

Máster Semipresencial

Narrativa de Videojuegos



Máster Semipresencial Narrativa de Videojuegos

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS

Créditos: 60 + 4 ECTS

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/master-semipresencial/master-semipresencial-narrativa-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

¿Por qué cursar este
Máster Semipresencial?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competencias

pág. 18

05

Dirección del curso

pág. 22

06

Estructura y contenido

pág. 26

07

Prácticas

pág. 38

08

¿Dónde puedo hacer
las Prácticas?

pág. 44

09

Metodología de estudio

pág. 48

10

Titulación

pág. 58

01 Presentación

Títulos como *"Inside"*, *"Gone JHome"*, *"Firewatch"* o *"The Last of Us"* han alcanzado el éxito en la industria de los videojuegos gracias en gran parte a la narrativa del propio juego. Un sector en auge y con millones de *gamers* es el escenario idílico para que el profesional guionista en este campo desarrolle todo su potencial y acceda a los grandes estudios creadores de videojuegos. Este programa surge ante el impulso de este perfil profesional para el cual se ha desarrollado un plan de estudio con un marco teórico impartido 100% online y una capacitación práctica que le proporcionará un aprendizaje más real de la mano de expertos en guionización.



“

*Construye mundos ficticios, de acción
e inimaginables con el aprendizaje
adquirido en este Máster Semipresencial”*

La industria de los videojuegos mueve millones en todo el mundo y dentro de esta surgen nuevos perfiles profesionales que dan respuesta a las demandas de los Gamers más exigentes. Así, surge la figura del guionista que desarrolla una narrativa completa del juego que supone la base creativa del título. Esta figura profesional requiere de una elevada cualificación profesional que le facilite el manejo de softwares y aplicaciones informáticas complejas como aquellas que potencian el modelado de 3D de personajes y paisajes. También, deben conocer las estrategias de diseño más innovadoras dentro de ese sector. A partir de ese contexto, TECH ha constituido un programa educativo de excelencia en la que el alumno adquirirá todas esas destrezas de manera práctica y teórica.

En general, este Máster Semipresencial da respuesta a esa revolución en la industria Gaming y a los profesionales que desean una especialización para adentrarse en un sector en expansión y con amplias salidas profesionales. Por esta razón, en el marco teórico de esta enseñanza impartida en modalidad completamente online, el alumnado logrará un conocimiento profundo sobre el diseño del videojuego, los principales elementos para la guionización, así como los diferentes tipos de dispositivos para videojuegos y los motores en los que se desarrolla. Al mismo tiempo, este programa integra unas rigurosísimas *Masterclasses* que ahondan en las herramientas más innovadoras para el diseño de guiones y la construcción de narrativas interactivas. Una experiencia académica sin parangón para el alumnado de TECH que dirige un experto de amplio prestigio, a modo de Director Invitado Internacional.

Una excelente oportunidad para el profesional que desee adquirir una enseñanza actualizada en el campo de la narración en el sector de los videojuegos y a la vez compatibilizar el aprendizaje con sus responsabilidades laborales o personales. Esta titulación aporta flexibilidad al impartirse online, sin horarios fijos y con acceso a todo el contenido del temario desde el primer día. Tan solo necesitará un dispositivo con conexión a internet para tener el material multimedia más moderno en el ámbito académico. A su vez, esta enseñanza se completará con una Capacitación Práctica que acercará al alumnado a una de las empresas punteras en el sector de los videojuegos.

Este **Máster Semipresencial en Narrativa de Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos presentados por profesionales del sector de los Videojuegos
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y asistencial sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Guión y Narrativa de Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además podrá realizar una estancia de prácticas en uno de los mejores estudios de la industria *Gaming*

“

Matricúlate ahora en este Máster Semipresencial donde TECH potenciará tu capacitación mediante las Masterclasses más exhaustivas y exclusivas del panorama académico universitario”

En esta propuesta de Máster de carácter profesional y modalidad semipresencial, está dirigido a la actualización de profesionales de los videojuegos, y que requieren un alto nivel de cualificación. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica de la creación de videojuegos y todos los componentes necesarios para crear títulos exitosos y de gran calidad.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional de los videojuegos un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Tendrás a tu disposición una biblioteca con contenido multimedia, lecturas esenciales y casos prácticos para que obtengas un aprendizaje completo.

Accede a las principales claves que componen una historia de éxito en el sector de los videojuegos.



02

¿Por qué cursar este Máster Semipresencial?

La Narrativa de Videojuegos es de vital importancia para crear proyectos lúdicos atractivos, con historias cercanas, interactivas e inmersivas. Por ese motivo, el sector reclama que los expertos más capacitados en el manejo de actualizadas herramientas tecnológicas y la constitución de guiones atractivos. TECH es consciente de esas necesidades y, por eso, ha compuesto un programa de excelencia, capaz de conducir al éxito profesional a partir de una estancia didáctica 100% práctica e intensiva.





“

Gracias a TECH, aprenderás cómo plantear personajes y diálogos que puedan ser empleados en el guion de un videojuego bajo los principios fundamentales de las narrativas de esa industria cultural”



1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

Las tecnologías más innovadoras para el desarrollo de narrativas lúdicas y las mejores metodologías para ejecutarlas son recogidas en este Máster Semipresencial de primer nivel. Por eso, después de 1.800 horas de aprendizaje teórico, el estudiante disfrutará de 3 semanas de entrenamiento práctico en el manejo de las tecnologías más complejas a su alcance.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

Durante esta estancia presencial e intensiva, los alumnos sostendrán un contacto directo con los profesores más destacados del ámbito del videojuego y el desarrollo de sus narrativas. Asimismo, en la fase práctica, dispondrán de un tutor designado, quien les proporcionará conocimientos actualizados y les ayudará a desarrollar las habilidades más complejas.

3. Adentrarse en entornos de primera para el desarrollo de videojuegos

A través de un análisis minucioso del panorama académico, TECH ha elegido centros de prestigiosos para recibir a sus alumnos durante la fase de práctica profesional. Esas empresas se distinguen en el ámbito del videojuego por su aplicación de aplican técnicas y tecnologías novedosas para la creación de productos interactivos e inmersivos. Al mismo tiempo, disponen de los especialistas más preparados de ese campo del conocimiento.





4. Combinar la mejor teoría con la práctica más avanzada

TECH quiere que sus alumnos aprendan de manera rápida y flexible las habilidades más solicitadas de este campo profesional. Para ello ha configurado un modelo de aprendizaje que combina la enseñanza teórica con una estancia práctica de alto nivel. A partir de las destrezas desarrolladas en ambas etapas, el estudiante adquirirá una cualificación indispensable para su ejercicio laboral futuro.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

TECH ofrece las posibilidades de realizar la práctica profesional de este Máster Semipresencial en centros de vanguardia a escala internacional. De esta forma, el especialista podrá expandir sus fronteras y ponerse al día con los mejores profesionales, que ejercen con amplia cualificación en la industria de los videojuegos.

“

Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03

Objetivos

Este Máster Semipresencial diseñado por TECH busca que el alumnado logre una especialización en el campo de la guionización de videojuegos en una industria que reclama cada vez más un perfil profesional altamente cualificado y que domine cada uno de los elementos que configuran el videojuego. El material multimedia y los casos prácticos serán de gran utilidad para alcanzar dichas metas de un modo más cómodo y sencillo.



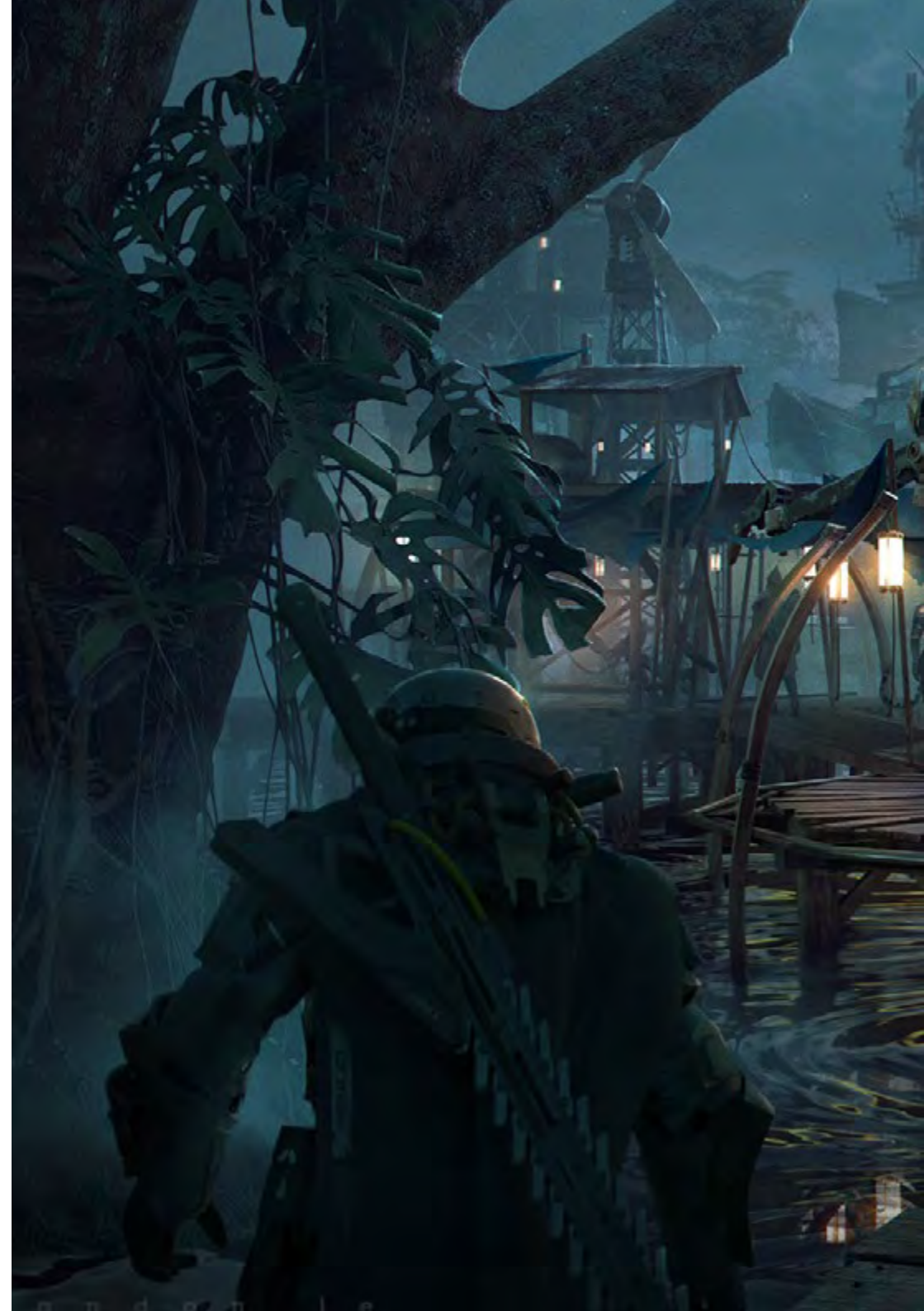
“

Progresas en tu carrera profesional con un Master Semipresencial que te adentrará en el mundo de los videojuegos”



Objetivo general

- El profesional que se adentra en una especialización de la narrativa en videojuegos logrará alcanzar en esta enseñanza un elevado aprendizaje en la creación de historias para todo tipo de juegos. Así al finalizar este programa semipresencial será capaz de crear guiones y *storyboard* para cualquier videojuego teniendo en cuenta los elementos que constituyen el mismo como los personajes, las distintas etapas de desarrollo, el diálogo, los géneros narrativos y los conceptos claves a tener en cuenta para alcanzar una narrativa de calidad





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. Narrativa del videojuego

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

Módulo 4. Diseño de videojuegos: guion y storyboard

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

Módulo 5. Consolas y dispositivos para videojuegos

- ♦ Saber el funcionamiento básico de los principales periféricos de entrada y salida
- ♦ Entender las principales implicaciones de diseño de las diferentes plataformas
- ♦ Estudiar la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas
- ♦ Comprender la función del sistema operativo y los kits de desarrollo para dispositivos móviles y plataformas de videojuegos

Módulo 6. Modelado 3D

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

Módulo 7. Motores de videojuegos

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

Módulo 8. Interacción persona ordenador

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



Módulo 9. Videojuegos y simulación para investigación y educación

- ♦ Examinar las características principales de los juegos serios representativos en los campos de la Educación y la Investigación
- ♦ Entender cómo los videojuegos pueden afectar al estado emocional de las personas
- ♦ Obtener la capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques

Módulo 10. Redes y sistemas multijugador

- ♦ Describir la arquitectura del protocolo de control de transmisión/protocolo de Internet (TCP/IP) y el funcionamiento básico de las redes inalámbricas
- ♦ Analizar la seguridad aplicada a videojuegos
- ♦ Adquirir la capacidad para desarrollar juegos en línea para múltiples jugadores

“

Este programa te aporta una enseñanza práctica donde llevarás todo lo aprendido en el marco teórico a la realidad de la industria gaming”

04

Competencias

Después de superar este Máster Semipresencial, el alumnado obtendrá mayores competencias para distinguir todos los elementos narrativos que conforman una buena historia en el mundo de los videojuegos, de otras que no cumple todos los requisitos exigidos para que capte la atención actualmente de los jugadores más exigentes. Una visión de conjunto que le dotará de grandes capacidades y habilidades para desenvolverse en un sector altamente competitivo.



“

Con este programa crearás historias tan brillantes como las de Disco Elysium”



Competencias generales

- ♦ Entender qué compone una buena historia
- ♦ Saber aplicar técnicas de escritura creativa a la creación de guiones para videojuegos
- ♦ Especializarse como guionista de videojuegos
- ♦ Profundizar en todas las partes del desarrollo de un guion de videojuegos conociendo a la perfección todas las fases que lo componen
- ♦ Obtener una visión de conjunto del proyecto pudiendo aportar soluciones a las diferentes problemáticas y retos que surjan en el diseño de un videojuego
- ♦ Dotar al proyecto de creatividad para que alcance sus objetivos





Competencias específicas

- ♦ Escribir guiones para videojuegos con rapidez y eficacia
- ♦ Redactar guiones literarios y técnicos aplicados a esta disciplina
- ♦ Conocer herramientas como el *storyboard* para desarrollar el proyecto de forma correcta
- ♦ Responder a todos los problemas que puedan surgir en la fase creativa del videojuego
- ♦ Comprender la experiencia del jugador y saber analizar la jugabilidad del videojuego
- ♦ Entender todo el procedimiento teórico y práctico del proceso de creación de un videojuego para poder integrar el trabajo de escritura de guion adecuadamente



A partir de esta titulación, el profesional del videojuego conseguirá escribir guiones de manera rápida y eficaz”

05

Dirección del curso

El cuadro docente de este programa de TECH está compuesto por verdaderos expertos en Narrativa y diseño de guiones de Videojuegos. Cada uno de estos especialistas acumula dilatadas experiencias profesionales y sus proyectos cuentan con amplia aceptación entre los consumidores de esta competitiva industria del entretenimiento. A partir de sus conocimientos, han conformado un temario de excelencia que integra los contenidos más innovadores y las tendencias más disruptivas de este ámbito.



“

*No pierdas esta oportunidad académica de
capacitarte junto a los mejores especialistas
del mundo de los Videojuegos”*

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

06

Estructura y contenido

El temario de esta titulación ha sido confeccionado para abordar durante los 12 meses de esta enseñanza los principales elementos que configuran una historia en el campo de los Videojuegos. Así el alumnado accederá a un plan de estudio que ha sido estructurado en 10 módulos donde se introducirá en la propia historia del juego, para realizar un amplio recorrido por el *storyboard*, los personajes que conforman el título, así como los diferentes consolas y dispositivos para videojuegos existentes. Un aprendizaje que será mucho más sencillo al aplicar el sistema *Relearning*, basado en la reiteración de contenido, que ofrece TECH en todos sus programas.



“

Aprende a crear historias de videojuegos de alto nivel con este Master Semipresencial”

Módulo 1. El diseño de videojuego

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

- 1.9. El diseño de nivel
 - 1.9.1. Diseñar niveles en interiores
 - 1.9.2. Diseñar niveles en exteriores
 - 1.9.3. Diseñar niveles mixtos
- 1.10. Diseño de nivel avanzado
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Enemigos
 - 1.10.3. Entorno

Módulo 2. Documento de diseño

- 2.1. Estructura de un documento
 - 2.1.1. Documento de diseño
 - 2.1.2. Estructura básica
 - 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 NPC
- 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
 - 2.9.2. Interfaz
 - 2.9.3. Estructura
- 2.10. Guardado y anexo
 - 2.10.1. Guardado
 - 2.10.2. Información anexa
 - 2.10.3. Detalles finales

Módulo 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, *briefing*, fechas de entrega y *milestone*
 - 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

Módulo 4. Diseño de videojuegos: guion y *storyboard*

4.1. Guion y *Storyboard*

4.1.1. Historia del videojuego

4.1.2. *Product Sheet*

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 *storyboard*

4.2.1. El conflicto

4.2.2. Protagonista: claves definitorias

4.2.3. Antagonista, 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. *Pitching*: 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 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 *storyboard*
 - 4.6.1. Introducción, historia y evolución del Arte del *storyboard*
 - 4.6.2. Funcionalidad y Arte
 - 4.6.3. Escritura y dibujos de un *storyboard*
 - 4.6.4. Elección de encuadres, continuidad, angulación, claridad
 - 4.6.5. Puesta en escena de los personajes: *Preposing*
 - 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 *storyboard*
 - 4.7.3. ¿Cómo hacer una animática?
 - 4.7.4. *Timing*
- 4.8. Géneros y narrativa poliédrica
 - 4.8.1. Diseño de personajes
 - 4.8.2. Aventuras
 - 4.8.3. Aventuras narrativas
 - 4.8.4. RPGs
- 4.9. Narrativas lineales
 - 4.9.1. Arcades, 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

Módulo 5. Consolas y dispositivos para videojuegos

- 5.1. Historia de la programación en videojuegos
 - 5.1.1. Periodo Atari (1977-1985)
 - 5.1.2. Periodo NES y SNES (1985-1995)
 - 5.1.3. Periodo *PlayStation/PlayStation 2* (1995-2005)
 - 5.1.4. Periodo *Xbox 360, PS3 y Wii* (2005-2013)
 - 5.1.5. Periodo *Xbox One, PS4 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. *Unity: scripting I* y ejemplos
 - 5.4.1. ¿Qué es un *script*?
 - 5.4.2. Nuestro primer *script*
 - 5.4.3. Añadiendo un *script*
 - 5.4.4. Abriendo un *script*
 - 5.4.5. *MonoBehaviour*
 - 5.4.6. *Debugging*
- 5.5. *Unity: Scripting II* y ejemplos
 - 5.5.1. Entrada de teclado y ratón
 - 5.5.2. *Raycast*
 - 5.5.3. Instanciación
 - 5.5.4. Variables
 - 5.5.5. Variables públicas y serializadas

- 5.6. *Unity: Scripting 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. *Colliders* y *triggers*
 - 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. Kits de desarrollo y su evolución
 - 5.10.1. Introducción
 - 5.10.2. Tercera generación de kits de desarrollo
 - 5.10.3. Cuarta generación de kits de desarrollo
 - 5.10.4. Quinta generación de kits de desarrollo
 - 5.10.5. Sexta generación de kits de desarrollo

Módulo 6. Modelado 3D

- 6.1. Introducción a C#
 - 6.1.1. ¿Qué es la 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. Herramientas matemáticas en 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. *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. *Unity*: 2D y 3D
 - 6.6.1. Gameplay en 2D: *Sprites* y *Tilemaps*
 - 6.6.2. Gameplay en 2D: *2D Physics*
 - 6.6.3. Ejemplos de videojuegos realizados con *Unity* 2D
 - 6.6.4. Introducción a *Unity* 3D
- 6.7. *Unity*: Instanciación y creación de objetos
 - 6.7.1. Añadir componentes
 - 6.7.2. Eliminar componentes
 - 6.7.3. Importación de *assets* y texturas
 - 6.7.4. Materiales y mapas para los materiales
- 6.8. *Unity*: interacciones y física
 - 6.8.1. *Rigidbody*
 - 6.8.2. *Colliders*
 - 6.8.3. *Joints* (articulaciones)
 - 6.8.4. *Character Controllers*
 - 6.8.5. *Continuous Collision Detection* (CCD)
 - 6.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 6.9. *Unity*: inteligencia artificial básica para NPCs
 - 6.9.1. *Pathfinding* en *Unity*: Navmesh
 - 6.9.2. Enemigo con IA
 - 6.9.3. Árbol de acción de un NPC
 - 6.9.4. Jerarquía y *scripts* de un NPC
- 6.10. *Unity*: fundamentos de animación e implementación
 - 6.10.1. *Animation Controller*. Asociación al personaje
 - 6.10.2. *Blend Tree*: árbol de combinación
 - 6.10.3. Transición entre estados
 - 6.10.4. Modificación del umbral para las transiciones

Módulo 7. Motores de videojuegos

- 7.1. Los videojuegos y las TICs
 - 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. *Sprites* y animaciones
 - 7.4.4. Colisiones
 - 7.4.5. *Scripting* en GML
- 7.5. *Motor Unreal Engine 4*: introducción
 - 7.5.1. ¿Qué es *Unreal Engine 4*? ¿Cuál es su filosofía?
 - 7.5.3. Materiales
 - 7.5.4. UI
 - 7.5.5. Animaciones
 - 7.5.6. Sistema de partículas
 - 7.5.7. Inteligencia artificial
 - 7.5.8. FPS

- 7.6. *Motor Unreal Engine 4: Visual Scripting*
 - 7.6.1. Filosofía de los *Blueprints* y el *Visual Scripting*
 - 7.6.2. *Debugging*
 - 7.6.3. Tipos de variables
 - 7.6.4. Control de flujo básico
- 7.7. *Motor Unity 5*
 - 7.7.1. Programación en C# y *Visual Studio*
 - 7.7.2. Creación de *Prefabs*
 - 7.7.3. Uso de 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 *RPG Maker*
 - 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 2*
 - 7.10.1. Filosofía de *Source 2*
 - 7.10.2. *Source* y *Source 2*: evolución
 - 7.10.3. Uso de la comunidad: contenido audiovisual y videojuegos
 - 7.10.4. Futuro del motor *Source 2*
 - 7.10.5. *Mods* y juegos de éxito

Módulo 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: WIMP/GUI, comandos, voz, Realidad Virtual
 - 8.2.5. Interfaces de usuario innovadoras: móviles, portátiles, colaborativas, 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 WAI y las pautas 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

Módulo 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 TICs
 - 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. 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

Módulo 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 online
 - 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. Libre para jugar
 - 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. *Hacks y cheats* en videojuegos
 - 10.8.3. Seguridad antitrampas
 - 10.8.4. Análisis de sistemas de seguridad anti-trampas
- 10.9. Sistemas multijugador: servidores
 - 10.9.1. Alojamiento de servidores
 - 10.9.2. Videojuegos MMO
 - 10.9.3. Servidores de videojuegos dedicados
 - 10.9.4. *LAN Parties*
- 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



Te gusta escribir y los videojuegos. Une tus dos pasiones en esta especialización. Matricúlate ahora”

07 Prácticas

Una vez concluya la etapa teórica impartida en modalidad online, el alumnado accederá a una estancia práctica donde podrá poner en marcha todo el aprendizaje adquirido en la primera fase de esta titulación. Una capacitación que le brindará la oportunidad de completar un aprendizaje junto a profesionales especializados en la industria de los videojuegos.



“

*Realiza tus prácticas junto a
profesionales especializados en
la guionización de videojuegos”*

El periodo de capacitación práctica de este programa de Narrativa de Videojuegos consta de una estancia de 3 semanas de duración en uno de los estudios creativos y de diseño gráfico más relevantes de la industria de los videojuegos. En ella, el alumnado estará presente de lunes a viernes, en jornadas de 8 horas consecutivas junto a profesionales altamente cualificados y con experiencia en la creación de juegos.

La asistencia a esta estancia le aportará al alumnado un aprendizaje más próximo a la realidad de la industria y conocerá al detalle como es el trabajo diario de los guionistas y creadores aplicando todas las técnicas y estrategias necesarias para crear una historia de un juego que tenga la calidad y el éxito esperado en este sector.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctica, las actividades están dirigidas a trabajar en la elaboración de un documento de diseño, analizando la jugabilidad y características de diferentes tipos de juegos, conocer todos sus mecanismos y trabajar en la interfaz, así como en la estructura del mismo. Todo ello teniendo en cuenta a su vez al público al que se dirige este título.

Esta capacitación práctica, que consta de un mínimo de horas a cumplimentar, supone una excelente oportunidad para el alumnado que desee entrar en una de las industrias que más expansión ha tenido en los últimos años y que ha potenciado la aparición de nuevos perfiles profesionales.

“

Crea la mejor historia de los videojuegos para los diferentes modelos de negocio multijugador”





Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Técnicas del Diseño de Videojuego	Practicar los diferentes tipos y métodos de diseño
	Diseñar en diferentes niveles, incluido el nivel avanzado
	Analizar la jugabilidad y características de diferentes videojuegos
	Manejar en la interfaz y estructura de un videojuego
	Conocer los diferentes mecanismos de videojuegos
	Realizar el guion y el <i>Storyboard</i> del videojuego
	Trabajar en la elaboración de un documento de diseño
Tendencias en las Narrativas del Videojuego	Conocer los métodos de estructura y narrativa del videojuego
	Aplicar los conceptos claves del guion
	Adaptar la importancia de la inmersión en la narrativa del videojuego
	Profundizar en la importancia de la interacción
	Establecer una narración a través de las imágenes
Tecnologías y herramientas creativas asociadas al desarrollo de videojuegos	Ahondar en los fundamentos matemáticos del modelado 3D
	Aplicar diferentes conocimientos sobre modelado 3D
	Manejar el software Unity
	Trabajar en los diferentes motores de videojuegos existentes
Redes y sistemas multijugador en el ámbito del videojuego	Manejar diferentes modelos de negocio multijugador
	Ejercitar el funcionamiento de los distintos servidores existentes
	Profundizar en la narrativa y el funcionamiento de los juegos educativos (<i>Serious Games</i>)

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de la universidad es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/ médica, supondrá la renuncia las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

08

¿Dónde puedo hacer las Prácticas?

Este programa de Máster Semipresencial contempla en su itinerario una estancia práctica en un estudio de referencia en el sector de los videojuegos.

Para cumplir su máxima de ofrecer una enseñanza de calidad, TECH ha seleccionado a empresas del sector que aporten un aprendizaje real y de gran valor para el alumnado. Durante la estancia, el estudiante contará con la ayuda del equipo docente que imparte la titulación.



“

*Completa tu aprendizaje en una empresa
referente en el sector de los videojuegos”*



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en el siguiente centro:



Videojuegos

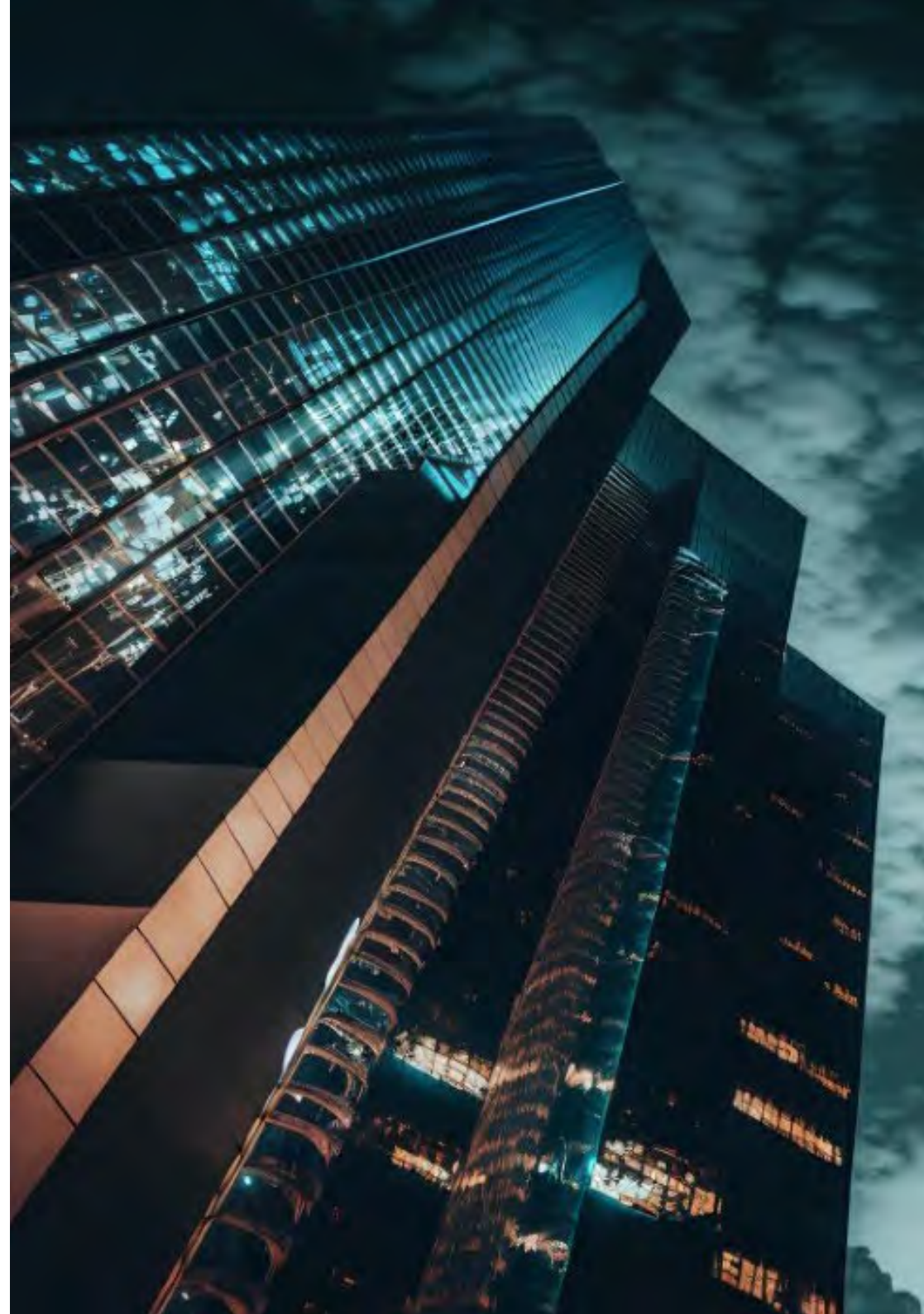
cKolmos

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: **Avenida Monasterio de Silos, 36**
Fuencarral-El Pardo, 28049 Madrid

Estudio independiente de desarrollo de videojuegos
y entornos multimedia interactivos

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Narrativa de Videojuegos



“

Impulsa tu trayectoria profesional con una enseñanza holística, que te permite avanzar tanto a nivel teórico como práctico”

09

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

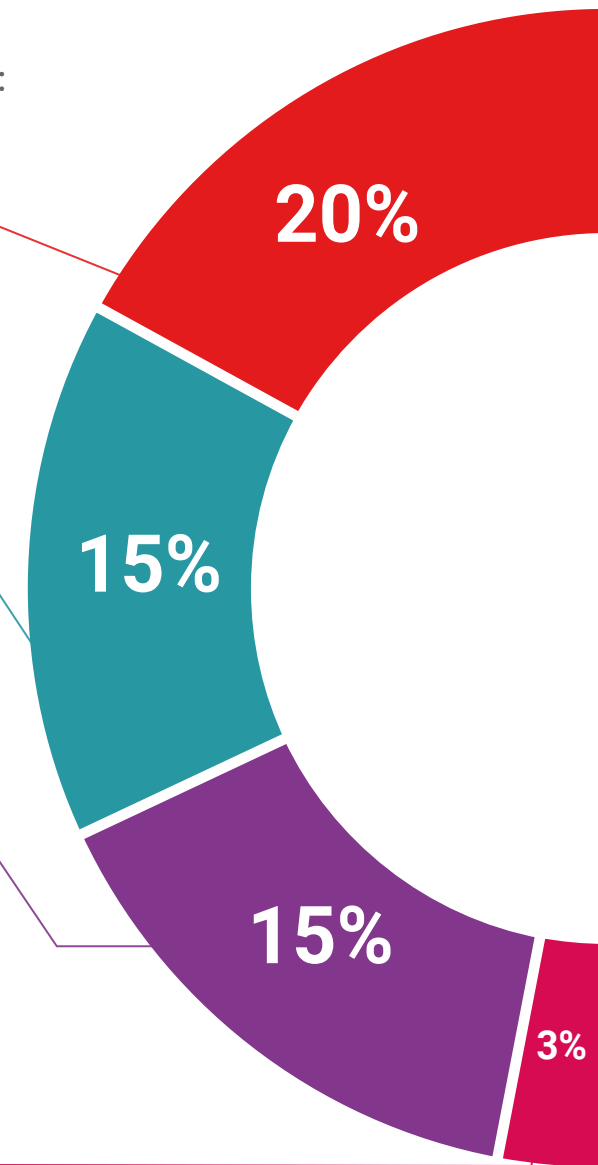
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

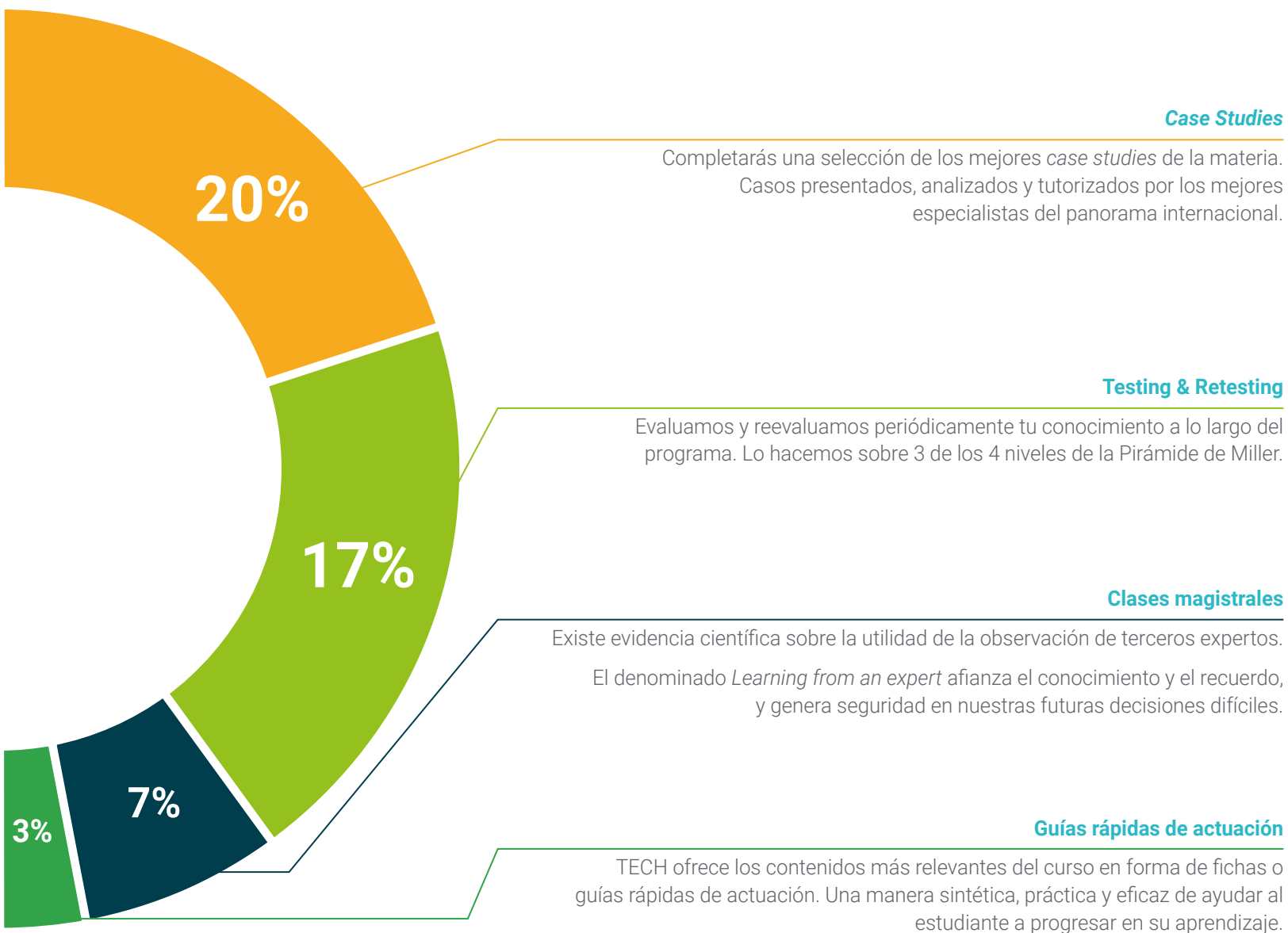
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





10 Titulación

El Máster Semipresencial en Narrativa de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Semipresencial, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Máster Semipresencial en Narrativa de Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Máster Semipresencial en Narrativa de Videojuegos**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 + 4 ECTS**



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

futuro
salud confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idiomas



Máster Semipresencial Narrativa de Videojuegos

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS

Créditos: 60 + 4 ECTS

Máster Semipresencial

Narrativa de Videojuegos

