

# Experto Universitario Diseño de Videojuegos



## Experto Universitario Diseño de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-diseno-videojuegos](http://www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-diseno-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección de curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

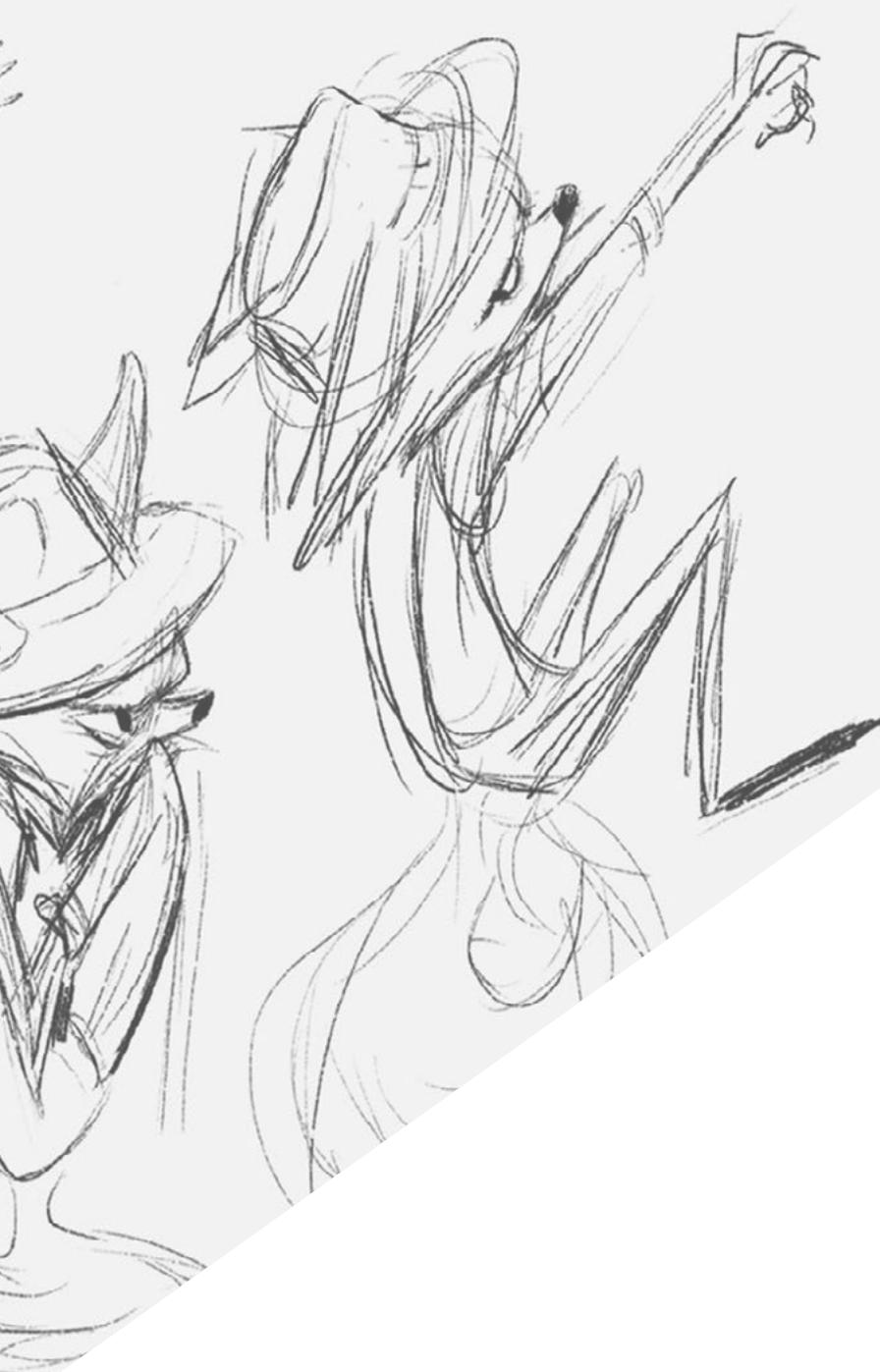
*pág. 30*

# 01

# Presentación

La forma de ocio que lo domina todo a nivel mundial en la actualidad son los Videojuegos. Gente de diferentes edades, desde niños hasta personas mayores, y de diferentes contextos y procedencias juegan de forma regular, ya sea por diversión o de manera profesional. Debido a esto, las compañías de diseño y desarrollo de Videojuegos necesitan personal capaz de encargarse de las diferentes facetas que intervienen en la concepción de uno de esos productos. Este programa ofrece al alumno la oportunidad de especializarse, de forma que pueda dedicarse a ese ámbito de trabajo, diseñando Videojuegos como los que ha admirado, jugado y disfrutado, y abriéndose puertas laborales a las mejores compañías del sector.





