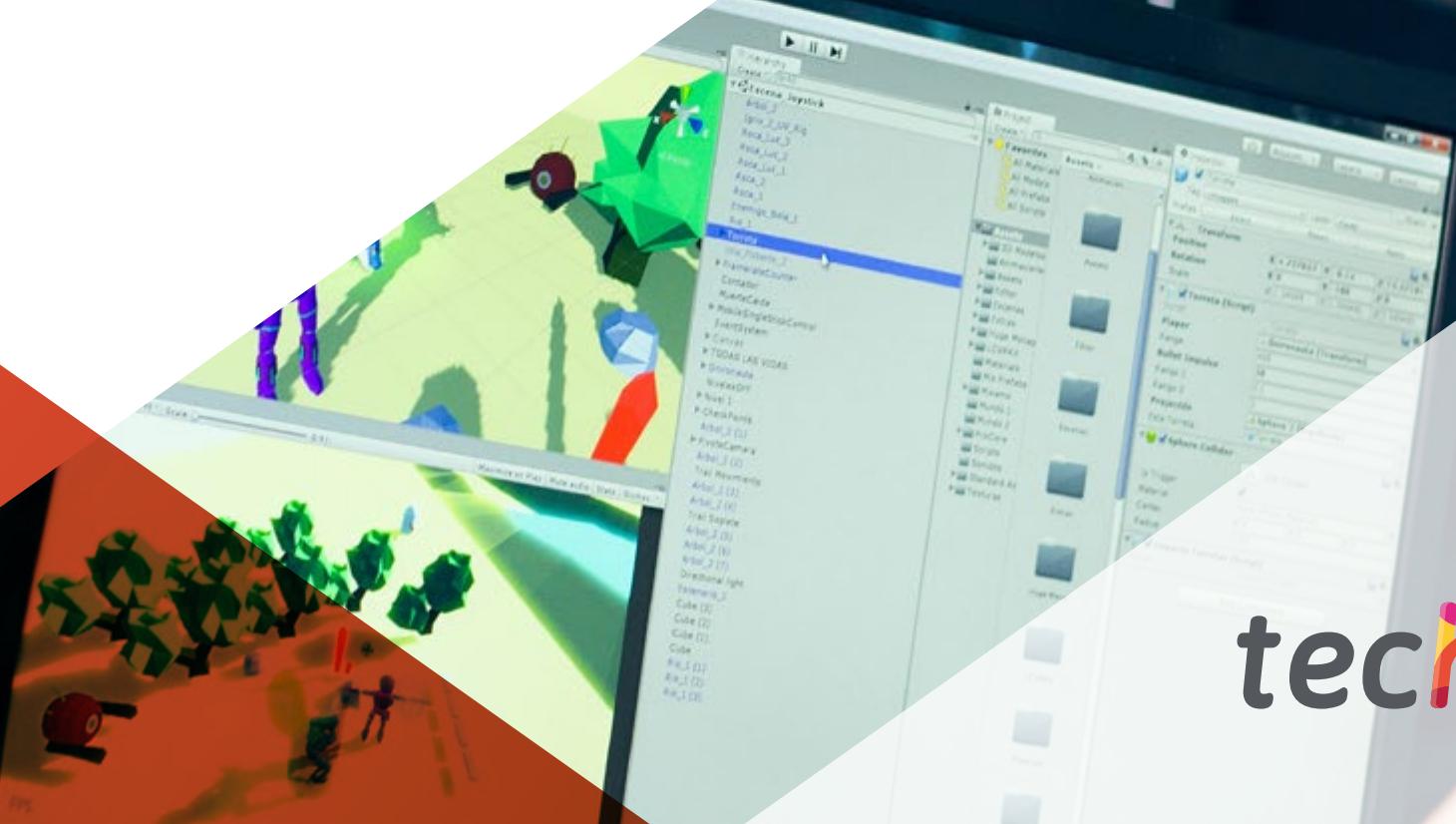


# Curso Universitario

# Guion de Videojuegos

Aval/Membresía



The logo for tech global university. The word "tech" is written in a large, bold, dark grey sans-serif font. The letter "e" is stylized with a vibrant, multi-colored horizontal stroke in shades of pink, orange, yellow, green, and blue. To the right of "tech", the words "global university" are written in a smaller, lowercase, black sans-serif font.



## Curso Universitario Guion de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **3 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/curso-universitario/guion-videojuegos](http://www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/curso-universitario/guion-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

La industria de los videojuegos está en un constante crecimiento y se ha convertido en uno de los sectores con mayor demanda de profesionales. Además, los avances tecnológicos permiten que los videojuegos sean cada vez de mayor calidad, por lo que es imprescindible aumentar el aprendizaje en este ámbito.

