

Experto Universitario Industria del Videojuego 3D





Experto Universitario Industria del Videojuego 3D

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-industria-videojuego-3d



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

El arte del 3D en la industria de los videojuegos se ha convertido en una competencia muy demandada en el sector laboral. Y es que dominar a la perfección los softwares, Assets y estilos de integración puede abrirle a cualquier profesional las puertas a un futuro en el que la animación y la jugabilidad a través de la realidad virtual tienen muchísima cabida. Por esa razón, este programa ofrecido por TECH puede ser la mejor oportunidad para muchos especialistas en el área para especializarse de forma exhaustiva y garantizada en este sector. Y es que se trata de una titulación 100% online desarrollada por expertos en ingeniería y diseño gracias a la cual el egresado adquirirá una serie de conocimientos únicos con los que podrá dirigir con garantía de éxito cualquier proyecto 3D de videojuegos.



“

Sony, Microsoft o Nintendo demandan cada vez con más frecuencia la presencia en sus plantillas de profesionales que dominen las técnicas 3D. ¿Te gustaría ser uno de ellos?”

El desarrollo de las nuevas tecnologías en la última década, así como de las herramientas IoT ha permitido que sectores como el de los videojuegos crezcan de manera exponencial. Entre las técnicas que mejores resultados han obtenido destacan las relacionadas con el diseño y modelado 3D, que, junto con los softwares de realidad virtual han permitido crear escenarios totalmente inmersivos y cada vez más realistas. Ejemplo de ello son Elden Ring, Soutice, Overwatch o Battlefield, títulos que se pueden encontrar en distintas plataformas multimillonarias como PlayStation, Nintendo, Microsoft o Xbox.

Es, por lo tanto, un sector con un amplio margen de crecimiento y en el que cualquier profesional versado en el área podría destacar. Precisamente con ese objetivo TECH ha desarrollado este Experto Universitario. Se trata de un programa inversivo, dinámico y austero gracias al cual el egresado podrá ahondar en los entresijos de la industria 3D, el manejo de sus herramientas, la creación de proyectos en VR y en el análisis de la producción y *Post Mortem* en videojuegos. Una oportunidad académica única para especializarse en este campo y adquirir un conocimiento que elevará su talento al nivel de grandes empresas como Sony o Tecent.

Todo ello a través de una titulación 100% online desarrollada a lo largo de 6 meses y que incluye 540 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional: vídeos al detalle, ejercicios de autoconocimiento, imágenes, simulaciones reales, artículos de investigación, lecturas complementarias, etc. Además, la totalidad del contenido estará disponible desde el primer día y podrá ser descargada en cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea pc, tablet u ordenador. Gracias a ello el profesional podrá asistir a una experiencia académica totalmente capacitante y adaptada a sus necesidades y a las del mercado laboral actual.

Este **Experto Universitario en Industria del Videojuego 3D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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 el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- ♦ 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



Conocer la problemática típica que suele surgir en proyectos 3D en VR y sus soluciones te permitirá aumentar las posibilidades de éxito de cualquier plan de videojuegos en el que participes”

“

¿Te gustaría dominar el diseño de bandas sonoras, de efectos de sonido y de voces en videojuegos? Con este programa trabajarás en ello a través de las novedades de la identidad acústica aplicada a la industria”

