

Experto Universitario

Lenguajes de Programación para Videojuegos



Experto Universitario Lenguajes de Programación para Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-lenguajes-programacion-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Para desarrollar un videojuego de éxito no basta con tener unas nociones generales sobre programación. Este ámbito tiene tantas especificidades que, para poder escribir buen código, se requieren conocimientos totalmente enfocados a los videojuegos. Así, no sólo se necesita conocer los lenguajes de programación habituales para poder participar en la producción de una nueva obra: hay que dominar los lenguajes concretos que se emplean en esta área para alcanzar el éxito. Por esa razón, esta titulación ofrece a sus alumnos todas las claves para que se conviertan en programadores expertos especializados en videojuegos, garantizándose el acceso a una gran empresa de la industria.

```
#include <stdint.h>
```

“

*Domina los lenguajes de programación
esenciales para desarrollar los mejores
juegos del mundo”*

La programación es una de las tareas más complejas que se realizan en el ámbito digital. Cualquier dispositivo digital está compuesto de cientos o miles de líneas de código escritas por algún desarrollador experto. Así, hay programadores que pueden dedicarse a campos amplios dominando ciertos lenguajes que tienen una aplicación general.

No obstante, la industria de los videojuegos es diferente, ya que tiene una serie de lenguajes y matices que conviene conocer para poder desarrollar juegos con eficacia. Así, este Experto Universitario en Lenguajes de Programación para Videojuegos dispone de todos los contenidos y conocimientos para hacer de sus alumnos auténticos expertos en desarrollo aplicado a videojuegos.

Para ello, esta titulación les enseña de forma profunda cuestiones como la programación orientada a objetos, desarrollo web y modelado 3D, combinando, así, áreas complementarias para obtener un aprendizaje integral que sirva a los estudiantes para acceder a las mejores empresas de videojuegos del mundo.

Este **Experto Universitario en Lenguajes de Programación para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- » El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en desarrollo de videojuegos
- » Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- » Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- » Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- » Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- » La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



La programación es esencial en el desarrollo de un videojuego. Especialízate y conviértete en un profesional esencial de tu empresa”

“

Desarrolla los mejores videojuegos gracias a las habilidades que adquirirás en esta titulación”

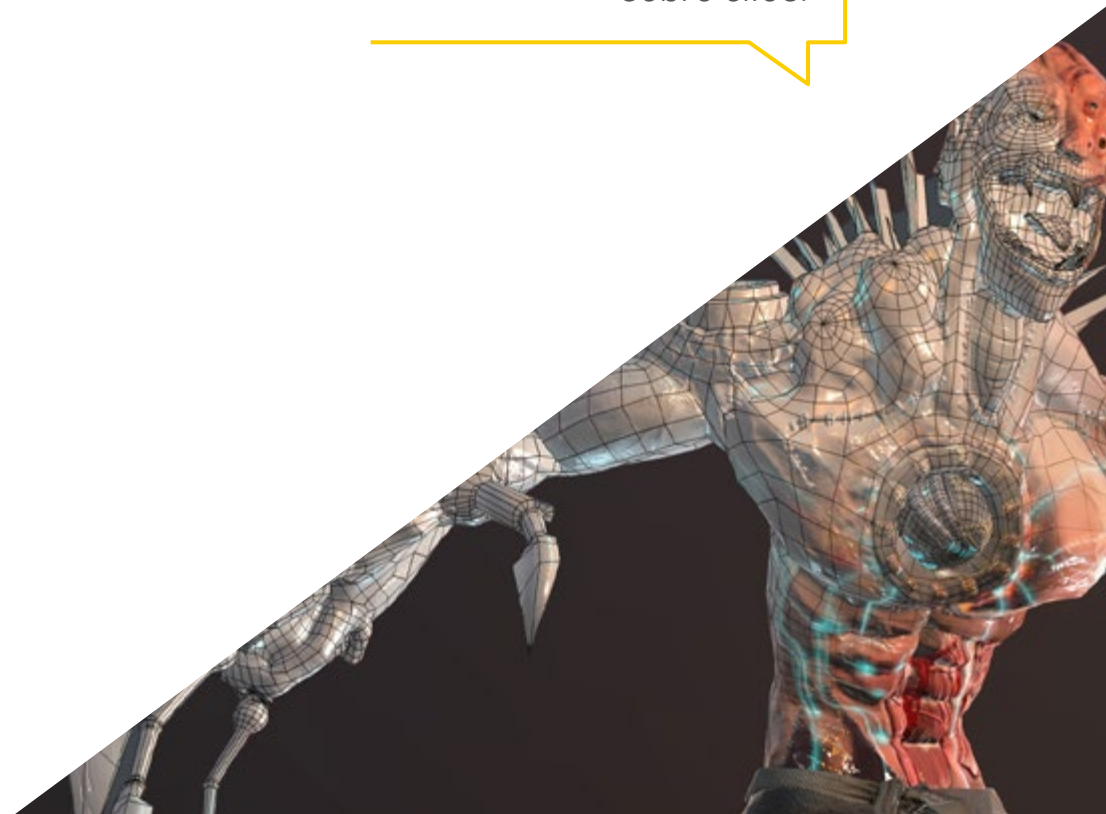
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

