

Curso Universitario

Inglés para Videojuegos

Paulie: We doin' this?



Curso Universitario Inglés para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

Los videojuegos son un entretenimiento internacional que eclipsa a la industria de la música y el cine juntas. Millones de personas en todo el mundo juegan en multitud de consolas a una variedad de títulos, muchos de ellos en inglés. El idioma anglosajón se ha convertido en el dominante en la industria de los videojuegos, por lo que resulta imprescindible que todo profesional de este sector, independientemente de su rama, domine el inglés. Este programa capacitará al alumno para tener fluidez en cualquier tipo de conversación, sean estas técnicas o generales, además de prepararlo para entrevistas profesionales y encuentros específicos de la industria del videojuego.



“

Este Curso Universitario te permitirá mantener, sin dificultad alguna, conversaciones con expertos del sector de todo el mundo”

El idioma inglés es el dominante en la industria de los videojuegos. Tal es así que incluso muchos jugadores que no tenían competencias en esta lengua han aprendido inglés a base de jugar a sus juegos favoritos. Además, el sector usa mucha terminología inglesa, como *Endgame*, NPC, V-Sync o *Advergaming*, con la que cualquier persona que trabaje en esta industria debe estar familiarizada.

Por este motivo, el Curso Universitario en Inglés para Videojuegos amplía en gran medida los conocimientos del alumno en este campo, preparándolo para todo tipo de conversaciones o intercambios de información a los que se pueda enfrentar trabajando en la industria. Así, se profundiza durante el extenso temario en cuestiones como los debates habituales en torno a los videojuegos, el software anglosajón más común o el lenguaje técnico de los videojuegos online.

También se abarcan temas más específicos como la robótica, el copyright o la computación en la nube, posibilitando al alumno a comunicarse con soltura cuando tenga que desarrollar un diálogo más experto y profesionalizado. El egresado será capaz de afrontar entrevistas de trabajo y conferencias industriales en inglés sin ninguna clase de obstáculo.

A todo ello hay que sumar el beneficio de que la capacitación se imparte de forma 100% online, lo que permite al alumno máxima flexibilidad a la hora de estudiar el contenido. Eliminando la necesidad de asistir a un centro físico o ajustarse a unos horarios prefijados, el alumno puede adaptar este Curso Universitario en Inglés para Videojuegos a sus necesidades personales, laborales o familiares.

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

- ♦ Amplitud de conocimientos en vocabulario anglosajón para los videojuegos, desde los temas comunes y habituales a los más técnicos y precisos
- ♦ Contenido con un fuerte apoyo audiovisual, facilitando la adquisición de los conocimientos impartidos
- ♦ Ejercicios prácticos con los que autoevaluar el aprendizaje
- ♦ Metodologías modernas e innovadoras adaptadas a las corrientes actuales de la industria
- ♦ Temario elaborado por expertos en la materia
- ♦ Disponibilidad total de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo con conexión a internet



No te dará miedo hablar con las grandes personalidades de la industria, como Phil Spencer o Gabe Newell, tras completar este Curso Universitario en Inglés para Videojuegos”

“

No te quedes AFK en tus estudios de inglés y actualiza todo tu vocabulario 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.

Haz Focus en tu dominio del inglés y consigue que tu currículum convenza a las empresas más punteras.

Matricúlate en este Curso Universitario en Inglés para Videojuegos y domina los tecnicismos más comunes en cualquier conversación profesional.



02

Objetivos

Esta capacitación tiene como objetivo instruir al alumno en el dominio de la terminología común en la industria del videojuego, tanto a un nivel más corriente e informal como a nivel de ámbitos técnicos con jerga propia, lo que requiere un conocimiento más profundo para poder comunicarse con éxito. Así, el alumno podrá relacionarse en cualquier ámbito de la industria de forma natural, evitando malentendidos o momentos incómodos.



