Diplomado

Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/curso-universitario/transmedia-storytelling-industria-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

El mundo de los videojuegos se va adaptando rápidamente a las novedades tecnológicas que permiten a los usuarios obtener una experiencia más enriquecedora. Por ello, en los últimos tiempos se está apoyando en el *Transmedia Storytelling* para crear historias que realmente impacten en el público y de las que este se pueda sentir partícipe. Con este programa, el alumno estará un paso más cerca de convertirse en ese creador de videojuegos capaz de crear emociones e interés en la audiencia para consumir todos los productos relacionados con la historia o los personajes de un determinado videojuego.





Gracias a las técnicas de Transmedia Storytelling, el usuario puede ser parte activa del desarrollo de los videojuegos”

Los consumidores de videojuegos son cada día más exigentes. Atrás quedaron esos aficionados que adquirían los títulos más exitosos para pasar largas horas frente al ordenador o la pantalla. Ahora, el usuario quiere algo más, quiere vivir historias más completas a través de contenidos complementarios de mayor calidad. Por ello, la industria de los videojuegos ha entrado de lleno en el mundo de la transmedialidad, ofreciendo experiencias adicionales.

Desde el acceso a *podcast*, *webinar* o páginas webs complementarias hasta la venta de *merchandising* o vestuario para las quedadas de cosplay, etc, todo un sinfín de posibilidades de las que la industria de los videojuegos tiene que aprovecharse para crear nuevas opciones de negocio y lograr un mayor rendimiento. Pero, para que todo ello sea posible, es necesario contar con profesionales con una elevada cualificación, que sean capaces de adaptar las técnicas de *Transmedia Storytelling* a la creación de sus diseños.

En este nuevo escenario para contar historias atrayentes, el perfil de los periodistas y comunicadores adquiere un papel relevante. Por ello, este programa va dirigido a todos estos profesionales que desean adquirir una cualificación superior en este campo y adentrarse en un escenario laboral que está en constante crecimiento. Para ello, se les propone la realización de este Diplomado en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos, gracias al cual obtendrán las cualidades y capacitación que demandan las principales compañías del sector en los perfiles que desean incorporar a sus plantillas.

Este **Diplomado en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Comunicación
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información teórica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Las novedades sobre el *Transmedia Storytelling* en la Industria de Videojuegos
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras en *Transmedia Storytelling* en la Industria de Videojuegos
- El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- 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

Los aficionados a los videojuegos buscan experiencias completas que trasciendan de las pantallas y formen parte de su día a día. Tú puedes ser parte importante de su creación”

Los videojuegos cada vez se apoyan más de la transmedialidad para ofrecer una mejor experiencia de usuario. Gracias a tu capacitación en este campo podrás acceder a las principales compañías del sector”

Aprende las principales técnicas de Transmedia Storytelling y aplícalas con seguridad en el diseño de tus videojuegos.

¿Quieres trabajar en el sector de los videojuegos, pero no cuentas con estudios específicos? Inscríbete en este Diplomado y da el primer paso para conseguirlo.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Comunicación, 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 aprendizaje 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 programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El sector de los videojuegos está adquiriendo cada vez más fuerza, gracias a la mejora de las nuevas tecnologías. Pero, además, gracias al uso de técnicas de *Transmedia Storytelling* se nota una gran diferencia en calidad con los productos de hace décadas. Hoy en día, el usuario dispone de mayor contenido para disfrutar de una experiencia más completa y adaptada a sus necesidades. El principal objetivo de este programa es ofrecer al alumno la capacitación necesaria para que pueda crear contenido complementario a sus propios videojuegos.





Gracias al Transmedia Storytelling podrás crear historias para tus videojuegos que alcancen la aceptación del público"

Objetivo general

- Profundizar en las evoluciones más recientes del *Transmedia Storytelling* en ámbitos tecnológicos como la Realidad Virtual o los videojuegos

En el universo transmedia, el aficionado a los videojuegos busca mucho más que estar horas delante de una pantalla. Tú serás el encargado de proporcionarle una experiencia mucho más completa y satisfactoria"





Objetivos específicos

- Profundizar en la relación entre el *Transmedia Storytelling* y la Industria del Videojuego
- Entender el rol del videojuego como punta de lanza de la experiencia de usuario en el universo transmedia