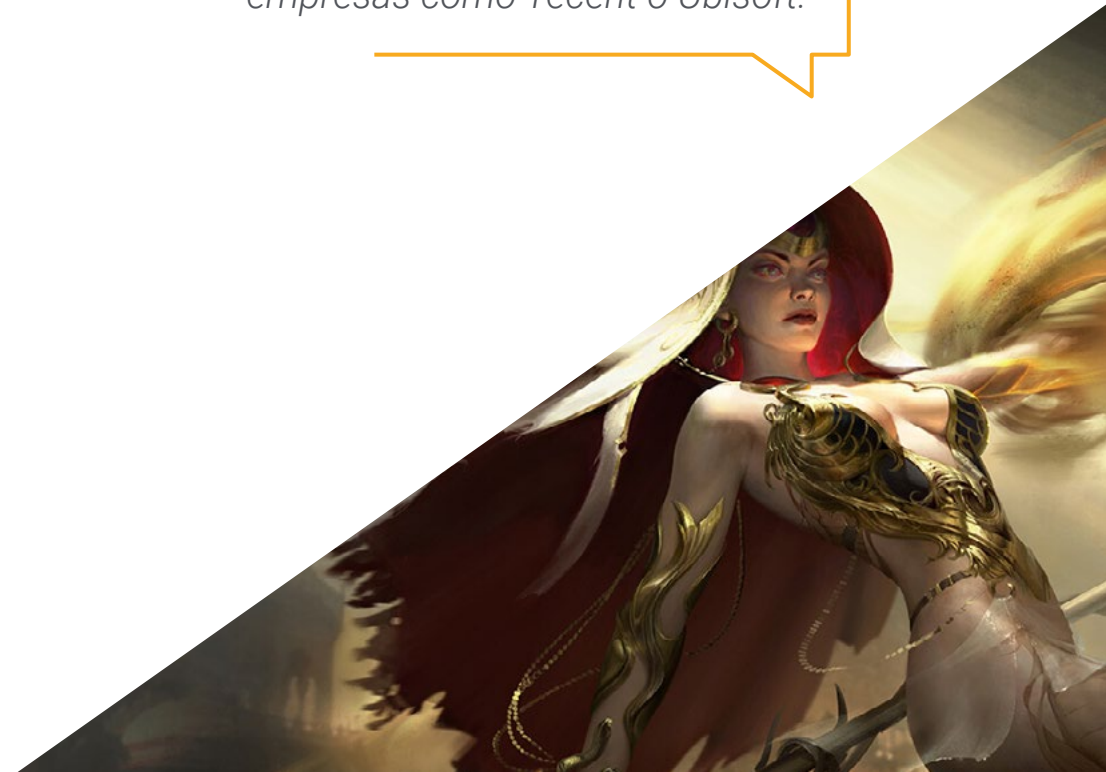
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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

Contarás con material adicional de gran calidad y presentado en distintos formatos para ahondar en aspectos como la integración de los Assets en los diferentes niveles y pruebas.

Con este Experto Universitario elevarás tu talento hasta cumplir con los requisitos más exigentes de empresas como Tecent o Ubisoft.



02

Objetivos

Las salidas profesionales que puede tener cualquier profesional versado en el área de la industria de los videojuegos 3D es la razón por la que TECH ha decidido conformar este Experto Universitario. Por esa razón, el egresado que acceda a él encontrará la información más austera y exhaustiva, basada en las novedades del sector y desarrollada en base a los criterios especializados de un equipo con amplia experiencia en este campo. Además, contará con las mejores y más sofisticadas herramientas académicas, para hacer de esta titulación una experiencia totalmente dinámica, inmersiva y altamente capacitante.



“

Sean cuales sean tus objetivos, TECH pondrá a tu disposición las herramientas académicas más sofisticadas para ayudarte a superarlos con total garantía”



Objetivos generales

- ◆ Proporcionar un conocimiento especializado sobre la industria del 3D
- ◆ Utilizar el software 3D Max para generar los diferentes contenidos
- ◆ Proponer una serie de buenas prácticas y trabajo organizado y profesional
- ◆ Generar un conocimiento especializado sobre la realidad virtual
- ◆ Determinar los Assets y personajes y la integración en realidad virtual
- ◆ Analizar la importancia del audio en el videojuego
- ◆ Desarrollar la metodología Scrum y Agile aplicado a videojuegos para gestionar proyectos
- ◆ Establecer un sistema de cálculo de esfuerzo en forma de estimaciones basadas en horas
- ◆ Generar material para presentar el proyecto a inversores

“

Si entre tus objetivos está el conocer al detalle las claves para ahorrar costes, tiempo y esfuerzo en un proyecto de videojuegos 3D, este Experto Universitario es perfecto para ti”





Objetivos específicos

Módulo 1. La industria del 3D

- ♦ Examinar el estado actual de la industria del 3D, así como su evolución a lo largo de los últimos años
- ♦ Generar un conocimiento especializado sobre el software comúnmente utilizado dentro de la industria para generar contenidos 3D profesionales
- ♦ Determinar los pasos para desarrollar este tipo de contenido a través de un pipeline adaptado a la industria del videojuego
- ♦ Analizar los estilos de 3D más avanzados, así como sus diferencias, ventajas y desventajas de cara a su generación posterior
- ♦ Integrar el contenido desarrollado tanto en el mundo digital (videojuegos, VR, etc.) como en el real (AR, MR/XR)
- ♦ Establecer los principales puntos clave que diferencian un proyecto 3D en la industria del videojuego, el cine, las series de TV o el mundo de la publicidad
- ♦ Generar Assets 3D con calidad profesional mediante la utilización de 3D Max, aprendiendo a usar la herramienta
- ♦ Mantener el espacio de trabajo organizado y maximizar la eficiencia del tiempo empleado a la hora de generar contenidos 3D

