

Experto Universitario

Diseño de Niveles para Videojuegos





Experto Universitario Diseño de Niveles 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-diseno-niveles-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

El diseño de Niveles es una de las fases de la creación de Videojuegos que se encuentra rodeada de misterio, por ello, muy pocos programadores se atreven a explorarla. Lo cierto, es que representa una combinación de ciencia y arte, necesitando que el especialista desarrolle empatía por el jugador para manipular sus emociones en cada nivel. Por esta creciente demanda de habilidades se ha desarrollado este programa, el cual permitirá brindarle a los estudiantes todos los conocimientos que necesitan para determinar la estructura interna de un motor de Videojuegos.



“

Lo ideal es crear acertijos que se conviertan en un reto para los usuarios, manteniendo su atención en completar el juego”

El diseñador de Niveles es una posición clave en un proyecto, ya que puede hacer a un juego emocionante o decepcionar al público. Por ello, hay que comprender la dinámica del jugador, quienes no desean pasar largas horas intentando resolver los acertijos para avanzar de nivel. De esta forma, el diseñador de Niveles se convierte en una pieza clave para encontrar el equilibrio entre un desafío estimulante y otro aburrido.

Pensando en lo importante que es mantener la atención del usuario en el juego, se ha elaborado el siguiente programa que ayudará a los estudiantes a determinar la estructura interna de los Videojuegos que ejecuten. Para ello, aprenderán a efectuar modelados 3D, siguiendo el código de programación adecuado. Asimismo, se realizará un estudio del proceso de diseño, en el que se evaluará la interfaz de los juegos y los métodos de valoración con usuarios.

Por otro lado, se descubrirá el funcionamiento y las características básicas de los motores de juegos, como el de Gamer Maker, el cual es un Software basado en un lenguaje de programación interpretado para crear Videojuegos. También se estudiará el programa Unreal Engine 4, una de las plataformas más usadas a nivel mundial para la realización de juegos realistas y novedosos.

Para finalizar, se explorará la interacción persona-ordenador, en la que se analizarán las pautas de accesibilidad, los estándares que las establecen y las herramientas que ayudan a evaluarla. Esto permitirá comprender la importancia de la usabilidad de las aplicaciones y los distintos tipos de diversidad humanas.

Este **Experto Universitario en Diseño de Niveles 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 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



Desarrolla tu empatía por el usuario para que goce de la experiencia de participar en un juego que estimule sus habilidades competitivas”

“

Aprende el proceso de diseño de interfaces, desde el análisis de requisitos hasta la evaluación”

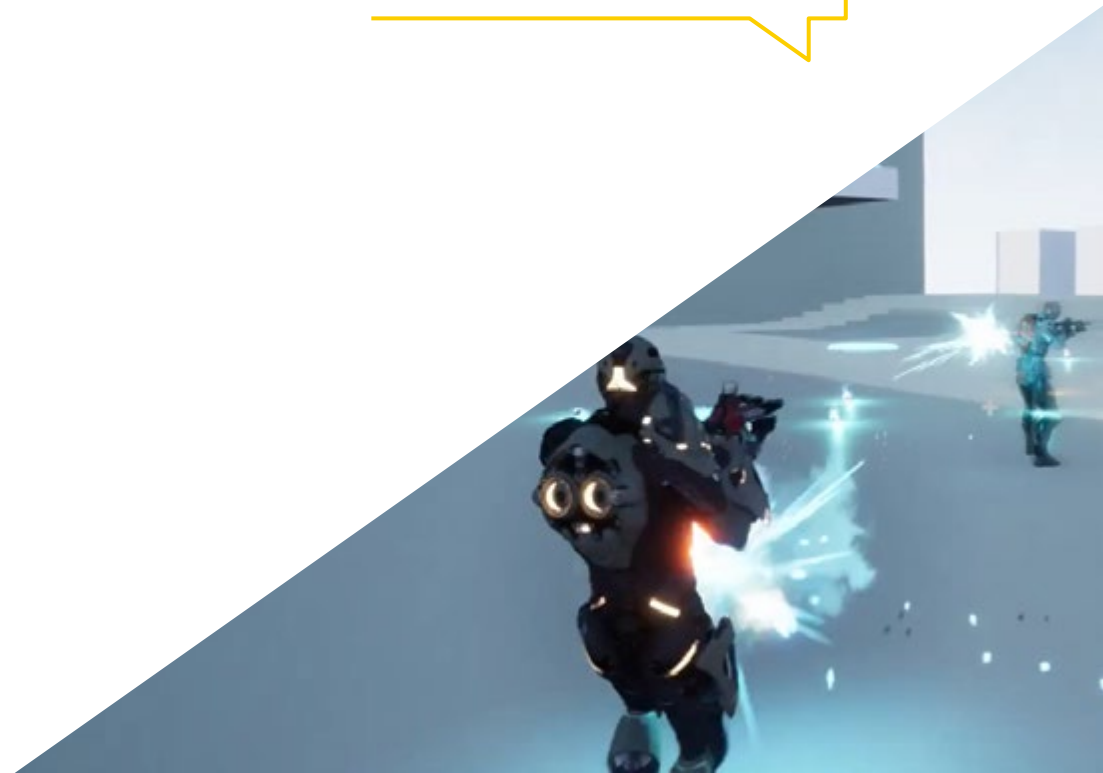
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Programa aplicaciones de manera correcta y eficiente aplicadas a motores de Videojuegos.

