

Capacitación Práctica

Narrativa de Videojuegos





tech  universidad
FUNDEPOS

Capacitación Práctica
Narrativa de Videojuegos

Índice

01

Introducción

pág. 4

02

¿Por qué cursar esta
Capacitación Práctica?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planificación
de la enseñanza

pág. 10

05

¿Dónde puedo hacer la
Capacitación Práctica?

pág. 12

06

Condiciones generales

pág. 14

07

Titulación

pág. 16

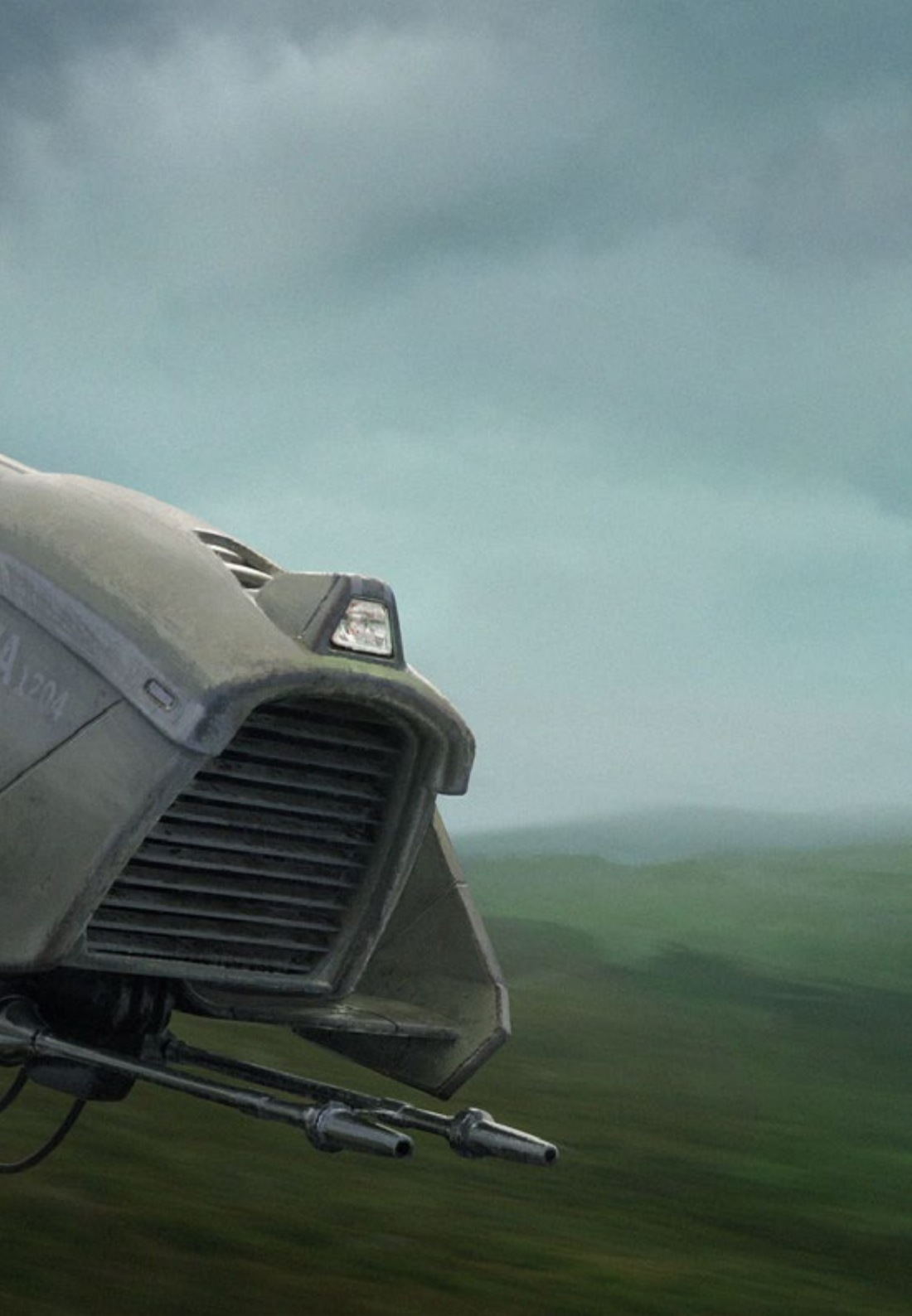
01 Introducción

El perfil del guionista de videojuegos ha adquirido gran relevancia en la industria del juego gracias a la revolución que ha sufrido la industria Gaming en los últimos años con títulos de gran calidad, gracias a la historia en la que se desarrolla. En este panorama, ampliamente favorable para los profesionales del sector, surge esta Capacitación que aporta al alumnado un aprendizaje práctico en uno de los estudios creativos y desarrolladores de referencia dentro del videojuego. Este programa, con 3 semanas de duración, permitirá al alumnado podrá plasmar su creatividad narrativa en un ambiente que lo sitúa en la realidad actual de esa industria lúdica.

