

Experto Universitario

Dirección de Programación para Videojuegos



Experto Universitario Dirección de Programación para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-direccion-programacion-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

La programación de videojuegos es un ámbito muy específico que necesita de conocimientos muy profundos y especializados. No basta con conocer los fundamentos esenciales de la disciplina, ya que el ámbito de los videojuegos es muy diferente al del desarrollo para otros entornos. Por esa razón, dirigir equipos de programación de videojuegos es una cuestión para lo que se exige una preparación adecuada. Esta titulación ofrece a sus alumnos las mejores herramientas en dirección de programación para que puedan dar respuesta a los diferentes retos que pueden surgir en el desarrollo de un videojuego de éxito.



“

*Dirige equipos de programación de alto nivel
gracias a este Experto Universitario”*

Pese a que es una industria que comparte muchas similitudes con otras del ámbito audiovisual y digital, los videojuegos tienen una gran cantidad de especificidades que los hacen tener un espacio propio a nivel profesional. Eso significa que los diferentes trabajadores del sector necesitan de una preparación enfocada a este entorno para poder triunfar, ya que hay numerosos detalles que no son extrapolables de otras disciplinas cercanas.

Por esa razón, es indispensable obtener una capacitación y unos conocimientos dedicados a los videojuegos en cada puesto de la empresa, pero esto es algo especialmente importante en lo que se refiere a la programación.

La programación es el principal núcleo de un videojuego y de ella depende que el título alcance el éxito, ya que determina sus elementos más básicos y más complejos como la jugabilidad, el funcionamiento general, la integración de los gráficos, entre otras cuestiones.

Por esa razón, este Experto Universitario en Dirección de Programación para Videojuegos es la clave para todos aquellos profesionales que deseen participar en la industria y convertirse en programadores valorados por las mejores empresas de videojuegos del mundo.

Este **Experto Universitario en Dirección de Programación para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en dirección de programación para videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido 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



*Programa videojuegos de gran calidad
con esta titulación”*

“

Las grandes empresas de videojuegos necesitan expertos en dirección de programación para que gestionen sus proyectos”

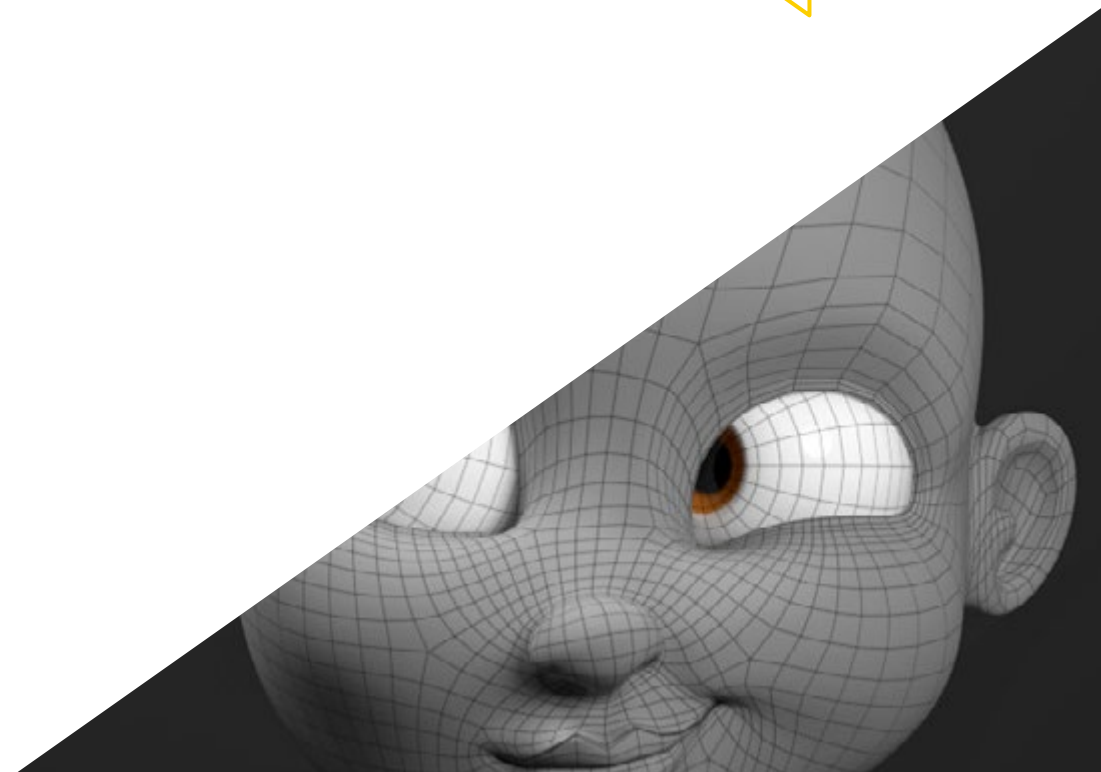
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Aprende a dirigir la programación de un videojuego de éxito con este programa educativo.