“

*Aprende a diseñar Videojuegos como los mejores expertos del sector y trabaja en las grandes compañías que conoces y admiras”*

El mundo ya no se entiende sin Videojuegos. Ocupan un lugar central en el ocio de todo el planeta y engloba a todos los grupos poblacionales, puesto que juegan personas de diversas edades y procedencias. De hecho, los Videojuegos son uno de los pocos elementos que podrían conectar a personas que viven en lugares tan diferentes y que tienen un contexto social tan variado, así de importantes son en la cultura contemporánea.

Esto ocurre en buena parte porque los Videojuegos son una disciplina multidimensional, que tiene elementos de diversión y de reto para los *gamers*, pero también son productos donde la narrativa, el *Storytelling* y otras cuestiones relacionadas con el arte y la sensibilidad son muy importantes. Por esa razón hay Videojuegos de múltiples tipologías y géneros: gratuitos y de pago, para diversos soportes y plataformas, algunos se juegan online y otros offline. Y, además, al margen de esas cuestiones, hay una enorme cantidad de géneros: simuladores deportivos y automovilísticos, juegos de estrategia, RPG, *Shooters* en primera y tercera persona, juegos de índole artística y de bajo presupuesto, otros desarrollados por grandes compañías, etc.

Así, existe una gran cantidad de jugadores y para responder a esa demanda hay también una gran cantidad de empresas que desarrollan miles de Videojuegos. Es un elemento cultural vital en el mundo contemporáneo y además, es también una industria que crece año a año, generando empleo y nuevas oportunidades profesionales. Se necesitan por tanto, expertos capacitados que se hayan especializado en Diseño de Videojuegos para poder satisfacer los requerimientos de las empresas y de los *gamers*, que esperan ávidamente el estreno de nuevos títulos con los que poder disfrutar.

El Experto Universitario en Diseño de Videojuegos prepara al alumno para afrontar un futuro laboral en este excitante campo que necesita constantemente de nuevas ideas y gente con talento que quiera desarrollarlas. A través de sus módulos de enseñanza y gracias al mejor profesorado, el alumno será capaz de aprender todo lo necesario para convertirse en un profesional del Diseño de Videojuegos.

Este **Experto Universitario en Diseño de Videojuegos** contiene el programa universitario más completo e innovador del mercado. Sus principales características son:

- ♦ La inmersión en el mundo del Diseño de Videojuegos, con la que el alumno obtendrá todos los conocimientos necesarios para trabajar en este campo
- ♦ El aprendizaje mediante la realización de ejercicios prácticos, de modo que el alumno adquiere competencias de forma más inmediata
- ♦ Los contenidos enfocados al aprendizaje práctico, con el uso de variedad de formatos y metodologías
- ♦ La flexibilidad, gracias a la cual el alumno puede realizar el programa de la forma en que mejor se ajuste a sus circunstancias personales y profesionales
- ♦ El acompañamiento del profesorado, que se asegurará de que el alumno realice un aprendizaje adecuado
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Los Videojuegos son el presente y el futuro de la industria audiovisual: también podrían ser tu presente y futuro”*

“

*Hoy juegas, mañana podrías diseñar Videojuegos. Da el paso con este Experto Universitario”*

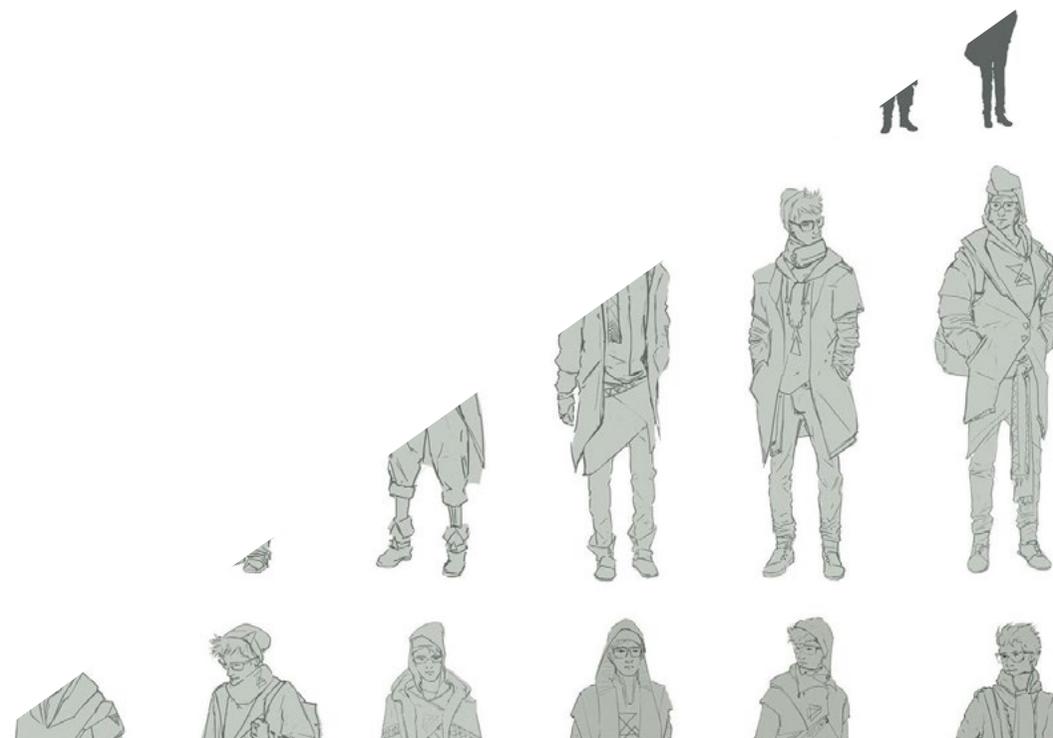
*Se necesita gente con talento e ideas que desarrolle los próximos Videojuegos de éxito: podrías ser tú.*

