

Maestría Oficial Universitaria Narrativa de Videojuegos

Nº de RVOE: 20253196

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20253196

Maestría Oficial Universitaria Narrativa de Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**

Fecha acuerdo RVOE: **24/09/2025**

Acceso web: www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria-universitaria/maestria-universitaria-narrativa-videojuegos

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 28

05

Objetivos docentes

pág. 34

06

Salidas profesionales

pág. 40

07

Idiomas gratuitos

pág. 44

08

Metodología de estudio

pág. 48

09

Cuadro docente

pág. 58

10

Titulación

pág. 62

11

Homologación del título

pág. 66

12

Requisitos de acceso

pág. 70

13

Proceso de admisión

pág. 74

01

Presentación del programa

La Narrativa en los Videojuegos ha evolucionado hasta convertirse en un componente esencial que integra interactividad, diseño visual y experiencia del jugador. En este sentido, la construcción de tramas, personajes complejos y mundos inmersivos permite que el usuario influya en la historia, generando una relación dinámica entre jugador y juego. Por tal razón, los profesionales deben dominar técnicas de *storytelling* interactivo, diseño de personajes adaptativos y construcción de mundos coherentes. Esto les permitirá crear experiencias inmersivas que combinan creatividad, innovación y profundidad emocional en entornos digitales. Bajo esta premisa, TECH ha ideado una vanguardista titulación universitaria centrada en el desarrollo narrativo de experiencias digitales. Todo ello, bajo un cómodo formato totalmente en línea.

*Este es el
momento, te
estábamos
esperando*



“

Con esta Maestría Oficial Universitaria 100% en línea, manejarás las estrategias más innovadoras para crear narrativas interactivas en Videojuegos que capten el interés de los jugadores”

Un nuevo estudio elaborado por la Organización de las Naciones Unidas destaca que más del 70% de los jugadores valoran la historia como un factor determinante en la elección de un juego, destacando su influencia en la inmersión y la retención. A este respecto, la investigación en este campo analiza cómo la construcción de personajes, tramas ramificadas y decisiones del jugador afectan la percepción Narrativa. Comprender estos mecanismos permite optimizar el diseño de Videojuegos integrando aspectos psicológicos, culturales y tecnológicos que potencian la experiencia lúdica.

Ante esta premisa, TECH ha diseñado esta completísima Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos. A través de un plan académico integral, se enfatizará en la creación de guiones interactivos, el diseño de personajes, la psicología del jugador y la estructuración de narrativas no lineales. Asimismo, se profundizará en la relación entre mecánicas de juego y *storytelling*, los fundamentos del *worldbuilding*, la integración de diálogos ramificados y la adaptación de relatos a diferentes géneros. Además, se incorporarán herramientas tecnológicas de última generación que facilitan el desarrollo de proyectos narrativos aplicados a Videojuegos en distintos formatos y plataformas.

De este modo, quienes completen este programa no solo adquirirán competencias en la escritura y diseño narrativo, sino que también estarán preparados para liderar equipos creativos, colaborar en estudios internacionales y participar en proyectos de gran escala. Así, se incrementarán significativamente las oportunidades de acceso a posiciones estratégicas en compañías de Videojuegos, productoras audiovisuales o empresas tecnológicas, reforzando un perfil profesional competitivo y con gran proyección a futuro.

Finalmente, esta titulación universitaria se ofrecerá en una modalidad 100% en línea, flexible y adaptada a la realidad de los profesionales que buscan compatibilizar su capacitación con la vida laboral y personal. Gracias a la metodología *Relearning*, la capacitación se consolidará mediante la reiteración estratégica de los contenidos, lo que garantizará la asimilación profunda de conceptos clave. Adicionalmente, un reconocido Director Invitado Internacional brindará 10 intensivas *Masterclasses*.





“

Un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá 10 exclusivas Masterclasses relacionadas con las últimas tendencias en la Narrativa de Videojuegos”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad en línea del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad en línea del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien en línea y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje en línea, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia en línea única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad en línea oficial de la NBA

TECH es la universidad en línea oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

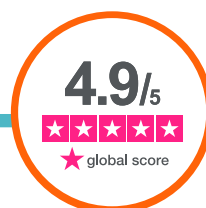
Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Esta Maestría Oficial Universitaria ha sido confeccionada por auténticas referencias en la Narrativa de Videojuegos. Así, el plan de estudios ahondará en cuestiones que abarcan desde el desarrollo de tramas complejas o diálogos interactivos, hasta la creación de personajes adaptativos que respondan a las decisiones del jugador. Asimismo, los materiales didácticos explorarán técnicas de construcción de mundos inmersivos, guionización transmedia y análisis de la experiencia del usuario. De este modo, los egresados adquirirán competencias para combinar creatividad, tecnología y análisis narrativo; siendo capaces de diseñar Videojuegos con historias envolventes que conecten emocionalmente con los jugadores.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*





“

Ahondarás en las técnicas más modernas para analizar la experiencia del jugador, lo que te permitirá mejorar la interacción Narrativa”

Cabe destacar que esta opción académica se respaldará en la disruptiva metodología del *Relearning*. Este sistema consiste en la reiteración estratégica de los conceptos esenciales del temario, fomentando un aprendizaje natural y progresivo. Como resultado, los profesionales no tendrán que invertir exhaustivas horas a la capacitación. De hecho, tan solo necesitarán un dispositivo con internet para adentrarse en el Campus Virtual. Allí encontrarán diversos recursos multimedia de apoyo como vídeos explicativos, ejercicios prácticos o lecturas especializadas.

“

Fomentarás el pensamiento creativo aplicado a la escritura, el diseño de personajes y la construcción de mundos virtuales”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% en línea, por lo que el alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 11 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 2 años de estudio.

Asignatura 1	El diseño de videojuego
Asignatura 2	Documento de diseño
Asignatura 3	Narrativa del videojuego
Asignatura 4	Diseño de Videojuegos: guiones
Asignatura 5	Consolas y dispositivos para Videojuegos
Asignatura 6	Modelado 3D
Asignatura 7	Motores de Videojuegos
Asignatura 8	Interacción persona-ordenador
Asignatura 9	Videojuegos y simulación para investigación y educación
Asignatura 10	Redes y sistemas multijugador
Asignatura 11	Metodología de la investigación

Así, los contenidos académicos de estas asignaturas abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 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. Representación del jugador: avatar
 - 1.2.2. Enemigos y obstáculos
 - 1.2.3. Interruptores
 - 1.2.4. Economía virtual
- 1.3. Los tipos de jugador
 - 1.3.1. Explorador y social
 - 1.3.2. Asesino y triunfador
- 1.4. Tipo de progresión
 - 1.4.1. Bucle principal o *core loop*
 - 1.4.2. Coste sumergido
 - 1.4.3. Sistema de tutoriales
 - 1.4.4. Sistema de nivel de jugador
- 1.5. Mecánicas de juego I
 - 1.5.1. Tipos de objetivos
 - 1.5.2. Recompensas
 - 1.5.3. Sistema mapa de niveles
 - 1.5.4. Sistema pase de batalla
 - 1.5.5. Sistema misiones diarias
- 1.6. Mecánicas de juego II
 - 1.6.1. Control de mecánicas
 - 1.6.2. Tipos de mecánicas





- 1.7. Otros elementos
 - 1.7.1. Sistema de maná
 - 1.7.2. Sistema de almacenamiento
 - 1.7.3. Sistema de energía
- 1.8. Análisis de Videojuegos
 - 1.8.1. Coste vs beneficio
 - 1.8.2. Sistema de roles
 - 1.8.3. Piedra, papel y tijeras
 - 1.8.4. Ejemplo práctico
- 1.9. El diseño de nivel
 - 1.9.1. Elementos de la dificultad
 - 1.9.2. Sistema de 3 estrellas
 - 1.9.3. Ejemplo práctico
- 1.10. Diseño de nivel avanzado
 - 1.10.1. Introducción
 - 1.10.2. Análisis del videojuego: Mr Autofire

Asignatura 2. Documento de diseño

- 2.1. Estructura de un documento
 - 2.1.1. Documento de diseño (GDD)
 - 2.1.1.1. Teoría de Burgun
 - 2.1.1.2. Teoría de Bartle
 - 2.1.2. Estructura básica
 - 2.1.3. Estilo
- 2.2. Parte 1: idea general, mercado y referencias
 - 2.2.1. Idea general
 - 2.2.2. Mercado
 - 2.2.3. ¿Dónde se puede buscar?
 - 2.2.4. Referencias
 - 2.2.5. Cuáles son las referencias
 - 2.2.6. Saber diferenciar y hacer único un videojuego