66

Un programa exhaustivo y 100% online,  
exclusivo de TECH y con una perspectiva  
internacional respaldada por nuestra afiliación  
con International Communication Association”

Para llevar a cabo la creación de cualquier tipo de guion, es necesario adquirir una serie de competencias que permitan llevar la idea a la práctica logrando que funcione. Por ello, la actualización en esta área es necesaria, incluso si la formación de base del guionista es profunda u ostenta gran experiencia. Además, no solo es suficiente conocer la fundamentación de los procesos que se deben llevar a cabo para la creación del guion, sino que es importante incorporar la información necesaria para la preproducción de este, la producción y la postproducción, viendo el proceso en su conjunto de forma integral.

El plan de estudios se centra en el guion de los videojuegos, centrándose en las diferentes estructuras narrativas, así como en los géneros que existen en la actualidad en este campo. Una parte importante de la creación de un videojuego es la necesidad de crear un mundo en el que los personajes vivirán sus aventuras y, para ello, hay que seguir las pautas de los documentos que son necesarios para realizar el guion técnico. Así, este curso pretende ser una guía práctica para que los alumnos puedan conocer todo el proceso de la creación de videojuegos.

Este programa es el más completo y dirigido para que el profesional de la creación de guiones para proyectos de videojuegos alcance un nivel de desempeño superior, basado en los fundamentos y las últimas tendencias en el desarrollo del guion audiovisual en todos sus formatos. Aprovecha la oportunidad y cursa esta formación en un formato 100% online.

Asimismo, gracias a la membresía en la **International Communication Association (ICA)**, el alumno podrá acceder a descuentos en congresos internacionales, revistas académicas especializadas y recursos profesionales. Además, podrá conectarse con expertos de más de 90 países a través de su plataforma de networking, participar en comités y grupos de interés, y acceder a apoyos específicos para estudiantes y académicos en las primeras etapas de su carrera.

Este **Curso Universitario en Guion de Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en guion de videojuegos
- ◆ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, 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
- ◆ Las novedades sobre la creación del guion de videojuegos
- ◆ El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas en la creación del guion de videojuegos
- ◆ 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



*Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y convertirte en un guionista experto en videojuegos"*

“

*Trabaja con los mejores guionistas y profesionales de la enseñanza en este Curso Universitario con valor curricular de excelencia”*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la producción de guiones audiovisuales, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

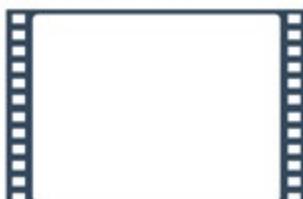
Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextualizado, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

*No dejes escapar la oportunidad de aumentar tus conocimientos en guiones de videojuegos.*

*Conoce las últimas tendencias en el sector del entretenimiento y actualiza tus conocimientos en guion.*

