

Experto Universitario

Guion y Storyboard para Videojuegos



Experto Universitario Guion y Storyboard para Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-guion-storyboard-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Desde el mundo de la animación, el *storyboard* se emplea para elaborar la secuencia de una historia. Para el sector de los videojuegos es la plantilla principal donde se reflejan las diferentes estructuras del juego. Por ello, es importante la figura del guionista, el cual no solo se encargará de elaborar el arco argumental de la obra, sino también de brindar el orden lógico de cada secuencia, apoyándose en dicha plantilla para lograrlo. Teniendo esto en mente, se ha diseñado este programa, enfocándose en aquellos aspectos que ayuden a los estudiantes a desarrollar una narrativa en cualquiera de las modalidades de juegos.





12.

13. clausurat. L → R (K → R → O)

14.



16. cont'd.

17.



22.

“

El guion es la columna vertebral de un juego, ayuda a definir el hilo conductor de la historia y permite describir a los personajes y su entorno”

El guion de un videojuego mezcla los elementos clásicos de la narrativa, como el uso de personajes, el narrador o los diálogos, con elementos de las competencias, por ejemplo, los retos, la competición o los acertijos. Esta combinación hace que un título sea tan atractivo para los usuarios. La redacción de esta sinopsis se realiza de manera distinta al guion de una obra cinematográfica, ya que no sigue un orden cronológico, sino que se escribe en función de los niveles y dificultades que experimentará el jugador.

En vista de esto, el siguiente programa se centrará en mostrarle a los estudiantes interesados en el sector todos los aspectos relacionados con la elaboración del guion y el *storyboard*; siendo este último, otra de las piezas esenciales para aportar el hilo conductor de la historia. Así, se empezará conociendo la teoría del diseño de los videojuegos y la creación de acertijos y retos para darle vida a la historia.

Luego, se determinarán los pulsos narrativos en determinados formatos audiovisuales y el correcto desarrollo de las ideas creativas en diferentes textos. Esto permitirá establecer las bases del módulo de guion y *storyboard*, en el que se profundizará en las principales fuentes de inspiración para crear una historia nueva. Asimismo, se evaluará el uso de recursos literarios como el amor, el humor, terror y surrealismo, dándole otro sentido al relato.

Por ende, el estudiante que finalice el programa habrá adquirido una serie de habilidades que le permitirá crear y dar sentidos a sus guiones, siguiendo un orden lógico y apoyándose en las plantillas secuenciales. Convirtiéndose en un profesional de alto perfil para las empresas internacionales en el sector.

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

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Guion y Narrativa de Videojuegos
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y 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 metodologías innovadoras
- ◆ 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



Usa recursos literarios, como el amor o el terror, para darle sentido a los personajes de tu historia”

“

Profundiza en la historia del videojuego y las principales fuentes de ideas e inspiración usando imágenes”

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Un Guion bien escrito es capaz de transportar a los jugadores a un plano más allá del videojuego.

Aprende a crear un trasfondo apasionante que atraiga la atención de los jugadores desde la primera escena.



02 Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario es ayudar a los estudiantes a conocer los recursos utilizados por los mejores creadores de videojuegos para escribir grandes historias. Para ello, profundizarán en diversos aspectos, como los elementos que componen un guion y el uso de recursos literarios para brindarle un propósito a cada personaje. Todo esto, será fundamental para el desarrollo del alumno en su camino a crear el próximo éxito mundial.





