Experto Universitario
Guion y Storyboard para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Guion y Storyboard para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-guion-storyboard-videojuegos**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

Desde el mundo de la animación, el *storyboard* se emplea para elaborar la secuencia de una historia. Para el sector de los videojuegos es la plantilla principal donde se reflejan las diferentes estructuras del juego. Por ello, es importante la figura del guionista, el cual no solo se encargará de elaborar el arco argumental de la obra, sino también de brindar el orden lógico de cada secuencia, apoyándose en dicha plantilla para lograrlo. Teniendo esto en mente, se ha diseñado este programa, enfocándose en aquellos aspectos que ayuden a los estudiantes a desarrollar una narrativa en cualquiera de las modalidades de juegos.





El guion es la columna vertebral de un juego, ayuda a definir el hilo conductor de la historia y permite describir a los personajes y su entorno"

El guion de un videojuego mezcla los elementos clásicos de la narrativa, como el uso de personajes, el narrador o los diálogos, con elementos de las competencias, por ejemplo, los retos, la competición o los acertijos. Esta combinación hace que un título sea tan atractivo para los usuarios. La redacción de esta sinopsis se realiza de manera distinta al guion de una obra cinematográfica, ya que no sigue un orden cronológico, sino que se escribe en función de los niveles y dificultades que experimentará el jugador.

En vista de esto, el siguiente programa se centrará en mostrarle a los estudiantes interesados en el sector todos los aspectos relacionados con la elaboración del guion y el *storyboard*; siendo este último, otra de las piezas esenciales para aportar el hilo conductor de la historia. Así, se empezará conociendo la teoría del diseño de los videojuegos y la creación de acertijos y retos para darle vida a la historia.

Luego, se determinarán los pulsos narrativos en determinados formatos audiovisuales y el correcto desarrollo de las ideas creativas en diferentes textos. Esto permitirá establecer las bases del módulo de guion y *storyboard*, en el que se profundizará en las principales fuentes de inspiración para crear una historia nueva. Asimismo, se evaluará el uso de recursos literarios como el amor, el humor, terror y surrealismo, dándole otro sentido al relato.

Por ende, el estudiante que finalice el programa habrá adquirido una serie de habilidades que le permitirá crear y dar sentidos a sus guiones, siguiendo un orden lógico y apoyándose en las plantillas secuenciales. Convirtiéndose en un profesional de alto perfil para las empresas internacionales en el sector.

Este **Experto Universitario en Guion y Storyboard para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Guion y Narrativa de Videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- 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

Usa recursos literarios, como el amor o el terror, para darle sentido a los personajes de tu historia”

Profundiza en la historia del videojuego y las principales fuentes de ideas e inspiración usando imágenes”

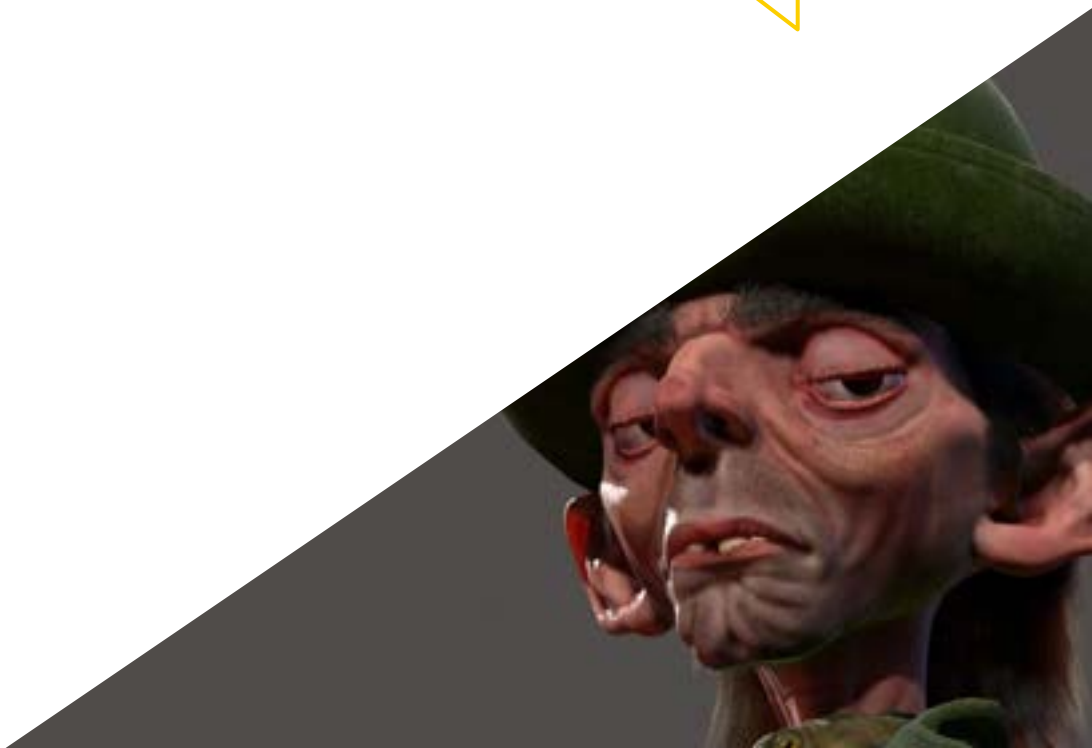
Un Guion bien escrito es capaz de transportar a los jugadores a un plano más allá del videojuego.