“

Si quieres trabajar para Sony, Microsoft o Nintendo, necesitarás controlar al 100% todo el lenguaje técnico y convencional del mundo de los videojuegos”

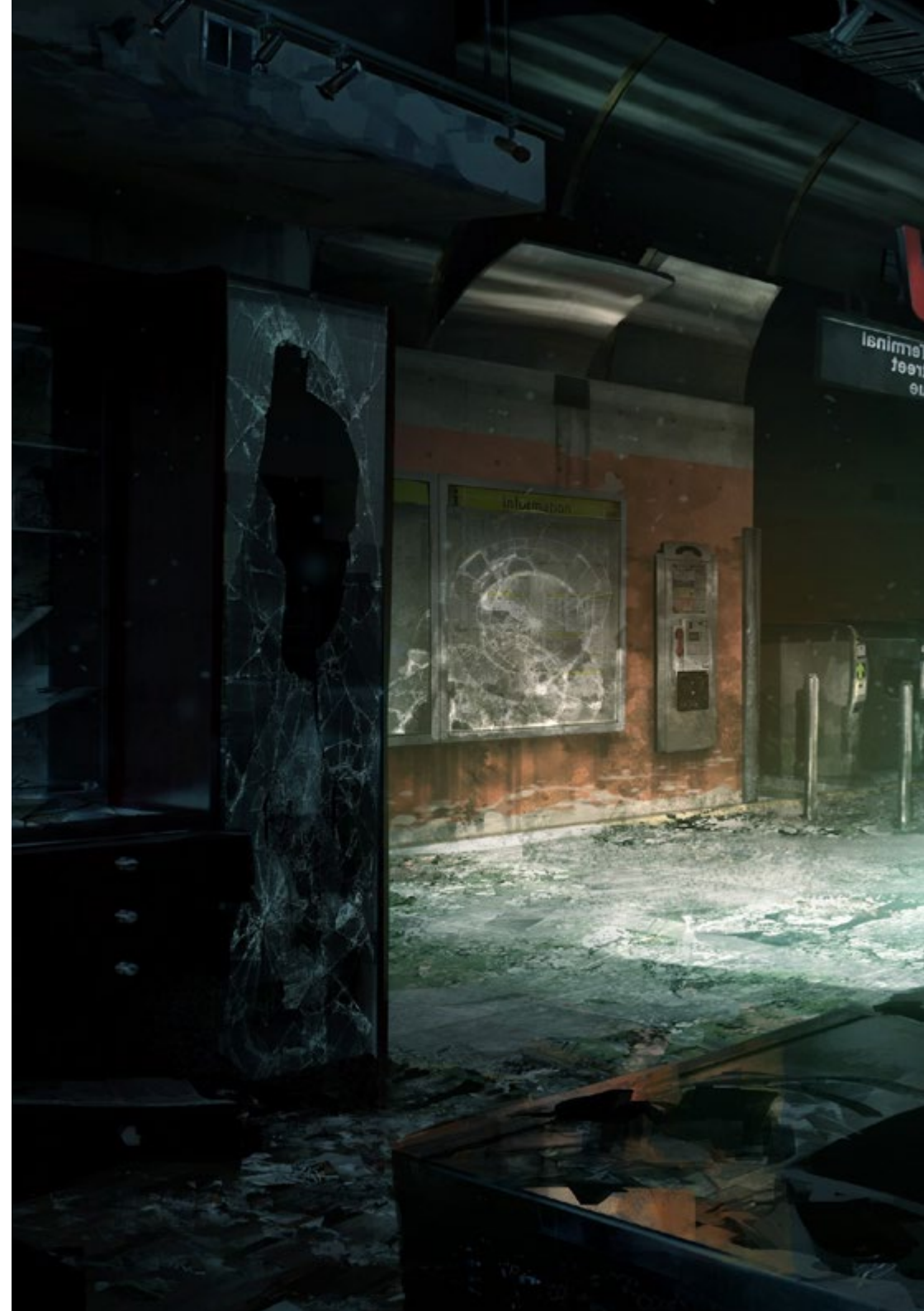


Objetivos generales

- ♦ Aprender a desenvolverse con fluidez en entornos internacionales donde el lenguaje dominante es el inglés
- ♦ Conocer toda la terminología relacionada con el mundo de los videojuegos para contribuir a una mejor integración en equipos de trabajo globales
- ♦ Explorar tecnicismos más concretos de ámbitos como el videojuego online o el copyright
- ♦ Capacitar al alumno para redactar en inglés textos laborales como emails, informes o presentaciones
- ♦ Estudiar los orígenes y recorrido histórico de la industria del videojuego para entender su forma de comunicarse
- ♦ Reconocer el alcance actual de la gamificación como un instrumento de aprendizaje idiomático en todo el mundo