- 2.3. Parte 2: ambientación, historia y personajes
 - 2.3.1. Ambientación
 - 2.3.2. Historia
 - 2.3.3. Personajes
 - 2.3.3.1. Diferencia entre un diseñador conceptual y un diseñador matemático
 - 2.3.3.2. Proceso conceptual de un personaje
- 2.4. Parte 3: jugabilidad, mecánicas y enemigos
 - 2.4.1. Jugabilidad
 - 2.4.2. Mecánicas
 - 2.4.2.1. Tipos de mecánicas
 - 2.4.3. Enemigos y personajes no jugables NPC
 - 2.4.3.1. Tipos de enemigos
 - 2.4.3.2. Personajes no jugables (NPC)
- 2.5. Controles
 - 2.5.1. Mando
 - 2.5.1.1. Tipos de mandos
 - 2.5.2. Teclado
 - 2.5.3. Pantalla táctil
- 2.6. Parte 4: niveles y progresión
 - 2.6.1. Niveles
 - 2.6.2. Recorrido
 - 2.6.3. Progresión
- 2.7. Parte 5: Aditamentos, habilidades y elementos
 - 2.7.1. Aditamentos
 - 2.7.2. Habilidades
 - 2.7.3. Elementos
- 2.8. Logros
 - 2.8.1. Medallas
 - 2.8.1.1. Trofeos
 - 2.8.2. Personajes secretos
 - 2.8.2.1. Tipos
 - 2.8.3. Puntos extras

- 2.9. Parte 6: visualización frontal e interfaz
 - 2.9.1. Visualización frontal o (HUD)
 - 2.9.2. Interfaz
 - 2.9.3. El videojuego "Dead Space" y su revolución en la visualización frontal
 - 2.9.4. Estructura
- 2.10. Parte 7: Guardado y anexo
 - 2.10.1. Guardado
 - 2.10.2. Tipos de guardado
 - 2.10.3. Información anexa
 - 2.10.4. Detalles finales

Asignatura 3. Narrativa del videojuego

- 3.1. Contar una historia, ¿para qué?
 - 3.1.1. Introducción
 - 3.1.2. Narración y sentido
 - 3.1.3. Videojuegos narrativos vs Videojuegos basados en la acción
 - 3.1.4. Sutilezas en la narrativa
- 3.2. La idea del relato audiovisual
 - 3.2.1. Narrativa de un videojuego
 - 3.2.2. Guion de un videojuego
 - 3.2.3. Argumentos predominantes en las diferentes tramas de Videojuegos
 - 3.2.4. Estructuras, personajes y diálogos desarrollados en el guion de un videojuego
- 3.3. La estructura del relato audiovisual
 - 3.3.1. La idea
 - 3.3.2. La estructura del relato
 - 3.3.3. Género, formato y tono
 - 3.3.4. Punto de vista narrativo
- 3.4. El contenido de la historia: nudos de acción y tipos
 - 3.4.1. Ejemplos de nudos de acción
 - 3.4.2. Ejemplo práctico narrativo I
 - 3.4.3. Ejemplo práctico narrativo II
 - 3.4.4. Ejemplo práctico narrativo III

- 3.5. El relato en el videojuego: la interacción
 - 3.5.1. Introducción
 - 3.5.2. Nudos jugables y estructuras abiertas
 - 3.5.3. Narración e interactividad
 - 3.5.4. Aplicaciones de la Narrativa interactiva
- 3.6. El relato en el videojuego: la inmersión
 - 3.6.1. Introducción
 - 3.6.2. Narrativa ambiental
 - 3.6.3. Narrativa visual de los personajes
 - 3.6.4. Evolución de la Narrativa en los Videojuegos
- 3.7. Creación de personajes
 - 3.7.1. Definiendo al personaje
 - 3.7.2. Preproducción, resumen, fechas de entrega y meta
 - 3.7.3. Estructura básica del personaje con formas geométricas. Comprensión del canon y proporciones
 - 3.7.4. Expresividad corporal. Escorzos. Dándole personalidad
 - 3.7.5. Estructura básica de la cara, expresiones faciales y variantes en la estructura
 - 3.7.6. Acabados de diseño de personaje según la necesidad del proyecto
 - 3.7.7. Preparación de la hoja de personaje para producción
- 3.8. Principios de la Narrativa interactiva
 - 3.8.1. Pragmática del diseño. Persuasión y seducción
 - 3.8.2. Conflicto e idea en discursos interactivos
 - 3.8.3. Construcción de personajes. Avatar y representación del jugador
 - 3.8.4. Estructuras narrativas y lúdicas. Espacios narrativos en el videojuego. Árbol de diálogos y ramificaciones
- 3.9. Teoría de la Narrativa interactiva
 - 3.9.1. Introducción a la Narrativa y la interacción
 - 3.9.2. Hipertexto y cibertexto. Retórica digital y procedural
 - 3.9.3. Ludonarrativa y ludoficción. Mundos ficcionales interactivos
 - 3.9.4. Aplicaciones de la Narrativa interactiva

- 3.10. Historia de la Narrativa en los Videojuegos
 - 3.10.1. Década 1980 - 1990
 - 3.10.2. Década 1990 - 2000
 - 3.10.3. Década 2000 - 2010
 - 3.10.4. Década 2010 - Actualidad

Asignatura 4. Diseño de Videojuegos: guiones

- 4.1. Guion y guion gráfico
 - 4.1.1. Historia del videojuego
 - 4.1.2. Documento de venta
 - 4.1.3. La fuente de las ideas
 - 4.1.4. La narración a través de las imágenes
- 4.2. Componentes clave en guiones y guion gráfico
 - 4.2.1. El conflicto
 - 4.2.2. Protagonista: claves definitorias
 - 4.2.3. Antagonista, personaje no jugable (NPCs)
 - 4.2.4. El escenario
- 4.3. El guion: conceptos clave
 - 4.3.1. La historia
 - 4.3.2. El argumento
 - 4.3.3. El guion literario
 - 4.3.4. La escaleta
 - 4.3.5. El guion técnico
- 4.4. El guion: fundamentos de la narración
 - 4.4.1. Los diálogos: la importancia justa de la palabra
 - 4.4.2. Tipologías de personajes
 - 4.4.3. Cómo crear un personaje
 - 4.4.4. Arcos de transformación
 - 4.4.5. Discurso de venta: vender un guion

- 4.5. El guion: el viaje del héroe y la figura aristotélica
 - 4.5.1. Qué es el viaje del héroe
 - 4.5.2. Las etapas del viaje del héroe según Christopher Vogler
 - 4.5.3. Cómo aplicar el viaje del héroe a nuestras historias
 - 4.5.4. Ejemplos del viaje del héroe aplicado
- 4.6. El guion gráfico
 - 4.6.1. Introducción, historia y evolución del arte del creador de historietas (storyboard)
 - 4.6.2. Funcionalidad y arte
 - 4.6.3. Escritura y dibujos de un guion gráfico
 - 4.6.4. Elección de encuadres, continuidad, angulación, claridad
 - 4.6.5. Puesta en escena de los personajes: preponiendo
 - 4.6.6. Ambientes, fondos y sombras
 - 4.6.7. Información escrita y signos convencionales
- 4.7. La animática
 - 4.7.1. Utilidad de la animática
 - 4.7.2. Antecedentes de la animática en el guion gráfico
 - 4.7.3. Cómo hacer una animática
 - 4.7.4. Sincronización
- 4.8. Géneros y Narrativa poliédrica
 - 4.8.1. Diseño de personajes
 - 4.8.2. Aventuras
 - 4.8.3. Aventuras narrativas
 - 4.8.4. Juegos de rol (RPGs)
- 4.9. Narrativas lineales
 - 4.9.1. Arcades, disparos en primera persona (FPS) y juegos de plataformas
 - 4.9.2. Alternativas narrativas
 - 4.9.3. Juegos serios y simuladores
 - 4.9.4. Juegos de deporte y conducción
- 4.10. El diálogo a través del guion
 - 4.10.1. Amor, humor y surrealismo
 - 4.10.2. Terror, horror y asco
 - 4.10.3. Diálogos realistas
 - 4.10.4. Relaciones interpersonales