La industria del videojuego necesita programadores de talento como tú.

Los lenguajes que se usan para programar videojuegos necesitan una adecuada especialización. Con este Experto Universitario lo conocerás todo sobre ellos.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Lenguajes de Programación para Videojuegos es ofrecer a sus alumnos los mejores conocimientos en la materia, de forma que puedan convertirse en especialistas en la materia, pudiendo, así, acceder a los mejores puestos de la industria. Por esa razón, esta titulación está completamente enfocada al ámbito profesional, de modo que los estudiantes tengan la oportunidad de trabajar con las mejores compañías de la industria.



“

Quieres programar videojuegos al máximo nivel y este Experto Universitario te ayudará a conseguirlo”



Objetivos generales

- » Conocer los diferentes métodos de programación aplicados al videojuego
- » Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la integración de la programación en estas etapas
- » Dominar los lenguajes de programación básicos empleados en videojuegos
- » Aplicar conocimientos de la ingeniería de software y programación especializada a los videojuegos
- » Entender el papel de la programación en el desarrollo de un videojuego
- » Desarrollar videojuegos web



Matricúlate y observa cómo tus habilidades te abren las puertas de la industria del videojuego”





Objetivos específicos

Módulo 1. Programación orientada a objetos

- » Conocer los distintos patrones de diseño para problemas orientados a objetos
- » Entender la importancia de la documentación y las pruebas en el desarrollo del software
- » Gestionar el uso de los hilos y la sincronización, así como la resolución de los problemas comunes dentro de la programación concurrente

Módulo 2. Modelado 3D

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

Módulo 3. Diseño y desarrollo de juegos web

- » Diseñar juegos y aplicaciones web interactivas con la documentación correspondiente
- » Evaluar las características principales de los juegos y las aplicaciones web interactivas para comunicarse de manera profesional y correcta

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Lenguajes de Programación para Videojuegos contiene el mejor temario en esta área, puesto que ha sido diseñado por los mejores expertos en desarrollo de videojuegos. Esos especialistas conocen la industria al detalle, por lo que saben qué necesitan las empresas del sector y, de esa forma, pueden transmitir a los alumnos todas las claves para triunfar. Por tanto, este programa es la mejor respuesta para todos aquellos que deseen especializarse en programación para videojuegos y no sepan cómo conseguirlo.