Comprende las funciones de cada componente de un Videojuego para poder desarrollar títulos nuevos.



02 Objetivos

El objetivo de este programa se centrará en ayudar a los estudiantes a comprender cuáles son los procesos para crear y diseñar los Niveles de un videojuego. Para ello, deben aprender habilidades en el modelado 3D y el funcionamiento de distintos motores de juegos, eligiendo el que mejor se adapte a las necesidades del proyecto. Todo esto, será fundamental para que el alumno se convierta en un auténtico especialista y cree el próximo éxito mundial.



“

*Consigue tus objetivos con este Experto Universitario
y crea el mejor Videojuego a nivel mundial, desarrollando
Niveles estimulantes y desafiantes para los usuarios”*



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

“

Desarrolla y realiza la interfaz de un Videojuego, resolviendo todos los problemas de manera ingeniosa”





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado 3D

- ◆ Determinar la estructura interna de un motor de Videojuegos
- ◆ Establecer los elementos de una arquitectura moderna de los mismos
- ◆ Comprender las funciones de cada uno de los componentes de un videojuego
- ◆ Ejemplificar Videojuegos realizados con gráficos en 2D y 3D

Módulo 2. 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

Módulo 3. Interacción persona-ordenador

- ◆ Explorar las distintas pautas de accesibilidad, los estándares que las establece y las herramientas que permiten evaluarla, así como los distintos métodos de interacción con el ordenador, mediante periféricos y dispositivos
- ◆ Comprender la importancia de la usabilidad de las aplicaciones y los distintos tipos de diversidad humanas, las limitaciones que suponen y cómo adaptar las interfaces de acuerdo a las necesidades específicas de cada una de ellas
- ◆ Aprender el proceso de diseño de interfaces, desde el análisis de requisitos hasta la evaluación
- ◆ Pasar por las distintas etapas intermedias necesarias para realizar una interfaz adecuada

03

Estructura y contenido

El Experto Universitario en Diseño de Niveles para Videojuegos cuenta con un temario que reúne todos los contenidos fundamentales para establecer la arquitectura interna de un juego. De esta manera, el estudiante recibirá, de forma teórica y práctica, un conocimiento avalado por las necesidades del sector. En este sentido, comprenderán cómo realizar un modelado 3D, el funcionamiento de los motores de Videojuegos más usados en el mercado y por último, las herramientas que permiten evaluar los distintos métodos de interacción de las personas con el ordenador.