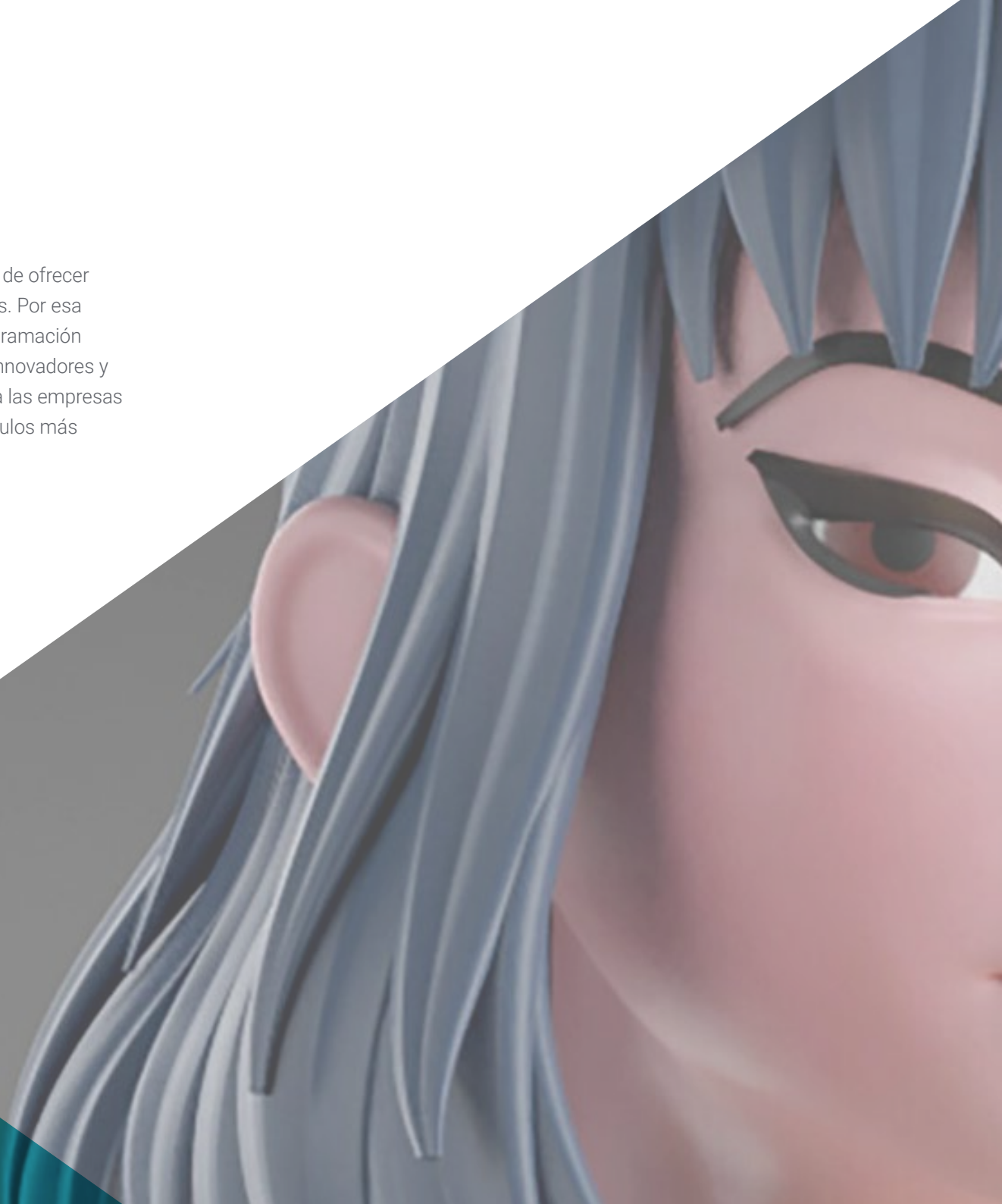
La industria del videojuego necesita grandes especialistas en programación. Tú podrías ser uno de ellos.



