

# Curso Universitario

## Producción y Pitching para Videojuegos 3D



## Curso Universitario Producción y Pitching para Videojuegos 3D

- » 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-pitching-videojuegos-3d](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/produccion-pitching-videojuegos-3d)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*

# 01

# Presentación

En muchas ocasiones, contar con una buena idea no es suficiente para garantizar el éxito de un proyecto de videojuegos, ya que la producción del mismo requiere de una inversión de capital humano y económico asumible únicamente, en la mayoría de casos, por grandes empresas. Por esa razón, manejar las estrategias de *Pitching* se convierte en un requisito fundamental para los creativos de esta área, algo en lo que podrán trabajar con este completísimo y dinámico programa. Se trata de una titulación multidisciplinar y 100% online con la cual los egresados podrán perfeccionar sus habilidades en la elaboración de propuestas de juego atractivas y precisas a través de 150 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional. Una oportunidad académica única para conformarse como un profesional versado en la producción de videojuegos con amplias expectativas de futuro.



“

*El mejor programa para especializarte en producción y Pitching para proyectos de videojuegos de manera 100% online y en tan solo 6 semanas de capacitación”*



A lo largo de la historia de la industria de los videojuegos, han surgido ideas novedosas y creativas que no han logrado salir adelante ante la falta de apoyo empresarial. Insane de la ya desaparecida THQ, Streets of rage de Crackdown o Silent Hills de PlayStation son ejemplos de títulos que nunca llegaron a ver la luz a pesar de la calidad de su contenido. Por ello, y ante el aumento de la competencia, manejar a la perfección las estrategias de *Pitching* se ha convertido en un requisito fundamental para los profesionales de esta industria.

Y es que las propuestas de juego que recojan de manera precisa, detallada y atractiva toda la información del proyecto tienen muchas más posibilidades de éxito que cualquier otra que no invierta tiempo en elaborar este documento. Y para conseguirlo es necesario conocer las diferentes áreas que contempla y sus especificaciones, algo que el egresado podrá hacer con este Curso Universitario.

Se trata de una titulación que ahonda en los apartados del análisis productivo: desde las características de la metodología en cascada y la casuística de los planes de trabajo, hasta la elaboración de informes postmortems para proyectos. Además, también podrá ahondar en las estrategias más efectivas para la búsqueda de inversión, así como en las buenas prácticas de producción.

Todo ello a través de 150 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional presentado en un cómodo y accesible formato 100% online. Se trata, por lo tanto, de una oportunidad académica única para ampliar sus conocimientos, para perfeccionar sus competencias profesionales y para convertirse en un especialista en *Pitching* en menos de 6 semanas y de la mano de auténticos expertos del sector *Gaming*.

Este **Curso Universitario en Producción y Pitching para Videojuegos 3D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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 el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- ◆ 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



*Un programa que te permitirá trabajar en el establecimiento de planes de formación para perfiles de baja experiencia a través de horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional”*

“

*Aprenderás a realizar estimaciones de esfuerzo, tiempo y adaptadas a la realidad de tus proyectos, para que siempre cuentes con un margen para actuar en caso del surgimiento de cualquier tipo de problema”*

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.

*Si lo que buscas es una titulación con la que profundizar en las diferentes metodologías ágiles en el desarrollo de videojuegos, este programa tiene todo lo que estás buscando y más.*

*Ahondarás en los distintos problemas que pueden surgir en la producción de videojuegos, así como en las soluciones más efectivas y beneficiosas para cada uno de ellos.*



# 02 Objetivos

El éxito de un proyecto *Gaming* puede depender en gran medida de la calidad de su propuesta de juego. Por esa razón, TECH y su equipo de expertos han decidido desarrollar este completísimo programa, con el objetivo de que los egresados puedan conocer al detalle las distintas áreas de producción para poder elaborar *Pitching* completos, dinámicos y atractivos que convencen a las empresas inversoras. Para ello, podrán a su disposición la información más novedosa y exhaustiva, así como las mejores herramientas académicas que le faciliten la ampliación de sus conocimientos de manera garantizada y en menos de 6 semanas.





“

*Aprenderás a calcular con exactitud los costes de producción de un proyecto basados en los recursos humanos, la tecnología y las licencias necesarias y los gastos externos al desarrollo”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Desarrollar la metodología Scrum y *Agile* aplicada a videojuegos para gestionar proyectos
- ◆ Establecer un sistema de cálculo de esfuerzo en forma de estimaciones basadas en horas
- ◆ Generar material para presentar el proyecto a inversores

“

*Estudiarás las principales estrategias de análisis de la competencia, para que conozcas a la perfección a tus competidores directos y puedas elaborar proyectos mejores que ellos”*







## Objetivos específicos

---

- ◆ Determinar las diferencias entre las metodologías de producción previas a Scrum y su evolución hasta hoy
- ◆ Aplicar el pensamiento *Agile* en cualquier desarrollo sin perder la dirección del proyecto
- ◆ Elaborar un marco de trabajo sostenible para todo el equipo
- ◆ Anticipar las necesidades de RR. HH de producción y elaborar un cálculo de costes de personal básicos
- ◆ Realizar análisis previos para obtener información clave de cara a la comunicación sobre los valores más importantes de nuestro proyecto
- ◆ Respaldar los argumentos de venta y de financiación del proyecto con números que demuestren la posible solvencia del proyecto
- ◆ Determinar los pasos necesarios para aproximarse a *Publishers* y a inversores

# 03

## Dirección del curso

Entre las prioridades de TECH a la hora de diseñar sus titulaciones está la conformación de un cuerpo docente versado en el área en la que se desarrolle el programa. Por esa razón, para este Curso Universitario ha seleccionado a un grupo de profesionales del sector de la producción de videojuegos con amplia experiencia laboral en la gestión de proyectos de gamificación para grandes empresas. Además, se trata de especialistas en activo, por lo que conocen al detalle la actualidad del contexto, aspectos que se verá reflejado en la exhaustividad y precisión con la que ha sido diseñado el temario.