“

Una Capacitación Práctica de excelencia que potenciará tus conocimientos sobre cómo aplicar elementos del diseño y la gamificación en proyectos de la industria del videojuego”





Los personajes, el ambiente en el que se desenvuelven, sus objetivos, todo ello transcurre en un videojuego tras un gran trabajo inicial de desarrollo de guionización. La narrativa es clave para despertar el interés del jugador, a la par que consigue atraparlo con el resto de componentes que conforman los grandes títulos. Sin embargo, ese recurso creativo no está exento de debates y conceptos de diversa complejidad. Además, a partir de la evolución tecnológica, se han extendido nuevas metodologías de realización y diseño que potencian la creación de narrativas mucho más interactivas e inmersivas. Poner en práctica todos esos adelantos, dentro de la multimillonaria industria del videojuego, requiere de expertos con una elevada cualificación.

TECH quiere que los alumnos se conviertan en los profesionales más completos de ese sector y, por eso, ha creado una Capacitación Práctica de primer nivel. El programa, con 3 semanas de duración, instruirá al estudiante en diferentes métodos y tipos de diseños narrativos. A su vez, aplicarán diferentes técnicas de jugabilidad y cómo desarrollar interfaces y estructuras más recurrentes en los videojuegos. También, practicarán la realización del guion y el **Storyboard** del proyecto lúdico. Asimismo, profundizarán en el uso del modelado 3D y el manejo de software Unity para creación de figuras, paisajes y una coherencia argumentativa.

La estancia profesional, de carácter intensivo, posibilitará que el alumno gestione programas informáticos de elevada complejidad y adquiera las destrezas más cotizadas del mercado. A su vez, dispondrán de asesoramiento de los expertos más competentes de esa área profesional, quienes intercambiarán sus experiencias y conocimientos con el estudiante a lo largo de la intensa preparación práctica.

02

¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

La narrativa se ha vuelto un término recurrente entre los desarrolladores de videojuegos, ya que potencia, en gran medida, la forma en que el usuario se implica en la historia. Esa disciplina se ha visto beneficiada gracias a considerables avances tecnológicos que implican nuevos métodos y técnicas para el desarrollo de la pieza lúdica. Sin embargo, todavía son pocos los profesionales que poseen las habilidades más actualizadas para su manejo. Con esta titulación de TECH, el profesional tendrá acceso a las vanguardias creativas más recientes a partir de una estancia práctica e intensiva, durante 3 semanas, que le posibilitará optar por puestos laborales de competitivos y exigentes.

“

Con esta titulación, los usuarios aprenderán a programar de manera correcta diferentes motores de videojuegos y manejarán los softwares más competitivos del mercado”

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

El software Unity y las aplicaciones para el desarrollo de modelados 3D son algunas de las herramientas tecnológicas que aprenderán a manejar los alumnos de esta titulación. En definitiva, se trata de una estancia profesional rigurosa en la que el estudiante gestionará los programas informáticos más avanzados y sus aplicaciones fundamentales para construir una adecuada narrativa e los videojuegos.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

En este programa de estudios, TECH quiere asegurarse que todos sus estudiantes dispongan de habilidades prácticas de primer nivel. Por eso, les proporcionará un tutor designado, quien se responsabilizará de coordinar el aprendizaje de todos los alumnos y su vínculo con las dinámicas imprescindibles dentro de esta práctica profesional.

3. Adentrarse en entornos de primera para el desarrollo de videojuegos

Para ofrecer a sus estudiantes a empresas especializadas en el desarrollo de narrativas para el videojuego, TECH ha analizado minuciosamente todas las opciones de estancia práctica a su alcance. De ese modo, esta titulación ha conveniado la incorporación a instituciones de renombre internacional donde podrán colaborar, por 3 semanas, especialistas exigentes y competitivos.



4. Llevar lo adquirido a la práctica diaria desde el primer momento

Desde el primer día de esta Capacitación Práctica, los alumnos participarán en proyectos creativos y el desarrollo de narrativas complejas para piezas lúdicas. Esto es posible gracias a las características de este modelo de aprendizaje, 100% práctico e inmersivo. Así, el egresado podrá incorporarse a puestos laborales acorde con sus expectativas de crecimiento profesional.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

TECH es la institución educativa más grande del panorama online y, así, cuenta con numerosos convenios y colaboraciones con centros profesionales dedicados al desarrollo de videojuegos. De ese modo, sus estudiantes podrán ampliar sus horizontes y habilidades prácticas con instituciones de prestigio internacional.



Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas"

03

Objetivos

Durante esta Capacitación Práctica el alumnado tendrá la posibilidad de adquirir el aprendizaje más cercano y próximo a la realidad que vive el sector de los videojuegos actualmente. De esta forma, podrá de la mano de especialistas en la guionización de juegos, crear historias, personajes y tramas en las que se desarrolle el juego. Todo ello acorde a las exigencias del sector.



Objetivos generales

- ♦ Dominar los pulsos narrativos en determinados formatos audiovisuales, con énfasis en proyectos lúdicos y de videojuegos
- ♦ Identificar y aplicar diferentes elementos del diseño y la gamificación a proyectos de videojuegos
- ♦ Programar aplicaciones de manera correcta y eficiente aplicadas a motores de videojuegos





Objetivos específicos

- ♦ Redactar e ilustrar un documento de diseño profesional
- ♦ Profundizar en la historia del videojuego, las principales fuentes de ideas y la narrativa a través de imágenes
- ♦ Dominar las principales implicaciones de diseño de las diferentes plataformas
- ♦ Identificar las funciones de cada uno de los componentes de un videojuego
- ♦ Explorar las distintas pautas de accesibilidad, los estándares que las establece y las herramientas que permiten evaluarla, así como los distintos métodos de interacción con el ordenador, mediante periféricos y dispositivos
- ♦ Examinar las características principales de los juegos serios representativos en los campos de la educación y la investigación
- ♦ Adquirir la capacidad para desarrollar juegos en línea para múltiples jugadores



A través de esta Capacitación Práctica, conseguirás manejar a cabalidad las diferentes plataformas para el montaje de videojuegos y los elementos de diseño más ajustados a cada uno de ellos"

04

Planificación de la enseñanza

Esta Capacitación Práctica consta de 3 semanas de duración en una empresa relevante del sector de los videojuegos, donde el alumnado recibirá una enseñanza de calidad y acorde a los postulados que propugna TECH. Así en esta estancia presencial, el estudiante estará de lunes a viernes, en jornadas de 8 horas consecutivas recibiendo un aprendizaje práctico de la mano de especialistas en videojuegos.

La creación de un título conlleva un trabajo amplio y colaborativo, en la que varios perfiles profesionales confluyen para la consecución del objetivo final que es el lanzamiento de un título. En este engranaje juega un papel clave la idea inicial de la que parte el juego, es decir, la historia. Esta Capacitación Práctica permite al alumnado la realización de determinadas actividades entre las que se encuentra el diseño de guion, el *Storyboard* del videojuego, establecer una narración a través de las imágenes, trabajar las narrativas lineales y practicar el funcionamiento de los distintos servidores existentes.

Una estancia práctica que proporcionará un aprendizaje amplio con un mínimo de horas en las que mejorará sus competencias y habilidades para la creación y guionización de videojuegos. Una amplitud de conocimiento que permite una inmersión en el sector necesario para avanzar en una industria altamente competitivo.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que facilite el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de programación de videojuegos (aprender a ser y aprender a relacionarse).





Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Técnicas del Diseño de Videojuego	Practicar los diferentes tipos y métodos de diseño
	Diseñar en diferentes niveles, incluido el nivel avanzado
	Analizar la jugabilidad y características de diferentes videojuegos
	Manejar en la interfaz y estructura de un videojuego
	Conocer los diferentes mecanismos de videojuegos
	Realizar el guion y el <i>Storyboard</i> del videojuego
	Trabajar en la elaboración de un documento de diseño
Tendencias en las Narrativas del Videojuego	Conocer los métodos de estructura y narrativa del videojuego
	Aplicar los conceptos claves del guion
	Adaptar la importancia de la inmersión en la narrativa del videojuego
	Profundizar en la importancia de la interacción
	Establecer una narración a través de las imágenes
Tecnologías y herramientas creativas asociadas al desarrollo de videojuegos	Ahondar en los fundamentos matemáticos del modelado 3D
	Aplicar diferentes conocimientos sobre modelado 3D
	Manejar el software Unity
	Trabajar en los diferentes motores de videojuegos existentes
Redes y sistemas multijugador en el ámbito del videojuego	Manejar diferentes modelos de negocio multijugador
	Ejercitar el funcionamiento de los distintos servidores existentes
	Profundizar en la narrativa y el funcionamiento de los juegos educativos (<i>Serious Games</i>)

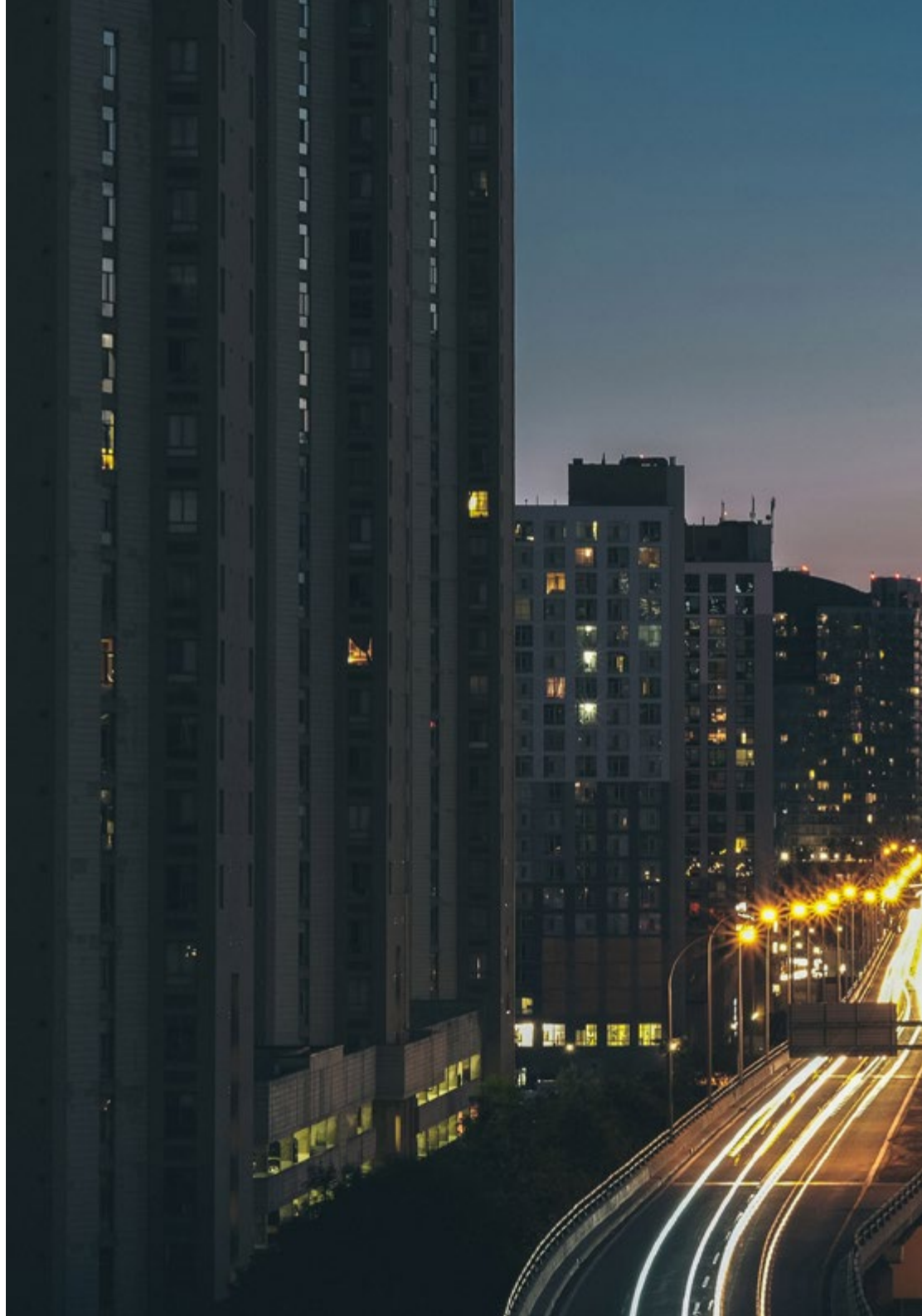
05

¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

TECH proporciona al alumnado una enseñanza de calidad en cada una de sus titulaciones. En esta Capacitación Práctica adquirirá un aprendizaje elevado en el ámbito de la guionización en una empresa referente del sector y acompañada por un equipo docente que lo tutorizará para que el aprendizaje logrado responda a las exigencias requeridas en el sector.

“

Solo rodeado del mejor equipo profesional creador de videojuegos podrás crecer. Inscríbete en esta Capacitación Práctica”





El alumno podrá cursar esta capacitación en el siguiente centro:



Videojuegos

cKolmos

País

España

Ciudad

Madrid

Dirección: Avenida Monasterio de Silos, 36
Fuencarral-El Pardo, 28049 Madrid

Estudio independiente de desarrollo de videojuegos
y entornos multimedia interactivos

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Narrativa de Videojuegos



06

Condiciones generales

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de la universidad es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACION LABORAL: la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07 Titulación

El programa de la **Capacitación Práctica en Narrativa de Videojuegos** 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: **Capacitación Práctica en Narrativa de Videojuegos**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**

Créditos: **4 ECTS**





Capacitación Práctica
Narrativa de Videojuegos

Capacitación Práctica

Narrativa de Videojuegos