“

Es el mejor momento para aprender el funcionamiento de Unreal Engine 4, el motor de juegos más usado a nivel mundial”

Módulo 1. Modelado 3D

- 1.1. Introducción a C#
 - 1.1.1. ¿Qué es la POO?
 - 1.1.2. Entorno *Visual Studio*
 - 1.1.3. Tipos de datos
 - 1.1.4. Conversiones de tipo
 - 1.1.5. Condicionales
 - 1.1.6. Objetos y clases
 - 1.1.7. Modularidad y encapsulamiento
 - 1.1.8. Herencia
 - 1.1.9. Clases abstractas
 - 1.1.10. Polimorfismo
- 1.2. Fundamentos matemáticos
 - 1.2.1. Herramientas matemáticas en la física: magnitudes escalares y vectoriales
 - 1.2.2. Herramientas matemáticas en la física: producto escalar
 - 1.2.3. Herramientas matemáticas en la física: producto vectorial
 - 1.2.4. Herramientas matemáticas en POO
- 1.3. Fundamentos físicos
 - 1.3.1. El sólido rígido
 - 1.3.2. Cinemática
 - 1.3.3. Dinámica
 - 1.3.4. Colisiones
 - 1.3.5. proyectiles
 - 1.3.6. Vuelo
- 1.4. Fundamentos de Informática Gráfica
 - 1.4.1. Sistemas gráficos
 - 1.4.2. Gráficos en 2D
 - 1.4.3. Gráficos en 3D
 - 1.4.4. Sistemas Ráster
 - 1.4.5. Modelado geométrico
 - 1.4.6. Eliminación de partes ocultas
 - 1.4.7. Visualización realista
 - 1.4.8. Biblioteca gráfica OpenGL





- 1.5. Unity: Introducción e instalación
 - 1.5.1. ¿Qué es Unity?
 - 1.5.2. ¿Por qué Unity?
 - 1.5.3. Características de Unity
 - 1.5.4. Instalación
- 1.6. Unity: 2D y 3D
 - 1.6.1. *Gameplay* en 2D: *Sprites* y *Tilemaps*
 - 1.6.2. *Gameplay* en 2D: 2D *Physics*
 - 1.6.3. Ejemplos de Videojuegos realizados con Unity 2D
 - 1.6.4. Introducción a Unity 3D
- 1.7. Unity: instanciación y creación de objetos
 - 1.7.1. Añadir componentes
 - 1.7.2. Eliminar componentes
 - 1.7.3. Importación de *Assets* y texturas
 - 1.7.4. Materiales y mapas para los materiales
- 1.8. Unity: Interacciones y física
 - 1.8.1. *Rigidbody*
 - 1.8.2. *Colliders*
 - 1.8.3. *Joints* (articulaciones)
 - 1.8.4. *Character Controllers*
 - 1.8.5. *Continuous Collision Detection* (CCD)
 - 1.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 1.9. Unity: inteligencia artificial básica para NPCs
 - 1.9.1. *Pathfinding* en Unity: NavMesh
 - 1.9.2. Enemigo con IA
 - 1.9.3. Árbol de acción de un NPC
 - 1.9.4. Jerarquía y Scripts de un NPC
- 1.10. Unity: fundamentos de animación e implementación
 - 1.10.1. *Animation Controller*. Asociación al personaje
 - 1.10.2. *Blend Tree*: árbol de combinación
 - 1.10.3. Transición entre estados
 - 1.10.4. Modificación del umbral para las transiciones