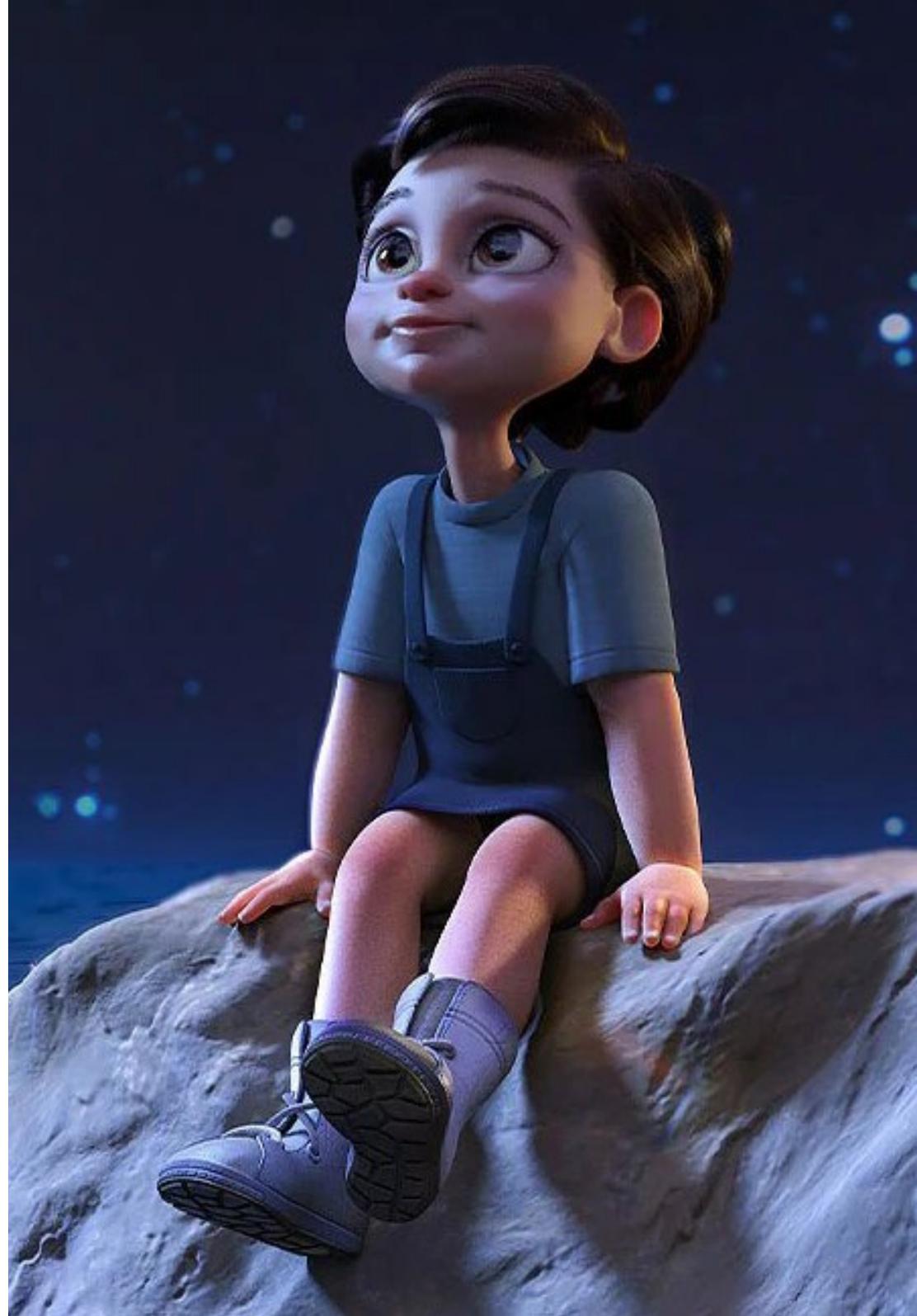
“

Con este programa lograrás desarrollar y vender un guion a un grupo de desarrolladores”



Objetivos generales

- ◆ Entender los diferentes elementos que componen una historia
- ◆ Aplicar estructuras narrativas al formato de videojuego
- ◆ Explorar a fondo el proceso de creación de guiones y *storyboard* para un videojuego, diferenciando todas las etapas que lo componen
- ◆ Analizar los conceptos y componentes clave que deben encontrarse en un guion
- ◆ Estudiar los fundamentos narrativos y el viaje del héroe como una de las principales formas de narración
- ◆ Examinar el *storyboard* y la animática, poniendo en valor su importancia dentro del proceso de guionizado
- ◆ Conocer los diferentes géneros y narrativas existentes en el mundo de los videojuegos
- ◆ Aprender a desarrollar diálogos efectivos a través del guion