Aprende a crear un trasfondo apasionante que atraiga la atención de los jugadores desde la primera escena.

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario es ayudar a los estudiantes a conocer los recursos utilizados por los mejores creadores de videojuegos para escribir grandes historias. Para ello, profundizarán en diversos aspectos, como los elementos que componen un guion y el uso de recursos literarios para brindarle un propósito a cada personaje. Todo esto, será fundamental para el desarrollo del alumno en su camino a crear el próximo éxito mundial.





Con este programa lograrás desarrollar y vender un guion a un grupo de desarrolladores”

Objetivos generales

- Entender los diferentes elementos que componen una historia
- Aplicar estructuras narrativas al formato de videojuego
- Explorar a fondo el proceso de creación de guiones y *storyboard* para un videojuego, diferenciando todas las etapas que lo componen
- Analizar los conceptos y componentes clave que deben encontrarse en un guion
- Estudiar los fundamentos narrativos y el viaje del héroe como una de las principales formas de narración
- Examinar el *storyboard* y la animática, poniendo en valor su importancia dentro del proceso de guionizado
- Conocer los diferentes géneros y narrativas existentes en el mundo de los videojuegos
- Aprender a desarrollar diálogos efectivos a través del guion



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. Narrativa del videojuego

- Determinar los pulsos narrativos en determinados formatos audiovisuales
- Desarrollar ideas propias de forma creativa y estructurada en diferentes textos
- Plantear personajes y diálogos que puedan ser empleados en el guion de un videojuego

Módulo 3. Diseño de videojuegos: guion y *storyboard*

- Profundizar en la historia del videojuego, las principales fuentes de ideas y la narrativa a través de imágenes
- Estudiar los diferentes elementos que componen un guion, sus protagonistas, antagonistas y escenario
- Abordar el *Pitching* y la forma efectiva de vender un guion a un grupo de desarrollo
- Repasar toda la historia y evolución del *storyboard*, haciendo inciso en su uso concreto en la guionización de videojuegos
- Ahondar en la narrativa de Arcades, FPS, RPGs, aventuras y juegos de plataformas
- Evaluar el uso del amor, humor, terror, horror y surrealismo dentro de los diálogos narrativos

Desarrolla tus habilidades para escribir guiones que guíen la cinemática de los próximos lanzamientos"

03

Estructura y contenido

El contenido ideado para este Experto Universitario en Guion y Storyboard para Videojuegos es indispensable en el desarrollo profesional de los estudiantes interesados en este campo. Por ello, se les brindará una aproximación detallada a distintos aspectos para la redacción de un argumento que atraiga la atención de los usuarios. En este sentido, podrán elaborar la mecánica del juego, el contenido de la historia, establecer la personalidad de los personajes, etc.