02

Objetivos

TECH quiere que sus alumnos alcancen sus sueños, así que se encarga de ofrecer la mejor enseñanza para que aprendan todo lo necesario para cumplirlos. Por esa razón, el principal objetivo del Experto Universitario en Dirección de Programación para Videojuegos es ofrecer a sus estudiantes los conocimientos más innovadores y profundos en desarrollo de videojuegos, de forma que puedan acceder a las empresas más famosas de la industria y puedan participar en la creación de los títulos más exitosos del futuro.





“

*Cumple todos tus objetivos en el
ámbito de los videojuegos gracias
a TECH Universidad FUNDEPOS”*



Objetivos generales

- ♦ Conocer los diferentes lenguajes y métodos de programación aplicados al videojuego
- ♦ Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la integración de la programación en estas etapas
- ♦ Aprender habilidades de dirección aplicadas al ámbito de la programación de videojuegos
- ♦ Dominar los lenguajes de programación básicos empleados en videojuegos
- ♦ Aplicar conocimientos de la ingeniería de software y programación especializada a los videojuegos
- ♦ Entender el papel de la programación en el desarrollo de un videojuego



Conseguirás tus objetivos gracias a nuestras herramientas y en el camino te acompañarán los mejores profesionales”





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos de programación

- ♦ Comprender la estructura básica de un ordenador, el software y de los lenguajes de programación de propósito general
- ♦ Analizar los elementos esenciales de un programa informático, como son los distintos tipos de datos, operadores, expresiones, sentencias, E/S y sentencias de control
- ♦ Interpretar algoritmos, que son la base necesaria para poder desarrollar programas informáticos

Módulo 2. Ingeniería de software

- ♦ Distinguir las bases de la ingeniería del software, así como el proceso del software y los distintos modelos para su desarrollo incluyendo tecnologías ágiles
- ♦ Reconocer la ingeniería de requisitos, su desarrollo, elaboración, negociación y validación a fin de entender las principales normas relativas a la calidad del software y a la administración de proyectos

Módulo 3. Motores de videojuegos

- ♦ Descubrir el funcionamiento y la arquitectura de un motor de videojuegos
- ♦ Comprender las características básicas de los motores de juegos existentes
- ♦ Programar aplicaciones de manera correcta y eficiente aplicadas a motores de videojuegos
- ♦ Elegir el paradigma y los lenguajes de programación más apropiados para programar aplicaciones aplicadas a motores de videojuegos

03

Estructura y contenido

Este programa ha sido creado por grandes expertos en desarrollo de videojuegos, de forma que los alumnos puedan disfrutar de los mejores contenidos en esta área. Así, se garantiza que los conocimientos aprendidos puedan ser aplicados directamente en sus carreras profesionales, haciendo que puedan alcanzar el éxito laboral gracias a las habilidades adquiridas en esta titulación. Entre otras cuestiones, aprenderán fundamentos de programación y de ingeniería de software, además de profundizar en la utilización de los motores de videojuegos.