Objetivos específicos

Módulo 1. El diseño de videojuego

- ◆ Conocer la teoría del diseño de videojuegos
- ◆ Profundizar en los elementos del diseño y la gamificación
- ◆ Aprender los tipos de jugadores existentes, sus motivaciones y características
- ◆ Conocer las mecánicas de juegos, conocimientos de los MDA y otras teorías del diseño de videojuegos
- ◆ Aprender las bases críticas para el análisis del videojuego con teoría y ejemplos
- ◆ Aprender sobre el diseño de niveles de juego, a crear puzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

Módulo 2. Narrativa del videojuego

- ◆ Determinar los pulsos narrativos en determinados formatos audiovisuales
- ◆ Desarrollar ideas propias de forma creativa y estructurada en diferentes textos
- ◆ Plantear personajes y diálogos que puedan ser empleados en el guion de un videojuego

Módulo 3. Diseño de videojuegos: guion y *storyboard*

- ◆ Profundizar en la historia del videojuego, las principales fuentes de ideas y la narrativa a través de imágenes
- ◆ Estudiar los diferentes elementos que componen un guion, sus protagonistas, antagonistas y escenario
- ◆ Abordar el *Pitching* y la forma efectiva de vender un guion a un grupo de desarrollo
- ◆ Repasar toda la historia y evolución del *storyboard*, haciendo inciso en su uso concreto en la guionización de videojuegos
- ◆ Ahondar en la narrativa de Arcades, FPS, RPGs, aventuras y juegos de plataformas
- ◆ Evaluar el uso del amor, humor, terror, horror y surrealismo dentro de los diálogos narrativos



Desarrolla tus habilidades para escribir guiones que guíen la cinemática de los próximos lanzamientos”

03

Estructura y contenido

El contenido ideado para este Experto Universitario en Guion y Storyboard para Videojuegos es indispensable en el desarrollo profesional de los estudiantes interesados en este campo. Por ello, se les brindará una aproximación detallada a distintos aspectos para la redacción de un argumento que atraiga la atención de los usuarios. En este sentido, podrán elaborar la mecánica del juego, el contenido de la historia, establecer la personalidad de los personajes, etc.