Asignatura 5. Consolas y dispositivos para Videojuegos

- 5.1. Historia de la programación en Videojuegos
 - 5.1.1. Período Atari (1977-1985)
 - 5.1.2. Período Nintendo Entertainment System (NES) y Super Nintendo Entertainment System (SNES) (1985-1995)
 - 5.1.3. Período PlayStation / PlayStation 2 (1995-2005)
 - 5.1.4. Período Xbox 360, PS3 y Wii (2005-2013)
 - 5.1.5. Período Xbox One, PlayStation 4 y Wii U – Switch (2013-actualidad)
 - 5.1.6. El futuro
- 5.2. Historia de la jugabilidad en Videojuegos
 - 5.2.1. Introducción
 - 5.2.2. Contexto social
 - 5.2.3. Diagrama estructural
 - 5.2.4. Futuro
- 5.3. Adaptación a los tiempos modernos
 - 5.3.1. Juegos basados en movimiento
 - 5.3.2. Realidad virtual
 - 5.3.3. Realidad aumentada
 - 5.3.4. Realidad mixta
- 5.4. Herramienta de desarrollo Unity: libreto I y ejemplos
 - 5.4.1. ¿Qué es un libreto?
 - 5.4.2. Nuestro primer libreto
 - 5.4.3. Añadiendo un libreto
 - 5.4.4. Abriendo un libreto
 - 5.4.5. Programación MonoBehaviour
 - 5.4.6. Depuración
- 5.5. Herramienta de desarrollo Unity: libreto II y ejemplos
 - 5.5.1. Entrada de teclado y ratón
 - 5.5.2. Función Raycast
 - 5.5.3. Instanciación
 - 5.5.4. Variables
 - 5.5.5. Variables públicas y serializadas

- 5.6. Herramienta de desarrollo Unity: libretto III y ejemplos
 - 5.6.1. Obteniendo componentes
 - 5.6.2. Modificando componentes
 - 5.6.3. Testeo
 - 5.6.4. Múltiples objetos
 - 5.6.5. Choques y detonantes
 - 5.6.6. Cuaterniones
- 5.7. Periféricos
 - 5.7.1. Evolución y clasificación
 - 5.7.2. Periféricos e interfaces
 - 5.7.3. Periféricos actuales
 - 5.7.4. Futuro próximo
- 5.8. Videojuegos: perspectivas futuras
 - 5.8.1. Juego basado en la nube
 - 5.8.2. Ausencia de controladores
 - 5.8.3. Realidad inmersiva
 - 5.8.4. Otras alternativas
- 5.9. Arquitectura
 - 5.9.1. Necesidades especiales de los Videojuegos
 - 5.9.2. Evolución de la arquitectura
 - 5.9.3. Arquitectura actual
 - 5.9.4. Diferencias entre arquitecturas
- 5.10. Juegos de desarrollo y su evolución
 - 5.10.1. Introducción
 - 5.10.2. Tercera generación de juegos de desarrollo
 - 5.10.3. Cuarta generación de juegos de desarrollo
 - 5.10.4. Quinta generación de juegos de desarrollo
 - 5.10.5. Sexta generación de juegos de desarrollo

Asignatura 6. Modelado 3D

- 6.1. Introducción a C#
 - 6.1.1. ¿Qué es la programación orientada a objetos (POO)?
 - 6.1.2. Entorno Visual Studio
 - 6.1.3. Tipos de datos
 - 6.1.4. Conversiones de tipo
 - 6.1.5. Condicionales
 - 6.1.6. Objetos y clases
 - 6.1.7. Modularidad y encapsulamiento
 - 6.1.8. Herencia
 - 6.1.9. Clases abstractas
 - 6.1.10. Polimorfismo
- 6.2. Fundamentos matemáticos
 - 6.2.1. Herramientas matemáticas en la física: magnitudes escalares y vectoriales
 - 6.2.2. Herramientas matemáticas en la física: producto escalar
 - 6.2.3. Herramientas matemáticas en la física: producto vectorial
 - 6.2.4. Aplicaciones matemáticas en programación orientada a objetos (POO)
- 6.3. Fundamentos físicos
 - 6.3.1. El sólido rígido
 - 6.3.2. Cinemática
 - 6.3.3. Dinámica
 - 6.3.4. Colisiones
 - 6.3.5. proyectiles
 - 6.3.6. Vuelo
- 6.4. Fundamentos de informática gráfica
 - 6.4.1. Sistemas gráficos
 - 6.4.2. Gráficos en 2D
 - 6.4.3. Gráficos en 3D
 - 6.4.4. Sistemas *raster*
 - 6.4.5. Modelado geométrico
 - 6.4.6. Eliminación de partes ocultas
 - 6.4.7. Visualización realista
 - 6.4.8. Biblioteca gráfica OpenGL

- 6.5. Herramienta de desarrollo Unity: Introducción e instalación
 - 6.5.1. ¿Qué es Unity?
 - 6.5.2. ¿Por qué Unity?
 - 6.5.3. Características de Unity
 - 6.5.4. Instalación
- 6.6. Herramienta de desarrollo Unity: 2D y 3D
 - 6.6.1. Tutorial en 2D: duendecillos y cuadrículas de mosaico
 - 6.6.2. Tutorial en 2D: 2D Material Physics
 - 6.6.3. Ejemplos de Videojuegos realizados con Unity 2D
 - 6.6.4. Introducción a Unity 3D
- 6.7. Herramienta de desarrollo Unity: instanciación y creación de objetos
 - 6.7.1. Añadir componentes
 - 6.7.2. Eliminar componentes
 - 6.7.3. Importación de activos y texturas
 - 6.7.4. Materiales y mapas para los materiales
- 6.8. Herramienta de desarrollo Unity: interacciones y física
 - 6.8.1. Componente *rigidbody*
 - 6.8.2. Choques
 - 6.8.3. Articulaciones
 - 6.8.4. Control de personajes
 - 6.8.5. Detección de colisiones continuas
 - 6.8.6. Depuración de la visualización física
- 6.9. Herramienta de desarrollo Unity: Inteligencia artificial básica para personaje no jugador (NPCs)
 - 6.9.1. Búsqueda de ruta en Unity: navegación *mesh*
 - 6.9.2. Enemigo con inteligencia artificial (IA)
 - 6.9.3. Árbol de acción de un personaje no jugador (NPC)
 - 6.9.4. Jerarquía y libreto (scripts) de un personaje no jugador (NPC)
- 6.10. Herramienta de desarrollo Unity: fundamentos de animación e implementación
 - 6.10.1. Controlador de animación. Asociación al personaje
 - 6.10.2. Árboles de mezcla: árbol de combinación
 - 6.10.3. Transición entre estados
 - 6.10.4. Modificación del umbral para las transiciones

Asignatura 7. Motores de Videojuegos

- 7.1. Los Videojuegos y las tecnologías de información y comunicación
 - 7.1.1. Introducción
 - 7.1.2. Oportunidades
 - 7.1.3. Desafíos
 - 7.1.4. Conclusiones
- 7.2. Historia de los motores de Videojuegos
 - 7.2.1. Introducción
 - 7.2.2. Época Atari
 - 7.2.3. Época de los 80
 - 7.2.4. Primeros motores. Época de los 90
 - 7.2.5. Motores actuales
- 7.3. Motores de Videojuegos
 - 7.3.1. Tipos de motores
 - 7.3.2. Partes de un motor de Videojuegos
 - 7.3.3. Motores actuales
 - 7.3.4. Selección de un motor para nuestro proyecto
- 7.4. Motor *game maker*
 - 7.4.1. Introducción
 - 7.4.2. Diseño de escenarios
 - 7.4.3. Duendecillos y animaciones
 - 7.4.4. Colisiones
 - 7.4.5. Libreto en lenguaje *game maker* (GML)
- 7.5. Motor Unreal Engine: Introducción
 - 7.5.1. ¿Qué es Unreal Engine? ¿Cuál es su filosofía?
 - 7.5.2. Materiales
 - 7.5.3. Interfaz de usuario (UI)
 - 7.5.4. Animaciones
 - 7.5.5. Sistema de partículas
 - 7.5.6. Inteligencia artificial
 - 7.5.7. Fotogramas por minuto (*frames per second/FPS*)

- 7.6. Motor Unreal Engine 4: Libretos visuales (visual scripting)
 - 7.6.1. Filosofía de los mapas y el visual scripting
 - 7.6.2. Depuración
 - 7.6.3. Tipos de variables
 - 7.6.4. Control de flujo básico
- 7.7. Motor Unity
 - 7.7.1. Programación en C# y Visual Studio
 - 7.7.2. Creación de objetos reutilizables
 - 7.7.3. Uso de la utilidad Gizmos para el control del videojuego
 - 7.7.4. Motor adaptativo: 2D y 3D
- 7.8. Motor Godot
 - 7.8.1. Filosofía de diseño de Godot
 - 7.8.2. Diseño orientado a objetos y composición
 - 7.8.3. Todo incluido en un paquete
 - 7.8.4. Software libre y dirigido por la comunidad
- 7.9. Motor RPG Maker
 - 7.9.1. Filosofía de juego de roles
 - 7.9.2. Tomando como referencia
 - 7.9.3. Crear un juego con personalidad
 - 7.9.4. Juegos comerciales de éxito
- 7.10. Motor Source
 - 7.10.1. Filosofía de Source
 - 7.10.2. Source y Source: evolución
 - 7.10.3. Uso de la comunidad: contenido audiovisual y Videojuegos
 - 7.10.4. Futuro del motor Source
 - 7.10.5. Mods y juegos de éxito