“ Programa como los mejores
desarrolladores del mundo gracias
a estos excelentes contenidos ”

Módulo 1. Fundamentos de programación

- 1.1. Introducción a la programación
 - 1.1.1. Estructura básica de un ordenador
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Lenguajes de programación
 - 1.1.4. Ciclo de vida de una aplicación informática
- 1.2. Diseño de algoritmos
 - 1.2.1. La resolución de problemas
 - 1.2.2. Técnicas descriptivas
 - 1.2.3. Elementos y estructura de un algoritmo
- 1.3. Elementos de un programa
 - 1.3.1. Origen y características del lenguaje C++
 - 1.3.2. El entorno de desarrollo
 - 1.3.3. Concepto de programa
 - 1.3.4. Tipos de datos fundamentales
 - 1.3.5. Operadores
 - 1.3.6. Expresiones
 - 1.3.7. Sentencias
 - 1.3.8. Entrada y salida de datos
- 1.4. Sentencias de control
 - 1.4.1. Sentencias
 - 1.4.2. Bifurcaciones
 - 1.4.3. Bucles
- 1.5. Abstracción y modularidad: funciones
 - 1.5.1. Diseño modular
 - 1.5.2. Concepto de función y utilidad
 - 1.5.3. Definición de una función
 - 1.5.4. Flujo de ejecución en la llamada de una función
 - 1.5.5. Prototipo de una función
 - 1.5.6. Devolución de resultados
 - 1.5.7. Llamada a una función: parámetros
 - 1.5.8. Paso de parámetros por referencia y por valor
 - 1.5.9. Ámbito identificador
- 1.6. Estructuras de datos estáticas
 - 1.6.1. *Arrays*
 - 1.6.2. Matrices. Poliedros
 - 1.6.3. Búsqueda y ordenación
 - 1.6.4. Cadenas. Funciones de E/S para cadenas
 - 1.6.5. Estructuras. Uniones
 - 1.6.6. Nuevos tipos de datos
- 1.7. Estructuras de datos dinámicas: punteros
 - 1.7.1. Concepto. Definición de puntero
 - 1.7.2. Operadores y operaciones con punteros
 - 1.7.3. *Arrays* de punteros
 - 1.7.4. Punteros y *arrays*
 - 1.7.5. Punteros a cadenas
 - 1.7.6. Punteros a estructuras
 - 1.7.7. Indirección múltiple
 - 1.7.8. Punteros a funciones
 - 1.7.9. Paso de funciones, estructuras y *arrays* como parámetros de funciones
- 1.8. Ficheros
 - 1.8.1. Conceptos básicos
 - 1.8.2. Operaciones con ficheros
 - 1.8.3. Tipos de ficheros
 - 1.8.4. Organización de los ficheros
 - 1.8.5. Introducción a los ficheros C++
 - 1.8.6. Manejo de ficheros
- 1.9. Recursividad
 - 1.9.1. Definición de recursividad
 - 1.9.2. Tipos de recursión
 - 1.9.3. Ventajas e inconvenientes
 - 1.9.4. Consideraciones
 - 1.9.5. Conversión recursivo-iterativa
 - 1.9.6. La pila de recursión

- 1.10. Prueba y documentación
 - 1.10.1. Pruebas de programas
 - 1.10.2. Prueba de la caja blanca
 - 1.10.3. Prueba de la caja negra
 - 1.10.4. Herramientas para realizar las pruebas
 - 1.10.5. Documentación de programas