Módulo 2. Arte y 3D en la Industria del Videojuego

- ♦ Examinar los softwares de creación de malla 3D y edición de imagen
- ♦ Analizar los posibles problemas y resolución en un proyecto 3D en VR
- ♦ Ser capaz de definir la línea estética para la generación del estilo artístico de un videojuego
- ♦ Determinar los lugares de referencia para la búsqueda de estética
- ♦ Evaluar las limitaciones de tiempo para el desarrollo de un estilo artístico
- ♦ Producir Assets e integrarlos en un escenario
- ♦ Crear personajes e integrarlos en un escenario
- ♦ Valorar la importancia del audio y sonidos de un videojuego

Módulo 3. Producción y financiación de videojuegos

- ♦ Determinar las diferencias entre las metodologías de producción previas a *Scrum* y su evolución hasta hoy
- ♦ Aplicar el pensamiento *Agile* en cualquier desarrollo sin perder la dirección del proyecto
- ♦ Elaborar un marco de trabajo sostenible para todo el equipo
- ♦ Anticipar las necesidades de RR. HH de producción y elaborar un cálculo de costes de personal básicos
- ♦ Realizar análisis previos para obtener información clave de cara a la comunicación sobre los valores más importantes de nuestro proyecto
- ♦ Respaldar los argumentos de venta y de financiación del proyecto con números que demuestren la posible solvencia del proyecto
- ♦ Determinar los pasos necesarios para aproximarse a *Publishers* y a inversores

03

Dirección del curso

La trayectoria que avala a TECH le permite definirse como una universidad altamente comprometida con el crecimiento académico y profesional de todos sus egresados. Por ese motivo, para este programa ha seleccionado a un equipo docente versado en el área de la producción de videojuegos, con el fin de que los estudiantes puedan conocer al detalle las novedades del sector de la mano de auténticos expertos. Se trata de un claustro caracterizado, además de por su experiencia laboral, por su calidad humana, aspectos que se verán claramente plasmados en la exhaustividad con la que ha sido diseñado el temario.



“

Un equipo docente versado en el área te enseñará las claves para la buena práctica en la producción de videojuegos, para que puedas conformarte como el mejor profesional”

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- ♦ Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- ♦ Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- ♦ Autor del libro Diseño de Videojuegos
- ♦ Miembro del Consejo Asesor de Nima World

Profesores

Dr. Pradana Sánchez, Noel

- ♦ Especialista en Rigging y Animación 3D para videojuegos
- ♦ Artista gráfico 3D en Dog Lab Studios
- ♦ Productor en Imagine Games dirigiendo el equipo de desarrollo de videojuegos
- ♦ Artista gráfico en Wildbit Studios con trabajos 2D y 3D
- ♦ Experiencia docente en ESNE y en el CFGS en Animaciones 3D: juegos y entornos educativos
- ♦ Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad ESNE
- ♦ Máster de Formación al Profesorado por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Especialista en Rigging y Animación 3D por Voxel School



04

Estructura y contenido

Este programa ofrecido por TECH ha sido diseñado por el equipo docente con base a dos pilares fundamentales: por un lado, la información más exhaustiva y novedosa relacionada con la producción de videojuegos, y por otro, las exigentes pautas de calidad que han permitido a esta universidad conformarse como una de las mejores en el panorama online internacional. Además, incluye horas de material adicional presentado en distintos formatos, gracias al cual los egresados podrán ahondar de manera personalizada en los aspectos del temario que consideren más relevantes para su desempeño profesional.