Asignatura 8. Interacción persona-ordenador

- 8.1. Introducción a la interacción persona-ordenador
 - 8.1.1. Qué es la interacción persona-ordenador
 - 8.1.2. Relación de la interacción persona-ordenador con otras disciplinas
 - 8.1.3. La interfaz de usuario
 - 8.1.4. Usabilidad y accesibilidad
 - 8.1.5. Experiencia de usuario y diseño centrado en el usuario

- 8.2. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción
 - 8.2.1. La interacción
 - 8.2.2. Paradigmas y estilos de interacción
 - 8.2.3. Evolución de las interfaces de usuario
 - 8.2.4. Interfaces de usuario clásicas: Windows, iconos, menús, puntero (WIMP)/ gráfica de usuario (GUI), comandos, voz, realidad virtual
 - 8.2.5. Interfaces de usuario innovadoras: móviles, portátiles, colaborativas, cerebro-computadora (BCI)
- 8.3. El factor humano: aspectos psicológicos y cognitivos
 - 8.3.1. La importancia del factor humano en la interacción
 - 8.3.2. El procesamiento humano de información
 - 8.3.3. La entrada y salida de la información: visual, auditiva y táctil
 - 8.3.4. Percepción y atención
 - 8.3.5. Conocimiento y modelos mentales: representación, organización y adquisición
- 8.4. El factor humano: limitaciones sensoriales y físicas
 - 8.4.1. Diversidad funcional, discapacidad y deficiencia
 - 8.4.2. Diversidad visual
 - 8.4.3. Diversidad auditiva
 - 8.4.4. Diversidad cognitiva
 - 8.4.5. Diversidad motórica
 - 8.4.6. El caso de los inmigrantes digitales
- 8.5. El proceso de diseño (I): análisis de requisitos para el diseño de la interfaz de usuario
 - 8.5.1. Diseño centrado en el usuario
 - 8.5.2. Qué es el análisis de requisitos
 - 8.5.3. La recogida de información
 - 8.5.4. Análisis e interpretación de la información
 - 8.5.5. Análisis de la usabilidad y la accesibilidad
- 8.6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas
 - 8.6.1. Diseño conceptual
 - 8.6.2. Prototipado
 - 8.6.3. Análisis jerárquico de tareas

- 8.7. El proceso de diseño (III): la evaluación
 - 8.7.1. Evaluación en el proceso de diseño: objetivos y métodos
 - 8.7.2. Métodos de evaluación sin usuarios
 - 8.7.3. Métodos de evaluación con usuarios
 - 8.7.4. Estándares y normas de evaluación
- 8.8. Accesibilidad: definición y pautas
 - 8.8.1. Accesibilidad y diseño universal
 - 8.8.2. La iniciativa (accesibilidad web) WAI y las pautas directrices de accesibilidad para el contenido web (WCAG)
 - 8.8.3. Pautas WCAG 2.0 y 2.1
- 8.9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional
 - 8.9.1. Herramientas de evaluación de la accesibilidad en la web
 - 8.9.2. Accesibilidad y diversidad funcional
- 8.10. El ordenador y la interacción: periféricos y dispositivos
 - 8.10.1. Dispositivos y periféricos tradicionales
 - 8.10.2. Dispositivos y periféricos alternativos
 - 8.10.3. Móviles y tabletas
 - 8.10.4. Diversidad funcional, interacción y periféricos

Asignatura 9. Videojuegos y simulación para investigación y educación

- 9.1. Introducción a los "juegos serios"
 - 9.1.1. ¿En qué consiste un juego serio?
 - 9.1.2. Características
 - 9.1.3. Aspectos a resaltar
 - 9.1.4. Ventajas de los juegos serios
- 9.2. Motivación y objetivos de los "juegos serios"
 - 9.2.1. Creación de juegos serios
 - 9.2.2. Motivación de los juegos serios
 - 9.2.3. Objetivos de los juegos serios
 - 9.2.4. Conclusiones
- 9.3. Juegos de simulación
 - 9.3.1. Introducción
 - 9.3.2. La simulación-juego
 - 9.3.3. Los juegos y las tecnologías de la información y la comunicación
 - 9.3.4. Juegos, simulaciones y gerencia
- 9.4. Diseño orientado al entrenamiento: gamificación
 - 9.4.1. Modelo de la gamificación
 - 9.4.2. Recompensas
 - 9.4.3. Incentivación
 - 9.4.4. Gamificación aplicada al trabajo
- 9.5. Cómo realizar una gamificación efectiva
 - 9.5.1. La teoría de la diversión
 - 9.5.2. Gamificación y fuerza de voluntad
 - 9.5.3. Gamificación y nuevas tecnologías
 - 9.5.4. Ejemplos célebres
- 9.6. El proceso de aprendizaje: flujo de juego y progreso
 - 9.6.1. Flujo de juego
 - 9.6.2. Sensación de progreso
 - 9.6.3. Realimentación
 - 9.6.4. Grado de finalización
- 9.7. El proceso de aprendizaje: evaluación basada en el juego
 - 9.7.1. Plataforma Kahoot!
 - 9.7.2. Metodología
 - 9.7.3. Resultados
 - 9.7.4. Conclusiones extraídas
- 9.8. Campos de estudio: aplicaciones educativas
 - 9.8.1. Caso de estudio: aplicación de las técnicas de gamificación en clase
 - 9.8.2. Paso 1: análisis de usuarios y contexto
 - 9.8.3. Paso 2: definición de los objetivos de aprendizaje
 - 9.8.4. Paso 3: diseño de la experiencia
 - 9.8.5. Paso 4: identificación de los recursos
 - 9.8.6. Paso 5: aplicación de los elementos de gamificación

- 9.9. Campos de estudio: simulación y dominio de habilidades
 - 9.9.1. Gamificación, simuladores y orientación hacia la actitud emprendedora
 - 9.9.2. Muestra
 - 9.9.3. Recolección de datos
 - 9.9.4. Análisis de datos y resultados
 - 9.9.5. Conclusiones
- 9.10. Campos de estudio: herramientas de terapia (casos reales)
 - 9.10.1. Gamificación terapéutica: objetivos principales
 - 9.10.2. Terapias en realidad virtual
 - 9.10.3. Terapias con periféricos adaptados
 - 9.10.4. Conclusiones extraídas

Asignatura 10. Redes y sistemas multijugador

- 10.1. Historia y evolución de Videojuegos multijugador
 - 10.1.1. Década 1970: primeros juegos multijugador
 - 10.1.2. Años 90: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 10.1.3. Auge de Videojuegos multijugador
 - 10.1.4. Multijugador local y en línea
 - 10.1.5. Juegos de fiesta
- 10.2. Modelos de negocio multijugador
 - 10.2.1. Origen y funcionamiento de los modelos de negocio emergentes
 - 10.2.2. Servicios de venta en línea
 - 10.2.3. Modelo *free-to-play*
 - 10.2.4. Micropagos
 - 10.2.5. Publicidad
 - 10.2.6. Suscripción con pagos mensuales
 - 10.2.7. Pagar por juego
 - 10.2.8. Prueba antes de comprar
- 10.3. Juegos locales y juegos en red
 - 10.3.1. Juegos locales: inicios
 - 10.3.2. Juegos de fiesta: Nintendo y la unión de la familia
 - 10.3.3. Juegos en red: inicios
 - 10.3.4. Evolución de los juegos en red
- 10.4. Modelo OSI: capas I
 - 10.4.1. Modelo OSI: introducción
 - 10.4.2. Capa física
 - 10.4.3. Capa de enlace de datos
 - 10.4.4. Capa de red
- 10.5. Modelo OSI: capas II
 - 10.5.1. Capa de transporte
 - 10.5.2. Capa de sesión
 - 10.5.3. Capa de presentación
 - 10.5.4. Capa de aplicación
- 10.6. Redes de computadores e internet
 - 10.6.1. ¿Qué es una red de computadoras?
 - 10.6.2. *Software*
 - 10.6.3. *Hardware*
 - 10.6.4. Servidores
 - 10.6.5. Almacenamiento en red
 - 10.6.6. Protocolos de red
- 10.7. Redes móviles e inalámbricas
 - 10.7.1. Red móvil
 - 10.7.2. Red inalámbrica
 - 10.7.3. Funcionamiento de las redes móviles
 - 10.7.4. Tecnología digital
- 10.8. Seguridad
 - 10.8.1. Seguridad personal
 - 10.8.2. Trucos y trampas en Videojuegos
 - 10.8.3. Seguridad antitrampas
 - 10.8.4. Análisis de sistemas de seguridad antitrampas
- 10.9. Sistemas multijugador: servidores
 - 10.9.1. Alojamiento de servidores
 - 10.9.2. Videojuegos multijugador masivos (MMO)
 - 10.9.3. Servidores de Videojuegos dedicados
 - 10.9.4. Eventos masivos (fiesta LAN)