Módulo 2. Ingeniería de software

- 2.1. Introducción a la ingeniería del software y al modelado
 - 2.1.1. La naturaleza del software
 - 2.1.2. La naturaleza única de las webapps
 - 2.1.3. Ingeniería del software
 - 2.1.4. El proceso del software
 - 2.1.5. La práctica de la ingeniería del software
 - 2.1.6. Mitos del software
 - 2.1.7. ¿Cómo comienza todo?
 - 2.1.8. Conceptos orientados a objetos
 - 2.1.9. Introducción a UML
- 2.2. El proceso del software
 - 2.2.1. Un modelo general de proceso
 - 2.2.2. Modelos de proceso prescriptivos
 - 2.2.3. Modelos de proceso especializado
 - 2.2.4. El proceso unificado
 - 2.2.5. Modelos del proceso personal y del equipo
 - 2.2.6. ¿Qué es la agilidad?
 - 2.2.7. ¿Qué es un proceso ágil?
 - 2.2.8. Scrum
 - 2.2.9. Conjunto de herramientas para el proceso ágil
- 2.3. Principios que guían la práctica de la ingeniería del software
 - 2.3.1. Principios que guían el proceso
 - 2.3.2. Principios que guían la práctica
 - 2.3.3. Principios de comunicación
 - 2.3.4. Principios de planificación
 - 2.3.5. Principios de modelado
 - 2.3.6. Principios de construcción
 - 2.3.7. Principios de despliegue

- 2.4. Comprensión de los requisitos
 - 2.4.1. Ingeniería de requisitos
 - 2.4.2. Establecer las bases
 - 2.4.3. Indagación de los requisitos
 - 2.4.4. Desarrollo de casos de uso
 - 2.4.5. Elaboración del modelo de los requisitos
 - 2.4.6. Negociación de los requisitos
 - 2.4.7. Validación de los requisitos
- 2.5. Modelado de los requisitos: escenarios, información y clases de análisis
 - 2.5.1. Análisis de los requisitos
 - 2.5.2. Modelado basado en escenarios
 - 2.5.3. Modelos UML que proporcionan el caso de uso
 - 2.5.4. Conceptos de modelado de datos
 - 2.5.5. Modelado basado en clases
 - 2.5.6. Diagramas de clases
- 2.6. Modelado de los requisitos: flujo, comportamiento y patrones
 - 2.6.1. Requisitos que modelan las estrategias
 - 2.6.2. Modelado orientado al flujo
 - 2.6.3. Diagramas de estado
 - 2.6.4. Creación de un modelo de comportamiento
 - 2.6.5. Diagramas de secuencia
 - 2.6.6. Diagramas de comunicación
 - 2.6.7. Patrones para el modelado de requisitos
- 2.7. Conceptos de diseño
 - 2.7.1. Diseño en el contexto de la ingeniería del software
 - 2.7.2. El proceso de diseño
 - 2.7.3. Conceptos de diseño
 - 2.7.4. Conceptos de diseño orientado a objetos
 - 2.7.5. El modelo del diseño

- 2.8. Diseño de la arquitectura
 - 2.8.1. Arquitectura del software
 - 2.8.2. Géneros arquitectónicos
 - 2.8.3. Estilos arquitectónicos
 - 2.8.4. Diseño arquitectónico
 - 2.8.5. Evolución de los diseños alternativos para la arquitectura
 - 2.8.6. Mapeo de la arquitectura con el uso del flujo de datos
- 2.9. Diseño en el nivel de componentes y basado en patrones
 - 2.9.1. ¿Qué es un componente?
 - 2.9.2. Diseño de componentes basados en clase
 - 2.9.3. Realización del diseño en el nivel de componentes
 - 2.9.4. Diseño de componentes tradicionales
 - 2.9.5. Desarrollo basado en componentes
 - 2.9.6. Patrones de diseño
 - 2.9.7. Diseño de software basado en patrones
 - 2.9.8. Patrones arquitectónicos
 - 2.9.9. Patrones de diseño en el nivel de componentes
 - 2.9.10. Patrones de diseño de la interfaz de usuario
- 2.10. Calidad del software y administración de proyectos
 - 2.10.1. Calidad
 - 2.10.2. Calidad del software
 - 2.10.3. El dilema de la calidad del software
 - 2.10.4. Lograr la calidad del software
 - 2.10.5. Aseguramiento de la calidad del software
 - 2.10.6. El espectro administrativo
 - 2.10.7. El personal
 - 2.10.8. El producto
 - 2.10.9. El proceso
 - 2.10.10. El proyecto
 - 2.10.11. Principios y prácticas

