Máster Título Propio
Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/master/master-videojuegos**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección de curso — pág. 18

05 Estructura y contenido — pág. 22

06 Metodología — pág. 32

07 Titulación — pág. 40

02

Objetivos

Con este Máster Título Propio el alumno será capaz de ocupar cualquier puesto en el proceso de diseño de un videojuego, desde el diseño del arte y la animación, pasando por los aspectos narrativos y de guion, hasta la composición de la música y el diseño del sonido. Así, este programa se propone que sus egresados tengan conocimientos especializados de cada uno de esos aspectos, que le permitirán ser un especialista muy valorado por empresas de diseño y desarrollo del sector.

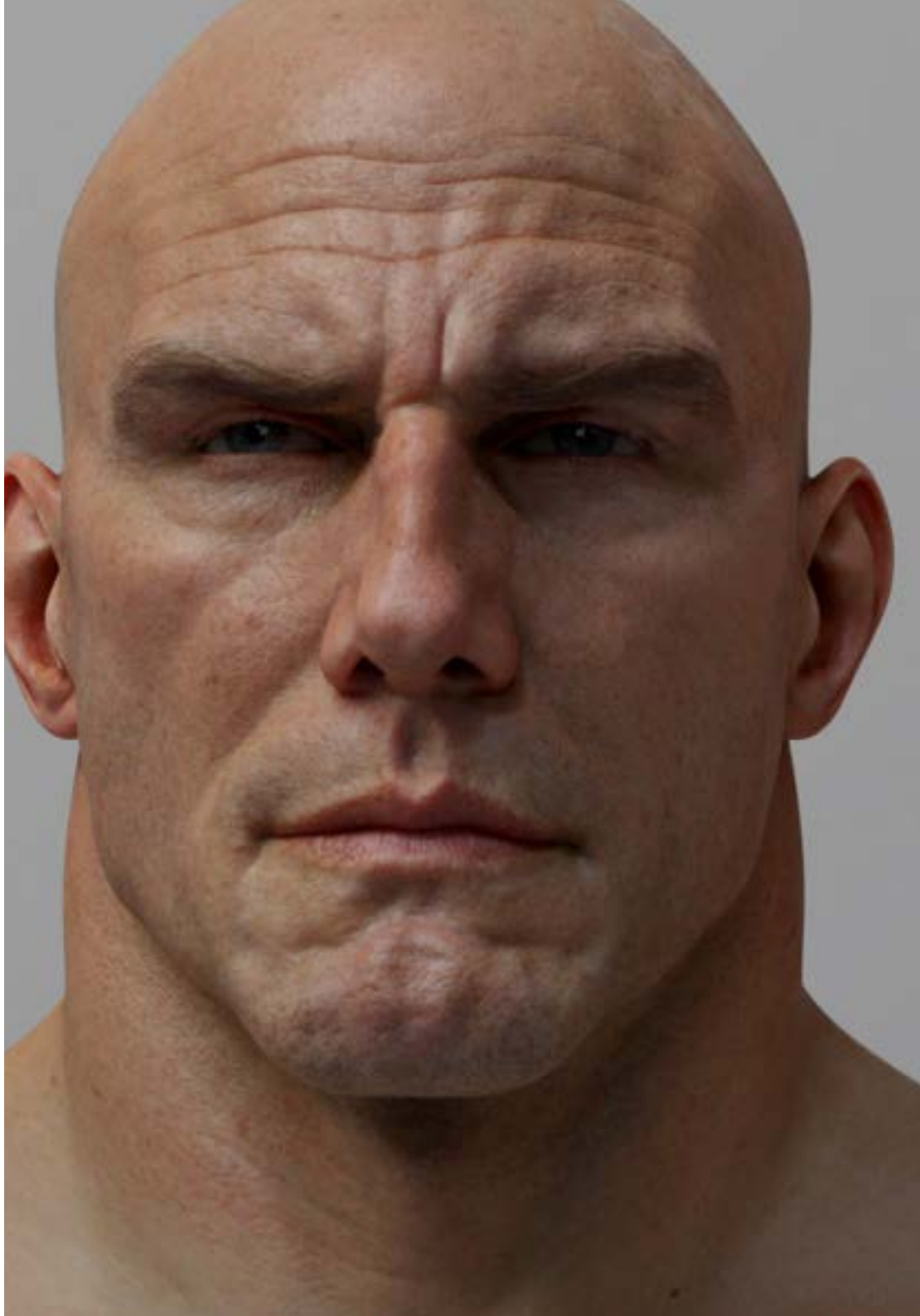




¿Quieres diseñar los juegos más famosos del mundo? ¿Prefieres diseñar juegos independientes valorados por la crítica? En cualquiera de los dos casos, este programa te ayudará a cumplir tus objetivos"

Objetivos generales

- Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de Videojuegos o en la creación del diseño de Videojuegos
- Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología Scrum para la producción de proyectos
- Aprender los fundamentos del diseño de Videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de Videojuegos debe conocer
- Generar ideas y a crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para Videojuegos
- Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- Profundizar en la animación 2D y 3D, así como los elementos clave de la animación de objetos y personajes
- Saber realizar tareas de modelado en 3D
- Realizar la programación profesional con el motor de *Unity 3D*
- Ser capaz de crear una *Startup* independiente de ocio digital





Objetivos específicos

Módulo 1. El diseño de videojuego

- Conocer la teoría del diseño de Videojuegos
- Profundizar en los elementos del diseño y la gamificación
- Aprender los tipos de jugadores existentes, sus motivaciones y características
- Conocer las mecánicas de juegos, conocimientos de los MDA y otras teorías del diseño de Videojuegos
- Aprender las bases críticas para el análisis del videojuego con teoría y ejemplos
- Aprender sobre el diseño de niveles de juego, a crear puzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

Módulo 2. Documento de diseño

- Redactar e ilustrar un documento de diseño profesional
- Conocer cada una de las partes del diseño: idea general, mercado, *gameplay*, mecánicas, niveles, progresión, elementos del juego, HUD e interfaz
- Conocer el proceso de diseño un documento de diseño o GDD para poder representar la propia idea de juego en un documento entendible, profesional y bien elaborado

Módulo 3. Narrativa y diseño de guiones

- Entender la narrativa general y la narrativa en Videojuegos
- Conocer los elementos complejos de la narrativa como los personajes, el objetivo y la ambientación
- Profundizar en las estructuras de la narrativa y la aplicación compleja en el diseño de un videojuego
- Conocer las últimas novedades sobre el universo y ambientaciones como la fantasía o Ciencia Ficción y sus características en las tramas argumentales

- Tener un conocimiento profundo y práctico de una trama argumental
- Aprender sobre la creación de personajes principales y secundarios
- Ahondar en la estructuración de un guion de videojuego y en la diferencia entre el videojuego y el cine
- Conocer el proceso de creación de un guion y las características y elementos para su creación

Módulo 4. El arte en los Videojuegos

- Conocer la teoría artística, teoría del color, teoría de personajes y entornos
- Crear bocetos complejos y *Concept Art*
- Adentrarse en el arte en 2D de personajes, objetos y entornos con programas de *Photoshop*
- Realizar la creación de objetos, personajes y entornos en 3D con el 3D *Studio Max y Mudbox*
- Conocer los estilos artísticos de personajes y escenarios, así como las tipologías de ambientación y su representación en los dibujos

Módulo 5. La programación

- Manejar el motor más usado en el desarrollo de Videojuegos: *Unity 3D Engine*
- Estudiar la programación de Unity y aprender la interfaz del programa
- Aprender sobre la creación de un videojuego en 2D: programar los movimientos del personaje, los enemigos y las animaciones
- Desarrollar diferentes elementos del juego como plataformas o llaves
- Crear la interfaz del juego o HUD
- Ampliar los conocimientos en IA, tanto para la creación de enemigos como de personajes no jugables (NPC) en 2D

Módulo 6. Arte 3D

- Modelar y texturizar los objetos y personajes en 3D
- Conocer la interfaz del programa 3D *Studio Max y Mudbox* para modelar los objetos y los personajes
- Entender la teoría del modelado en 3D
- Saber extraer las texturas
- Conocer el funcionamiento de las cámaras en 3D

Módulo 7. Programación avanzada

- Saber realizar una programación avanzada
- Diseñar personajes y entornos en 3D
- Programar diferentes *gameplays*, puzles del entorno y objetos del nivel
- Crear diferentes elementos de juego y programar las habilidades del jugador como el salto, correr, disparar o esconderse
- Crear un juego para ordenador

Módulo 8. La Animación

- Realizar animación 2D y 3D
- Conocer la teoría de la animación sobre elementos y personajes
- Conocer el *Rigging* de animación 2D
- Realizar animación en 3D Studio Max: movimiento de elementos y personajes
- Conocer el *Rigging* de 3D Studio Max
- Saber realizar animaciones avanzadas de personajes



Módulo 9. Diseño de sonido y música

- Realizar la composición y desarrollo musical
- Diseñar el *software* de composición musical
- Saber realizar el proceso de producción y postproducción
- Aprender a realizar la mezcla interna y el diseño de sonido
- Usar librerías de sonido, sonido sintético y *Foley*
- Conocer las técnicas de composición para Videojuegos

Módulo 10. Producción y gestión

- Conocer la producción de un videojuego y las diferentes etapas
- Aprender los tipos de productores
- Conocer el *project management* para el desarrollo de Videojuegos
- Utilizar diferentes herramientas para la producción
- Coordinar equipos y la gestión de proyectos

Tus objetivos son los de TECH, por eso te ofrece las mejores herramientas para que seas el próximo diseñador de Videojuegos de referencia"

03

Competencias

Después de superar las evaluaciones de este Máster Título Propio en Videojuegos, el alumno habrá adquirido las competencias necesarias para realizar las diferentes tareas que componen el diseño de un videojuego, desde las etapas más tempranas de su producción hasta sus fases finales. Así, el alumno tendrá los conocimientos para ser un miembro valioso de su compañía por la variedad de especialidades en las que tiene un desempeño óptimo, pudiendo participar en distintas actividades de diseño.





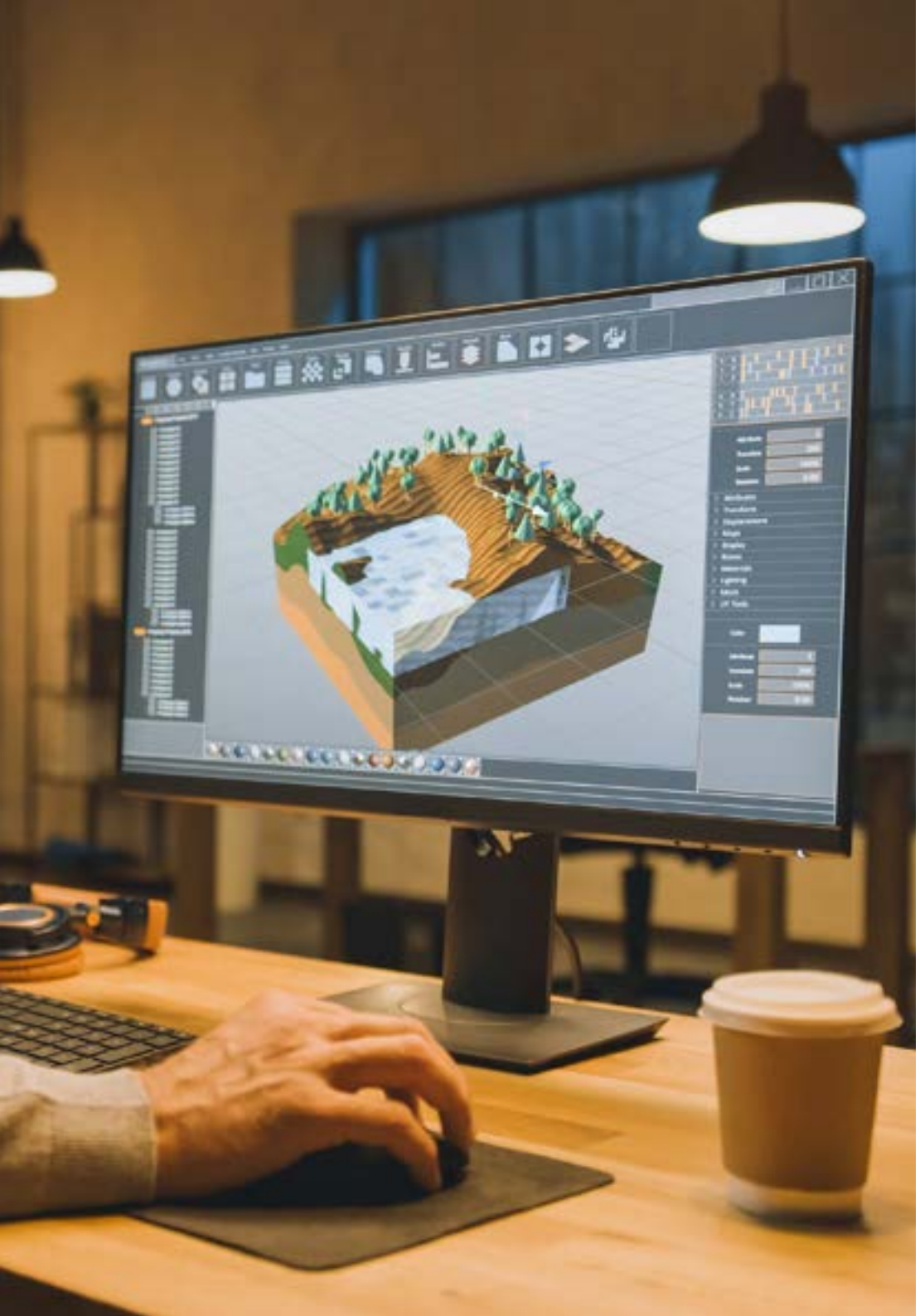
Tú tienes las ideas y la ambición: TECH te da las competencias para que logres tus objetivos”

Competencias generales

- Diseñar todas las fases de un videojuego, desde la idea inicial hasta el lanzamiento final
- Especializarse como diseñador de Videojuegos para convertirse en un *'Game Designer'* experto
- Profundizar en todas las partes del desarrollo, desde la arquitectura inicial, la programación del personaje jugador, la implementación de las animaciones, y la creación de la inteligencia artificial de los personajes enemigos y personajes no jugadores
- Obtener una visión de conjunto del proyecto, pudiendo aportar soluciones a las diferentes problemáticas y retos que surjan en el diseño de un videojuego

Adquiere las competencias necesarias para diseñar el videojuego de tus sueños"





Competencias específicas

- Conocer el *software* necesario para ser un profesional en el diseño y desarrollo de Videojuegos
- Comprender la experiencia del jugador y saber analizar la jugabilidad del videojuego
- Comprender todo el procedimiento teórico y práctico del proceso de creación de un *Concept Artist*
- Entender el procedimiento teórico y práctico de un artista 2D
- Saber realizar el modelado y texturizado de objetos y personajes en 3D
- Tener un amplio conocimiento en la programación de un videojuego en 2D y en 3D
- Realizar la animación en 2D y 3D para Videojuegos
- Aplicar la programación de un videojuego en 2D y en 3D para diferentes plataformas
- Realizar la composición musical y de diseño de sonido

04

Dirección del curso

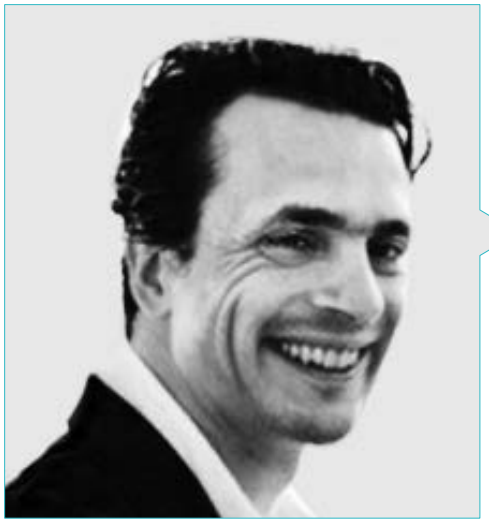
El profesorado de este Máster Título Propio en Videojuegos es experto en la materia, y aportará todos sus conocimientos para que el alumno aprenda todo lo necesario para ser un gran diseñador de Videojuegos. El cuerpo docente se ha escogido cuidadosamente, de forma que cada profesor sea un gran especialista en un área concreta, pudiendo así, dar al alumno los mejores contenidos para que los pueda aplicar en sus proyectos de diseño.





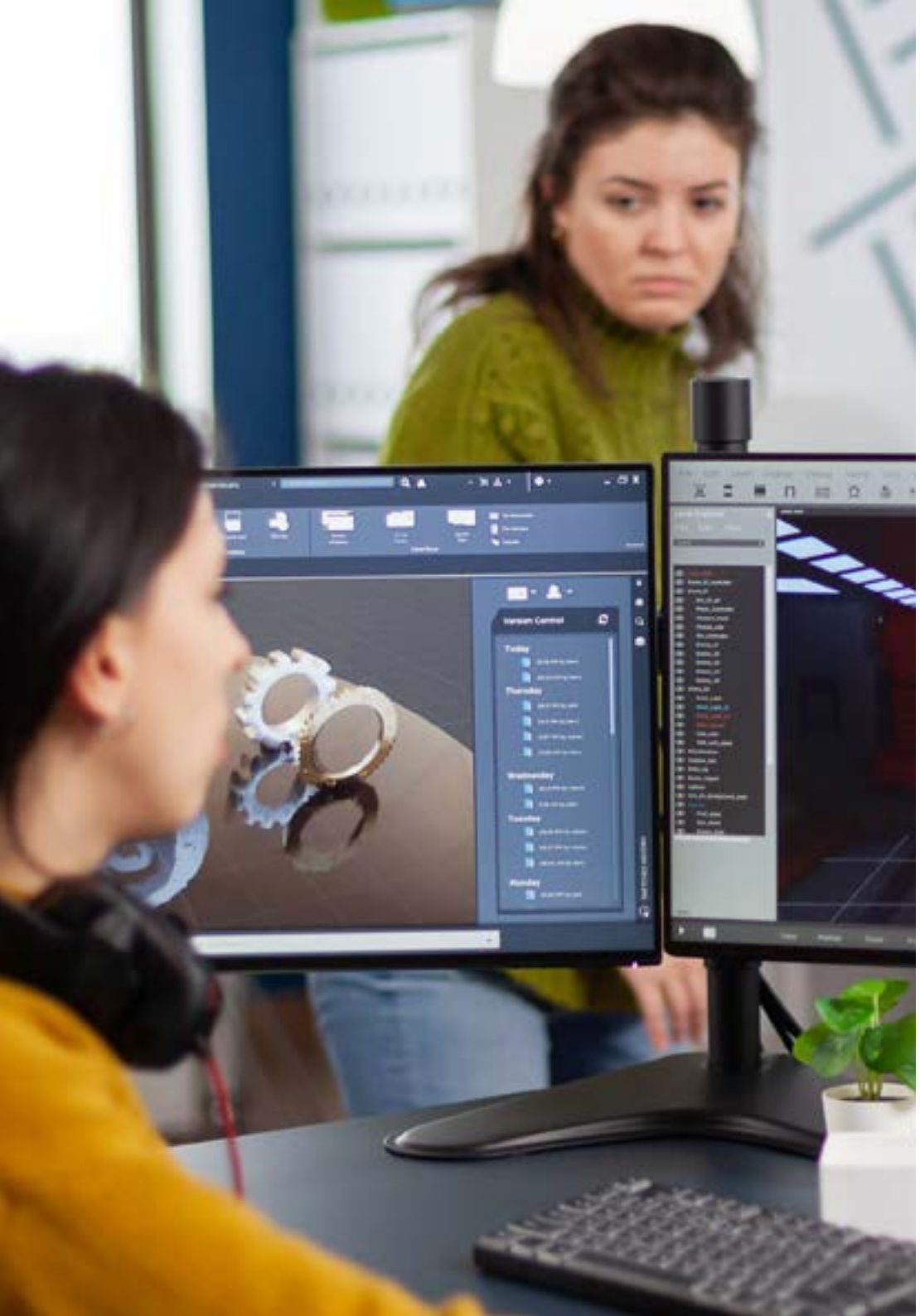
Los mejores expertos te enseñan cómo ser un gran diseñador de Videojuegos”

Dirección



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Diseñador Narrativo en Saona Studios, España
- Diseñador narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- Diseñador narrativo en HeYou Games en el proyecto "Youturbo"
- Diseñador y guionista de productos de e-learning y serious games para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills
- Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga
- Profesor del área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la cátedra de cine de TAI, Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos de ESCAV, Granada
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



Profesores

D. Carrión, Rafael

- Diseñador de sonido y programador de Unity3D audio
- Grado en Ingeniería Industrial. Universidad Politécnica de Valencia. 2018
- Máster en Programación de Videojuegos. Universidad Abierta de Cataluña. 2021
- Curso en Producción de Audio para Juegos con WWISE. Berklee. 2019
- Programador de audio en Women in Games. En la actualidad

Dña. Molas, Alba

- Diseñadora de videojuegos
- Graduada en Cine y Medios. Escuela de Cine de Cataluña. 2015
- Estudiante de Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos. Currnet – CEV. 2020
- Formación especializada en Guion de Animación Infantil. Showrunners BCN. 2018
- Miembro de la asociación Women in Games
- Miembro de la asociación FemDevs

05

Estructura y contenido

Los contenidos de este programa han sido diseñados por los mejores expertos, que se han asegurado de que se cubran todos los aspectos necesarios para convertir a sus alumnos en auténticos especialistas en Videojuegos, listos para poner en práctica sus conocimientos en el ámbito profesional. Además, la estructura de este plan de estudios ayuda a los alumnos a avanzar adecuadamente, desde lo general a lo particular, para poder asimilar sus contenidos de forma eficaz.





El programa más completo te espera para convertirte en el diseñador de Videojuegos más demandado"

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
- 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 NPCs

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
- 2.9.1. Interfaz
- 2.9.2. Estructura

2.10. Guardado y anexo
- 2.10.1. Guardado
- 2.10.2. Información anexa
- 2.10.3. Detalles finales

Módulo 3. Narrativa y diseño de guiones

3.1. La narrativa de Videojuegos
- 3.1.1. Arquetipos
- 3.1.2. El viaje del héroe
- 3.1.3. La estructura del monomito

3.2. Elementos de la narrativa
- 3.2.1. Lineales
- 3.2.2. Ramificadas
- 3.2.3. Embudos

3.3. Estructuras narrativas
- 3.3.1. Narrativa no lineal: bloques
- 3.3.2. Narrativas ambiental y subtramas
- 3.3.3. Otro tipo de estructuras: cuentos, 4 actos

3.4. Recursos
- 3.4.1. *Callbacks*
- 3.4.2. *Foreshadowing*
- 3.4.3. *Planting* y *Pay-Off*

3.5. Trama
- 3.5.1. La trama
- 3.5.2. Tensión dramática
- 3.5.3. Curva de interés

3.6. Personajes I
- 3.6.1. Redondos y planos
- 3.6.2. Evolución del personaje
- 3.6.3. Personajes secundarios

3.7. Personajes II
- 3.7.1. Psicología
- 3.7.2. Motivación
- 3.7.3. Habilidades

3.8. Tipos de diálogos
- 3.8.1. Interno
- 3.8.2. Externo
- 3.8.3. Otros

3.9. Guion: los elementos
- 3.9.1. Característica del guion
- 3.9.2. Escenas y secuencias
- 3.9.3. Elementos del guion

3.10. Guion: redacción
- 3.10.1. Estructura
- 3.10.2. Estilo
- 3.10.3. Otros detalles

Módulo 4. El Arte en los Videojuegos

4.1. El arte
- 4.1.1. Bases artísticas
- 4.1.2. Teoría de color
- 4.1.3. *Software*

4.2. *Concept Art*
- 4.2.1. Boceto
- 4.2.2. *Concept art*
- 4.2.3. Detalles

4.3. Escenarios para Videojuegos
- 4.3.1. Escenarios no modulares
- 4.3.2. Escenarios modulares
- 4.3.3. *Props* y objetos de entorno

4.4. Ambientación
- 4.4.1. Fantasía
- 4.4.2. Realista
- 4.4.3. Ciencia Ficción

4.5. *Props* y objetos
- 4.5.1. Orgánico
- 4.5.2. Inorgánico
- 4.5.3. Detalles

4.6. Personajes y elementos de videojuego
- 4.6.1. Creación del personaje
- 4.6.2. Creación de entornos de videojuego
- 4.6.3. Creación de objetos y *Props*

4.7. Estilos *Cartoon*
- 4.7.1. *Cartoon*
- 4.7.2. Manga
- 4.7.3. Hiperrealista

4.8. Estilo manga
- 4.8.1. Dibujo manga personaje
- 4.8.2. Dibujo manga entorno
- 4.8.3. Dibujo manga objetos

4.9. Estilo realista
- 4.9.1. Dibujo personaje realista
- 4.9.2. Entorno realista
- 4.9.3. Objetos realistas

4.10. Detalles finales
- 4.10.1. Retoques finales
- 4.10.2. Evolución y estilo
- 4.10.3. Detalles y mejoras

Módulo 5. La programación

5.1. La programación en *Unity 3D*
- 5.1.1. Instalación
- 5.1.2. Elementos de la interfaz
- 5.1.3. Crear escena e importar objeto

5.2. *Terrain*
- 5.2.1. *Terrain* I: crear un suelo y montañas
- 5.2.2. *Terrain* II: árboles y flores.
- 5.2.3. *Terrain* III: agua y *Skybox*

5.3. Creación de personajes en 2D
- 5.3.1. Las colisiones
- 5.3.2. Colisiones
- 5.3.3. *Trigger*

5.4. *Gameplay* I
- 5.4.1. Programación: habilidad ataque
- 5.4.2. Programación: habilidad salto
- 5.4.3. Programación: habilidad disparo

5.5. *Gameplay* II
- 5.5.1. Programación: armas
- 5.5.2. Programación: ítems
- 5.5.3. Programación: *Checkpoint*

5.6. IA: enemigos
- 5.6.1. Enemigo básico
- 5.6.2. Enemigo volador
- 5.6.3. Enemigo complejo

5.7. Programación elementos: ítems y plataformas
- 5.7.1. Plataforma movimiento
- 5.7.2. Bombas

5.8. Animación de personajes 2D y partículas
- 5.8.1. Importación animaciones
- 5.8.2. Programación animaciones
- 5.8.3. Partículas

5.9. HUD y creación de interfaz
- 5.9.1. Creación de vida
- 5.9.2. Creación de

5.10. Texto y diálogos
- 5.10.1. Creación de texto
- 5.10.2. Creación de diálogos
- 5.10.3. Selección de respuesta

Módulo 6. Arte 3D

6.1. El arte avanzado
- 6.1.1. Del *concept art* al 3D
- 6.1.2. Principios del modelo 3D
- 6.1.3. Tipos de modelado: orgánico/inorgánico

6.2. Interfaz 3D Max
- 6.2.1. *Software* 3D Max
- 6.2.2. Interfaz básica
- 6.2.3. Organización escenas

6.3. Modelado inorgánico
- 6.3.1. Modelado con primitivas y deformadores
- 6.3.2. Modelado con polígonos editables
- 6.3.3. Modelado con *Graphite*

6.4. Modelado orgánico
- 6.4.1. Modelado de personaje I
- 6.4.2. Modelado de personaje II
- 6.4.3. Modelado de personaje III

6.5. Creación de UVs
- 6.5.1. Materiales y mapas básicos
- 6.5.2. *Unwrapping* y proyecciones de texturas
- 6.5.3. Retopología

6.6. 3D avanzado
- 6.6.1. Creación de atlas de texturas
- 6.6.2. Jerarquías y creación de huesos
- 6.6.3. Aplicación de un esqueleto

6.7. Sistemas de animación
- 6.7.1. Bipet
- 6.7.2. CAT
- 6.7.3. *Rigging* propio

6.8. *Rigging* facial
- 6.8.1. Expresiones
- 6.8.2. Restricciones
- 6.8.3. Controladores

6.9. Principios de la animación
- 6.9.1. Ciclos
- 6.9.2. Librerías y uso de archivos de captura de movimiento MoCap
- 6.9.3. *Motion Mixer*

6.10. Exportación a motores
- 6.10.1. Exportación al motor de *Unity*
- 6.10.2. Exportación modelos
- 6.10.3. Exportación animaciones

Módulo 7. Programación avanzada

7.1. Programación en *Unity 3D*
- 7.1.1. Creación de escena en 3D y movimiento
- 7.1.2. Arquitectura del *software*
- 7.1.3. *Game Manager*

7.2. Creación de personajes en 3D
- 7.2.1. Movimiento
- 7.2.2. Salto
- 7.2.3. Ataque

7.3. Animación de personajes 3D
- 7.3.1. Tipos de animaciones
- 7.3.2. Programación de animaciones
- 7.3.3. Programación avanzada de animaciones

7.4. Inteligencia artificial, *NPCs* y enemigos
- 7.4.1. IA
- 7.4.2. *NPCs*
- 7.4.3. Enemigos

7.5. Físicas
- 7.5.1. *Phisic Materials*
- 7.5.2. *Hinge Joint/Sprint Joint*
- 7.5.3. *Distance Joint/Wheel Joint*

7.6. Físicas II
- 7.6.1. *Platform Effector* I
- 7.6.2. *Platform Effector* II
- 7.6.3. *Surface Effector*

7.7. Sonido
- 7.7.1. Música
- 7.7.2. Efectos de sonido
- 7.7.3. Programación SFX y música avanzada

7.8. Programación del nivel
- 7.8.1. *Raycast*
- 7.8.2. *Pathfinding*
- 7.8.3. *Trigger* en el nivel

7.9. Partículas y FX
- 7.9.1. Creación de partículas I
- 7.9.2. Creación de partículas II
- 7.9.3. Color y efectos

7.10. Opciones
- 7.10.1. Sonido
- 7.10.2. Guardado
- 7.10.3. Autoguardado

Módulo 8. La animación

8.1. La animación
- 8.1.1. Animación tradicional
- 8.1.2. Animación en 2D
- 8.1.3. Animación en 3D

8.2. 12 principios de la animación I
- 8.2.1. Estirar y encoger
- 8.2.2. Anticipación
- 8.2.3. Puesta en escena

8.3. 12 principios de la animación II
- 8.3.1. Acción directa y pose a pose
- 8.3.2. Acción continuada y superpuesta
- 8.3.3. Aceleración y deceleración

8.4. 12 principios de la animación III
- 8.4.1. Arcos
- 8.4.2. Acción secundaria
- 8.4.3. *Timing*

8.5. 12 principios de la animación IV
- 8.5.1. Exageración
- 8.5.2. Dibujo sólido
- 8.5.3. Personalidad

8.6. Animación en 3D
- 8.6.1. Animación en 3D I
- 8.6.2. Animación en 3D II
- 8.6.3. Cinemáticas en 3D

8.7. Animación avanzada 2D
- 8.7.1. Movimiento personaje I
- 8.7.2. Movimiento personaje II
- 8.7.3. Movimiento personaje III

8.8. *Rigging* de animación 2D
- 8.8.1. Introducción del *Rig* en 2D
- 8.8.2. Creación del *Rig* en 2D
- 8.8.3. *Rig* facial en 2D

8.9. Animación 2D
- 8.9.1. Movimiento objetos I
- 8.9.2. Movimiento objetos II
- 8.9.3. Movimiento objetos III

8.10. Cinemática
- 8.10.1. Creación de una cinemática en 2D: introducción básica
- 8.10.2. Creación de una cinemática en 2D: movimientos entorno
- 8.10.3. Creación de una cinemática en 2D: exportación

Módulo 9. Diseño de sonido y musical

9.1. Composición
- 9.1.1. Composición lineal
- 9.1.2. Composición no lineal
- 9.1.3. Creación de temas

9.2. Desarrollo musical
- 9.2.1. Instrumentación
- 9.2.2. La orquesta y sus secciones
- 9.2.3. Electrónica

9.3. *Software*
- 9.3.1. *Cubase Pro*
- 9.3.2. Instrumentos virtuales
- 9.3.3. *Plugins*

9.4. Orquestación
- 9.4.1. Orquestación MIDI
- 9.4.2. Sintetizadores e instrumentos digitales
- 9.4.3. Premezcla

9.5. Postproducción
- 9.5.1. Postproducción
- 9.5.2. *Finale*
- 9.5.3. *Plugins*

9.6. Mezcla
- 9.6.1. Mezcla interna
- 9.6.2. Formatos
- 9.6.3. Diseño de sonido

9.7. Producción
- 9.7.1. Librerías de sonido
- 9.7.2. Sonido sintético
- 9.7.3. *Foley*

9.8. Técnicas de composición para videojuegos
- 9.8.1. Análisis I
- 9.8.2. Análisis II
- 9.8.3. Creación de *loops*

9.9. Sistemas adaptativos
- 9.9.1. Resecuenciación horizontal
- 9.9.2. Remezcla vertical
- 9.9.3. Transiciones y *Stingers*

9.10. Integración
- 9.10.1. *Unity 3D*
- 9.10.2. FMOD
- 9.10.3. Mater Audio

Módulo 10. Producción y gestión

10.1. La producción
- 10.1.1. El proceso de producción
- 10.1.2. Producción I
- 10.1.3. Producción II

10.2. Fases del desarrollo de Videojuegos
- 10.2.1. Fase de concepción
- 10.2.2. Fase de diseño
- 10.2.3. Fase de planificación

10.3. Fases de desarrollo de Videojuegos II
- 10.3.1. Pase de producción
- 10.3.2. Fase de pruebas
- 10.3.3. Fase de distribución y Marketing

10.4. Producción y gestión
- 10.4.1. Ceo/director General
- 10.4.2. Director financiero
- 10.4.3. Director de ventas

10.5. Proceso de producción
- 10.5.1. Preproducción
- 10.5.2. Producción
- 10.5.3. Postproducción

10.6. Puestos de trabajo y funciones
- 10.6.1. Diseñadores
- 10.6.2. Programación
- 10.6.3. Artistas





10.7. *Game Designer*
- 10.7.1. *Creative Designer*
- 10.7.2. *Lead Designer*
- 10.7.3. *Senior Designer*

10.8. Programación
- 10.8.1. *Technical Director*
- 10.8.2. *Lead Program*
- 10.8.3. *Senior Programer*

10.9. Arte
- 10.9.1. *Creative Artist*
- 10.9.2. *Lead Artist*
- 10.9.3. *Senior Artist*

10.10. Otros perfiles
- 10.10.1. *Lead Animator*
- 10.10.2. *Senior Animator*
- 10.10.3. *Juniors*

No encontrarás un programa más completo para ser el mejor diseñador de Videojuegos”

07

Titulación

El Máster Título Propio en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Máster Título Propio en 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 **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Máster Título Propio en Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Videojuegos

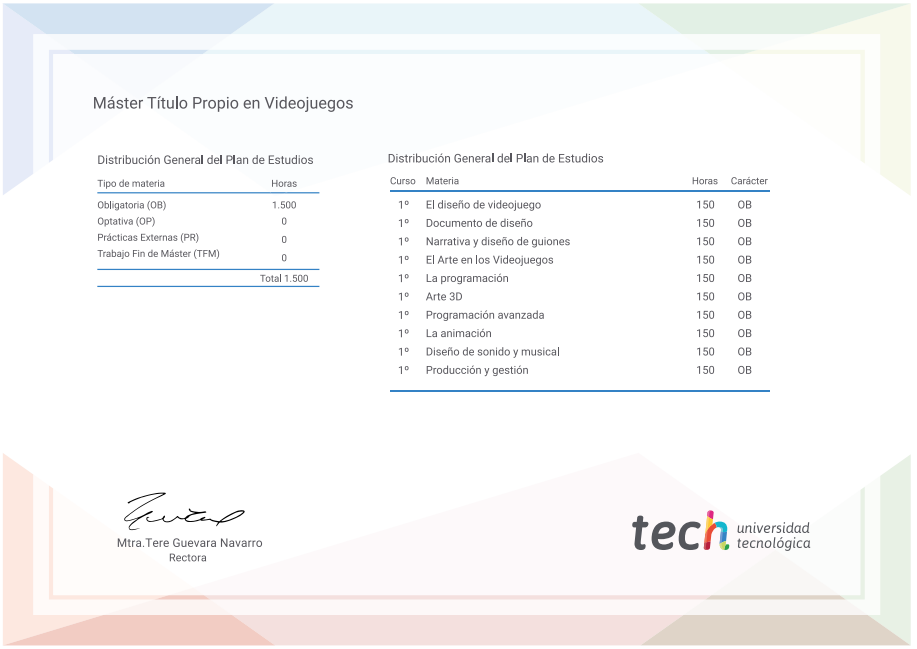
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFW0R23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Videojuegos

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	El diseño de videojuego	150	OB
1º	Documento de diseño	150	OB
1º	Narrativa y diseño de guiones	150	OB
1º	El Arte en los Videojuegos	150	OB
1º	La programación	150	OB
1º	Arte 3D	150	OB
1º	Programación avanzada	150	OB
1º	La animación	150	OB
1º	Diseño de sonido y musical	150	OB
1º	Producción y gestión	150	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*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

Máster Título Propio
Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Videojuegos



tech universidad tecnológica