

Curso Universitario

Producción y Gestión de Videojuegos





Curso Universitario Producción y Gestión de Videojuegos

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/produccion-gestion-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01 Presentación

En todo proyecto cultural, especialmente si se trata del ámbito audiovisual, tiene que haber una buena planificación para que se desarrolle adecuadamente. Así, el proceso de producción es un asunto vital en la industria del videojuego. Sin esa gestión, un videojuego no podría prepararse, procesarse y lanzarse de forma ordenada y rápida, por lo que las compañías perderían su inversión. Esta titulación ofrece los conocimientos precisos para que sus alumnos se conviertan en una parte fundamental de sus compañías haciendo labores de producción y administración para que sus videojuegos puedan crearse y publicarse eficazmente.



“

*Produce los mejores videojuegos del mercado
gracias a este Curso Universitario”*

Cuando un proyecto audiovisual nace, se necesita una adecuada planificación para que todas las fases se desarrollen en orden y sin contratiempos. Concretamente, gestionar un videojuego conlleva tener en cuenta y organizar una serie de recursos que, con una errónea utilización, pueden desperdiciarse y hacer fracasar la iniciativa. Esos recursos no sólo son económicos, puesto que hay que contar con los recursos humanos (el personal de desarrollo del videojuego, los encargados del Marketing, etc.), el tiempo destinado a cada proyecto, los recursos materiales y una larga lista de elementos que hacen imprescindible la figura del productor y gestor en las compañías de videojuegos.

Pero se trata de una labor compleja y las empresas de la industria demandan cada vez más expertos que puedan asumir la gestión de estos procesos, haciéndolas triunfar y haciendo triunfar, también al videojuego producido. Para responder a esa demanda, TECH ha puesto en marcha este Curso Universitario en Producción y Gestión de Videojuegos.

Así, este título ofrece a sus alumnos todos los conocimientos necesarios para iniciar una iniciativa de estas características o administrarlo en cualquiera de sus fases, de forma que las grandes empresas del sector confíen en sus competencias y aptitudes para llevar a buen puerto el proyecto.

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

- ♦ El uso de casos prácticos para que los alumnos puedan enfrentarse a experiencias reales que luego les ayuden en sus carreras profesionales
- ♦ Unos contenidos completos y novedosos con todo lo necesario para triunfar en la industria del videojuego
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Serás imprescindible en tu empresa:
sin ti los videojuegos no podrán
desarrollarse y estrenarse”*

“

La industria de los videojuegos necesita personas como tú: capacítate y emprende una gran carrera profesional”

Cuando finalices este título lo conocerás todo sobre la gestión de proyectos de videojuegos.

Gestiona paso a paso todo tipo de proyectos de videojuegos gracias a este Curso Universitario.

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

El objetivo de este Curso Universitario en Producción y Gestión de Videojuegos es dotar a sus alumnos de las competencias necesarias para encargarse de todo tipo de proyectos dentro de la industria de los videojuegos. Gracias a sus contenidos y a su profesorado, experto en la materia, los alumnos podrán conseguir ese objetivo y progresar profesionalmente en el sector.



“

*TECH sabe que lo conseguirás: tu nombre
estará en los créditos de muchos videojuegos
de éxito en el futuro”*



Objetivos generales

- ◆ Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- ◆ Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología SCRUM para la producción de proyectos
- ◆ Aprender los fundamentos del diseño de videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de videojuegos debe conocer
- ◆ Generar ideas y a crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para videojuegos
- ◆ Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- ◆ Ser capaz de crear una startup independiente de ocio digital





Objetivos específicos

- ♦ Conocer la producción de un videojuego y las diferentes etapas
- ♦ Aprender los tipos de productores
- ♦ Conocer el project management para el desarrollo de videojuegos
- ♦ Utilizar diferentes herramientas para la producción
- ♦ Coordinar equipos y la gestión de proyectos