No habrá tema industrial, común o técnico del que no puedas hablar tras estudiar este Curso Universitario en Inglés para Videojuegos”





Objetivos específicos

- ◆ Instruir en el dominio del inglés para presentaciones orales, interacciones cotidianas y trabajo en equipo
- ◆ Desarrollar la capacidad del alumno de desenvolverse en conversaciones telefónicas o reuniones presenciales y virtuales en inglés
- ◆ Abordar temas comunes en la industria como la violencia, el sedentarismo o la salud mental
- ◆ Profundizar en los diferentes sistemas operativos actuales y el lenguaje particular de cada uno
- ◆ Analizar cuestiones legales internacionales y casos de plagio real en el mundo de los videojuegos
- ◆ Aprender sobre la corrección ortográfica en los videojuegos y la importancia de los subtítulos
- ◆ Tratar la creación de un currículum en inglés, así como ofertas y entrevistas de trabajo internacionales
- ◆ Conocer la terminología concreta en ingeniería web e infraestructura en la nube aplicable a los videojuegos

03

Estructura y contenido

El presente programa en Inglés para Videojuegos se divide en 2 módulos diferentes, que a su vez contienen 10 temas cada uno, donde se explica y distribuye todo el material didáctico. TECH ha reunido a un equipo experto en la industria del videojuego con un alto dominio del inglés, por lo que el alumno tiene garantizado el acceso al mejor contenido disponible al respecto. El temario se presenta de forma clara y bien organizada, lo que facilita el acceso a la información, a la vez que la propia labor de estudio.



THE GAME AWARDS

Estructura y contenido | 13 **tech**

“

Dale a tu carrera profesional el enfoque internacional que necesita gracias a este Curso Universitario en Inglés para Videojuegos”