*Este título te ofrece todo lo que necesitas para ser un gran diseñador de Videojuegos.*

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.

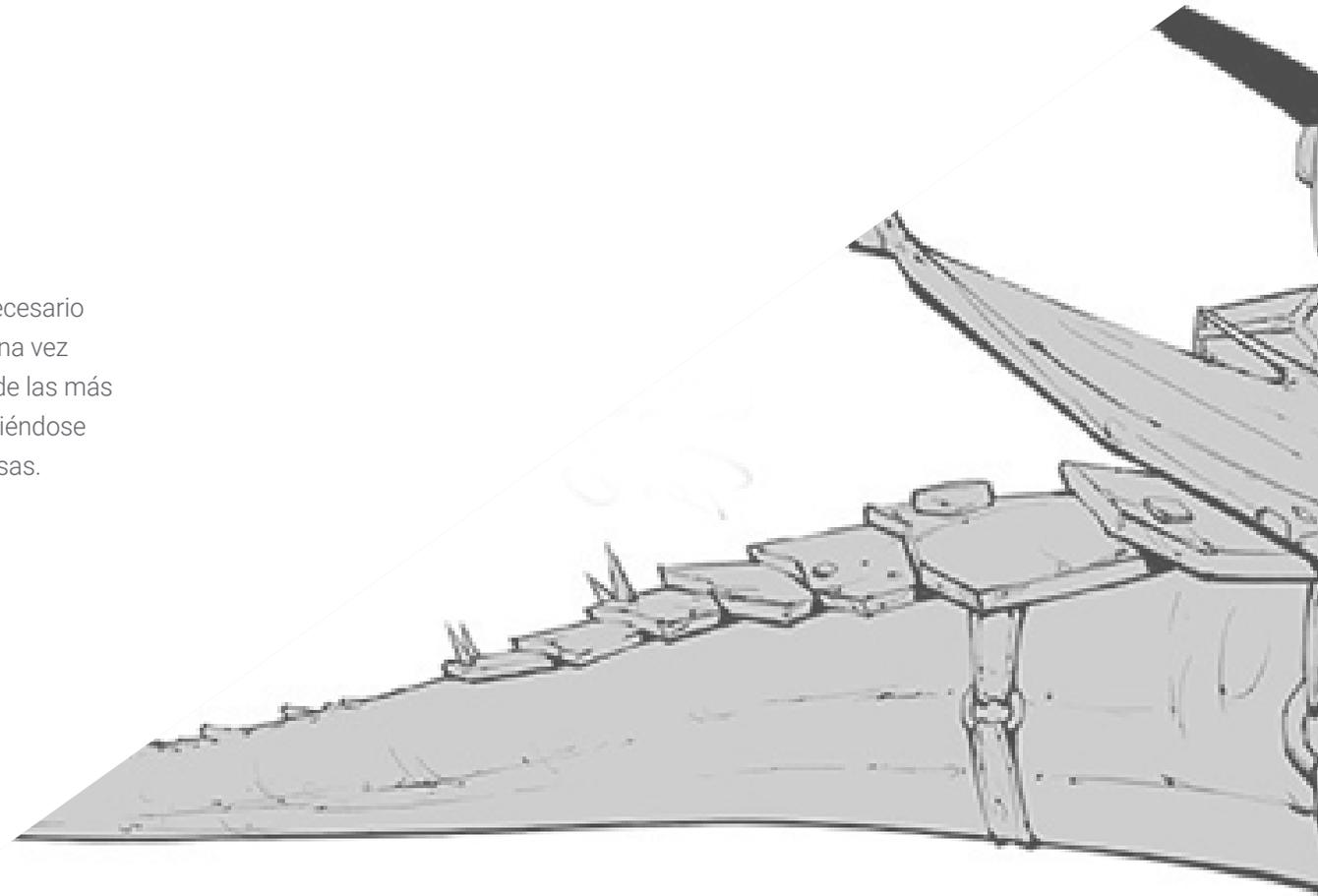
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa universitario. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