“

El mejor programa en lo referente a desarrollo para videojuegos. Con él te convertirás en un verdadero especialista”

Módulo 1. Programación orientada a objetos

- 1.1. Introducción a la programación orientada a objetos
 - 1.1.1. Introducción a la programación orientada a objetos
 - 1.1.2. Diseño de clases
 - 1.1.3. Introducción a UML para el modelado de los problemas
- 1.2. Relaciones entre clases
 - 1.2.1. Abstracción y herencia
 - 1.2.2. Conceptos avanzados de herencia
 - 1.2.3. Polimorfismo
 - 1.2.4. Composición y agregación
- 1.3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos
 - 1.3.1. ¿Qué son los patrones de diseño?
 - 1.3.2. Patrón *Factory*
 - 1.3.3. Patrón *Singleton*
 - 1.3.4. Patrón *Observer*
 - 1.3.5. Patrón *Composite*
- 1.4. Excepciones
 - 1.4.1. ¿Qué son las excepciones?
 - 1.4.2. Captura y gestión de excepciones
 - 1.4.3. Lanzamiento de excepciones
 - 1.4.4. Creación de excepciones
- 1.5. Interfaces de usuarios
 - 1.5.1. Introducción a Qt
 - 1.5.2. Posicionamiento
 - 1.5.3. ¿Qué son los eventos?
 - 1.5.4. Eventos: definición y captura
 - 1.5.5. Desarrollo de interfaces de usuario



- 1.6. Introducción a la programación concurrente
 - 1.6.1. Introducción a la programación concurrente
 - 1.6.2. El concepto de proceso e hilo
 - 1.6.3. Interacción entre procesos o hilos
 - 1.6.4. Los hilos en C++
 - 1.6.5. Ventajas e inconvenientes de la programación concurrente
- 1.7. Gestión de hilos y sincronización
 - 1.7.1. Ciclo de vida de un hilo
 - 1.7.2. La clase *Thread*
 - 1.7.3. Planificación de hilos
 - 1.7.4. Grupos hilos
 - 1.7.5. Hilos de tipo demonio
 - 1.7.6. Sincronización
 - 1.7.7. Mecanismos de bloqueo
 - 1.7.8. Mecanismos de comunicación
 - 1.7.9. Monitores
- 1.8. Problemas comunes dentro de la programación concurrente
 - 1.8.1. El problema de los productores consumidores
 - 1.8.2. El problema de los lectores y escritores
 - 1.8.3. El problema de la cena de los filósofos
- 1.9. Documentación y pruebas de software
 - 1.9.1. ¿Por qué es importante documentar el software?
 - 1.9.2. Documentación de diseño
 - 1.9.3. Uso de herramientas para la documentación
- 1.10. Pruebas de software
 - 1.10.1. Introducción a las pruebas del software
 - 1.10.2. Tipos de pruebas
 - 1.10.3. Prueba de unidad
 - 1.10.4. Prueba de integración
 - 1.10.5. Prueba de validación
 - 1.10.6. Prueba del sistema

Módulo 2. Modelado 3D

- 2.1. Introducción a C#
 - 2.1.1. ¿Qué es la POO?
 - 2.1.2. Entorno Visual Studio
 - 2.1.3. Tipos de datos
 - 2.1.4. Conversiones de tipo
 - 2.1.5. Condicionales
 - 2.1.6. Objetos y clases
 - 2.1.7. Modularidad y encapsulamiento
 - 2.1.8. Herencia
 - 2.1.9. Clases abstractas
 - 2.1.10. Polimorfismo
- 2.2. Fundamentos matemáticos
 - 2.2.1. Herramientas matemáticas en la física: magnitudes escalares y vectoriales
 - 2.2.2. Herramientas matemáticas en la física: producto escalar
 - 2.2.3. Herramientas matemáticas en la física: producto vectorial
 - 2.2.4. Herramientas matemáticas en POO
- 2.3. Fundamentos físicos
 - 2.3.1. El sólido rígido
 - 2.3.2. Cinemática
 - 2.3.3. Dinámica
 - 2.3.4. Colisiones
 - 2.3.5. proyectiles
 - 2.3.6. Vuelo