03

Dirección del curso

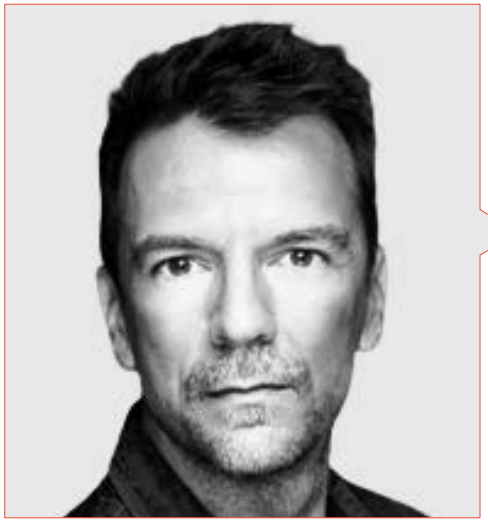
TECH Universidad Tecnológica ha reunido para la realización de este Diplomado, a un equipo docente de primer nivel. Profesores con amplia experiencia en la creación de contenidos transmedia, que han recopilado la información más completa y relevante sobre esta materia de gran interés para la Industria de los Videojuegos. Sin duda, una oportunidad única para aprender de mano de los mejores especialistas del sector.





Los docentes de este programa te enseñarán los secretos del Transmedia Storytelling enfocado a la industria de los videojuegos”

Dirección



Dr. Regueira, Javier

- VP y cofundador de la Asociación Española de Branded Content
- Director General de la Agencia Especializada en Branded Content ZOND (perteneciente a MIO Group)
- Profesor en Universidad Pontificia Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- Exejecutivo de Marketing en BDF Nivea e Imperial Tobacco
- Autor, blogger y TEDx Speaker
- Doctor en Branded Content
- Graduado en CC.EE. Europeas ICADE E4
- Máster en Marketing

Profesores

Dña. Rosendo, Nieves

- Profesora Universidad de Granada
- Doctoranda en Comunicación Transmedia



04

Estructura y contenido

El plan de estudios de este Diplomado en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos está diseñado para que los profesionales sean capaces de crear historias cautivadoras, que trasciendan y provoquen interés en el público. Para ello, el temario abarca desde los inicios del sector en el ámbito transmedia, su importancia en los conglomerados de medios, la narrativa en este tipo de productos o la creación de personajes que vayan más allá del mero juego. De esta manera, el alumno obtendrá una visión general sobre un nuevo ámbito hacia el que dirigir su futuro profesional.





Un excelente plan de estudio con el que conocer las técnicas de Transmedia Storytelling que podrás aplicar en el diseño de videojuegos"

Módulo 1. *Transmedia Storytelling* en la Industria de Videojuegos

1.1. Una relación histórica: los videojuegos en el inicio de las teorías del *Transmedia Storytelling*
- 1.1.1. Contexto
- 1.1.2. Marsha Kinder y las Tortugas Ninja
- 1.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins

1.2. Importancia de la industria de los videojuegos en los conglomerados de medios
- 1.2.1. Videojuegos como generadores de contenidos
- 1.2.2. Algunas cifras
- 1.2.3. El salto a nuevos y viejos medios

1.3. Relevancia y evolución de los videojuegos como objeto cultural y como objeto de estudio académico
- 1.3.1. Videojuegos y cultura popular
- 1.3.2. Consideración como objeto cultural
- 1.3.3. Los videojuegos en la universidad

1.4. *Storytelling* y transmedialidad en relatos emergentes
- 1.4.1. *Transmedia storytelling* en el parque de atracciones
- 1.4.2. Nuevas consideraciones sobre la narrativa
- 1.4.3. Relatos emergentes

1.5. Sobre la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia
- 1.5.1. Discusiones tempranas sobre narratividad y videojuegos
- 1.5.2. El valor del relato en los videojuegos
- 1.5.3. Ontología de los videojuegos

1.6. Los videojuegos como creadores de mundos transmediales
- 1.6.1. Las reglas del mundo
- 1.6.2. Universos jugables
- 1.6.3. Mundos y personajes inagotables





1.7. Crossmedialidad y transmedialidad: estrategia adaptativa de la industria a las nuevas demandas del público
  1.7.1. Productos derivados
  1.7.2. Un nuevo público
  1.7.3. El salto a la transmedialidad
1.8. Adaptaciones y expansiones transmediales de videojuegos
  1.8.1. Estrategia industrial
  1.8.2. Adaptaciones fallidas
  1.8.3. Expansiones transmediales
1.9. Los videojuegos y los personajes transmediales
  1.9.1. Personajes viajeros
  1.9.2. Del medio narrativo al videojuego
  1.9.3. Fuera de nuestro control: el salto a otros medios
1.10. Videojuegos y *fandom*: teorías afectivas y seguidores
  1.10.1. *Cosplaying* Mario
  1.10.2. Somos lo que jugamos
  1.10.3. Los fans toman el mando