Módulo 2. Motores de Videojuegos

- 2.1. Los Videojuegos y las TICs
 - 2.1.1. Introducción
 - 2.1.2. Oportunidades
 - 2.1.3. Desafíos
 - 2.1.4. Conclusiones
- 2.2. Historia de los motores de Videojuegos
 - 2.2.1. Introducción
 - 2.2.2. Época Atari
 - 2.2.3. Época de los 80
 - 2.2.4. Primeros motores. Época de los 90
 - 2.2.5. Motores actuales
- 2.3. Motores de Videojuegos
 - 2.3.1. Tipos de motores
 - 2.3.2. Partes de un motor de Videojuegos
 - 2.3.3. Motores actuales
 - 2.3.4. Selección de un motor para nuestro proyecto
- 2.4. Motor Game Maker
 - 2.4.1. Introducción
 - 2.4.2. Diseño de escenarios
 - 2.4.3. Sprites y animaciones
 - 2.4.4. Colisiones
 - 2.4.5. Scripting en GML
- 2.5. Motor Unreal Engine 4: Introducción
 - 2.5.1. ¿Qué es Unreal Engine 4? ¿Cuál es su filosofía?
 - 2.5.2. Materiales
 - 2.5.3. UI
 - 2.5.4. Animaciones
 - 2.5.5. Sistema de partículas
 - 2.5.6. Inteligencia artificial
 - 2.5.7. FPS
- 2.6. Motor Unreal Engine 4: Visual Scripting
 - 2.6.1. Filosofía de los Blueprints y el Visual Scripting
 - 2.6.2. Debugging
 - 2.6.3. Tipos de variables
 - 2.6.4. Control de flujo básico
- 2.7. Motor Unity 5
 - 2.7.1. Programación en C# y Visual Studio
 - 2.7.2. Creación de Prefabs
 - 2.7.3. Uso de Gizmos para el control del videojuego
 - 2.7.4. Motor adaptativo: 2D y 3D
- 2.8. Motor Godot
 - 2.8.1. Filosofía de diseño de Godot
 - 2.8.2. Diseño orientado a objetos y composición
 - 2.8.3. Todo incluido en un paquete
 - 2.8.4. Software libre y dirigido por la comunidad
- 2.9. Motor RPG Maker
 - 2.9.1. Filosofía de RPG Maker
 - 2.9.2. Tomando como referencia
 - 2.9.3. Crear un juego con personalidad
 - 2.9.4. Juegos comerciales de éxito
- 2.10. Motor Source 2
 - 2.10.1. Filosofía de Source 2
 - 2.10.2. Source y Source 2: Evolución
 - 2.10.3. Uso de la comunidad: contenido audiovisual y Videojuegos
 - 2.10.4. Futuro del motor Source 2
 - 2.10.5. Mods y juegos de éxito

Módulo 3. Interacción persona-ordenador

- 3.1. Introducción a la interacción persona-ordenador
 - 3.1.1. Qué es la interacción persona-ordenador
 - 3.1.2. Relación de la interacción persona-ordenador con otras disciplinas
 - 3.1.3. La interfaz de usuario
 - 3.1.4. Usabilidad y accesibilidad
 - 3.1.5. Experiencia de usuario y diseño centrado en el usuario
- 3.2. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción
 - 3.2.1. La interacción
 - 3.2.2. Paradigmas y estilos de interacción
 - 3.2.3. Evolución de las interfaces de usuario
 - 3.2.4. Interfaces de usuario clásicas: WIMP/GUI, comandos, voz, Realidad Virtual
 - 3.2.5. Interfaces de usuario innovadoras: móviles, portátiles, colaborativas, BCI
- 3.3. El factor humano: aspectos psicológicos y cognitivos
 - 3.3.1. La importancia del factor humano en la interacción
 - 3.3.2. El procesamiento humano de información
 - 3.3.3. La entrada y salida de la información: visual, auditiva y táctil
 - 3.3.4. Percepción y atención
 - 3.3.5. Conocimiento y modelos mentales: representación, organización y adquisición
- 3.4. El factor humano: limitaciones sensoriales y físicas
 - 3.4.1. Diversidad funcional, discapacidad y deficiencia
 - 3.4.2. Diversidad visual
 - 3.4.3. Diversidad auditiva
 - 3.4.4. Diversidad cognitiva
 - 3.4.5. Diversidad motórica
 - 3.4.6. El caso de los inmigrantes digitales
- 3.5. El proceso de diseño (I): análisis de requisitos para el diseño de la interfaz de usuario
 - 3.5.1. Diseño centrado en el usuario
 - 3.5.2. Qué es el análisis de requisitos
 - 3.5.3. La recogida de información
 - 3.5.4. Análisis e interpretación de la información
 - 3.5.5. Análisis de la usabilidad y la accesibilidad