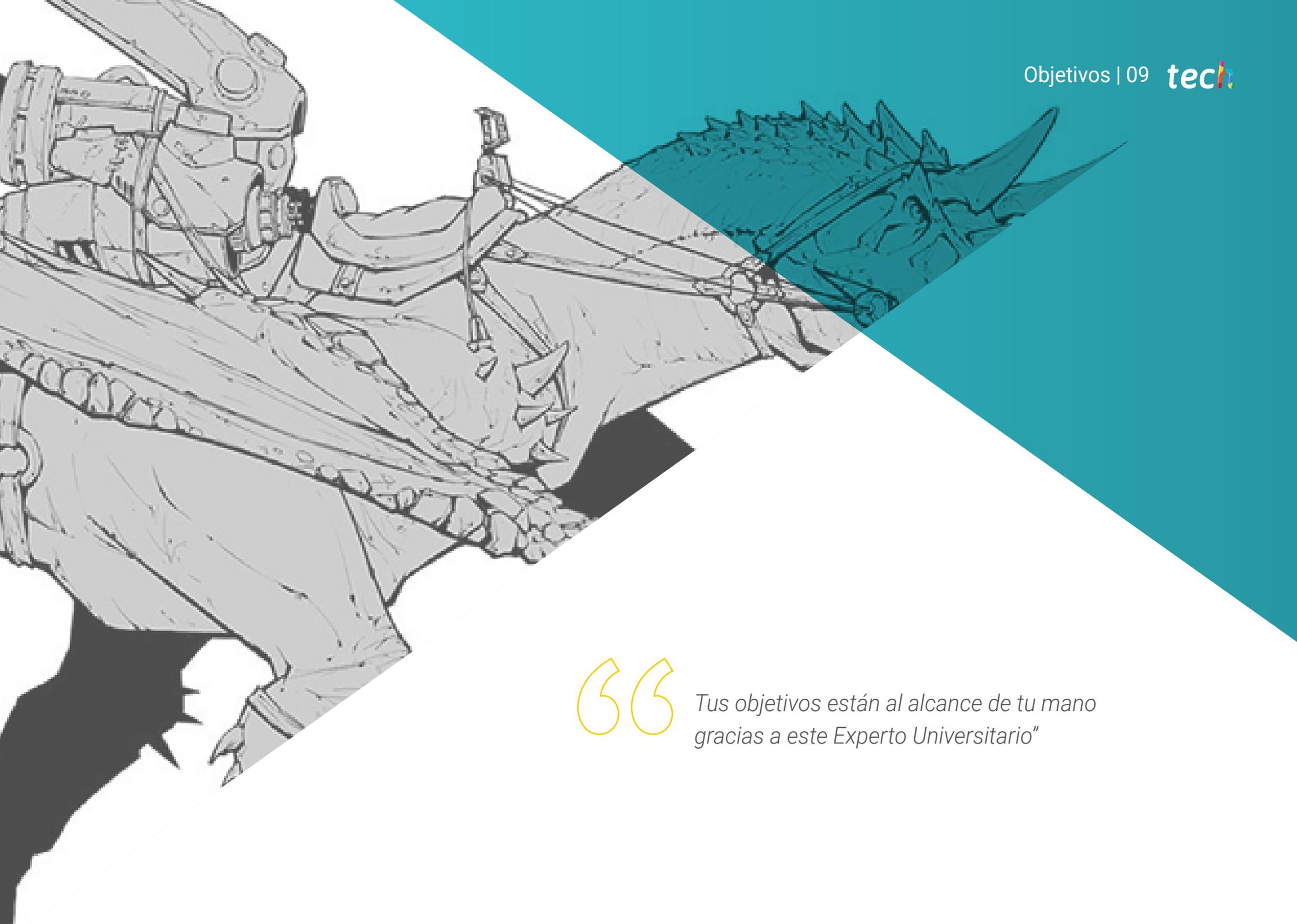


# 02

## Objetivos

Este programa se ha diseñado de forma que pueda enseñar todo lo necesario a sus alumnos para convertirse en diseñadores de Videojuegos. Así, una vez realicen esta titulación, serán capaces de realizar diversas tareas, desde las más básicas hasta las más complejas en el Diseño de Videojuegos, convirtiéndose así, en profesionales solicitados y muy valorados por clientes y empresas.