Módulo 3. Motores de videojuegos

- 3.1. Los videojuegos y las TIC
 - 3.1.1. Introducción
 - 3.1.2. Oportunidades
 - 3.1.3. Desafíos
 - 3.1.4. Conclusiones
- 3.2. Historia de los motores de videojuegos
 - 3.2.1. Introducción
 - 3.2.2. Época Atari
 - 3.2.3. Época de los 80
 - 3.2.4. Primeros motores. Época de los 90
 - 3.2.5. Motores actuales
- 3.3. Motores de videojuegos
 - 3.3.1. Tipos de motores
 - 3.3.2. Partes de un motor de videojuegos
 - 3.3.3. Motores actuales
 - 3.3.4. Selección de un motor para nuestro proyecto
- 3.4. *Motor Game Maker*
 - 3.4.1. Introducción
 - 3.4.2. Diseño de escenarios
 - 3.4.3. *Sprites* y animaciones
 - 3.4.4. Colisiones
 - 3.4.5. *Scripting* en GML
- 3.5. Motor Unreal Engine 4: introducción
 - 3.5.1. ¿Qué es Unreal Engine 4? ¿Cuál es su filosofía?
 - 3.5.2. Materiales
 - 3.5.3. UI
 - 3.5.4. Animaciones
 - 3.5.5. Sistema de partículas
 - 3.5.6. Inteligencia artificial
 - 3.5.7. FPS
- 3.6. Motor Unreal Engine 4: Visual Scripting
 - 3.6.1. Filosofía de los Blueprints y el *Visual Scripting*
 - 3.6.2. *Debugging*
 - 3.6.3. Tipos de variables
 - 3.6.4. Control de flujo básico



- 3.7. Motor Unity 5
 - 3.7.1. Programación en C# y Visual Studio
 - 3.7.2. Creación de *Prefabs*
 - 3.7.3. Uso de Gizmos para el control del videojuego
 - 3.7.4. Motor adaptativo: 2D y 3D
- 3.8. Motor Godot
 - 3.8.1. Filosofía de diseño de Godot
 - 3.8.2. Diseño orientado a objetos y composición
 - 3.8.3. Todo incluido en un paquete
 - 3.8.4. Software libre y dirigido por la comunidad
- 3.9. Motor RPG Maker
 - 3.9.1. Filosofía de RPG Maker
 - 3.9.2. Tomando como referencia
 - 3.9.3. Crear un juego con personalidad
 - 3.9.4. Juegos comerciales de éxito
- 3.10. Motor Source 2
 - 3.10.1. Filosofía de Source 2
 - 3.10.2. Source y Source 2: evolución
 - 3.10.3. Uso de la comunidad: contenido audiovisual y videojuegos
 - 3.10.4. Futuro del motor Source 2
 - 3.10.5. Mods y juegos de éxito



Desarrollarás los mejores videojuegos del mundo gracias a tus nuevos conocimientos”

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.