- 3.6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas
 - 3.6.1. Diseño conceptual
 - 3.6.2. Prototipado
 - 3.6.3. Análisis jerárquico de tareas
- 3.7. El proceso de diseño (III): la evaluación
 - 3.7.1. Evaluación en el proceso de diseño: objetivos y métodos
 - 3.7.2. Métodos de evaluación sin usuarios
 - 3.7.3. Métodos de evaluación con usuarios
 - 3.7.4. Estándares y normas de evaluación
- 3.8. Accesibilidad: definición y pautas
 - 3.8.1. Accesibilidad y diseño universal
 - 3.8.2. La iniciativa WAI y las pautas WCAG
 - 3.8.3. Pautas WCAG 2.0 y 2.1
- 3.9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional
 - 3.9.1. Herramientas de evaluación de la accesibilidad en la web
 - 3.9.2. Accesibilidad y diversidad funcional
- 3.10. El ordenador y la interacción: periféricos y dispositivos
 - 3.10.1. Dispositivos y periféricos tradicionales
 - 3.10.2. Dispositivos y periféricos alternativos
 - 3.10.3. Móviles y tabletas
 - 3.10.4. Diversidad funcional, interacción y periféricos



El diseño de Niveles es una de las fases más importantes para el desarrollo de un Videojuego. Aprende a crear retos estimulantes para los jugadores completando este Experto Universitario"

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

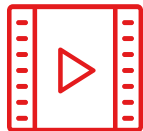
Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

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

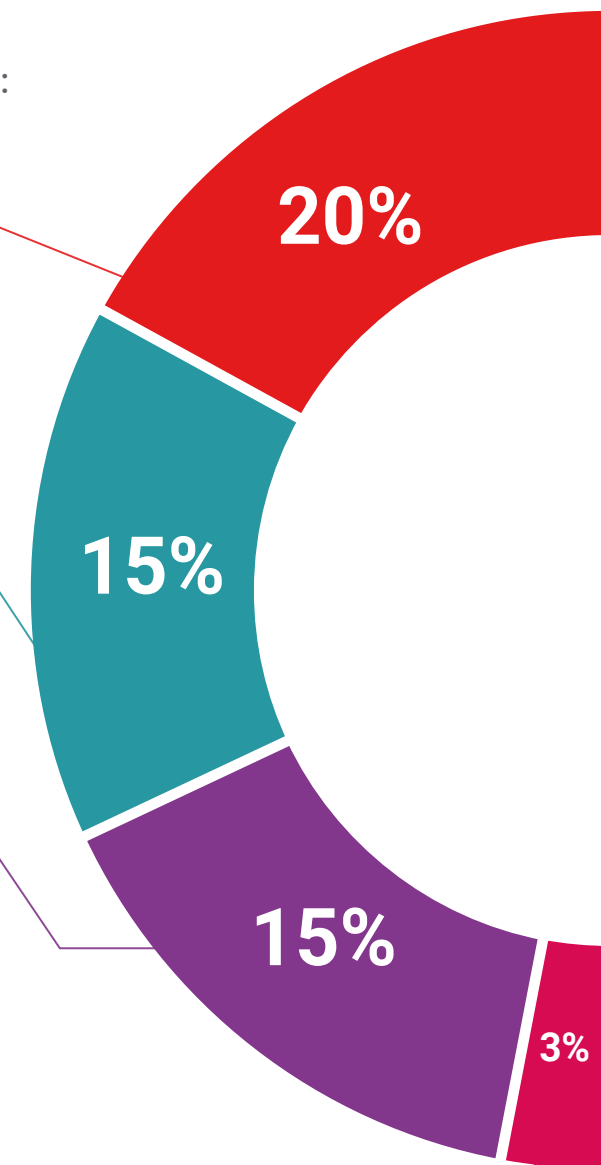
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