- 2.4. Fundamentos de informática gráfica
 - 2.4.1. Sistemas gráficos
 - 2.4.2. Gráficos en 2D
 - 2.4.3. Gráficos en 3D
 - 2.4.4. Sistemas Raster
 - 2.4.5. Modelado geométrico
 - 2.4.6. Eliminación de partes ocultas
 - 2.4.7. Visualización realista
 - 2.4.8. Biblioteca gráfica OpenGL
- 2.5. Unity: Introducción e instalación
 - 2.5.1. ¿Qué es Unity?
 - 2.5.2. ¿Por qué Unity?
 - 2.5.3. Características de Unity
 - 2.5.4. Instalación
- 2.6. Unity: 2D y 3D
 - 2.6.1. Gameplay en 2D: *Sprites y Tilemaps*
 - 2.6.2. Gameplay en 2D: *2D Physics*
 - 2.6.3. Ejemplos de videojuegos realizados con Unity 2D
 - 2.6.4. Introducción a Unity 3D
- 2.7. Unity: instanciación y creación de objetos
 - 2.7.1. Añadir componentes
 - 2.7.2. Eliminar componentes
 - 2.7.3. Importación de Assets y texturas
 - 2.7.4. Materiales y mapas para los materiales
- 2.8. Unity: interacciones y física
 - 2.8.1. *Rigidbody*
 - 2.8.2. *Colliders*
 - 2.8.3. *Joints* (articulaciones)
 - 2.8.4. *Character Controllers*
 - 2.8.5. *Continuous Collision Detection (CCD)*
 - 2.8.6. *Physics Debug Visualization*

- 2.9. Unity: inteligencia artificial básica para NPCs
 - 2.9.1. Pathfinding en Unity: Navmesh
 - 2.9.2. Enemigo con IA
 - 2.9.3. Árbol de acción de un NPC
 - 2.9.4. Jerarquía y scripts de un NPC
- 2.10. Unity: fundamentos de animación e implementación
 - 2.10.1. Animation Controller. Asociación al personaje
 - 2.10.2. Blend Tree: árbol de combinación
 - 2.10.3. Transición entre estados
 - 2.10.4. Modificación del umbral para las transiciones

Módulo 3. Diseño y desarrollo de juegos web

- 3.1. Orígenes y estándares de la web
 - 3.1.1. Orígenes de Internet
 - 3.1.2. Creación de *World Wide Web*
 - 3.1.3. Aparición de los estándares web
 - 3.1.4. El auge de los estándares web
- 3.2. HTTP y estructura cliente-servidor
 - 3.2.1. Rol cliente-servidor
 - 3.2.2. Comunicación cliente-servidor
 - 3.2.3. Historia reciente
 - 3.2.4. Computación centralizada
- 3.3. Programación web: introducción
 - 3.3.1. Conceptos básicos
 - 3.3.2. Preparando un servidor web
 - 3.3.3. Conceptos básicos de HTML5
 - 3.3.4. Formas HTML
- 3.4. Introducción a HTML y ejemplos
 - 3.4.1. Historia de HTML5
 - 3.4.2. Elementos de HTML5
 - 3.4.3. APIS
 - 3.4.4. CCS3