- 10.10. Diseño de Videojuegos multijugador y programación
 - 10.10.1. Fundamentos de diseño de Videojuegos multijugador en Unreal
 - 10.10.2. Fundamentos de diseño de Videojuegos multijugador en Unity
 - 10.10.3. Cómo hacer que un juego multijugador sea divertido
 - 10.10.4. Más allá de un mando: Innovación en controles multijugador

Asignatura 11. Metodología de la investigación

- 11.1. Fundamentos de la investigación
 - 11.1.1. ¿Qué es la investigación?
 - 11.1.1.1. Definición y concepto
 - 11.1.1.2. Importancia y propósito
 - 11.1.1.3. Tipos de investigación
 - 11.1.2. Paradigmas de investigación
 - 11.1.2.1. Positivista
 - 11.1.2.2. Constructivista
 - 11.1.2.3. Sociocrítico
 - 11.1.2.4. Interpretativo
 - 11.1.2.5. Postpositivista
 - 11.1.3. Enfoques metodológicos
 - 11.1.3.1. Cualitativo
 - 11.1.3.2. Cuantitativo
 - 11.1.3.3. Mixto
- 11.2. El problema
 - 11.2.1. Formulación del problema de investigación
 - 11.2.1.1. Identificación y delimitación del problema
 - 11.2.1.2. Construcción de preguntas de investigación
 - 11.2.1.3. Establecimiento de objetivos de investigación
 - 11.2.1.4. Hipótesis o supuesto de investigación
- 11.3. El marco teórico
 - 11.3.1. Revisión de literatura
 - 11.3.2. Desarrollo del marco conceptual
 - 11.3.3. Criterios de selección de referentes teóricos significativos y pertinentes para el objeto de estudio
 - 11.3.4. Estado del arte
 - 11.3.5. Articulación discursiva de corrientes teóricas seleccionadas con el objeto de estudio
- 11.4. El diseño metodológico
 - 11.4.1. Selección de métodos y técnicas de investigación
 - 11.4.2. Diseño de instrumentos de recolección de datos
 - 11.4.3. Muestreo y selección de la muestra
- 11.5. Recolección y análisis de datos
 - 11.5.1. Proceso de recolección de datos
 - 11.5.2. Técnicas de recolección de datos cualitativos
 - 11.5.3. Técnicas de recolección de datos cuantitativos
 - 11.5.4. Análisis de datos
 - 11.5.4.1. Análisis estadístico
 - 11.5.4.2. Análisis cualitativo
 - 11.5.4.3. Triangulación de datos
- 11.6. Herramientas avanzadas de investigación
 - 11.6.1. *Software* especializado
 - 11.6.1.1. Análisis estadístico con SPSS
 - 11.6.1.2. Análisis cualitativo con NVivo o Atlas.ti
 - 11.6.2. Técnicas de visualización de datos
 - 11.6.2.1. Gráficos, diagramas, mapas semánticos
- 11.7. Interpretación y presentación de resultados
 - 11.7.1. Interpretación de hallazgos
 - 11.7.1.1. Significado y relevancia de los resultados
 - 11.7.1.2. Implicaciones prácticas
 - 11.7.2. Presentación de resultados



- 11.8. Ética y aspectos legales en la investigación
 - 11.8.1. Principios éticos de investigación
 - 11.8.1.1. Consentimiento informado
 - 11.8.1.2. Confidencialidad y privacidad
 - 11.8.2. Aspectos legales
 - 11.8.3. Normativas y regulaciones
 - 11.8.4. Responsabilidad del investigador
- 11.9. Informe de investigación y la elaboración de artículo científico
 - 11.9.1. Orientación sobre la redacción del manuscrito, incluyendo la sección de introducción, metodología, resultados y discusión
 - 11.9.2. Preparación para la presentación oral del informe
 - 11.9.3. Estrategias para comunicar efectivamente los hallazgos. Respuestas a preguntas y críticas durante la defensa
 - 11.9.4. Estructura y estilo requeridos para la publicación en revistas científicas
 - 11.9.4.1. Criterios de selección de revistas adecuadas para la publicación
 - 11.9.5. Elaboración de artículo científico



Tendrás a tu alcance los recursos didácticos más modernos, con un acceso libre al Campus Virtual las 24 horas del día. ¡Matricúlate ya!”

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de este Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

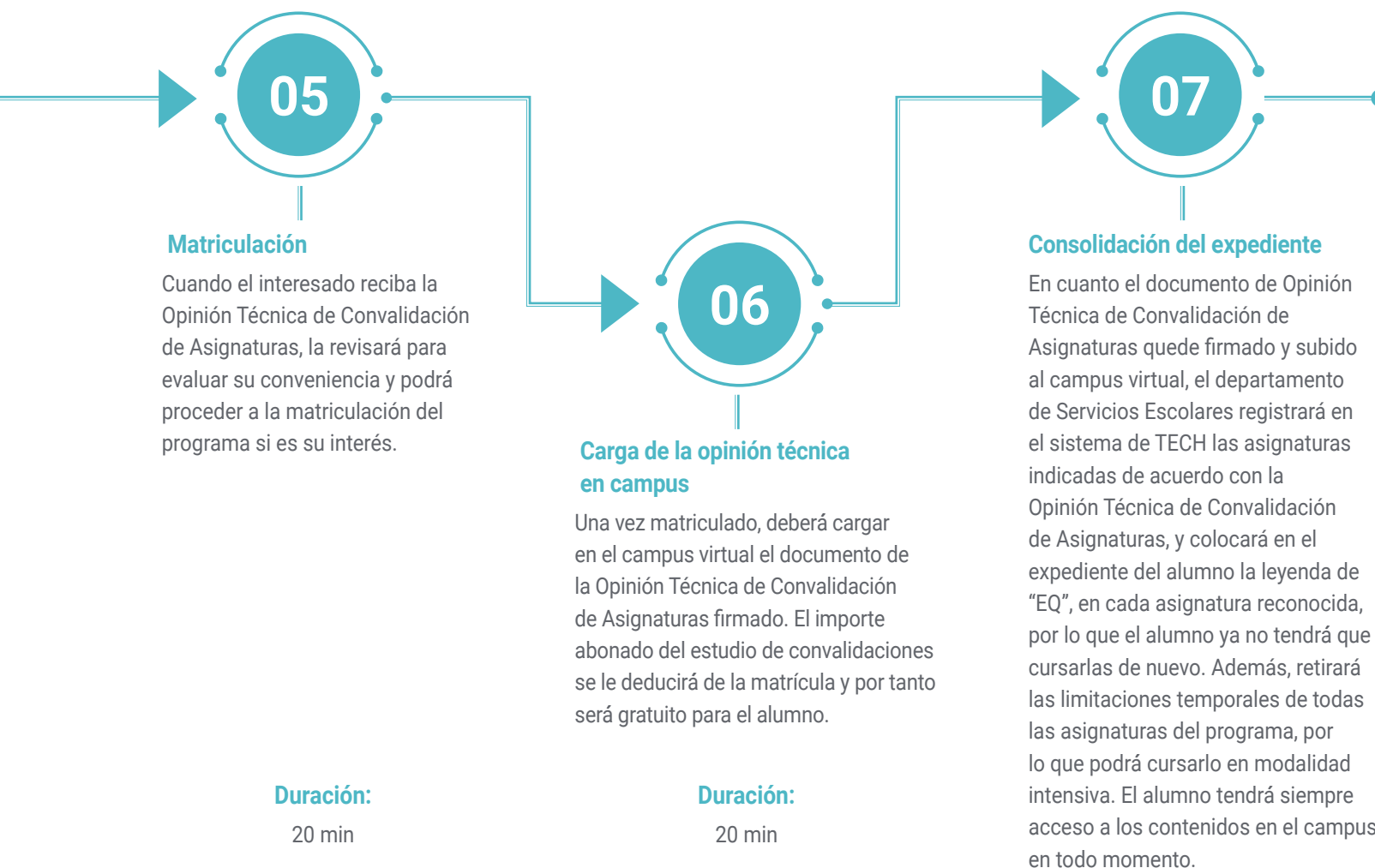


¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Mediante esta Maestría Oficial Universitaria, los profesionales dominarán los fundamentos de la Narrativa de Videojuegos. Así, obtendrán habilidades avanzadas en creación y estructuración de historias interactivas. Además, serán capaces de diseñar tramas complejas y personajes profundos que conecten con los jugadores. A su vez, desarrollarán competencias en guionización, construcción de mecánicas narrativas y análisis de experiencias interactivas. Gracias a esto, los egresados estarán capacitados para liderar equipos de desarrollo, optimizar la experiencia del usuario y garantizar coherencia y ética en las historias digitales.