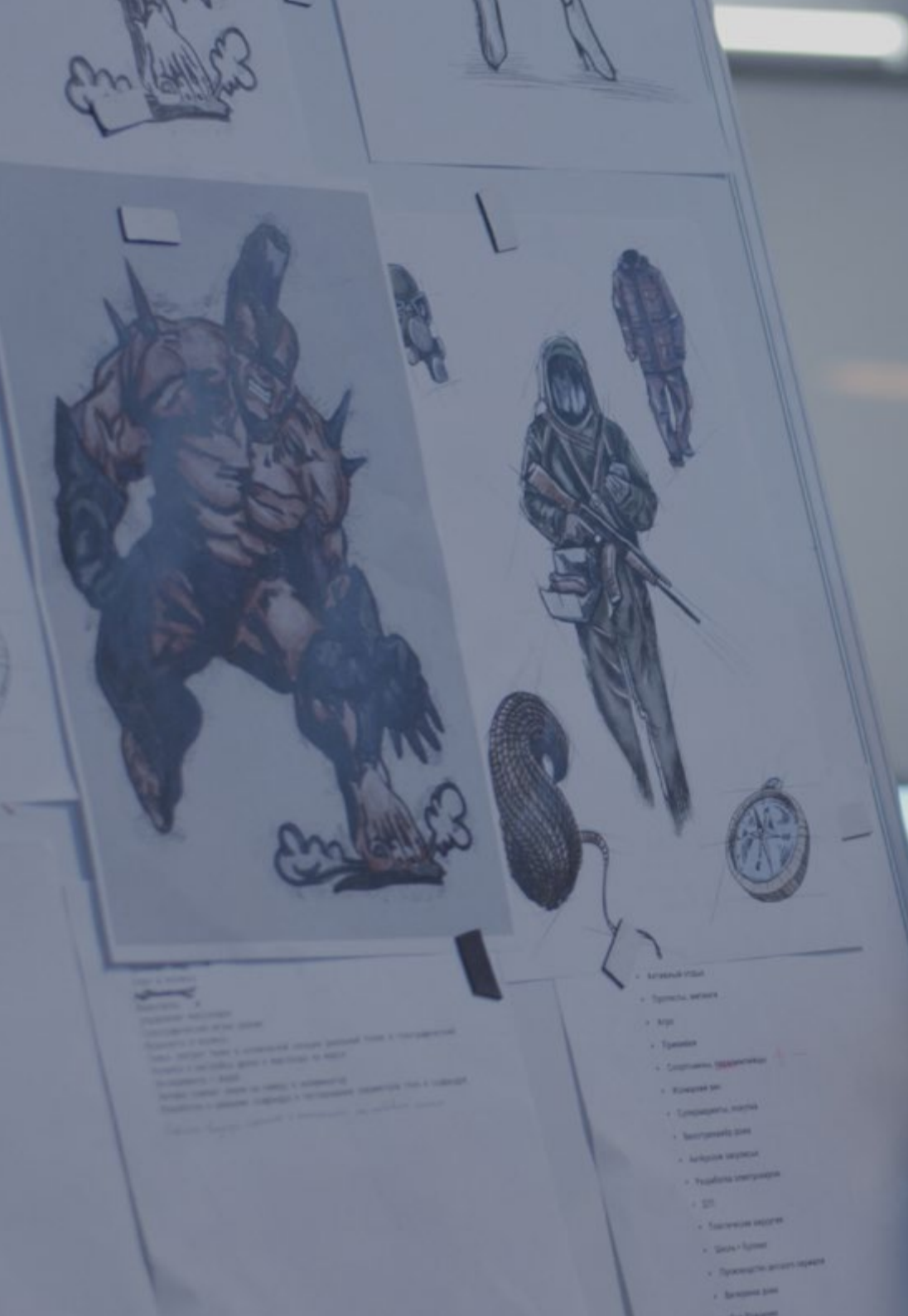
Módulo 1. Inglés para videojuegos I

- 1.1. Una presentación oral
 - 1.1.1. Pasos previos- la etapa de presentación
 - 1.1.2. Técnicas eficaces para dar una buena presentación
 - 1.1.3. Estrategias para abordar las preguntas posteriores
- 1.2. Resolución de problemas
 - 1.2.1. Análisis FODA
 - 1.2.2. Hacer propuestas de soluciones
 - 1.2.3. El papel del pensamiento crítico en la resolución de problemas
- 1.3. Trabajo en equipo
 - 1.3.1. El correo electrónico
 - 1.3.2. Interacciones cotidianas con compañeros de trabajo
 - 1.3.3. La importancia del trabajo en equipo en equipos a distancia
- 1.4. El papel de la comunicación en empresas internacionales
 - 1.4.1. El informe del proyecto
 - 1.4.2. La conversación telefónica
 - 1.4.3. Reuniones presenciales y virtuales
- 1.5. Debates en el mundo de los videojuegos
 - 1.5.1. La violencia
 - 1.5.2. El sedentarismo y los videojuegos
 - 1.5.3. La salud mental
- 1.6. La ética en el mundo tecnológico
 - 1.6.1. La brecha digital
 - 1.6.2. La sobrecarga informativa
 - 1.6.3. El papel de la publicidad externa en el ámbito de los videojuegos
- 1.7. Consideraciones históricas
 - 1.7.1. Los inicios del desarrollo del videojuego
 - 1.7.2. Grandes hitos en el proceso de la comercialización masiva
 - 1.7.3. El papel de los videojuegos en EE.UU en los años 90
- 1.8. Desarrollo y últimos avances en el software anglosajón
 - 1.8.1. La inteligencia artificial: retos y novedades para el programador
 - 1.8.2. Interactividad y colaboración en los videojuegos
 - 1.8.3. El papel de los videojuegos en el cine americano

- 1.9. La eficacia de los sistemas operativos
 - 1.9.1. Los sistemas operativos de Xbox
 - 1.9.2. Los sistemas operativos de PlayStation
 - 1.9.3. Los sistemas operativos de Nintendo
- 1.10. El lenguaje técnico de los videojuegos online
 - 1.10.1. Vocabulario de los videojuegos
 - 1.10.2. Estructuras gramaticales en los videojuegos
 - 1.10.3. El papel de la voz: cuestiones de pronunciación