- 3.5. Modelo de objeto de documento
 - 3.5.1. ¿Qué es el Modelo de Objetos del Documento?
 - 3.5.2. Uso de DOCTYPE
 - 3.5.3. La importancia de validar el HTML
 - 3.5.4. Accediendo a los elementos
 - 3.5.5. Creando elementos y textos
 - 3.5.6. Usando innerHTML
 - 3.5.7. Eliminando un elemento o nodo de texto
 - 3.5.8. Lectura y escritura de los atributos de un elemento
 - 3.5.9. Manipulando los estilos de los elementos
 - 3.5.10. Adjuntar múltiples ficheros a la vez
- 3.6. Introducción a CSS y ejemplos
 - 3.6.1. Sintaxis CSS3
 - 3.6.2. Hojas de estilo
 - 3.6.3. Etiquetas
 - 3.6.4. Selectores
 - 3.6.5. Diseño web con CSS
- 3.7. Introducción a JavaScript y ejemplos
 - 3.7.1. ¿Qué es JavaScript?
 - 3.7.2. Breve historia del lenguaje
 - 3.7.3. Versiones de JavaScript
 - 3.7.4. Mostrar un cuadro de diálogo
 - 3.7.5. Sintaxis de JavaScript
 - 3.7.6. Comprensión de *Scripts*
 - 3.7.7. Espacios
 - 3.7.8. Comentarios
 - 3.7.9. Funciones
 - 3.7.10. JavaScript en la página y externo
- 3.8. Funciones en JavaScript
 - 3.8.1. Declaraciones de función
 - 3.8.2. Expresiones de función
 - 3.8.3. Llamar a funciones
 - 3.8.4. Recursividad
 - 3.8.5. Funciones anidadas y cierres
 - 3.8.6. Preservación de variables
 - 3.8.7. Funciones multi-anidadas
 - 3.8.8. Conflictos de nombres
 - 3.8.9. Clausuras o cierres
 - 3.8.10. Parámetros de una función
- 3.9. PlayCanvas para desarrollar juegos web
 - 3.9.1. ¿Qué es PlayCanvas?
 - 3.9.2. Configuración del proyecto
 - 3.9.3. Creando un objeto
 - 3.9.4. Agregando físicas
 - 3.9.5. Añadiendo un modelo
 - 3.9.6. Cambiando los ajustes de gravedad y escena
 - 3.9.7. Ejecutando Scripts
 - 3.9.8. Controles de cámara
- 3.10. Phaser para desarrollar juegos web
 - 3.10.1. ¿Qué es Phaser?
 - 3.10.2. Cargando recursos
 - 3.10.3. Construyendo el mundo
 - 3.10.4. Las plataformas
 - 3.10.5. El jugador
 - 3.10.6. Añadir físicas
 - 3.10.7. Usar el teclado
 - 3.10.8. Recoger *Pickups*
 - 3.10.9. Puntos y puntuación
 - 3.10.10. Bombas de rebote

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

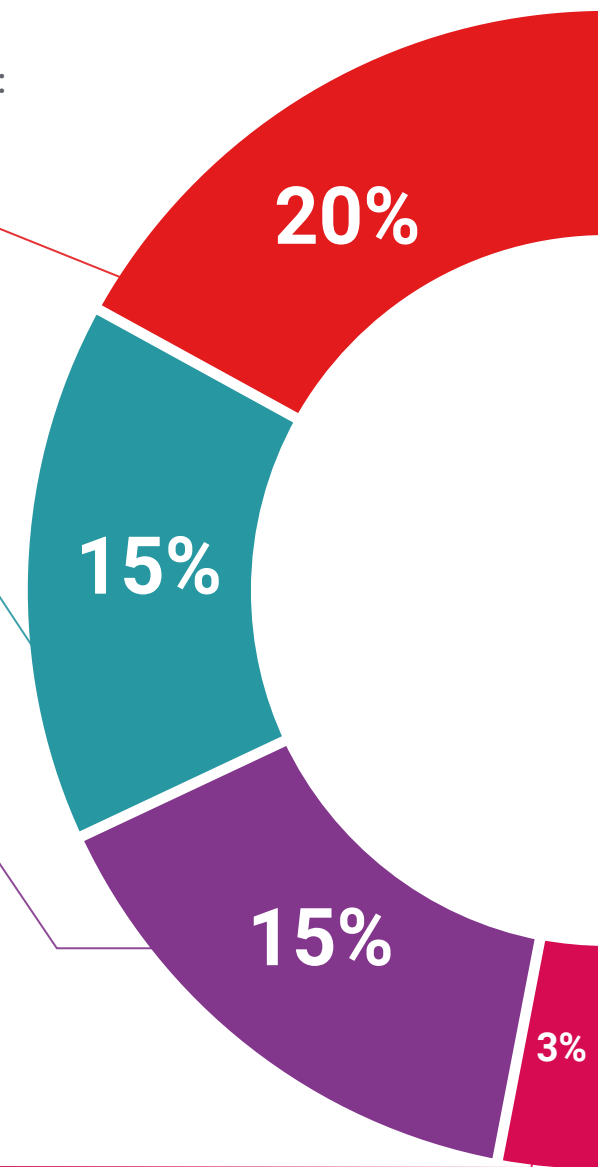
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