“

*Tus objetivos están al alcance de tu mano gracias a este Experto Universitario”*

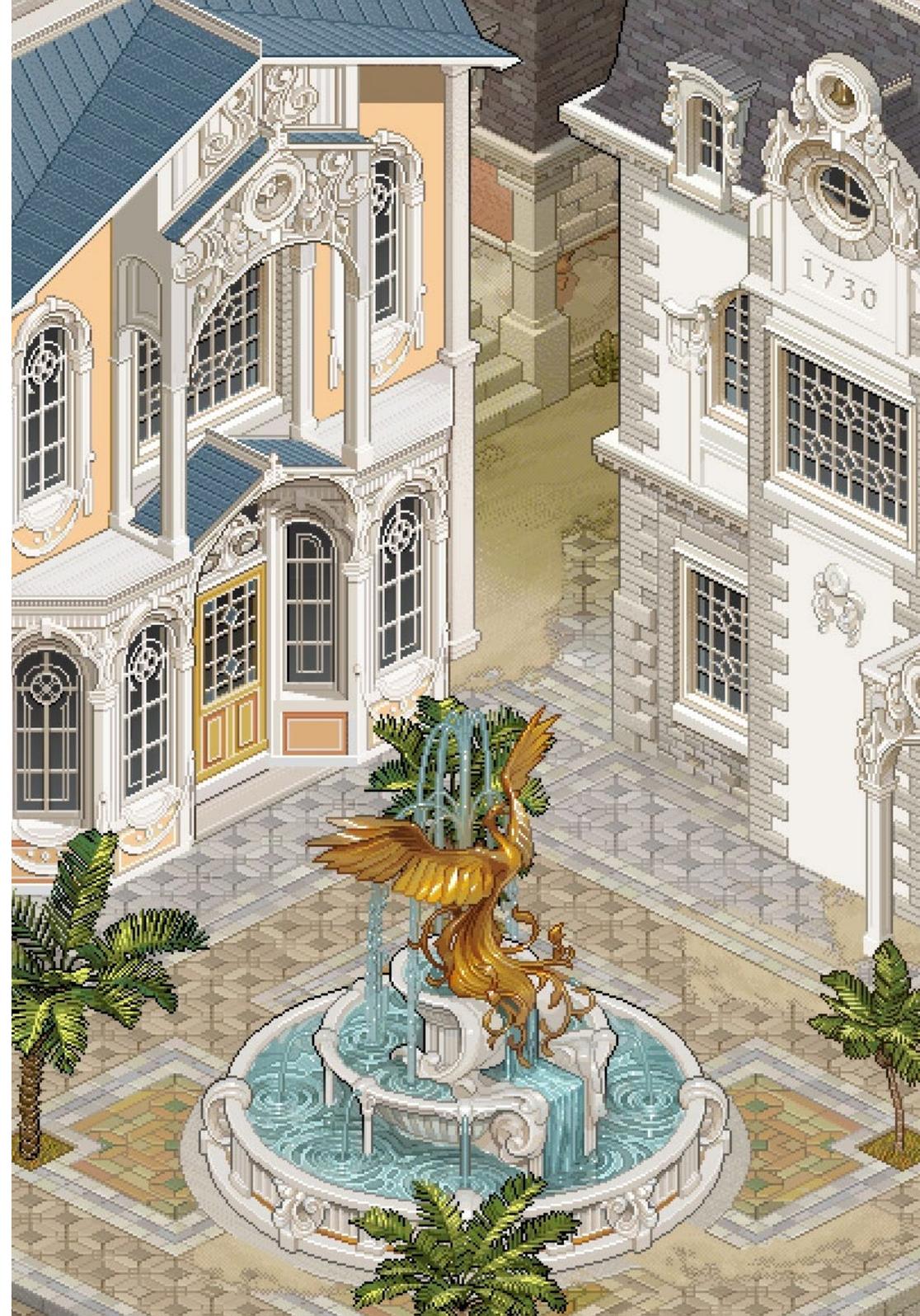


## Objetivos generales

- ◆ Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de Videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- ◆ Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología Scrum para la producción de proyectos
- ◆ Aprender los fundamentos del Diseño de Videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de Videojuegos debe conocer
- ◆ Generar ideas y a crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para Videojuegos
- ◆ Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- ◆ Profundizar en la animación 2D y 3D, así como los elementos clave de la animación de objetos y personajes, además de saber realizar tareas de modelado en 3D
- ◆ Realizar la programación profesional con el motor de Unity 3D
- ◆ Ser capaz de crear una *Startup* independiente de ocio digital

“

*Sueñas con diseñar juegos como los que te han tenido sin dormir durante días, consíguelo con este programa”*