*Living
SUCCESS*





“

*Dominarás la creación de tramas, diálogos
y personajes adaptativos para potenciar
la inmersión del jugador”*



Objetivos generales

- ♦ Comprender los diversos elementos que convergen en la construcción de una historia atractiva y significativa para Videojuegos
- ♦ Aplicar de manera creativa y estratégica diversas estructuras narrativas, adaptándolas a las particularidades interactivas del formato de videojuego
- ♦ Explorar exhaustivamente el proceso integral de creación de guiones y storyboards para Videojuegos, diferenciando y comprendiendo la función de cada una de sus etapas constitutivas
- ♦ Analizar críticamente los conceptos fundamentales y los componentes clave que deben articularse eficazmente en un guion de Videojuego para lograr una Narrativa impactante
- ♦ Investigar en detalle los fundamentos narrativos clásicos, incluyendo el arquetipo del viaje del héroe, como una estructura primordial y adaptable para la narración interactiva
- ♦ Desarrollar la capacidad de diseñar narrativas interactivas inmersivas, considerando la agencia del jugador y las ramificaciones de sus decisiones en la historia





Objetivos específicos

Asignatura 1. El diseño de videojuego

- ♦ Comprender la definición, los tipos y el proceso fundamental del diseño de Videojuegos
- ♦ Identificar y analizar los elementos esenciales que componen el diseño de un Videojuego, como reglas, balance y la generación de diversión
- ♦ Entender las diversas habilidades que los jugadores pueden desarrollar en los Videojuegos, incluyendo rol, acción y plataforma
- ♦ Identificar los elementos, la física y los ítems como componentes primordiales de las mecánicas de juego

Asignatura 2. Documento de diseño

- ♦ Comprender la estructura, los elementos básicos y el estilo de un documento de diseño de Videojuegos
- ♦ Analizar la idea general, el mercado potencial y las referencias relevantes para un proyecto de videojuego
- ♦ Definir la ambientación, la historia y los personajes fundamentales de un videojuego
- ♦ Describir el *gameplay*, las mecánicas principales y los tipos de enemigos y NPC

Asignatura 3. Narrativa del videojuego

- ♦ Comprender la función y el sentido de contar historias en Videojuegos, diferenciando enfoques narrativos y basados en la acción
- ♦ Analizar la idea del relato audiovisual aplicado a Videojuegos, incluyendo guion, argumentos predominantes, estructuras, personajes y diálogos
- ♦ Identificar los elementos clave de la estructura del relato audiovisual, como la idea, el género, el formato, el tono y el punto de vista narrativo
- ♦ Reconocer y ejemplificar diferentes tipos de nudos de acción en la construcción del contenido narrativo

Asignatura 4. Diseño de Videojuegos: guiones

- ♦ Ahondar en la relación entre el guion y el *storyboard* en el desarrollo de Videojuegos, considerando la historia del medio y la narración visual
- ♦ Definir los conceptos clave del guion para Videojuegos, incluyendo la historia, el argumento, el guion literario, la escaleta y el guion técnico
- ♦ Analizar los fundamentos de la narración en el guion, abordando los diálogos, las tipologías y la creación de personajes
- ♦ Investigar la estructura Narrativa del viaje del héroe y la figura aristotélica, así como su aplicación en la creación de guiones para Videojuegos

Asignatura 5. Consolas y dispositivos para Videojuegos

- ♦ Analizar la historia de la programación en Videojuegos a través de sus periodos más significativos y su evolución futura
- ♦ Comprender la historia de la jugabilidad en Videojuegos, considerando su contexto social y su diagrama estructural
- ♦ Explorar la adaptación de los Videojuegos a los tiempos modernos mediante juegos basados en movimiento y tecnologías de realidad virtual, aumentada y mixta
- ♦ Comprender los fundamentos del scripting en Unity; incluyendo la creación, adición, apertura y depuración de *scripts*

Asignatura 6. Modelado 3D

- ♦ Abordar los fundamentos de la programación orientada a objetos en C# y el entorno de Visual Studio
- ♦ Aplicar herramientas matemáticas como magnitudes escalares, vectoriales y productos para la física en Videojuegos y la POO

- ♦ Analizar los fundamentos físicos del sólido rígido, la cinemática, la dinámica, las colisiones, los proyectiles y el vuelo en Videojuegos
- ♦ Comprender los fundamentos de la informática gráfica, incluyendo sistemas 2D y 3D, rasterización, modelado geométrico, eliminación de oclusión y visualización realista con OpenGL

Asignatura 7. Motores de Videojuegos

- ♦ Comprender la historia de los motores de Videojuegos a través de sus diferentes épocas y la evolución hasta los motores actuales
- ♦ Distinguir los tipos y partes de un motor de Videojuegos, así como los motores actuales más relevantes y los criterios para su selección

Asignatura 8. Interacción persona-ordenador

- ♦ Analizar la interacción, los paradigmas y estilos de interacción, la evolución de las interfaces de usuario y las interfaces clásicas e innovadoras
- ♦ Evaluar la importancia del factor humano en la interacción, el procesamiento humano de la información, la entrada y salida sensorial
- ♦ Comprender las limitaciones sensoriales y físicas en la interacción, incluyendo la diversidad funcional, visual, auditiva, cognitiva, motórica y el caso de los inmigrantes digitales
- ♦ Aplicar la primera fase del proceso de diseño centrado en el usuario, que implica el análisis de requisitos para el diseño de la interfaz



Asignatura 9. Videojuegos y simulación para investigación y educación

- ♦ Definir el concepto de juego serio, sus características distintivas, aspectos relevantes y ventajas en diversos campos
- ♦ Analizar la motivación y los objetivos intrínsecos a la creación y aplicación de juegos serios
- ♦ Comprender la naturaleza de los juegos de simulación, su relación con las TIC y su aplicación en el ámbito gerencial
- ♦ Aplicar los principios del diseño orientado al entrenamiento mediante la gamificación, incluyendo su modelo, recompensas e incentivación en el entorno laboral

Asignatura 10. Redes y sistemas multijugador

- ♦ Analizar la historia y la evolución de los Videojuegos multijugador a través de sus diferentes décadas, modalidades y el auge de los juegos de fiesta
- ♦ Comprender los diferentes modelos de negocio que sustentan los Videojuegos multijugador, incluyendo servicios en línea
- ♦ Distinguir las características y la evolución de los juegos locales y los juegos en red, incluyendo el fenómeno de los juegos de fiesta
- ♦ Comprender la función y los componentes de las primeras cuatro capas del modelo OSI

Asignatura 11. Metodología de la investigación

- ♦ Profundizar en las particularidades de la investigación científica aplicada al diseño y Narrativa de Videojuegos
- ♦ Desarrollar habilidades para identificar problemas, formular hipótesis y plantear preguntas de investigación en entornos interactivos
- ♦ Promover la redacción de informes científicos y presentaciones académicas centradas en estudios de Narrativa de Videojuegos

06

Salidas profesionales

La presente Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos abrirá la puerta a un amplio abanico de salidas profesionales en una de las industrias más dinámicas y de mayor crecimiento a nivel global. Gracias a la combinación de creatividad literaria, técnicas de guion y conocimientos tecnológicos, este programa universitario preparará a los egresados para integrarse en estudios de desarrollo de Videojuegos, productoras audiovisuales, agencias de comunicación interactiva y empresas dedicadas al entretenimiento digital. Además, esta especialización les permitirá desempeñar funciones clave en la creación de guiones, el diseño narrativo, la construcción de universos transmedia y la dirección creativa de proyectos interactivos.

Upgrading...



“

Desarrollarás tramas que enriquezcan la experiencia del usuario, integrando mecánicas de juego y Narrativa interactiva para crear historias inmersivas”

Perfil del egresado

Los egresados de esta titulación universitaria contarán con competencias integrales en Diseño y guion interactivo. De esta forma, se desempeñarán en estudios de desarrollo, agencias de entretenimiento digital o proyectos independientes. Al mismo tiempo, dominarán la estructuración de historias, el desarrollo de personajes y las mecánicas narrativas. Finalmente, potenciarán habilidades técnicas y creativas que les permitirán crear estrategias innovadoras para generar experiencias de juego inmersivas y atractivas para diversas audiencias.