“

*Un equipo de profesionales del sector Gaming te acompañarán durante el programa, poniendo a tu disposición el mejor contenido teórico, práctico y adicional”*

## Dirección



### D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- ♦ Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- ♦ Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- ♦ Autor del libro Diseño de Videojuegos
- ♦ Miembro del Consejo Asesor de Nima World







# 04

## Estructura y contenido

TECH ha incluido en este Curso Universitario 150 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional. Este último está compuesto por: vídeos al detalle, artículos de investigación, resúmenes dinámicos, lecturas complementarias y ejercicios de autoconocimiento. Gracias a ello, el egresado podrá profundizar de manera personalizada en los distintos aspectos del temario. Además, la totalidad del material estará disponible en el Campus Global desde el inicio del programa, lo cual le permitirá organizar la experiencia académica para poder sacarle el máximo rendimiento posible.







“

*Una titulación con un grado de personalización altísimo, adaptado a los distintos niveles de exigencia de cada egresado, pero diseñado para superar todas sus expectativas”*

## Módulo 1. Producción y financiación de videojuegos

- 1.1. La producción en videojuegos
  - 1.1.1. Las metodologías en cascada
  - 1.1.2. Casuística de la falta de dirección de proyecto y la ausencia del plan de trabajo
  - 1.1.3. Consecuencias de la falta de un departamento de producción en la industria del videojuego
- 1.2. El equipo de desarrollo
  - 1.2.1. Departamentos clave a la hora de desarrollar proyectos
  - 1.2.2. Perfiles clave en la micro gestión: Lead y Senior
  - 1.2.3. Problemática de la falta de experiencia en perfiles Junior
  - 1.2.4. Establecimiento de plan de formación para perfiles de baja experiencia
- 1.3. Metodologías ágiles en el desarrollo de videojuegos
  - 1.3.1. Scrum
  - 1.3.2. Agile
  - 1.3.3. Metodologías híbridas
- 1.4. Estimaciones de esfuerzo, tiempo y costes
  - 1.4.1. El precio del desarrollo de un videojuego: conceptos gastos principales
  - 1.4.2. Calendarización de tareas: puntos críticos, claves y aspectos a tener en cuenta
  - 1.4.3. Estimaciones basadas en puntos de esfuerzo vs. Cálculo en horas
- 1.5. Priorización en la planificación de prototipos
  - 1.5.1. Establecimiento de objetivos generales del proyecto
  - 1.5.2. Priorización de funcionalidades y contenidos clave: orden y necesidades según el departamento
  - 1.5.3. Agrupación de funcionalidades y contenidos en producción para constituir entregables (prototipos funcionales)
- 1.6. Buenas prácticas en la producción de videojuegos
  - 1.6.1. Reuniones, *Daylies*, *Weekly Meeting*, reuniones de final de *Sprint*, reuniones de comprobación de resultados en hitos ALFA, BETA y RELEASE
  - 1.6.2. Medición de la velocidad de *Sprint*
  - 1.6.3. Detección de falta de motivación y baja productividad y anticipación a posibles problemas en producción







- 1.7. Análisis en producción
  - 1.7.1. Análisis previos 1: revisión del estado del mercado
  - 1.7.2. Análisis previos 2: establecimiento de principales referentes de proyecto (competidores directos)
  - 1.7.3. Conclusiones de los análisis previos
- 1.8. Cálculo de costes de desarrollo
  - 1.8.1. Recursos humanos
  - 1.8.2. Tecnología y licencias
  - 1.8.3. Gastos externos al desarrollo
- 1.9. Búsqueda de inversión
  - 1.9.1. Tipos de inversores
  - 1.9.2. Resumen ejecutivo
  - 1.9.3. *Pitch deck*
  - 1.9.4. *Publishers*
  - 1.9.5. Autofinanciación
- 1.10. Elaboración de *Post Mortems* de proyecto
  - 1.10.1. Proceso de elaboración del *Post Mortem* en la empresa
  - 1.10.2. Análisis de puntos positivos del proyecto
  - 1.10.3. Estudio de puntos negativos del proyecto
  - 1.10.4. Propuesta de mejora sobre los puntos negativos del proyecto y conclusiones

“ Lograrás dominar Scrum y Agile en tan solo 6 semanas con TECH y este completísimo y exhaustivo programa. ¿Te animas?”

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 Pitching para Videojuegos 3D 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 Pitching para Videojuegos 3D** 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 Pitching para Videojuegos 3D**

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 Pitching para Videojuegos 3D

- » 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 Pitching para Videojuegos 3D