## 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 puzzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

### Módulo 2. Documento de diseño

- ◆ Redactar e ilustrar un documento de diseño profesional
- ◆ Conocer cada una de las partes del diseño: idea general, mercado, *Gameplay*, mecánicas, niveles, progresión, elementos del juego, HUD e interfaz
- ◆ Conocer el proceso de diseño un documento de diseño o GDD para poder representar la propia idea de juego en un documento entendible, profesional y bien elaborado

### Módulo 3. Producción y gestión

- ◆ Conocer la producción de un videojuego y las diferentes etapas
- ◆ Aprender los tipos de productores
- ◆ Conocer el *project management* para el desarrollo de Videojuegos
- ◆ Utilizar diferentes herramientas para la producción
- ◆ Coordinar equipos y la gestión de proyectos

# 03

## Dirección del curso

El Diseño de Videojuegos es una tarea compleja pero excitante, por eso se necesita al mejor cuerpo docente que sepa guiar al alumnado a través de este proceso. Este Experto Universitario en Diseño de Videojuegos cuenta con el mejor profesorado, altamente experimentado y con los conocimientos más novedosos, para enseñar a los alumnos todas las claves del Diseño de Videojuegos, de forma que puedan ser profesionales aptos desde que finalicen la titulación.



A hand holding a black pen, with a blurred background of a white robot character. The image is split diagonally, with the top-left portion showing the robot and the bottom-right portion showing the hand and pen. The background is a mix of teal and white.

“

*El mejor profesorado te guía para que acabes diseñando el videojuego de tus sueños”*

## Dirección



### D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Diseñador Narrativo en Saona Studios, España
- Diseñador narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- Diseñador narrativo en HeYou Games en el proyecto "Youturbo"
- Diseñador y guionista de productos de e-learning y serious games para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills
- Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga
- Profesor del área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la cátedra de cine de TAI, Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos de ESCAV, Granada
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



## Profesores

### Dña. Molas, Alba

- ◆ Diseñadora de videojuegos
- ◆ Graduada en Cine y Medios. Escuela de Cine de Cataluña. 2015
- ◆ Estudiante de Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos. Currnet – CEV. 2020
- ◆ Formación especializada en Guion de Animación Infantil. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Miembro de la asociación Women in Games
- ◆ Miembro de la asociación FemDevs