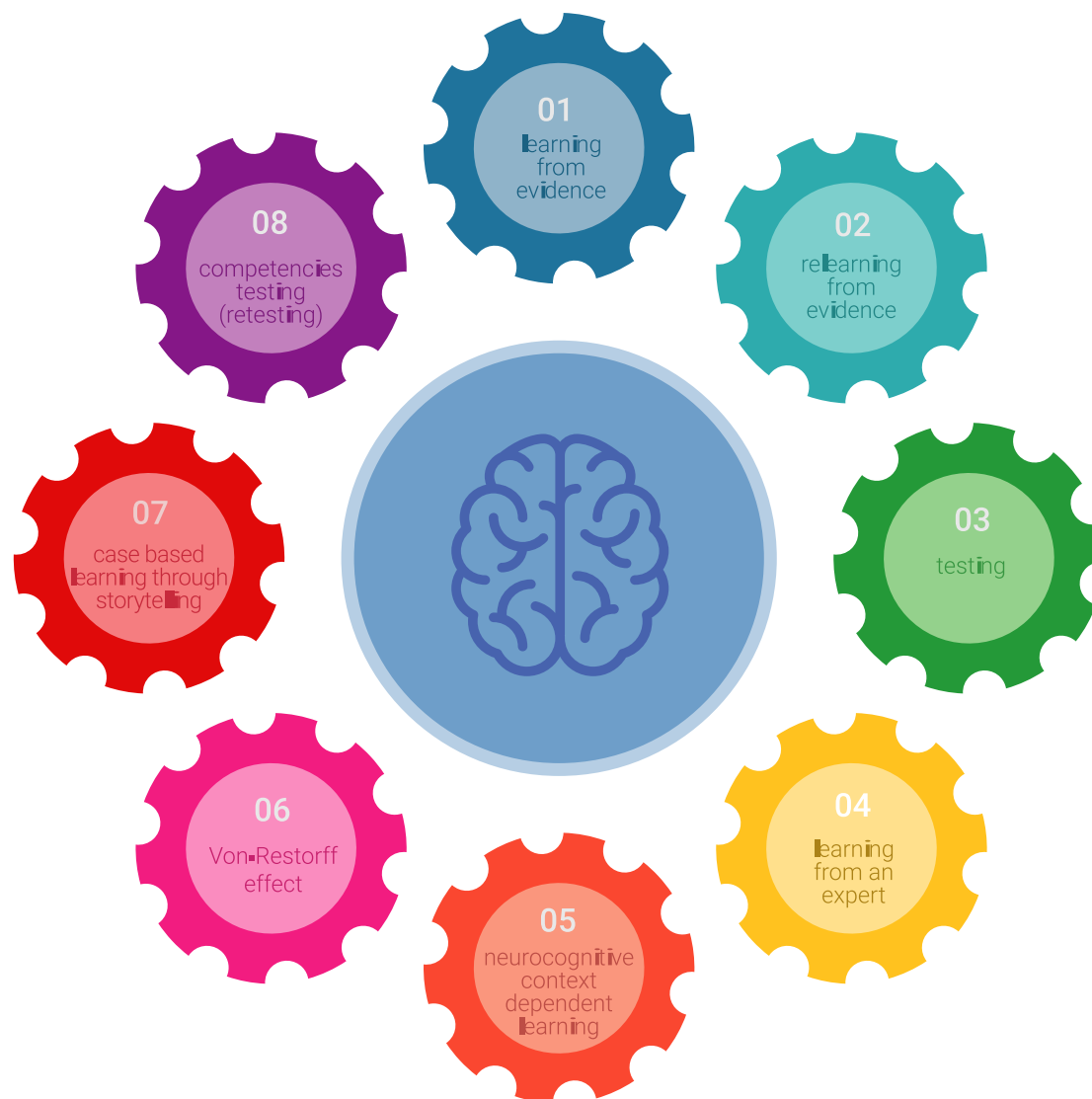
Método Relearning

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.