Módulo 2. Inglés para videojuegos II

- 2.1. El plagio en el mundo de los videojuegos
 - 2.1.1. Cuestiones legales internacionales
 - 2.1.2. Análisis de casos reales
 - 2.1.3. El homenaje y los huevos de pascua virtuales
- 2.2. Iniciativas comerciales
 - 2.2.1. El comercio electrónico
 - 2.2.2. Estrategias publicitarias
 - 2.2.3. Creación de anuncios
- 2.3. El papel de la escritura
 - 2.3.1. Corrección ortográfica en los videojuegos
 - 2.3.2. Los subtítulos
 - 2.3.3. La comunicación escrita con personas externas a la empresa
- 2.4. Los derechos de copyright
 - 2.4.1. Derechos de autor
 - 2.4.2. Las licencias de Creative Commons
 - 2.4.3. Los límites de la libertad creativa
- 2.5. Empleo en el mundo de la tecnología
 - 2.5.1. Creación del currículum
 - 2.5.2. La entrevista de trabajo
 - 2.5.3. Expectativas salariales
- 2.6. Encuentros sociales profesionales
 - 2.6.1. Conferencias
 - 2.6.2. La cultura comercial
 - 2.6.3. Reuniones



- 2.7. Robótica
 - 2.7.1. Inicios y evolución
 - 2.7.2. Clasificación y definición del robot
 - 2.7.3. Métodos de programación
- 2.8. Programación informática
 - 2.8.1. Estructuras de control
 - 2.8.2. Objetos
 - 2.8.3. Almacenamiento
- 2.9. Computación en nube
 - 2.9.1. Ingeniería web
 - 2.9.2. Infraestructuras en la nube
 - 2.9.3. Sistemas Multicloud
- 2.10. Gamificación
 - 2.10.1. La gamificación en el mundo empresarial
 - 2.10.2. La gamificación en la educación
 - 2.10.3. La gamificación en su vida personal



Te espera un futuro brillante en la industria en la que siempre quisiste trabajar. TECH te da el último empujón que te hace falta para ser un experto de referencia en el sector del videojuego”

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 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

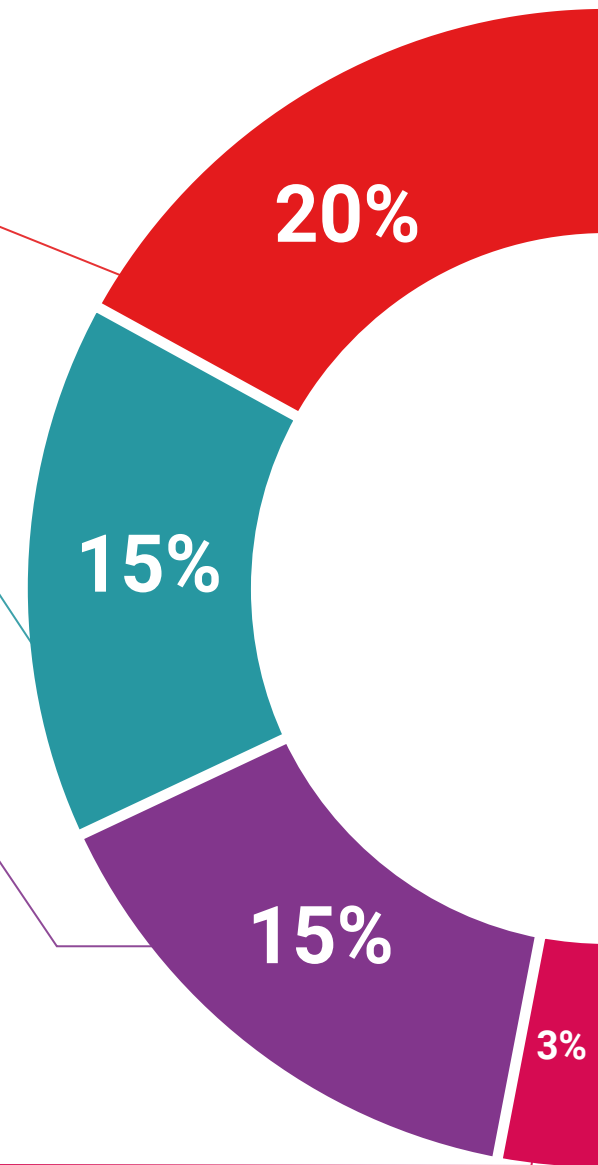
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