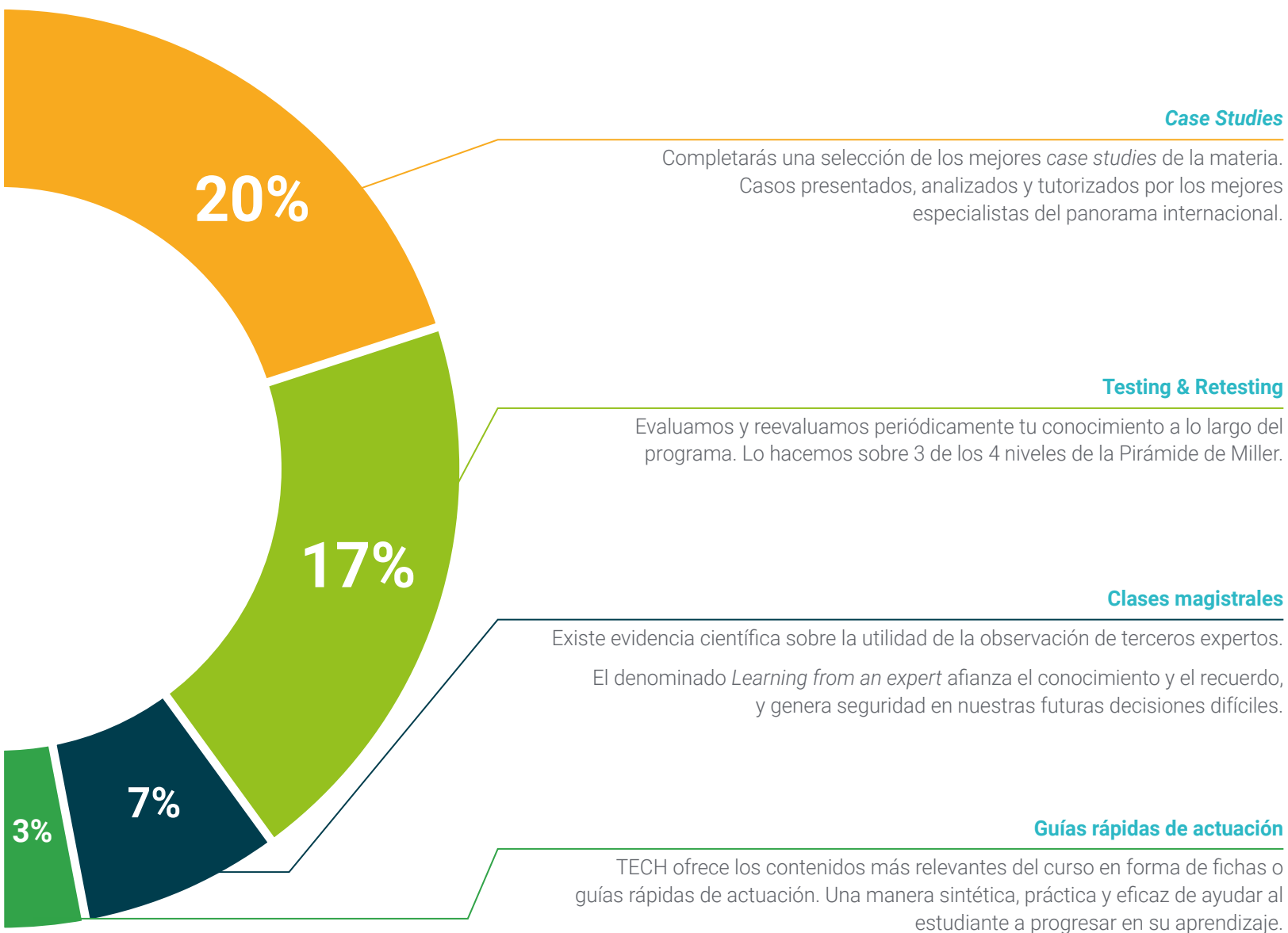
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





05 Titulación

El Experto Universitario en Lenguajes de Programación para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

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

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

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

Título: **Experto Universitario en Lenguajes de Programación para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Lenguajes de Programación para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Lenguajes de Programación para Videojuegos