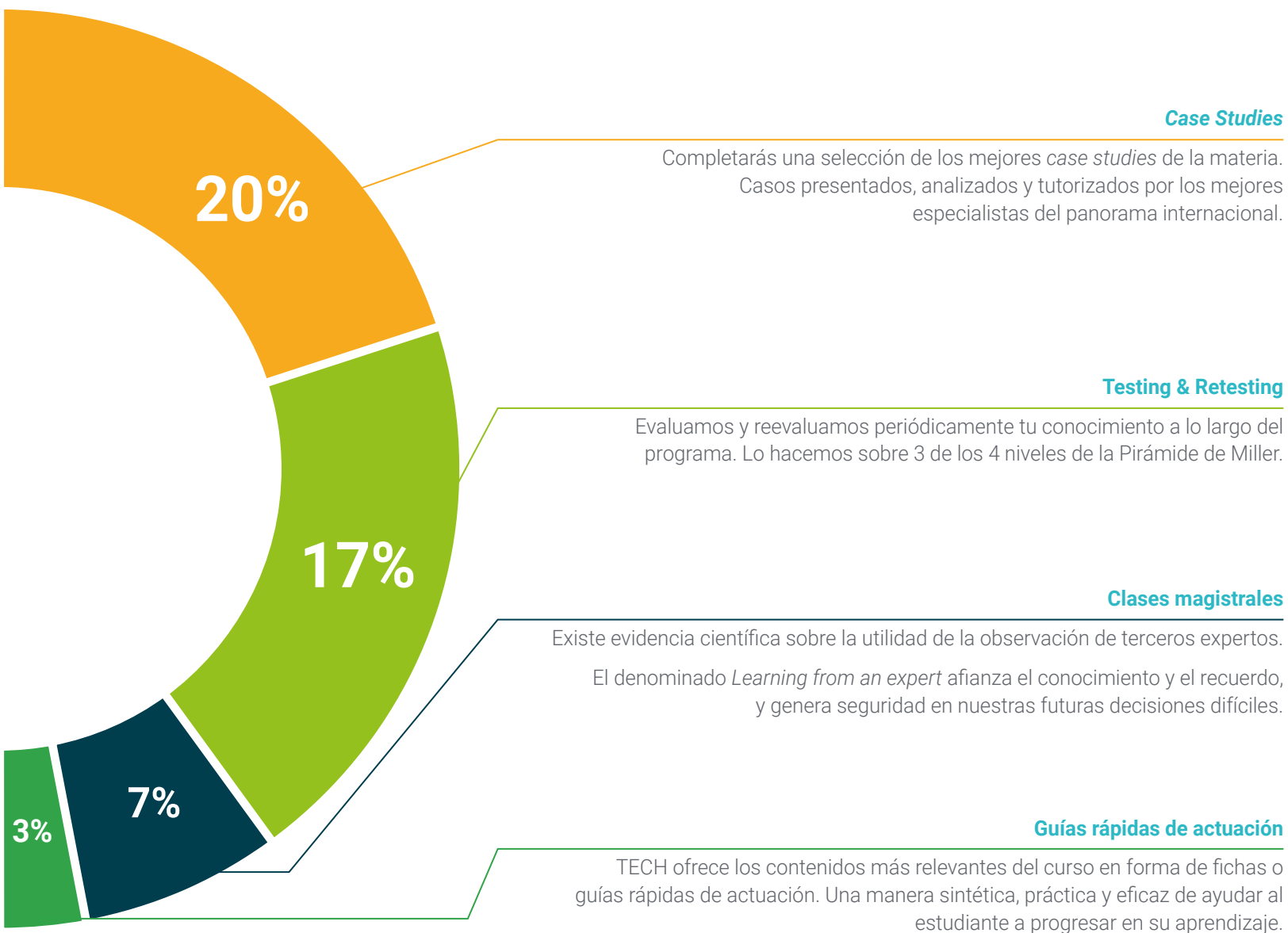
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



05 Titulación

El Experto Universitario en Dirección de Programación para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Universidad FUNDEPOS 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 Dirección de Programación para Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad FUNDEPOS, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad FUNDEPOS 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 Dirección de Programación para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Dirección de Programación para Videojuegos

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

Experto Universitario

Dirección de Programación para Videojuegos