“

¿Conoces la metodología Relearning? Gracias a ella ahorrarás horas de memorización, garantizando un aprendizaje intensivo y dinámico”

Módulo 1. La industria del 3D

- 1.1. Industria del 3D en animación y videojuegos
 - 1.1.1. La animación 3D
 - 1.1.2. Industria del 3D en animación y videojuegos
 - 1.1.3. La animación 3D. Futuro
- 1.2. El 3D en los videojuegos
 - 1.2.1. Los videojuegos. Limitaciones
 - 1.2.2. Desarrollo de un videojuego 3D. Dificultades
 - 1.2.3. Soluciones a las dificultades en el desarrollo de un videojuego
- 1.3. Software para 3D en videojuegos
 - 1.3.1. Maya. Pros y contras
 - 1.3.2. 3Ds Max. Pros y contras
 - 1.3.3. Blender. Pros y contras
- 1.4. Pipeline en la generación de Assets 3D para videojuegos
 - 1.4.1. Idea y montaje a partir de un Modelsheet
 - 1.4.2. Modelado con baja geometría y detalles en alta
 - 1.4.3. Proyección de detalles por texturas
- 1.5. Estilos artísticos clave en el 3D para videojuegos
 - 1.5.1. Estilo cartoon
 - 1.5.2. Estilo realista
 - 1.5.3. Cel Shading
 - 1.5.4. Motion Capture
- 1.6. Integración de 3D
 - 1.6.1. Integración 2d en el mundo digital
 - 1.6.2. Integración 3d en el mundo digital
 - 1.6.3. Integración en el mundo real (AR, MR/XR)
- 1.7. Factores clave del 3D para diferentes industrias
 - 1.7.1. 3D en cine y series
 - 1.7.2. 3D en videojuegos
 - 1.7.3. 3D en publicidad
- 1.8. Render: Render en tiempo real y el pre-renderizado
 - 1.8.1. Iluminación
 - 1.8.2. Definición de sombras
 - 1.8.3. Calidad vs. Velocidad
- 1.9. Generación de Assets 3D en 3D Max
 - 1.9.1. Software 3D Max
 - 1.9.2. Interface, menús, barra de herramientas
 - 1.9.3. Controles
 - 1.9.4. Escena
 - 1.9.5. Viewports
 - 1.9.6. Basic Shapes
 - 1.9.7. Generación, modificación y transformación de objetos
 - 1.9.8. Creación de una escena 3D
 - 1.9.9. Modelado 3D de Assets profesionales para videojuegos
 - 1.9.10. Editores de materiales
 - 1.9.10.1. Creación y edición de materiales
 - 1.9.10.2. Aplicación de la luz a los materiales
 - 1.9.10.3. Modificador UVW Map. Coordenadas de mapeado
 - 1.9.10.4. Creación de texturas
- 1.10. Organización del espacio de trabajo y buenas prácticas
 - 1.10.1. Creación de un proyecto
 - 1.10.2. Estructura de carpetas
 - 1.10.3. Funcionalidad personalizada

Módulo 2. Arte y 3D en la Industria del Videojuego

- 2.1. Proyectos 3D en VR
 - 2.1.1. Software de creación de malla 3D
 - 2.1.2. Software de edición de imagen
 - 2.1.3. Realidad virtual
- 2.2. Problemática típica, soluciones y necesidades del proyecto
 - 2.2.1. Necesidades del proyecto
 - 2.2.2. Posibles problemas
 - 2.2.3. Soluciones
- 2.3. Estudio de línea estética para la generación del estilo artístico en videojuegos: del diseño de juego a la generación de arte 3D
 - 2.3.1. Elección del destinatario del videojuego. ¿A quién queremos llegar?
 - 2.3.2. Posibilidades artísticas del desarrollador
 - 2.3.3. Definición final de la línea estética
- 2.4. Búsqueda de referencias y análisis de competidores a nivel estético
 - 2.4.1. Pinterest y páginas similares
 - 2.4.2. Creación de un *Model Sheet*
 - 2.4.3. Búsqueda de competidores
- 2.5. Creación de la biblia y *Briefing*
 - 2.5.1. Creación de la biblia
 - 2.5.2. Desarrollo de una biblia
 - 2.5.3. Desarrollo de un *Briefing*
- 2.6. Escenarios y Assets
 - 2.6.1. Planificación de producción de los Assets en los niveles
 - 2.6.2. Diseño de los escenarios
 - 2.6.3. Diseño de los Assets
- 2.7. Integración de los Assets en los niveles y pruebas
 - 2.7.1. Proceso de integración en los niveles
 - 2.7.2. Texturas
 - 2.7.3. Retoques finales