Adquiere una experiencia académica única que te ayude a diseñar contenido transmedia de calidad para videojuegos

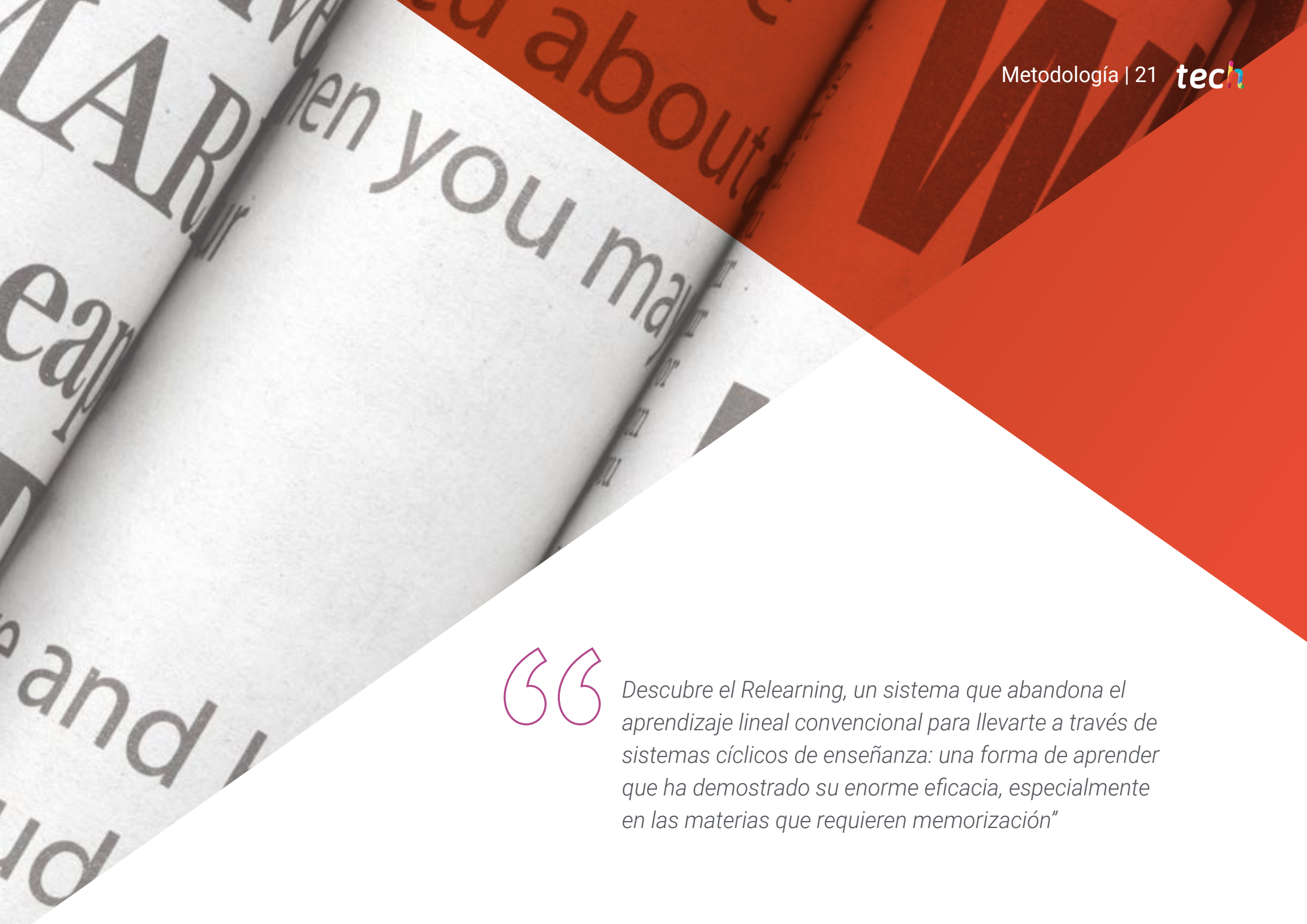
05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