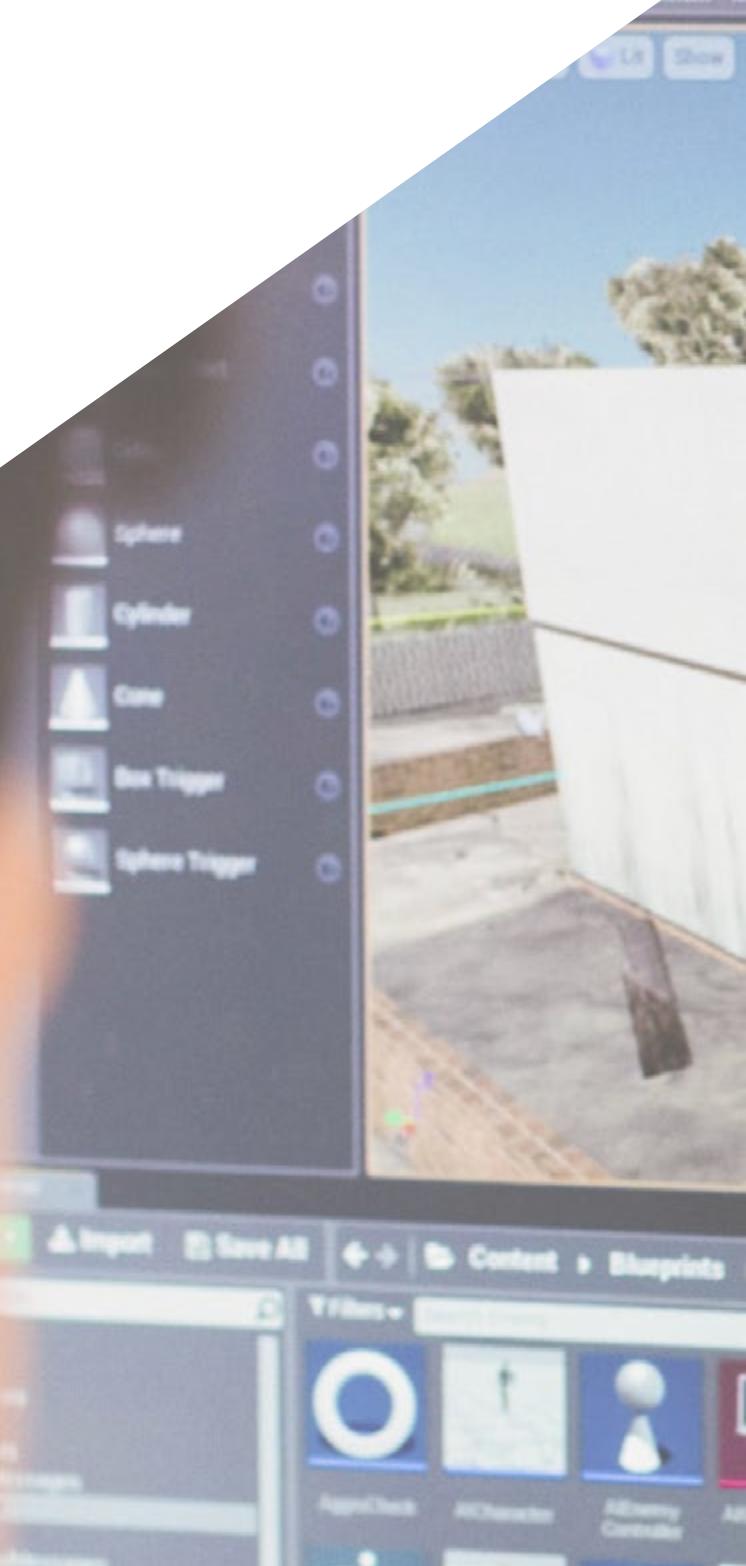
Scene duration:



02

# Objetivos

Este programa está orientado a los profesionales del guion audiovisual, de modo que puedan adquirir las herramientas necesarias para desarrollarse en este campo específico, conociendo las últimas tendencias y profundizando en aquellas cuestiones que configuran la vanguardia de esta área. Solo con la preparación adecuada, el guionistas serán capaces de plasmar aquello que quieren en un soporte en formato de serie.





66

*El Curso Universitario en Guion de Videojuegos  
te permitirá llevar a cabo la creación y adaptación  
de guiones a un nivel superior"*



## Objetivo general

- Lograr el conocimiento necesario para escribir los distintos tipos de guiones para series según el formato final de la producción, ya sea en televisión o internet, teniendo en cuenta la construcción del personaje, y la historia del medio audiovisual en particular desde sus orígenes hasta la actualidad

“

*Desarrolla tus habilidades para convertirte  
en un guionista que esté a la vanguardia  
en las últimas tendencias”*





47



33-3  
>NEW<

48

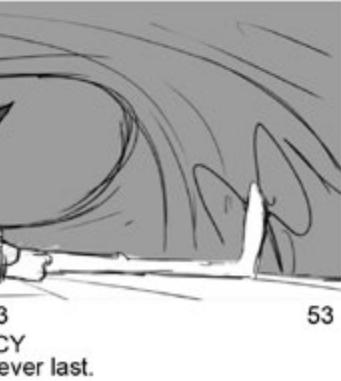


50



53-3  
PERCY  
But I think...

51



53



43-4  
PERCY  
Let's walk away.

54



## Objetivos específicos

- ♦ Conocer el concepto y origen de los videojuegos en la industria del entretenimiento y la era de internet
- ♦ Examinar la evolución histórica de los videojuegos en la industria audiovisual, su comercialización, liderazgo y corporaciones
- ♦ Estudiar la estructura narrativa de los videojuegos, su teoría, la intertextualidad, el hipertexto y la ludología
- ♦ Analizar los distintos tipos de géneros de videojuegos, sus orígenes y la hibridación
- ♦ Aprender a desarrollar el mundo, los personajes y los objetivos de los videojuegos
- ♦ Elaborar y comprender las partes de un documento de diseño de videojuegos
- ♦ Crear y construir un guion técnico aplicado a las particularidades de los videojuegos como producto audiovisual
- ♦ Sistematizar y elaborar un análisis videolúdico teniendo en cuenta la semiología, la estética de la comunicación, la ludología, el análisis fílmico y la psicología

03

# Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales en las creaciones de guiones para soportes audiovisuales, conscientes de la relevancia de la actualidad del aprendizaje para poder profundizar en el área de conocimiento, para realizar guiones de calidad profesional mediante las nuevas herramientas disponibles.