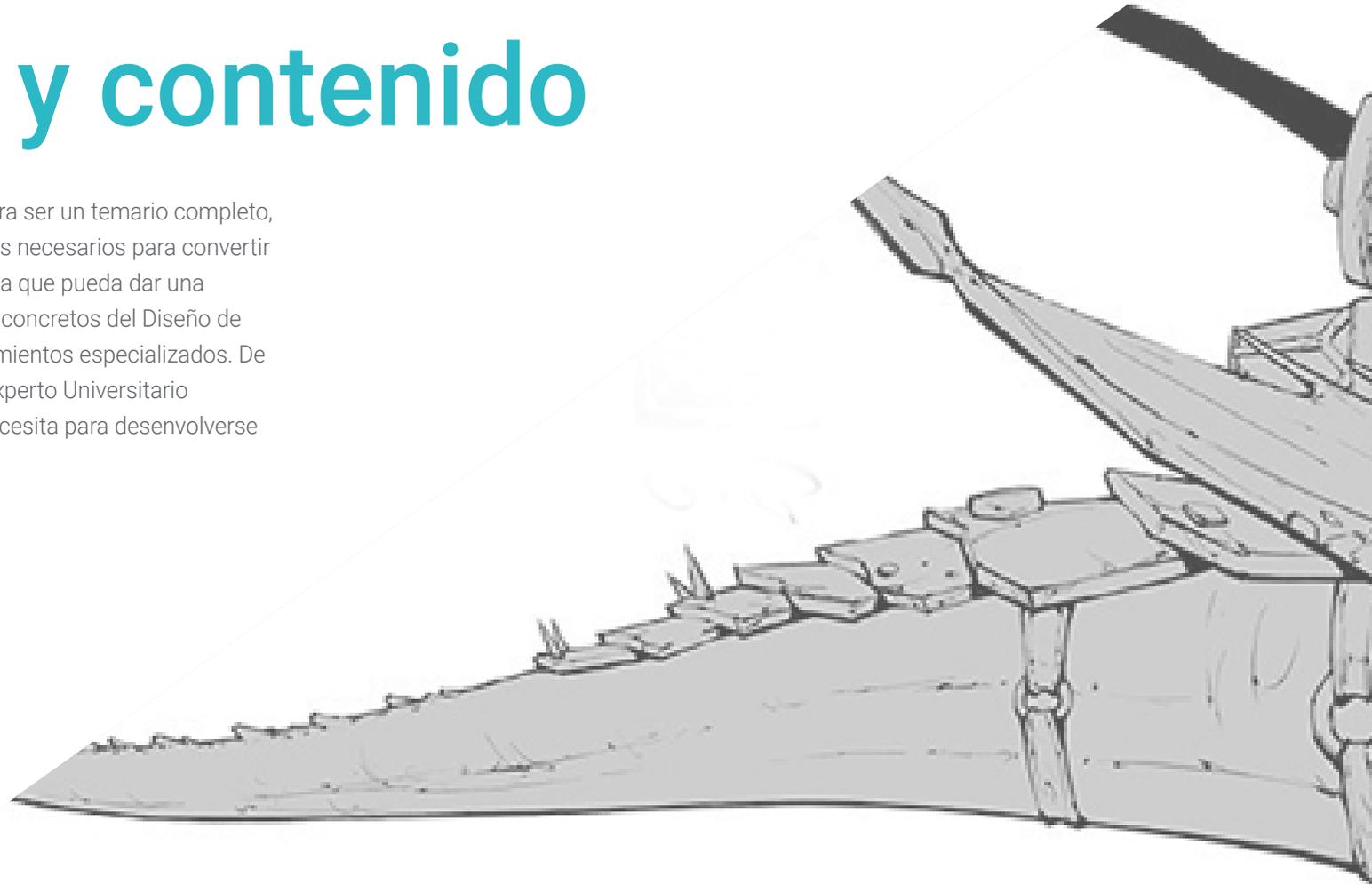
“

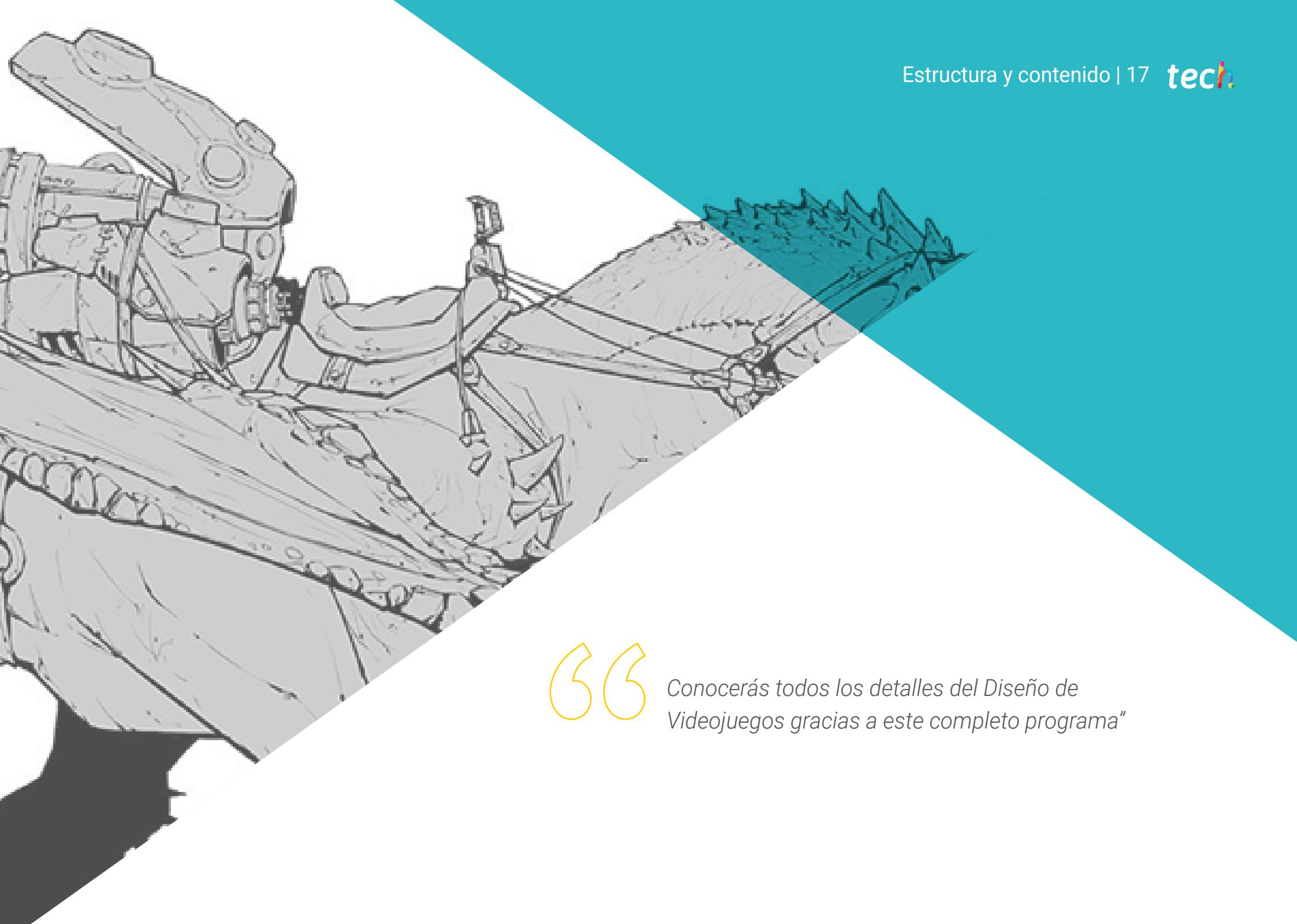
*Conocerás todos los detalles del  
Diseño de Videojuegos gracias  
a este completo programa”*