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

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

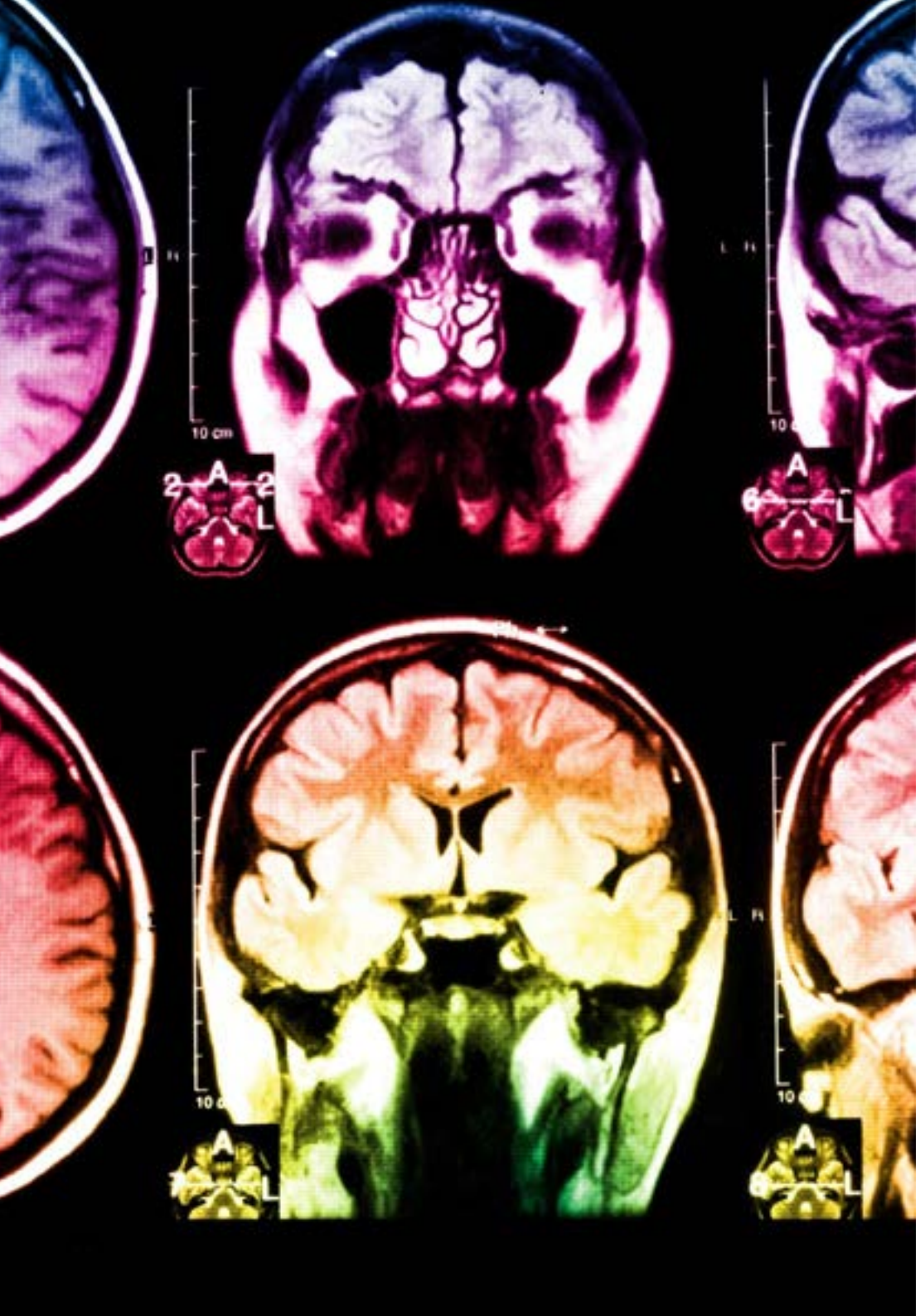
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH se aprende con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