- 2.8. Personajes
 - 2.8.1. Planificación de producción de personajes
 - 2.8.2. Diseño de los personajes
 - 2.8.3. Diseño de Assets para personajes
- 2.9. Integración de personajes en escenarios y pruebas
 - 2.9.1. Proceso de integración de personajes en los niveles
 - 2.9.2. Necesidades del proyecto
 - 2.9.3. Animaciones
- 2.10. Audio en videojuegos 3D
 - 2.10.1. Interpretación del dossier del proyecto para la generación de la identidad sonora del videojuego
 - 2.10.2. Procesos de composición y producción
 - 2.10.3. Diseño de banda sonora
 - 2.10.4. Diseño de efectos de sonido
 - 2.10.5. Diseño de voces

Módulo 3. Producción y financiación de videojuegos

- 3.1. La producción en videojuegos
 - 3.1.1. Las metodologías en cascada
 - 3.1.2. Casuística de la falta de dirección de proyecto y la ausencia del plan de trabajo
 - 3.1.3. Consecuencias de la falta de un departamento de producción en la industria del videojuego
- 3.2. El equipo de desarrollo
 - 3.2.1. Departamentos clave a la hora de desarrollar proyectos
 - 3.2.2. Perfiles clave en la micro gestión: Lead y Senior
 - 3.2.3. Problemática de la falta de experiencia en perfiles Junior
 - 3.2.4. Establecimiento de plan de formación para perfiles de baja experiencia
- 3.3. Metodologías ágiles en el desarrollo de videojuegos
 - 3.3.1. *Scrum*
 - 3.3.2. *Agile*
 - 3.3.3. Metodologías híbridas

- 3.4. Estimaciones de esfuerzo, tiempo y costes
 - 3.4.1. El precio del desarrollo de un videojuego: conceptos gastos principales
 - 3.4.2. Calendarización de tareas: puntos críticos, claves y aspectos a tener en cuenta
 - 3.4.3. Estimaciones basadas en puntos de esfuerzo vs. Cálculo en horas
- 3.5. Priorización en la planificación de prototipos
 - 3.5.1. Establecimiento de objetivos generales del proyecto
 - 3.5.2. Priorización de funcionalidades y contenidos clave: orden y necesidades según el departamento
 - 3.5.3. Agrupación de funcionalidades y contenidos en producción para constituir entregables (prototipos funcionales)
- 3.6. Buenas prácticas en la producción de videojuegos
 - 3.6.1. Reuniones, *Daylies*, *Weekly Meeting*, reuniones de final de sprint, reuniones de comprobación de resultados en hitos ALFA, BETA y RELEASE
 - 3.6.2. Medición de la velocidad de *Sprint*
 - 3.6.3. Detección de falta de motivación y baja productividad y anticipación a posibles problemas en producción
- 3.7. Análisis en producción
 - 3.7.1. Análisis previos 1: revisión del estado del mercado
 - 3.7.2. Análisis previos 2: establecimiento de principales referentes de proyecto (competidores directos)
 - 3.7.3. Conclusiones de los análisis previos
- 3.8. Cálculo de costes de desarrollo
 - 3.8.1. Recursos humanos
 - 3.8.2. Tecnología y licencias
 - 3.8.3. Gastos externos al desarrollo





- 3.9. Búsqueda de inversión
 - 3.9.1. Tipos de inversores
 - 3.9.2. Resumen ejecutivo
 - 3.9.3. *Pitch Deck*
 - 3.9.4. *Publishers*
 - 3.9.5. Autofinanciación
- 3.10. Elaboración de *Post Mortems* de proyecto
 - 3.10.1. Proceso de elaboración del *Post Mortem* en la empresa
 - 3.10.2. Análisis de puntos positivos del proyecto
 - 3.10.3. Estudio de puntos negativos del proyecto
 - 3.10.4. Propuesta de mejora sobre los puntos negativos del proyecto y conclusiones

“ No dejes pasar esta oportunidad de convertirte en un Experto Universitario con TECH y este fantástico programa 100% online”

05

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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

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



Material de estudio

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

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



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

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

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



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

El Experto Universitario en Industria del Videojuego 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Industria del Videojuego 3D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Industria del Videojuego 3D**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



*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.



Experto Universitario Industria del Videojuego 3D

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Industria del Videojuego 3D