Optimizarás la interacción entre los jugadores y el contenido del videojuego, asegurando la coherencia Narrativa para brindar experiencias envolventes.

- ♦ **Creatividad Narrativa:** construir historias inmersivas, integrando personajes, mundos y tramas de manera coherente y atractiva para diferentes tipos de Videojuegos
- ♦ **Diseño Interactivo:** diseñar mecánicas de juego que potencien la Narrativa, fomentando la interacción y la participación del jugador de forma estratégica y significativa
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Conflictos Narrativos:** analizar historias, identificar problemas de coherencia o ritmo, y proponer soluciones creativas que mejoren la experiencia de juego
- ♦ **Competencia Digital Avanzada:** dominar herramientas de software de Narrativa, Diseño de niveles y animación para crear experiencias multimedia completas y efectivas



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Comunicación y Medios: La Narrativa de Videojuegos otorgará habilidades para contar historias, análisis crítico de tramas y producción de contenidos interactivos para medios digitales.

- ♦ Guionista o diseñador narrativo en empresas de videojuegos
- ♦ Editor de contenidos interactivos y multimedia
- ♦ Asesor en comunicación, *storytelling* y experiencias inmersivas para medios

2. Consultoría y Producción de Videojuegos: Las competencias adquiridas permitirán asesorar en Diseño de juegos, mecánicas narrativas y experiencias interactivas centradas en el usuario.

- ♦ Consultor en Diseño narrativo y experiencia de usuario
- ♦ Especialista en desarrollo de guiones y mecánicas de juego
- ♦ Asesor en producción de Videojuegos y contenidos interactivos

3. Sector Público y Proyectos Culturales: La Narrativa aplicada a Videojuegos y medios digitales será útil para proyectos culturales o sociales.

- ♦ Diseñador de experiencias lúdicas en museos
- ♦ Gestor de proyectos culturales basados en Videojuegos
- ♦ Coordinador de programas de gamificación para aprendizaje y desarrollo social

4. Arte y Entretenimiento: Los conocimientos en Narrativa, Diseño visual y multimedia permitirán desempeñarse en la creación y evaluación de contenidos interactivos.

- ♦ Diseñador narrativo y creativo en estudios de Videojuegos
- ♦ Crítico de Videojuegos y medios interactivos
- ♦ Productor de experiencias multimedia en empresas de entretenimiento digital

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.



Evaluarás la representación de contenidos, diversidad y responsabilidad social en los Videojuegos, velando por el cumplimiento de criterios éticos"

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*

“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.



Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria"



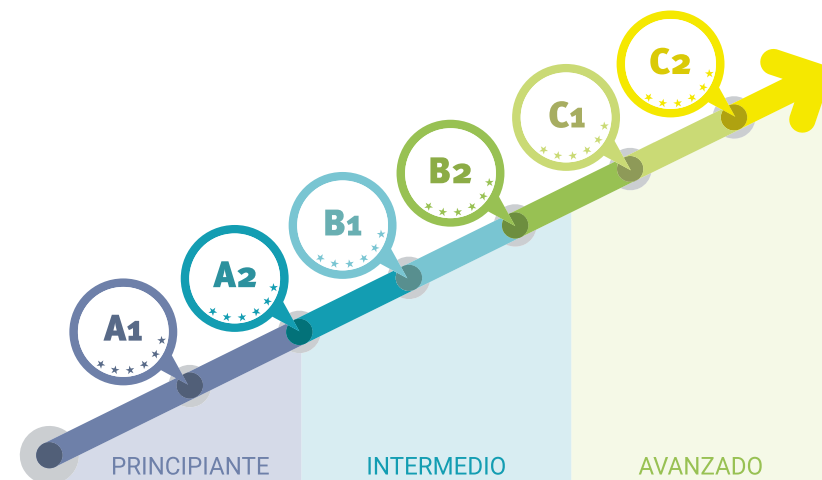


“48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria



08

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% en línea 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.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*

“

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% en línea: 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% en línea 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 en línea 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 en línea, 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

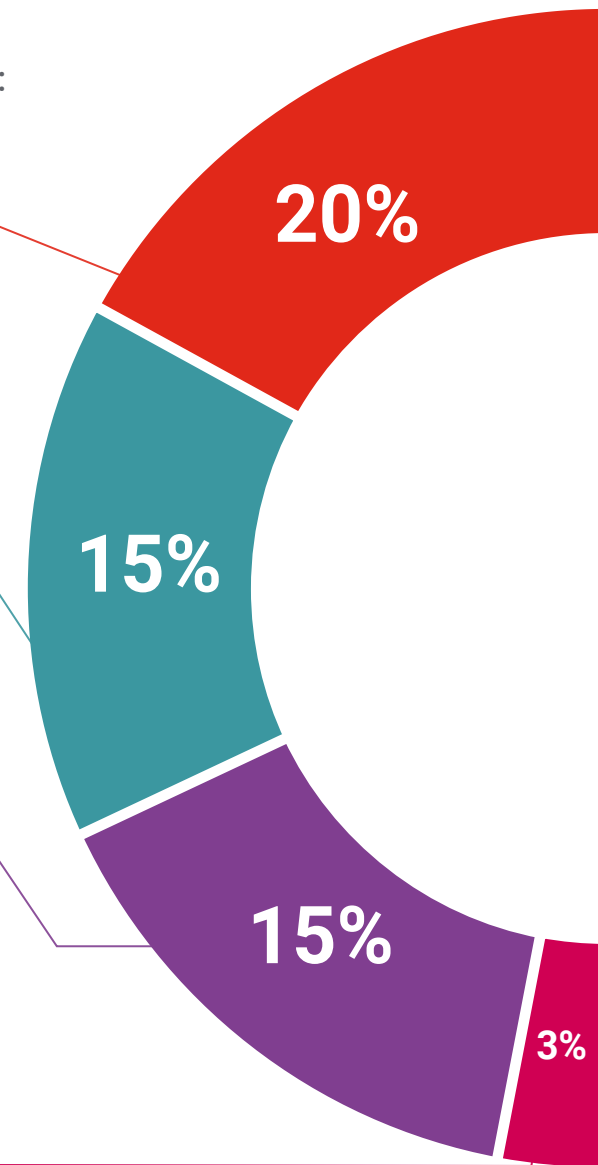
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

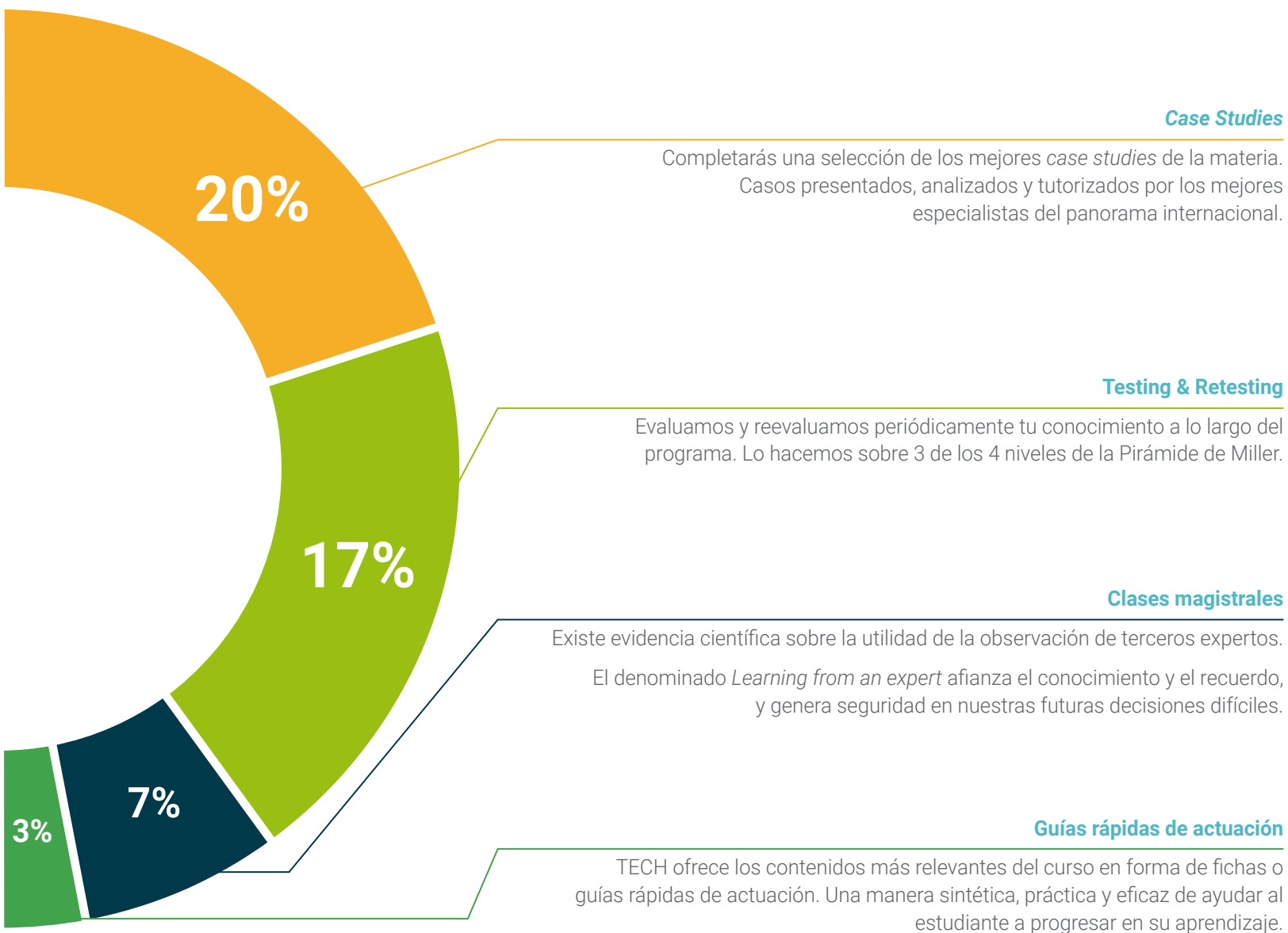
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