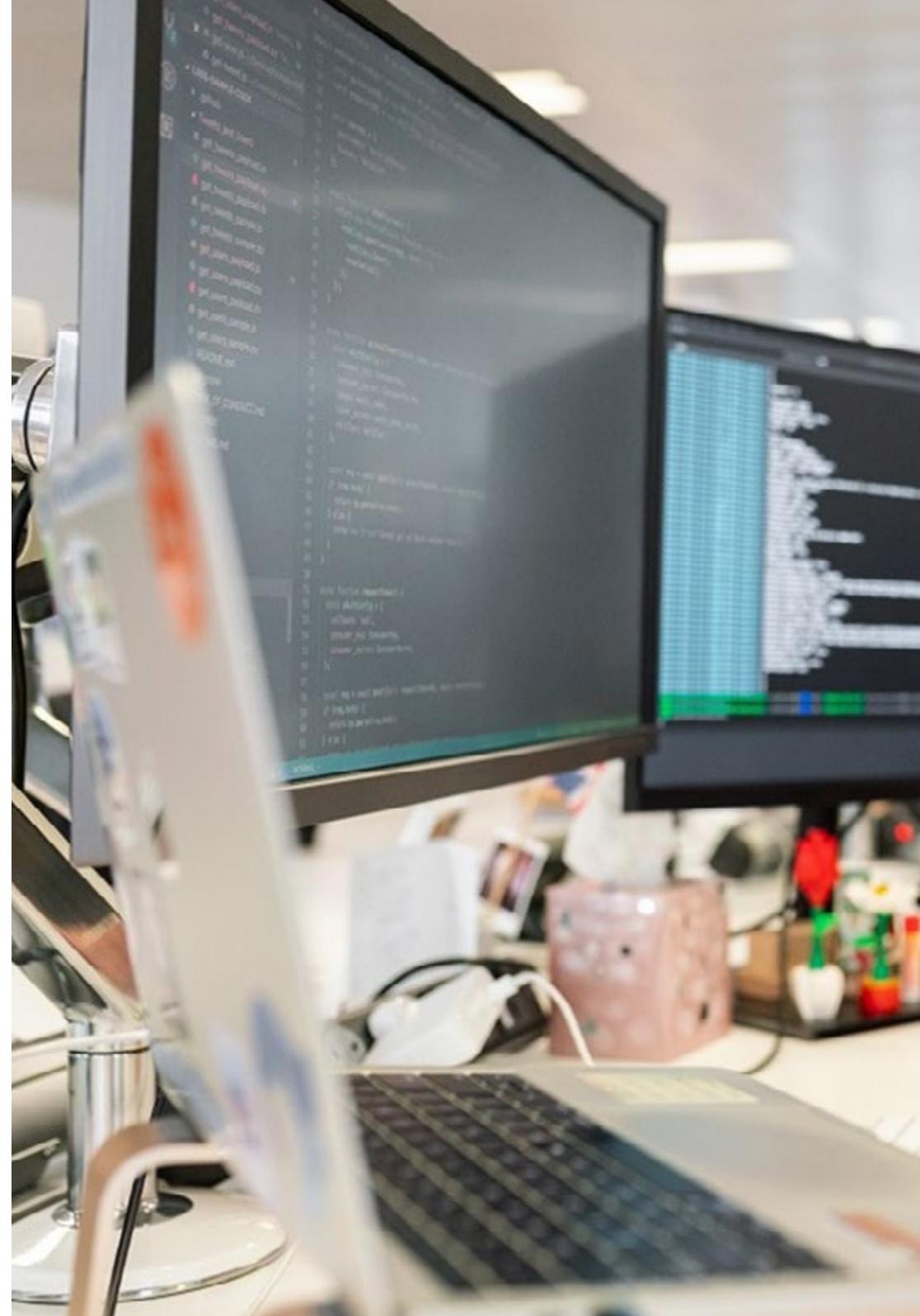


“

Aprende a escribir guiones en función del género del juego”

Módulo 1. El diseño de videojuego

- 1.1. El diseño
 - 1.1.1. Diseño
 - 1.1.2. Tipos de diseño
 - 1.1.3. Proceso de diseño
- 1.2. Elementos del diseño
 - 1.2.1. Reglas
 - 1.2.2. Balance
 - 1.2.3. Diversión
- 1.3. Los tipos de jugador
 - 1.3.1. Explorador y social
 - 1.3.2. Asesino y triunfadores
 - 1.3.3. Diferencias
- 1.4. Habilidades del jugador
 - 1.4.1. Habilidades de rol
 - 1.4.2. Habilidades de acción
 - 1.4.3. Habilidades de plataforma
- 1.5. Mecánicas de juego I
 - 1.5.1. Elementos
 - 1.5.2. Físicas
 - 1.5.3. Ítems
- 1.6. Mecánicas de juego II
 - 1.6.1. Llaves
 - 1.6.2. Plataformas
 - 1.6.3. Enemigos
- 1.7. Otros elementos
 - 1.7.1. Mecánicas
 - 1.7.2. Dinámicas
 - 1.7.3. Estética





- 1.8. Análisis de videojuegos
 - 1.8.1. Análisis de la jugabilidad
 - 1.8.2. Análisis artístico
 - 1.8.3. Análisis de estilo
- 1.9. El diseño de nivel
 - 1.9.1. Diseñar niveles en interiores
 - 1.9.2. Diseñar niveles en exteriores
 - 1.9.3. Diseñar niveles mixtos
- 1.10. Diseño de nivel avanzado
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Enemigos
 - 1.10.3. Entorno

Módulo 2. Narrativa del videojuego

- 2.1. Contar una historia, ¿para qué?
 - 2.1.1. Introducción
 - 2.1.2. Narración y sentido
 - 2.1.3. Videojuegos narrativos vs. Videojuegos basados en la acción
 - 2.1.4. Sutilezas en la narrativa
- 2.2. La idea del relato audiovisual
 - 2.2.1. Narrativa de un videojuego
 - 2.2.2. Guion de un videojuego
 - 2.2.3. Argumentos predominantes en las diferentes tramas de videojuegos
 - 2.2.4. Estructuras, personajes y diálogos desarrollados en el guion de un videojuego
- 2.3. La estructura del relato audiovisual
 - 2.3.1. La idea
 - 2.3.2. La estructura del relato
 - 2.3.3. Género, formato y tono
 - 2.3.4. Punto de vista narrativo