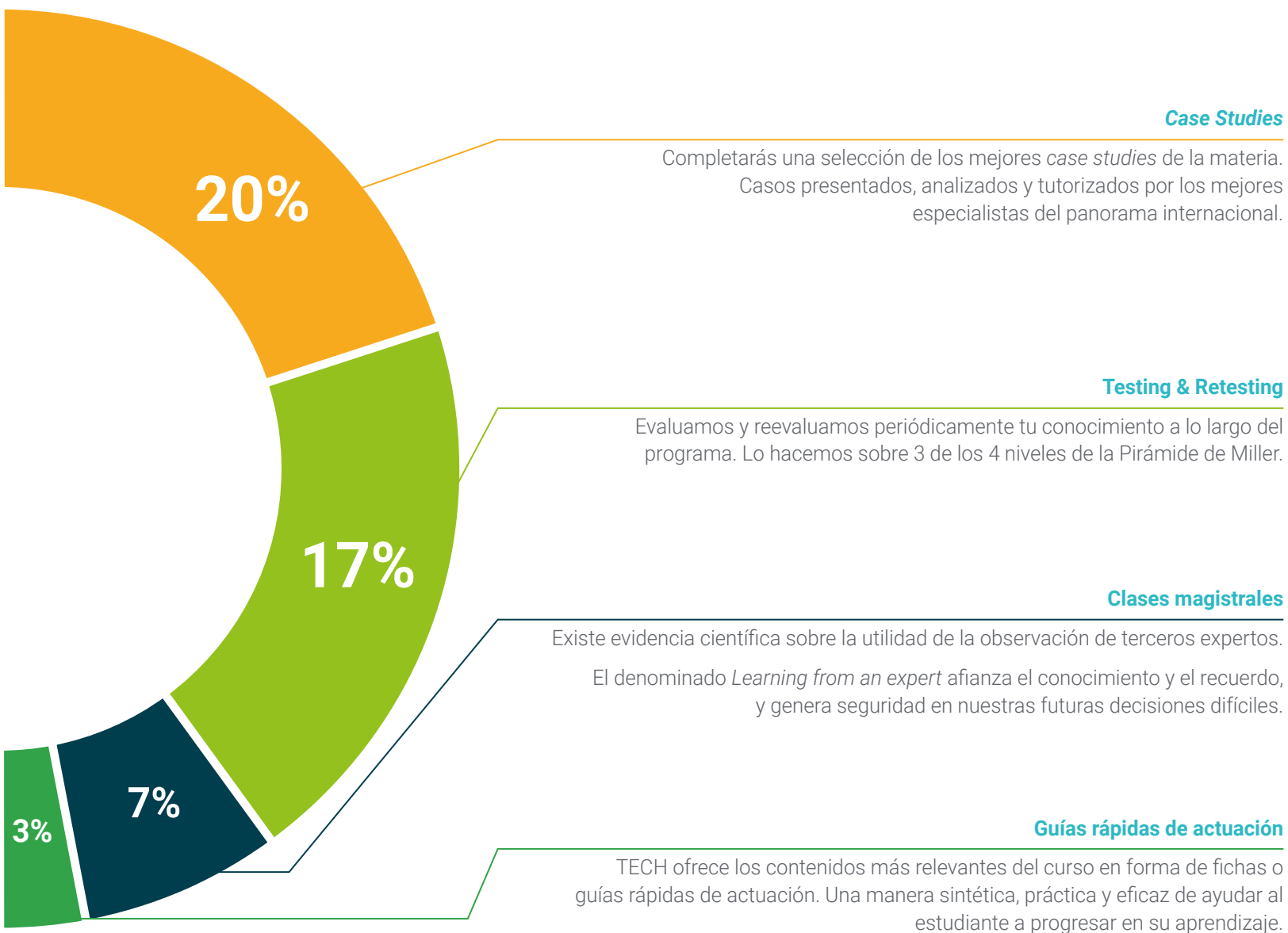
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





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 Inglés para 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 Inglés para 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 Inglés para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **12 semanas**

Acreditación: **12 ECTS**



futuro
confianza personas
salud educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas



Curso Universitario Inglés para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Inglés para Videojuegos