

Curso Universitario Producción y Gestión de Videojuegos





Curso Universitario Producción y Gestión de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.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

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

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*”

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.

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.



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.





“

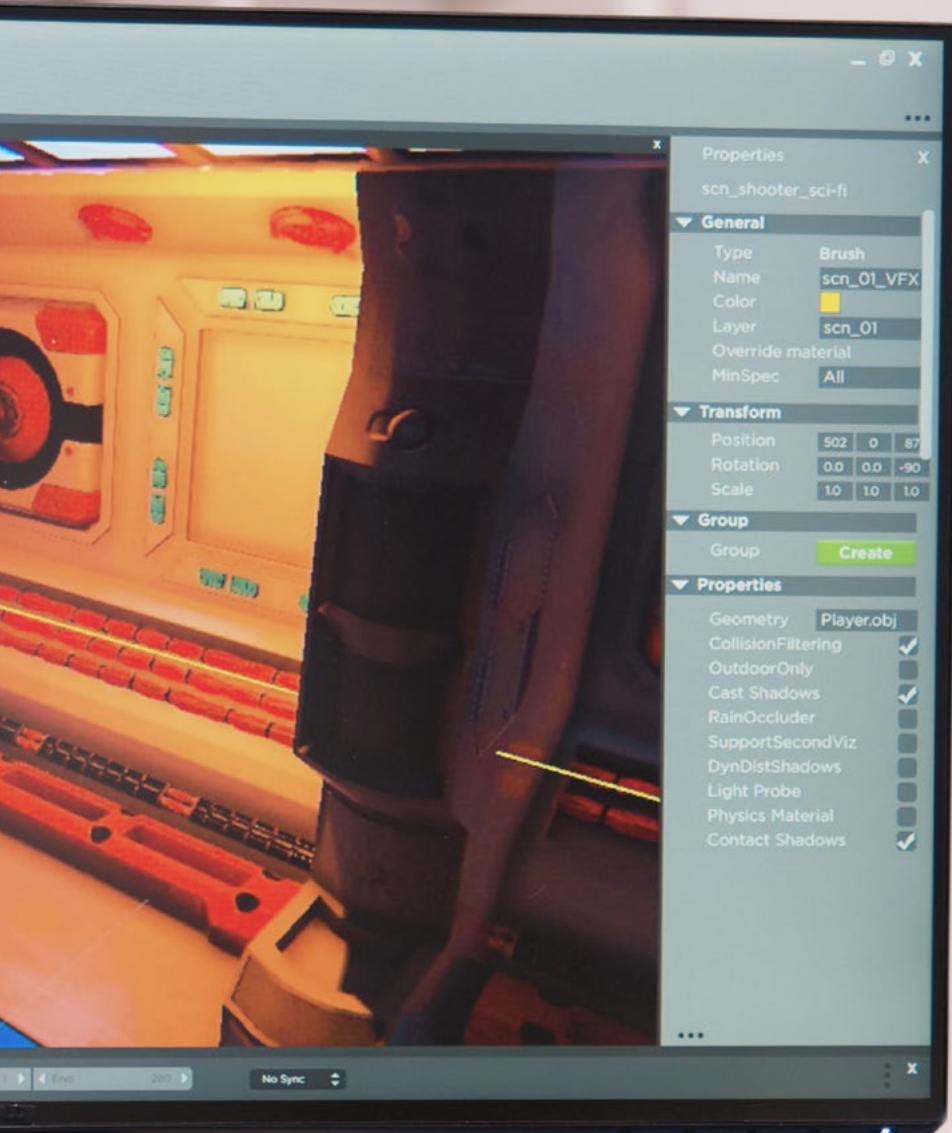
*TECH sabe que lo conseguirás: tu nombre
estará en los créditos de muchos videojuegos
de éxito en el futuro”*



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

“

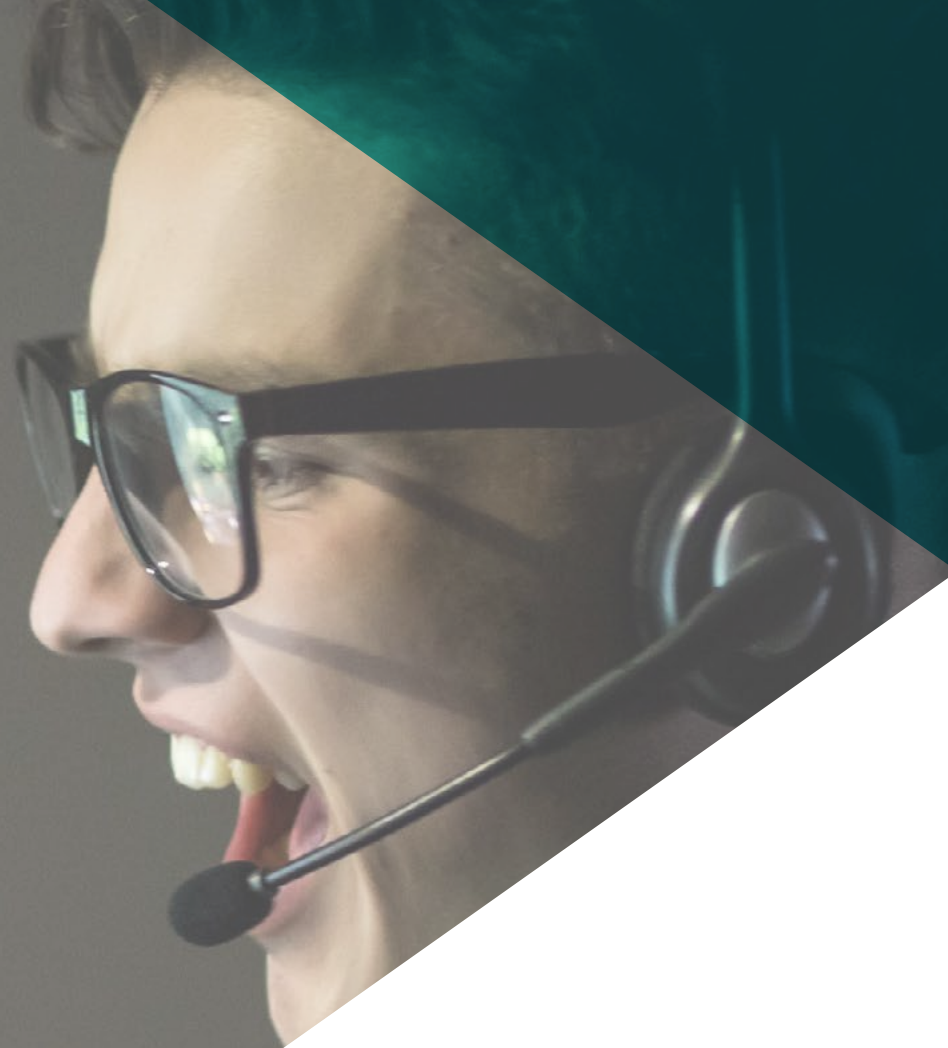
Tus sueños pueden cumplirse muy pronto si realizas este Curso Universitario”

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

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Curso Universitario en Producción y Gestión de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Curso Universitario en Producción y Gestión de Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

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

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



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



Curso Universitario Producción y Gestión de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario Producción y Gestión de Videojuegos