- 2.4. El contenido de la historia: nudos de acción y tipos
 - 2.4.1. Ejemplos de nudos de acción
 - 2.4.2. Ejemplo práctico narrativo I
 - 2.4.3. Ejemplo práctico narrativo II
 - 2.4.4. Ejemplo práctico narrativo III
- 2.5. El relato en el videojuego: la interacción
 - 2.5.1. Introducción
 - 2.5.2. Nudos jugables y estructuras abiertas
 - 2.5.3. Narración e interactividad
 - 2.5.4. Aplicaciones de la narrativa interactiva
- 2.6. El relato en el videojuego: la inmersión
 - 2.6.1. Introducción
 - 2.6.2. Narrativa ambiental
 - 2.6.3. Narrativa visual de los personajes
 - 2.6.4. Evolución de la narrativa en los videojuegos
- 2.7. Creación de personajes
 - 2.7.1. Definiendo al personaje
 - 2.7.2. Preproducción, *Briefing*, fechas de entrega y *Milestone*
 - 2.7.3. Estructura básica del personaje con formas geométricas. Comprensión del canon y proporciones
 - 2.7.4. Expresividad corporal. Escorzos. Dándole personalidad
 - 2.7.5. Estructura básica de la cara, expresiones faciales y variantes en la estructura
 - 2.7.6. Acabados de diseño de personaje según la necesidad del proyecto
 - 2.7.7. Preparación de la hoja de personaje para producción
- 2.8. Principios de la narrativa interactiva
 - 2.8.1. Pragmática del diseño. Persuasión y seducción
 - 2.8.2. Conflicto e idea en discursos interactivos
 - 2.8.3. Construcción de personajes. Avatar y representación del jugador
 - 2.8.4. Estructuras narrativas y lúdicas. Espacios narrativos en el videojuego. Árbol de diálogos y ramificaciones

- 2.9. Teoría de la narrativa interactiva
 - 2.9.1. Introducción a la narrativa y la interacción
 - 2.9.2. Hipertexto y cibertexto. Retórica digital y procedural
 - 2.9.3. Ludonarrativa y ludoficción. Mundos ficcionales interactivos
 - 2.9.4. Aplicaciones de la narrativa interactiva
- 2.10. Historia de la narrativa en los videojuegos
 - 2.10.1. Década 1980-1990
 - 2.10.2. Década 1990-2000
 - 2.10.3. Década 2000-2010
 - 2.10.4. Década 2010-actualidad

Módulo 3. Diseño de Videojuegos: Guion y *storyboard*

- 3.1. Guion y *Storyboard*
 - 3.1.1. Historia del videojuego
 - 3.1.2. *Product Sheet*
 - 3.1.3. La fuente de las ideas
 - 3.1.4. La narración a través de las imágenes
- 3.2. Componentes clave en guiones y *storyboard*
 - 3.2.1. El conflicto
 - 3.2.2. Protagonista: claves definitorias
 - 3.2.3. Antagonista, NPCs
 - 3.2.4. El escenario
- 3.3. El guion: conceptos clave
 - 3.3.1. La historia
 - 3.3.2. El argumento
 - 3.3.3. El Guion literario
 - 3.3.4. La escaleta
 - 3.3.5. El guion técnico