# 04

## Estructura y contenido

Este programa se ha preparado específicamente para ser un temario completo, amplio y profundo, que contiene todos los elementos necesarios para convertir a sus alumnos en expertos. Se ha diseñado de forma que pueda dar una perspectiva general pero que se centre en aspectos concretos del Diseño de Videojuegos, para que el alumnado obtenga conocimientos especializados. De esta forma, a lo largo de los tres módulos de este Experto Universitario el alumno adquirirá todos los conocimientos que necesita para desenvolverse en su entorno profesional.





“

*Conocerás todos los detalles del Diseño de Videojuegos gracias a este completo programa”*

## 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. Puzles
  - 1.10.2. Enemigos
  - 1.10.3. Entorno

## Módulo 2. Documento de diseño

- 2.1. Estructura de un documento
  - 2.1.1. Documento de diseño
  - 2.1.2. Estructura
  - 2.1.3. Estilo
- 2.2. Idea general, mercado y referencias
  - 2.2.1. Idea general
  - 2.2.2. Mercado
  - 2.2.3. Referencias
- 2.3. Ambientación, historia y personajes
  - 2.3.1. Ambientación
  - 2.3.2. Historia
  - 2.3.3. Personajes
- 2.4. *Gameplay*, mecánicas y enemigos
  - 2.4.1. *Gameplay*
  - 2.4.2. Mecánicas
  - 2.4.3. Enemigos y NPCs
- 2.5. Controles
  - 2.5.1. Mando
  - 2.5.2. Portátil
  - 2.5.3. Ordenador
- 2.6. Niveles y progresión
  - 2.6.1. Niveles
  - 2.6.2. Recorrido
  - 2.6.3. Progresión

- 2.7. Ítems, habilidades y elementos
  - 2.7.1. Ítems
  - 2.7.2. Habilidades
  - 2.7.3. Elementos
- 2.8. Logros
  - 2.8.1. Medallas
  - 2.8.2. Personajes secretos
  - 2.8.3. Puntos extra
- 2.9. HUD e interfaz
  - 2.9.1. HUD
  - 2.9.1. Interfaz
  - 2.9.2. Estructura
- 2.10. Guardado y anexo
  - 2.10.1. Guardado
  - 2.10.2. Información anexa
  - 2.10.3. Detalles finales

### Módulo 3. Producción y gestión

- 3.1. La producción
  - 3.1.1. El proceso de producción
  - 3.1.2. Producción I
  - 3.1.3. Producción II
- 3.2. Fases del desarrollo de Videojuegos
  - 3.2.1. Fase de concepción
  - 3.2.2. Fase de diseño
  - 3.2.3. Fase de planificación
- 3.3. Fases de desarrollo de Videojuegos II
  - 3.3.1. Fase de producción
  - 3.3.2. Fase de pruebas
  - 3.3.3. Fase de distribución y Marketing
- 3.4. Producción y gestión
  - 3.4.1. Ceo/director general
  - 3.4.2. Director financiero
  - 3.4.3. Director de ventas

- 3.5. Proceso de producción
  - 3.5.1. Preproducción
  - 3.5.2. Producción
  - 3.5.3. Postproducción
- 3.6. Puestos de trabajo y funciones
  - 3.6.1. Diseñadores
  - 3.6.2. Programación
  - 3.6.3. Artistas
- 3.7. *Game Designer*
  - 3.7.1. *Creative Designer*
  - 3.7.2. *Lead Designer*
  - 3.7.3. *Senior Designer*
- 3.8. Programación
  - 3.8.1. *Technical Director*
  - 3.8.2. *Lead Program*
  - 3.8.3. *Senior Programmer*
- 3.9. Arte
  - 3.9.1. *Creative Artist*
  - 3.9.2. *Lead Artist*
  - 3.9.3. *Senior Artist*
- 3.10. Otros perfiles
  - 3.10.1. *Lead Animator*
  - 3.10.2. *Senior Animator*
  - 3.10.3. *Juniors*



*Un programa diseñado atendiendo a las necesidades del mercado”*

05

# 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 según el índice global score, 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.



06

# Titulación

Este programa en Diseño de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Diseño de Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Diseño de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





## Experto Universitario Diseño de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: **TECH Universidad**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Experto Universitario Diseño de Videojuegos