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

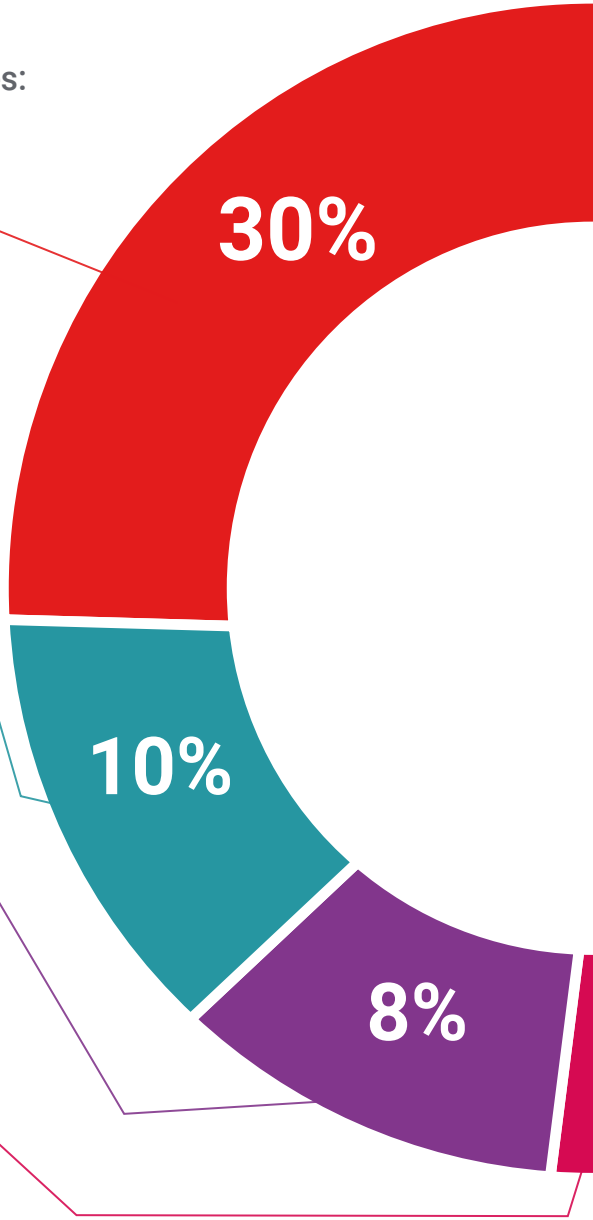
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

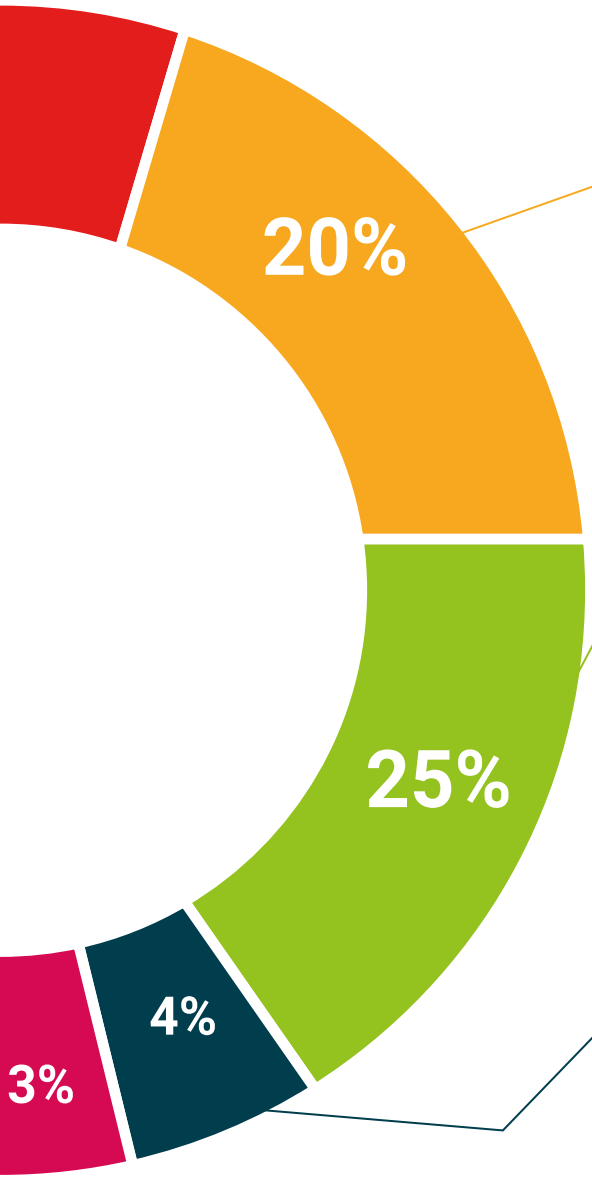
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Diplomado en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos** contiene el programa 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

D. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra. Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad tecnológica

Diplomado

Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos



tech universidad tecnológica