66

Este Curso Universitario contiene el  
programa de aprendizaje más completo  
y actualizado del panorama académico”



**Módulo 1.** Guion en los videojuegos

- 1.1. Una introducción a los videojuegos
    - 1.1.1. Concepto
    - 1.1.2. Origen
    - 1.1.3. Industria del entretenimiento
    - 1.1.4. Era de internet
  - 1.2. Los videojuegos en la industria audiovisual
    - 1.2.1. Evolución histórica
    - 1.2.2. Liderazgo
      - 1.2.1.1. Comercialización
      - 1.2.1.1. Corporaciones
  - 1.3. Estructura narrativa de los videojuegos
    - 1.3.1. Teoría
      - 1.3.1.1. Literaria
      - 1.3.1.2. Videojuegos
      - 1.3.1.3. Narrativa del videojuego
        - 1.3.1.3.1. Personajes y jugadores
        - 1.3.1.3.2. Definida e indefinida
    - 1.3.2. Intertextualidad
    - 1.3.3. Hipertexto
    - 1.3.4. Ludología
  - 1.4. Géneros de videojuegos
    - 1.4.1. Orígenes
      - 1.4.1.1. Tipos según Chris Crawford
        - 1.4.1.1.1. Habilidad y acción
        - 1.4.1.1.2. Estrategia y cognitivos
    - 1.4.2. Tipos en la actualidad
      - 1.4.2.1. Acción
      - 1.4.2.2. Disparos
      - 1.4.2.3. Estrategia
      - 1.4.2.4. Simulación
- 1.4.2.5. Deportes
- 1.4.2.6. Carreras
- 1.4.2.7. Aventuras
- 1.4.2.8. Rol
- 1.4.2.9. Otros
- 1.4.2.10. Sandbox
- 1.4.2.11. Musical
- 1.4.2.12. Puzzle
- 1.4.2.13. *Party games*
- 1.4.2.14. Educación
- 1.4.3. Hibridación
- 1.5. Desarrollo de mundo, personajes y objetivos
  - 1.5.1. Mundo
  - 1.5.2. Personajes
  - 1.5.3. Objetivos
- 1.6. Documento de diseño
  - 1.6.1. *Game Design Document (GDD)*
    - 1.6.1.1. Núcleo
    - 1.6.1.2. Trama o *Storyline*
    - 1.6.1.3. Descripción
    - 1.6.1.4. Tecnología
    - 1.6.1.5. Modos de juego
    - 1.6.1.6. Mecánica de juego
    - 1.6.1.7. Opciones
    - 1.6.1.8. Entornos
    - 1.6.1.9. Items
- 1.7. Guion técnico



- 1.7.1. Del guion literario al guion técnico
- 1.7.2. Elementos del guion técnico
  - 1.7.2.1. Duración de los niveles
  - 1.7.2.2. Cámaras
  - 1.7.2.3. Storyboard
  - 1.7.2.4. Descripción de cada ítem
    - 1.7.2.4.1. Visualización
    - 1.7.2.4.2. Diagramación
  - 1.7.2.5. Comandos
  - 1.7.2.6. Definición de objetivos por niveles
  - 1.7.2.7. Documento de diseño
- 1.8. Análisis videolúdico
  - 1.8.1. Semiólogía
  - 1.8.2. Estética de la comunicación
  - 1.8.3. Ludología
  - 1.8.4. Análisis fílmico
  - 1.8.5. Psicología
  - 1.8.6. Ejemplo práctico

“

*Una experiencia de aprendizaje  
única, clave y decisiva para  
impulsar tu desarrollo profesional”*

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 vano, 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