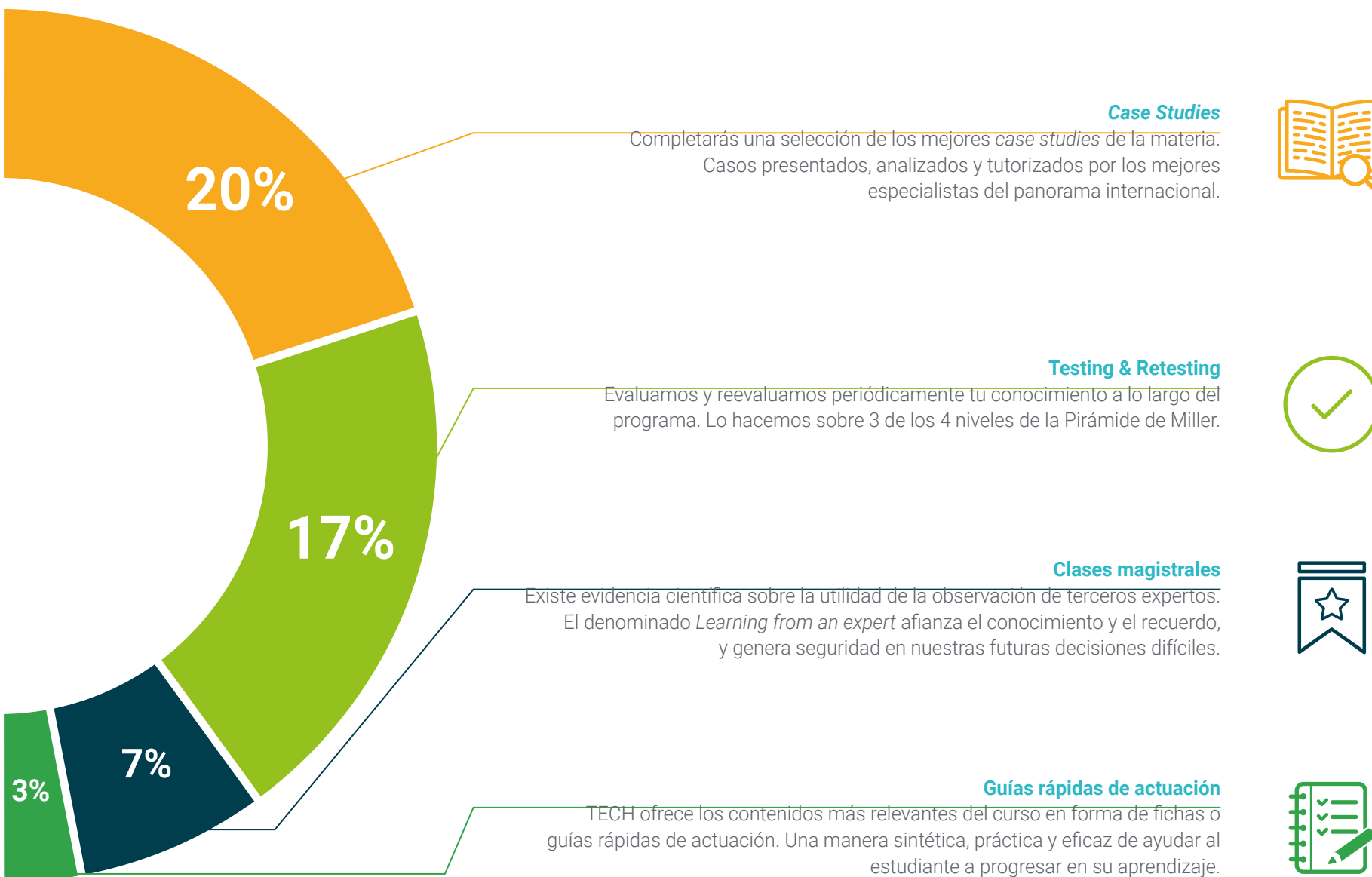
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





05 Titulación

El Experto Universitario en Diseño de Niveles 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 Diseño de Niveles 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 Diseño de Niveles para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Diseño de Niveles para Videojuegos

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

Experto Universitario

Diseño de Niveles para Videojuegos