- 3.4. El guion: fundamentos de la narración
 - 3.4.1. Los diálogos: la importancia justa de la palabra
 - 3.4.2. Tipologías de personajes
 - 3.4.3. Cómo crear un personaje
 - 3.4.4. Arcos de transformación
 - 3.4.5. *Pitching*: vender un guion
- 3.5. El guion: el viaje del héroe y la figura aristotélica
 - 3.5.1. Qué es el viaje del héroe
 - 3.5.2. Las etapas del viaje del héroe según Vogler
 - 3.5.3. Cómo aplicar el viaje del héroe a nuestras historias
 - 3.5.4. Ejemplos del viaje del héroe aplicado
- 3.6. El *storyboard*
 - 3.6.1. Introducción, historia y evolución del arte del *storyboard*
 - 3.6.2. Funcionalidad y arte
 - 3.6.3. Escritura y dibujos de un *storyboard*
 - 3.6.4. Elección de encuadres, continuidad, angulación, claridad
 - 3.6.5. Puesta en escena de los personajes: *Pre-Posing*
 - 3.6.6. Ambientes, fondos y sombras
 - 3.6.7. Información escrita y signos convencionales
- 3.7. La animática
 - 3.7.1. Utilidad de la animática
 - 3.7.2. Antecedentes de la animática en el *storyboard*
 - 3.7.3. Cómo hacer una animática
 - 3.7.4. *Timing*
- 3.8. Géneros y narrativa poliédrica
 - 3.8.1. Diseño de personajes
 - 3.8.2. Aventuras
 - 3.8.3. Aventuras narrativas
 - 3.8.4. RPGs
- 3.9. Narrativas lineales
 - 3.9.1. Arcades, FPS y juegos de plataformas
 - 3.9.2. Alternativas narrativas
 - 3.9.3. Juegos serios y simuladores
 - 3.9.4. Juegos de deporte y conducción
- 3.10. El diálogo a través del guion
 - 3.10.1. Amor, humor y surrealismo
 - 3.10.2. Terror, horror y asco
 - 3.10.3. Diálogos realistas
 - 3.10.4. Relaciones interpersonales



Escribe una buena trama para los juegos de Shooter, que ayude a los jugadores a identificarse con el personaje”

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 intenso 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.

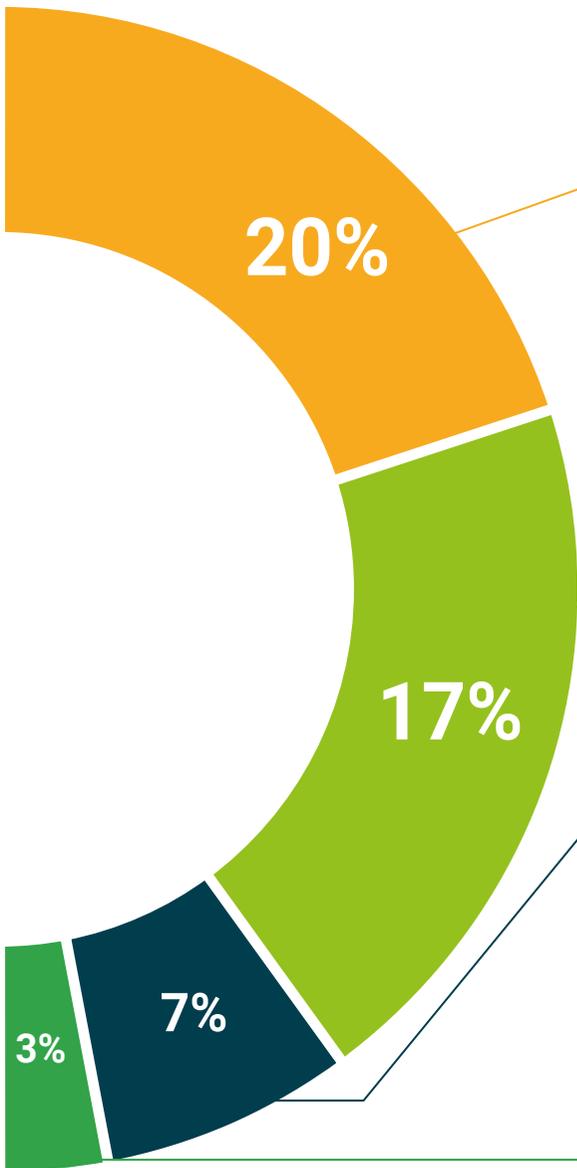
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Experto Universitario en Guion y Storyboard para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto 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 **Experto Universitario en Guion y Storyboard 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: **Experto Universitario en Guion y Storyboard para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario Guion y Storyboard para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Guion y Storyboard para Videojuegos