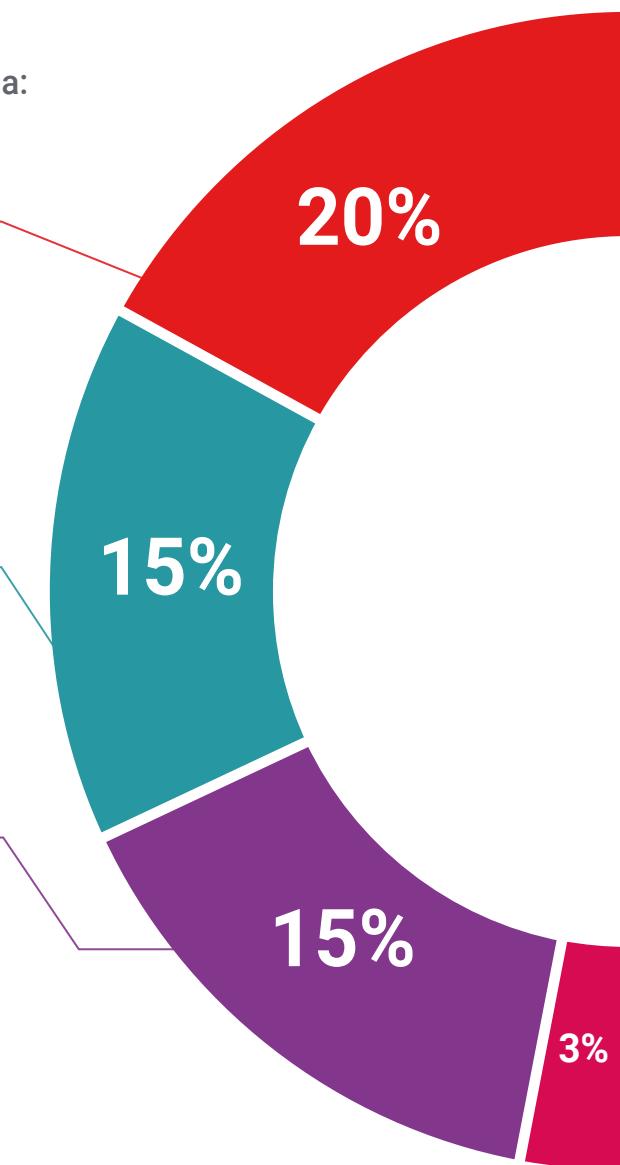
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

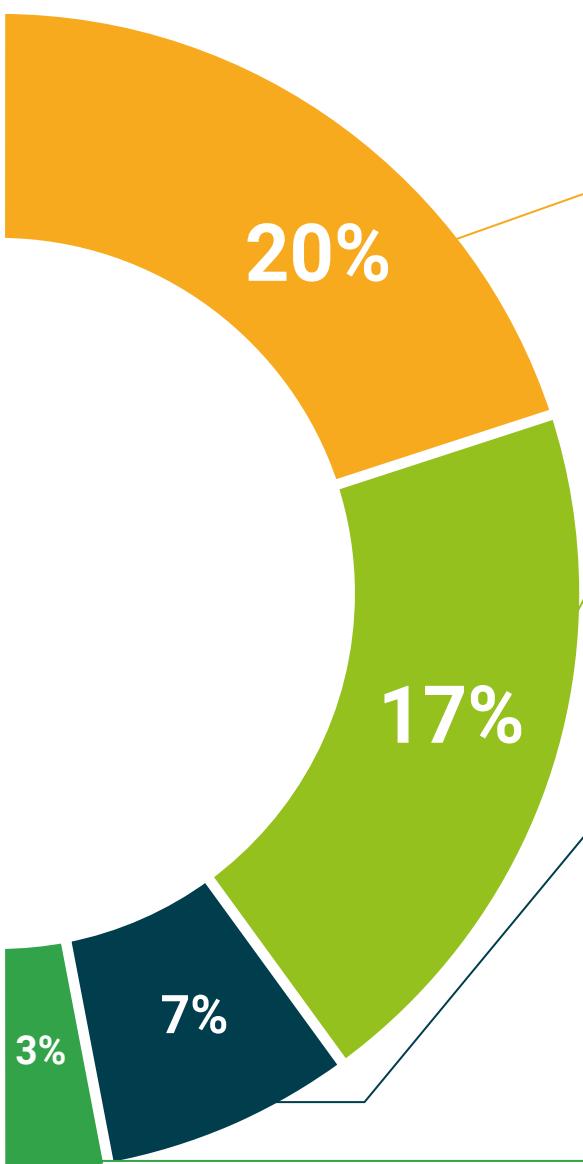
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### 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 Curso Universitario en Guion de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Guion de Videojuegos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

TECH es miembro de la **International Communication Association (ICA)**, una prestigiosa organización dedicada a optimizar los procesos de investigación en ciencias de la comunicación. Esta distinción reafirma su compromiso con la excelencia académica y la actualización constante.

Aval/Membresía



Título: **Curso Universitario en Guion de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **3 ECTS**



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



## Curso Universitario Guion de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 3 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Guion de Videojuegos

Aval/Membresía



International  
Communication  
Association



**tech** global  
university