09

Cuadro docente

La filosofía de TECH se basa en proporcionar las titulaciones universitarias más actualizadas y completas del panorama académico. Por ello, realiza un minucioso proceso para conformar sus claustros docentes. Como resultado, esta Maestría Oficial Universitaria cuenta con la participación de un reconocido especialista en Narrativa de Videojuegos. Dicho profesional ha elaborado una amplia gama de contenidos didácticos que sobresalen por su elevada calidad y plena adaptabilidad a las exigencias del mercado laboral. De este modo, el alumnado disfrutará de una experiencia inmersiva que aumentará sus perspectivas profesionales significativamente.



“

Accederás a un plan de estudios diseñado por un reputado docente especializado en Narrativa de Videojuegos, quien te garantizará un aprendizaje exitoso”

Directora Invitada Internacional

Virginie Mosser, también conocida como Navie o Mademoiselle Navie, es una destacada figura mundial de la **escena literaria, televisiva y multimedia**. Su pasión por contar historias se ha fusionado de manera excepcional con su amor por los **Videojuegos**, donde ha encontrado un terreno fértil para explorar **nuevas formas de narrativa y entretenimiento interactivo**.

De esta manera, la experta ha sido responsable de liderar equipos multidisciplinares y asumir diferentes desafíos en prestigiosas entidades de reconocimiento internacional. En particular, ha supervisado la generación de **universos únicos** y la **coherencia de la marca** a través de los **guiones** y la **puesta en escena**. Otras de sus responsabilidades han sido revisar el contenido editorial de la compañía para la **promoción interna** y el **marketing** externo de los productos.

Por otro lado, Virginie Mosser ha asegurado que su éxito profesional está relacionado con un **temprano interés por contar historias**. Desde niña, comenzó a escribir y pronto llegó a conformar **relatos divertidos y extravagantes**, como el de Nelly C, uno de sus personajes más primigenios y que nunca le han abandonado. A estas personalidades magnéticas de sus narraciones, les ha incorporado originalidad y elementos inclusivos.

Después de años de dar rienda suelta a su imaginación en el papel, ha incursionado en **diferentes medios de expresión**. Desde guiones para **televisión, medios digitales e impresos**, hasta las **novelas gráficas, cómics y juegos de mesa** como *The Geek Culture Box*, su carrera ha tocado la mayoría de los terrenos creativos. También, su versatilidad y talento la llevaron a trabajar como autora independiente, abordando temas como el **feminismo**, la lucha contra la **gordofobia**, la **igualdad de género** y el apoyo a la **comunidad LGBTQIA+**.



Dña. Mosser, Virginie

- Directora Narrativa de la unidad de I+D centrada en Gen AI
- Directora Creativa para Proyecto Mobvil en Ubisoft
- Consultora del Fondo de Ayuda al Videojuego perteneciente al Centro Nacional del Cine y la Imagen en Movimiento
- Guionista Independiente de Cómic en Editions Delcourt
- Guionista Audiovisual en Arena Films
- Guionista de Televisión en France Télévisions
- Realizadora Audiovisual en FIRRR Producciones
- Columnista en Lagardere Active
- Cofundadora y Redactora en Un Beau Jour
- Creadora de Contenidos para Redes Sociales en Proximity BBDO
- Community Manager en ArtFX Training
- Columnista y Revisora en FHM Magazine
- Máster en Historia Contemporánea en la Universidad de La Sorbonne



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial con validez internacional y da un paso adelante en tu carrera profesional”

La **Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos** es un programa con reconocimiento oficial. El plan de estudios se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE **20253196**, de fecha **24/09/2025**, modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Además de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria, con el que poder alcanzar una posición bien remunerada y de responsabilidad, servirá para acceder al nivel académico de doctorado y progresar en la carrera universitaria. Con TECH el egresado eleva su estatus académico, personal y profesional.



Supera con éxito este programa y recibe tu título de Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos con el que podrás desarrollar tu carrera académica"

TECH Universidad ofrece esta Maestría Oficial Universitaria con reconocimiento oficial RVOE de Educación Superior, cuyo título emitirá la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Se puede acceder al documento oficial de RVOE expedido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que acredita el reconocimiento oficial internacional de este programa.

Para solicitar más información puede dirigirse a su asesor académico o directamente al departamento de atención al alumno, a través de este correo electrónico:

informacion@techtitute.com



[Ver documento RVOE](#)

Título: **Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos**

Nº RVOE: **20253196**

Fecha acuerdo RVOE: **24/09/2025**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**

		
Estados Unidos Mexicanos Secretaría de Educación Pública Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación Constancia de Autenticación del Título Electrónico		
Clave Única de Registro de Población		 Folio Digital https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/utenticacion/
Datos del profesionista		
Nombre(s)	Primer Apellido	Segundo Apellido
MAESTRÍA EN NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS		
Nombre del perfil o carrera		Clave del perfil o carrera
Datos de la institución		
TECH MÉXICO UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA		
Nombre		
20253196		
Número del Acuerdo de Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)		
Lugar y fecha de expedición		
CIUDAD DE MÉXICO		
Entidad	Fecha	
Responsables de la institución		
RECTOR. GERARDO DANIEL OROZCO MARTÍNEZ		
Firma electrónica de la autoridad educativa		
Nombre:	DIRECTORA DE REGISTROS ESCOLARES, OPERACIÓN Y EVALUACIÓN	
Cargo:	00001000000510871752	
No. Certificado:	XX	
Sello Digital:	XX	
Fecha de Autenticación:	La presente constancia de autenticación se expide como un registro fiel del trámite de autenticación a que se refiere el Artículo 14 de la Ley General de Educación Superior. La impresión de la constancia de autenticación acompañada del formato electrónico con extensión XML, que pertenece al título profesional, diploma o grado académico electrónico que generan las Instituciones, en papel bond, a color o blanco y negro, es válida y debe ser aceptada para realizar todo trámite inherente al mismo, en todo el territorio nacional. La presente constancia de autenticación ha sido firmada mediante el uso de la firma electrónica, amparada por un certificado vigente a la fecha de su emisión y es válido de conformidad con lo dispuesto en el artículo 1; 2, fracciones IV, V, XIII y XIV; 3, fracciones I y II; 7; 8; 9; 13; 14; 16 y 25 de la Ley de Firma Electrónica Avanzada; 7 y 12 del Reglamento de la Ley de Firma Electrónica Avanzada. La integridad y autoría del presente documento se podrá comprobar a través de la página electrónica de la Secretaría de Educación Pública por medio de la siguiente liga: https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/autenticacion/, con el folio digital señalado en la parte superior de este documento. De igual manera, se podrá verificar el documento electrónico por medio del código QR.	

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



*El equipo de TECH te acompañará
paso a paso en la realización del
trámite para lograr la validez oficial
internacional de tu título"*

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Narrativa de Videojuegos** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*



“ Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades en línea. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción

1. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria
2. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual
3. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial
4. De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (Pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtitute.com.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20253196

**Maestría Oficial
Universitaria
Narrativa de Videojuegos**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**

Fecha acuerdo RVOE: **24/09/2025**

Maestría Oficial Universitaria Narrativa de Videojuegos

Nº de RVOE: 20253196

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad