Máster de Formación Permanente

Narrativa de Videojuegos

tech universidad

Máster de Formación Permanente
Narrativa de Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **7 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/master/master-narrativa-videojuegos**

Índice

01
Presentación del programa
pág. 4

02
¿Por qué estudiar en TECH?
pág. 8

03
Plan de estudios
pág. 12

04
Objetivos docentes
pág. 24

05
Salidas profesionales
pág. 30

06
Metodología de estudio
pág. 34

07
Cuadro docente
pág. 44

08
Titulación
pág. 48

01

Presentación del programa

La Narrativa es un componente esencial en la creación de Videojuegos, ya que moldea la experiencia del jugador y profundiza su inmersión en mundos virtuales. En razón a ello, según un informe de Newzoo, el mercado global de videojuegos generó más de 180 mil millones de dólares en el último año, lo que subraya la vasta audiencia que valora historias atractivas e interactivas. Por este motivo, TECH presenta este programa universitario diseñado para capacitar a los profesionales en el arte de tejer relatos convincentes para este dinámico medio. De esta manera, el alumnado encontrará una oportunidad académica única para dominar las técnicas Narrativas específicas del sector.

Con este programa universitario 100% online, dominarás las técnicas de diseño narrativo más innovadoras para la creación de Videojuegos inmersivos"

La industria del videojuego ha evolucionado significativamente, trascendiendo del mero entretenimiento para convertirse en una poderosa plataforma de expresión artística y cultural. En este contexto, la Narrativa juega un papel crucial, proporcionando la columna vertebral emocional y temática que engancha a los jugadores y los mantiene inmersos en mundos virtuales complejos. Por consiguiente, un guion bien elaborado, personajes memorables y una trama absorbente son elementos diferenciadores que contribuyen al éxito y la longevidad de un Videojuego en un mercado competitivo.

Consciente de esta creciente demanda de profesionales cualificados en la creación de historias interactivas, TECH ha desarrollado el Máster de Formación Permanente en Narrativa de Videojuegos. Así, este exhaustivo programa universitario abordará desde los fundamentos del diseño narrativo, hasta las particularidades de la escritura de guion para Videojuegos y la implementación de la Narrativa interactiva. Por ello, se explorarán las diversas estructuras narrativas, la creación de personajes convincentes y el uso del *Storyboard* como herramienta de planificación visual.

Asimismo, los egresados desarrollarán competencias esenciales para construir experiencias narrativas sólidas y envolventes dentro del entorno interactivo. También, diseñarán tramas adaptadas a distintos géneros, crear personajes con profundidad, redactar diálogos funcionales y explorar estructuras no lineales como las narrativas ramificadas. Además, dominarán el uso de la narrativa ambiental, integrarán los elementos del relato con la jugabilidad.

Posteriormente, esta titulación universitaria se desarrolla bajo la innovadora Metodología TECH, diseñada para adaptarse por completo al ritmo y estilo de vida del profesional actual. Con acceso 100 % online, disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana y desde cualquier dispositivo con conexión a internet. A través del método *Relearning*, se optimiza la asimilación del conocimiento mediante la repetición estratégica de contenidos clave, lo que favorece una comprensión más sólida y duradera, sin caer en modelos tradicionales de memorización pasiva. Adicionalmente, los profesionales tienen a su alcance un exclusivo conjunto de *Masterclasses* a cargo de un reconocido Director Invitado Internacional.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en 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 en la Narrativa de Videojuegos
- 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

"Un reconocido Director Invitado Internacional ofrecerá 10 intensivas Masterclasses sobre las últimas tendencias en Narrativas de Videojuegos"

Comprenderás los fundamentos teóricos y prácticos de la Narrativa interactiva aplicada a Videojuegos"

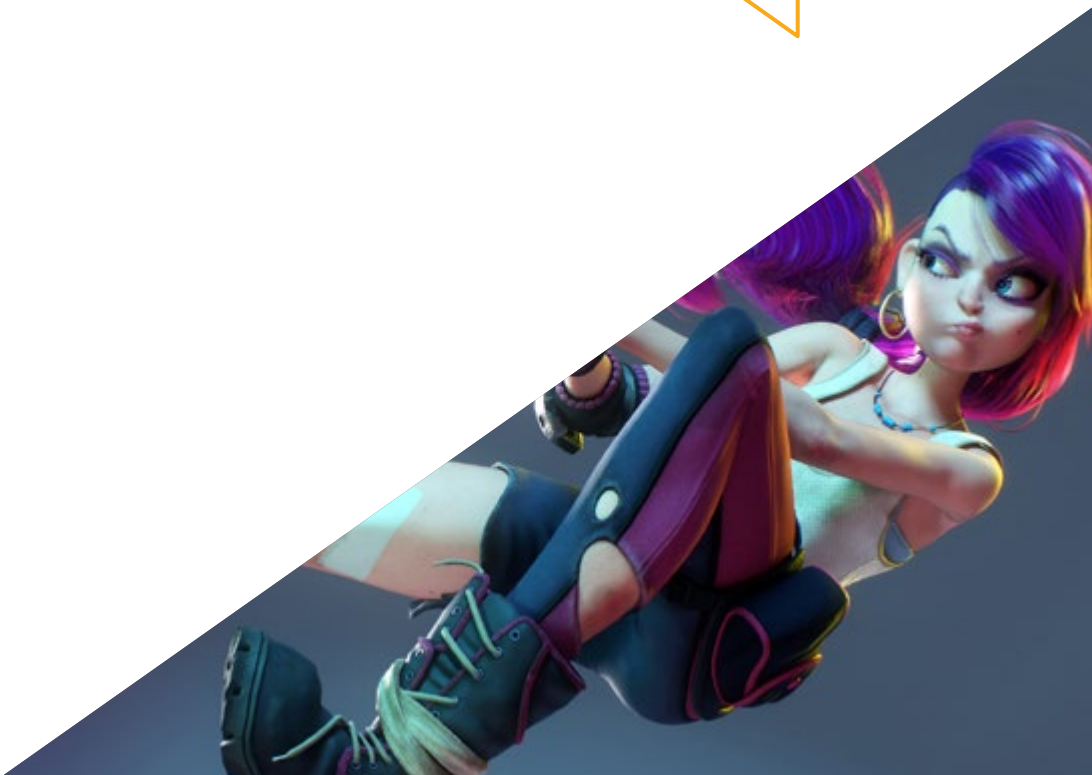
Desarrollarás habilidades para crear guiones, diálogos y tramas que se integren de manera coherente en las dinámicas de juego.

Con el sistema Relearning que emplea TECH reducirás las largas horas de estudio y memorización.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de los Videojuegos, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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



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.

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

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online 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 Wistumba, 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 online 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 online, 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 online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online 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 2024

NBA
Universidad online oficial de la **NBA**

4.9/5
★★★★★
★ global score

99%
Garantía de máxima empleabilidad

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

El itinerario académico de este Máster de Formación Permanente ha sido meticulosamente diseñado para cubrir todos los aspectos esenciales de la creación de historias interactivas. Por ende, se abarcarán desde los fundamentos del diseño de Videojuegos y la elaboración de documentos de diseño hasta la inmersión en la teoría de la Narrativa interactiva y la escritura de guion. De tal modo, cada módulo sienta las bases para que el profesional desarrolle una comprensión profunda del arte de contar historias en este medio dinámico. Además, explorará la aplicación de la Narrativa en diversos géneros y su relación con los elementos técnicos del juego.

Integrarás la Narrativa con los elementos visuales, sonoros y de jugabilidad para lograr una experiencia inmersiva"

Módulo 1. El diseño de Videojuego

1.1. El diseño
- 1.1.1. Diseño
- 1.1.2. Tipos de diseño
- 1.1.3. Proceso de diseño

1.2. Elementos del diseño
- 1.2.1. Reglas
- 1.2.2. Balance
- 1.2.3. Diversión

1.3. Los tipos de jugador
- 1.3.1. Explorador y social
- 1.3.2. Asesino y triunfadores
- 1.3.3. Diferencias

1.4. Habilidades del jugador
- 1.4.1. Habilidades de rol
- 1.4.2. Habilidades de acción
- 1.4.3. Habilidades de plataforma

1.5. Mecánicas de juego I
- 1.5.1. Elementos
- 1.5.2. Físicas
- 1.5.3. Ítems

1.6. Mecánicas de juego II
- 1.6.1. Llaves
- 1.6.2. Plataformas
- 1.6.3. Enemigos

1.7. Otros elementos
- 1.7.1. Mecánicas
- 1.7.2. Dinámicas
- 1.7.3. Estética

1.8. Análisis de Videojuegos
- 1.8.1. Análisis de la jugabilidad
- 1.8.2. Análisis artístico
- 1.8.3. Análisis de estilo

1.9. El diseño de nivel
- 1.9.1. Diseñar niveles en interiores
- 1.9.2. Diseñar niveles en exteriores
- 1.9.3. Diseñar niveles mixtos

1.10. Diseño de nivel avanzado
- 1.10.1. Puzles
- 1.10.2. Enemigos
- 1.10.3. Entorno

Módulo 2. Documento de Diseño

2.1. Estructura de un documento
- 2.1.1. Documento de diseño
- 2.1.2. Estructura 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. *Continous 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 TIC
- 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 *Prefab*
- 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. Mod 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 TIC
- 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 anti - trampas
- 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. Como hacer que un juego multijugador sea divertido
- 10.10.4. Más allá de un mando: Innovación en controles multijugador

"Analizarás tendencias en Narrativa de Videojuegos, identificando nuevas oportunidades de innovación creativa"

04

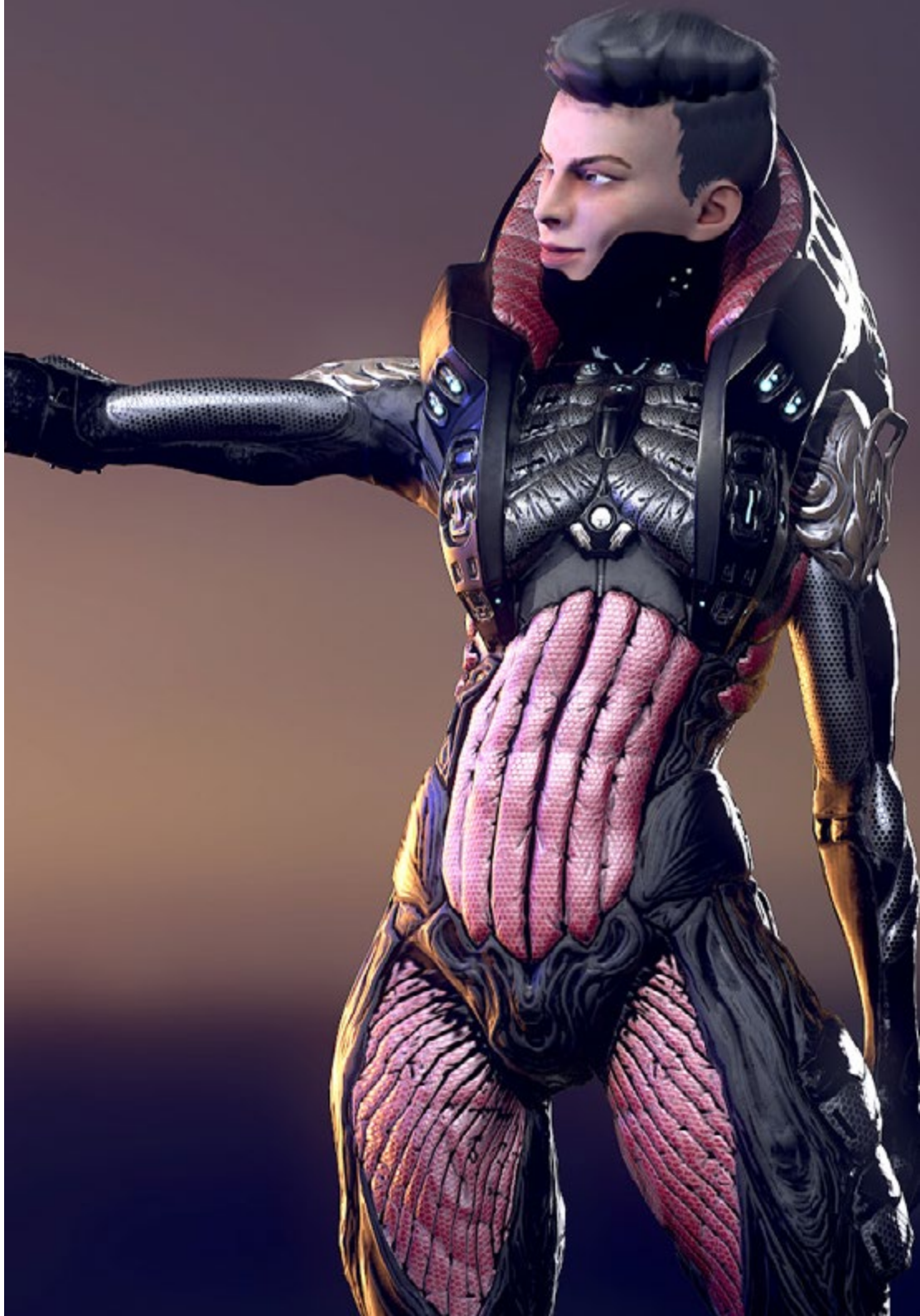
Objetivos docentes

Esta titulación universitaria de TECH se ha estructurado con el propósito de dotar a los futuros narradores de Videojuegos de las habilidades esenciales para concebir y plasmar historias inmersivas e interactivas. Así, se explorará la comprensión de los diseños de juegos, el dominio de las técnicas de escritura de guion y la aplicación de los principios de la narrativa interactiva, habilitando a los estudiantes para crear experiencias de juego memorables. De este modo, los objetivos docentes asegurarán que los egresados desarrollen competencias en la creación narrativa, la planificación de guion y la implementación de historias atractivas en el medio del Videojuego.

Liderarás la creación narrativa de proyectos de Videojuegos, aportando historias originales y envolventes"

Objetivos generales

- Comprender en profundidad 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

Módulo 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

Módulo 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

Módulo 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

Módulo 4. Diseño de Videojuegos: Guion y *Storyboard*

- Comprender 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, y su aplicación en la creación de guiones para Videojuegos

Módulo 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*

Módulo 6. Modelado 3D

- Comprender 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

Módulo 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
- Familiarizarse con el *motor game maker*, su interfaz y sus herramientas básicas para el diseño de escenarios, *Sprites*, animaciones, colisiones y *Scripting* en GML
- Comprender la introducción al motor *Unreal Engine* 4, su filosofía y sus principales características como materiales, UI, animaciones, sistemas de partículas, IA y FPS

Módulo 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, la percepción, la atención y los modelos mentales

- 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

Módulo 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

Módulo 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 online, *free – to - play*, micropagos y suscripciones
- 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

05

Salidas profesionales

Este Máster de Formación Permanente representa una puerta de entrada excepcional para aquellos profesionales creativos y aspirantes a narradores que anhelan forjar su camino en la dinámica industria del videojuego. Por lo tanto, gracias a la adquisición de conocimientos especializados en diseño narrativo, escritura de guion interactivo y planificación de *storytelling*, los egresados de esta oportunidad académica estarán preparados para acceder a un amplio abanico de oportunidades laborales dentro de un sector en constante expansión y demanda de talento narrativo innovador.

Potencia tu carrera en la industria del Videojuego y conviértete en un narrador clave, capaz de crear historias memorables que cautiven a millones de jugadores en todo el mundo"

Perfil del egresado

El egresado de este programa universitario de TECH, será un profesional con una sólida comprensión de los principios del diseño narrativo y la escritura de guion para el medio interactivo. Asimismo, estará capacitado para concebir, desarrollar y estructurar historias inmersivas y atractivas, creando personajes memorables y diálogos impactantes. Además, poseerá habilidades para aplicar la Narrativa en diversos géneros de Videojuegos, comprender la importancia del *storyboard*, y analizar la evolución de la narrativa en el sector, preparándolo para contribuir significativamente a la creación de experiencias de juego memorables.

Utilizarás herramientas de creación de guiones interactivos, software de prototipado narrativo y sistemas de gestión de árboles de decisiones.

- **Diseño de Narrativa Interactiva:** concebir y estructurar historias que permitan la agencia del jugador y la ramificación de tramas en función de sus decisiones
- **Escritura de Guion para Videojuegos:** crear guiones que incluyan diálogos efectivos, descripciones de escenas interactivas y la planificación de la progresión narrativa a través de la jugabilidad
- **Compromiso Narrativo y Coherencia del Mundo:** aplicar principios narrativos éticos y la coherencia interna del mundo del juego, garantizando la inmersión y la credibilidad de la historia para los jugadores
- **Colaboración Interdisciplinaria en el Desarrollo:** comunicar y trabajar de manera efectiva con diseñadores de juego, artistas, programadores y otros miembros del equipo de desarrollo, facilitando la integración de la narrativa en la experiencia del videojuego

Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:.

1. **Guionista de Videojuegos:** encargado de la creación de la historia principal, las tramas secundarias, los diálogos y las descripciones narrativas para el videojuego.
2. **Diseñador de Narrativa Interactiva:** responsable de la concepción y estructuración de la narrativa del videojuego, incluyendo la implementación de la agencia del jugador y las ramificaciones de la historia.
3. ***Narrative Designer Lead*:** líder del equipo de narrativa, supervisando la coherencia de la historia, la integración con el diseño del juego y la colaboración con otros departamentos.
4. **Escritor de Lore y Mundo del Juego:** encargado de la creación de la historia de fondo, la mitología, la geografía y la cultura del mundo del videojuego.
5. **Especialista en *Storytelling* para Videojuegos:** asesor en la implementación de técnicas narrativas efectivas para mejorar la inmersión y el *engagement* del jugador.
6. **Editor de Guion de Videojuegos:** Responsable de la revisión, corrección y mejora de los guiones de videojuegos, asegurando la claridad, la coherencia y el impacto narrativo.
7. **Diseñador de Misiones y Eventos Narrativos:** encargado de la creación de misiones y eventos dentro del juego que impulsen la narrativa y proporcionen contexto a las acciones del jugador.
8. ***Narrative Scripter* en Motores de Juego:** coordinador de la implementación del guion y la narrativa interactiva dentro del motor de juego, utilizando herramientas de scripting y visualización.

"Participarás en proyectos colaborativos, gestionando el flujo narrativo en función del diseño global del juego"

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

"En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

"El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras"

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

"La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

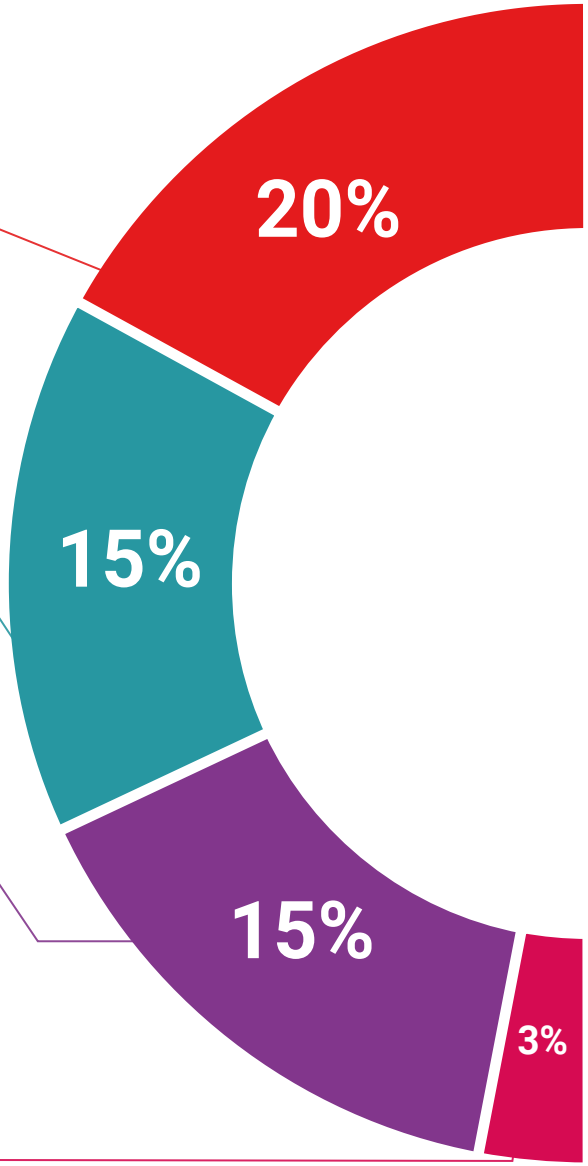
Resúmenes interactivos

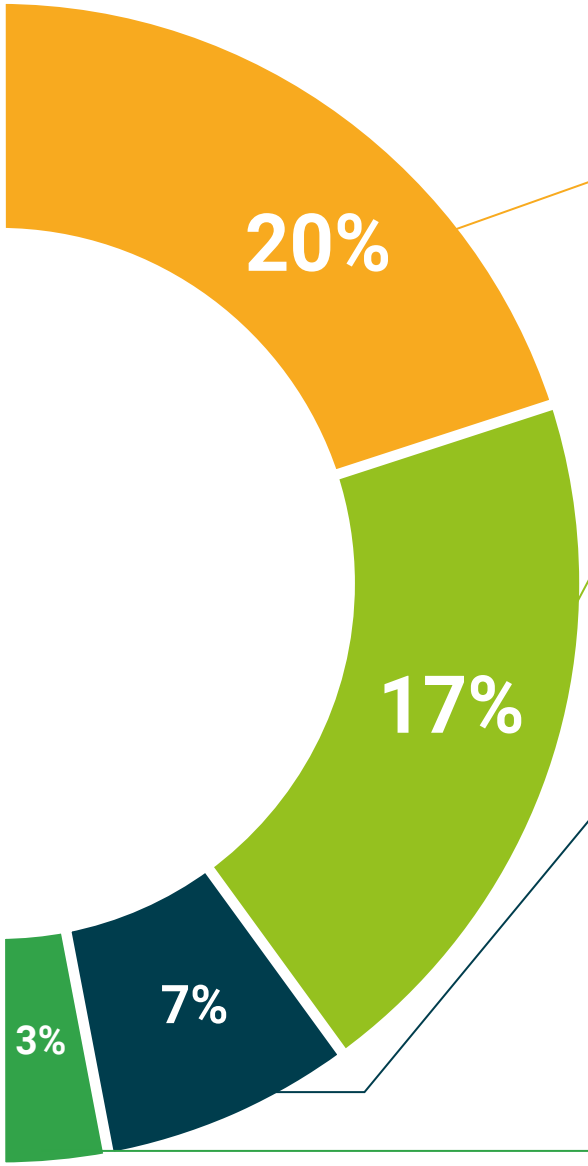
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

Cuadro docente

El cuadro docente de esta titulación universitaria de TECH está compuesto por verdaderos expertos en Narrativa y diseño de guiones de Videojuegos. De tal modo, 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. De tal suerte, 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.

Estarás asesorado en todo momento por el equipo docente, conformado por auténticos expertos en Narrativa de 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 Cómics en Editions Delcourt
- Guionista Audiovisual en Arena Films
- Guionista de Televisión en France Télévisions
- Realizadora Audiovisual en FIRR Producciones
- Columnista en Lagardere Active
- Cofundadora y Redactora en Un Beau Jour
- Creadora de Contenidos para Redes Sociales en Proximity BBDO
- Comm*unity* 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"

08

Titulación

Este programa en Narrativa de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster de Formación Permanente expedido por TECH Universidad.

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Máster de Formación Permanente en Narrativa de Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

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

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

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

Título: **Máster de Formación Permanente en Narrativa de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **7 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster de Formación Permanente en Narrativa de Videojuegos

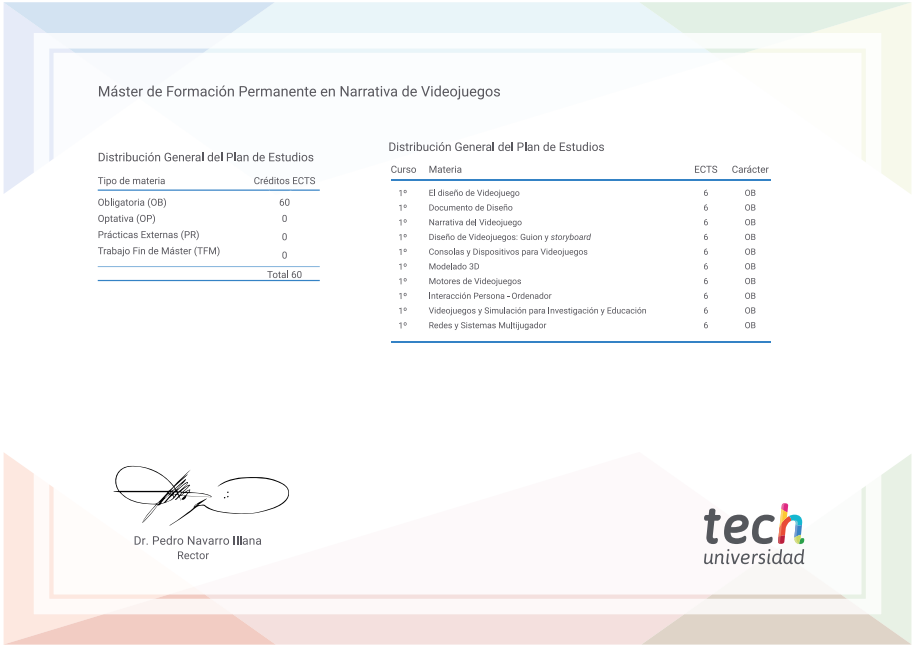
Se trata de un título propio de 1.500 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos



Máster de Formación Permanente en Narrativa de Videojuegos

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 60

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	El diseño de Videojuego	6	OB
1º	Documento de Diseño	6	OB
1º	Narrativa del Videojuego	6	OB
1º	Diseño de Videojuegos: Guion y *storyboard*	6	OB
1º	Consolas y Dispositivos para Videojuegos	6	OB
1º	Modelado 3D	6	OB
1º	Motores de Videojuegos	6	OB
1º	Interacción Persona - Ordenador	6	OB
1º	Videojuegos y Simulación para Investigación y Educación	6	OB
1º	Redes y Sistemas Multijugador	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech universidad

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

tech universidad

Máster de Formación Permanente
Narrativa de Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **7 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Máster de Formación Permanente
Narrativa de Videojuegos

tech universidad