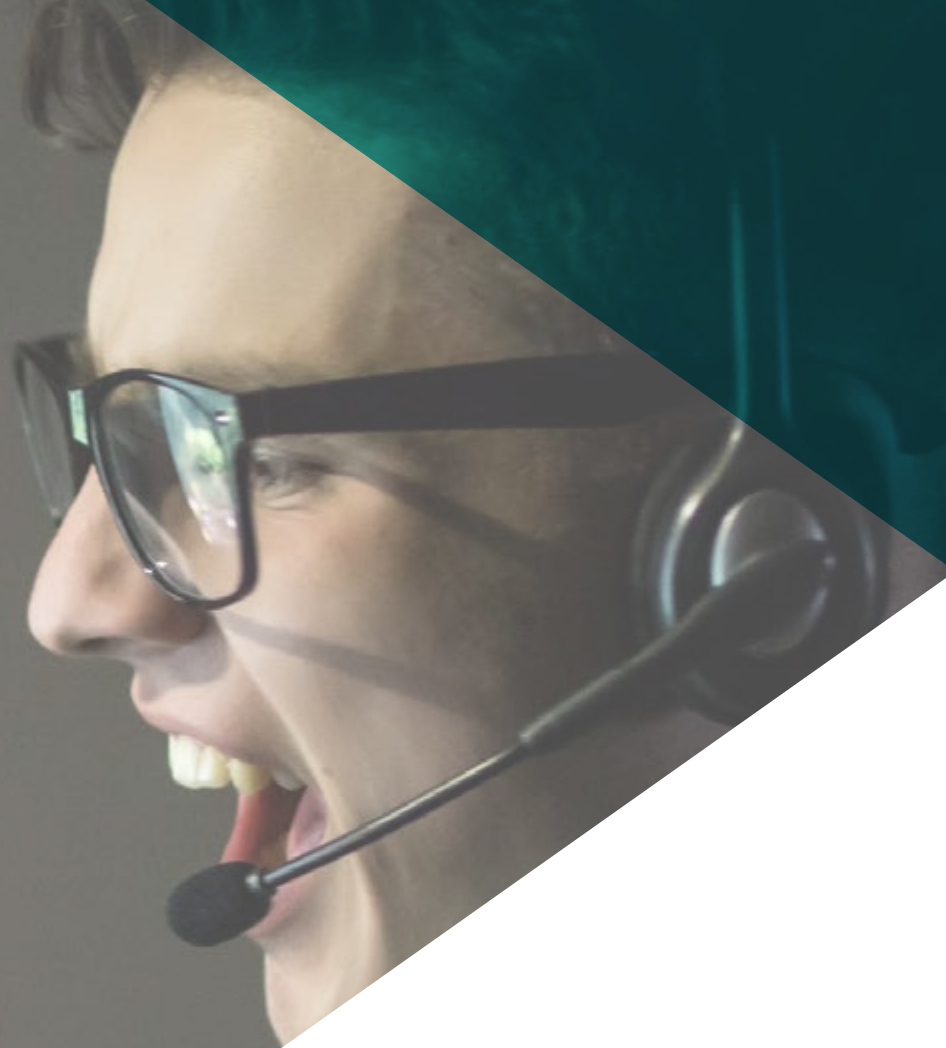
*Tus sueños pueden cumplirse
muy pronto si realizas este
Curso Universitario"*

03

Dirección del curso

Para que los alumnos disfruten del mejor aprendizaje, TECH ha puesto a su disposición al mejor profesorado. Así, este cuerpo docente conoce la industria del videojuego a la perfección y sabe a qué retos se enfrentarán, por lo que puede transmitirles su experiencia y todas las claves del éxito en un sector audiovisual tan complejo y emocionante.





“

Este profesorado sabe cómo triunfar en la industria del videojuego: aprovéchate de sus conocimientos”

Dirección



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ♦ Diseñador Narrativo en Saona Studios, España
- ♦ Diseñador narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- ♦ Diseñador narrativo en HeYou Games en el proyecto "Youturbo"
- ♦ Diseñador y guionista de productos de e-learning y serious games para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills
- ♦ Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- ♦ Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga
- ♦ Profesor del área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la cátedra de cine de TAI, Madrid
- ♦ Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos de ESCAV, Granada
- ♦ Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- ♦ Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Curso Universitario han sido diseñados por expertos altamente cualificados que saben qué demandan las empresas exactamente, por lo que ayudarán a los alumnos a alcanzar sus objetivos. Así, este título está compuesto por un módulo de 10 temas en los que se explica todo lo necesario para comprender en qué consisten la gestión y la producción de proyectos de videojuegos y para saber cómo ser un profesional de éxito en ese puesto.





“

*Gracias a este título serás capaz
de producir videojuegos para las
compañías que conoces y admiras”*

Módulo 1. Producción y gestión

- 1.1. La producción
 - 1.1.1. El proceso de producción
 - 1.1.2. Producción I
 - 1.1.3. Producción II
- 1.2. Fases del desarrollo de videojuegos
 - 1.2.1. Fase de concepción
 - 1.2.2. Fase de diseño
 - 1.2.3. Fase de planificación
- 1.3. Fases de desarrollo de videojuegos II
 - 1.3.1. Fase de producción
 - 1.3.2. Fase de pruebas
 - 1.3.3. Fase de distribución y Marketing
- 1.4. Producción y gestión
 - 1.4.1. Ceo / director general
 - 1.4.2. Director financiero
 - 1.4.3. Director de ventas
- 1.5. Proceso de producción
 - 1.5.1. Preproducción
 - 1.5.2. Producción
 - 1.5.3. PostProducción
- 1.6. Puestos de trabajo y funciones
 - 1.6.1. Diseñadores
 - 1.6.2. Programación
 - 1.6.3. Artistas

- 1.7. Game Designer
 - 1.7.1. Creative Designer
 - 1.7.2. Lead Designer
 - 1.7.3. Senior Designer
- 1.8. Programación
 - 1.8.1. Technical Director
 - 1.8.2. Lead Program
 - 1.8.3. Senior Programmer
- 1.9. Arte
 - 1.9.1. Creative Artist
 - 1.9.2. Lead Artist
 - 1.9.3. Senior Artist
- 1.10. Otros perfiles
 - 1.10.1. Lead Animator
 - 1.10.2. Senior Animator
 - 1.10.3. Juniors



El programa más especializado para los mejores profesionales del futuro



05

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.





06 Titulación

El Curso Universitario en Producción y Gestión de Videojuegos 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 Producción y Gestión 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: **Curso Universitario en Producción y Gestión de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Producción y Gestión de Videojuegos

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

Curso Universitario Producción y Gestión de Videojuegos