Aprende a escribir guiones en función del género del juego”

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

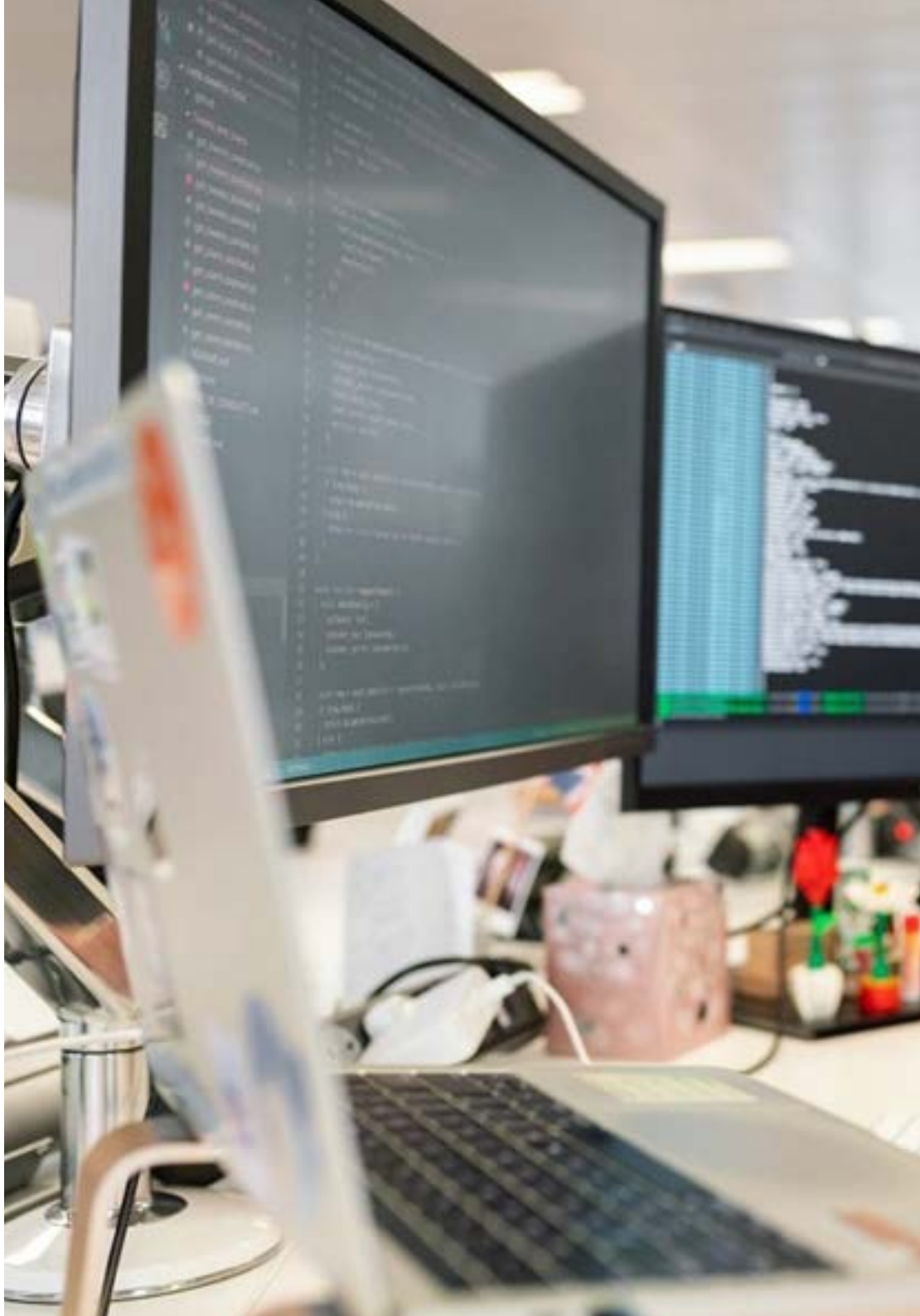
1.3. Los tipos de jugador
- 1.3.1. Explorador y social
- 1.3.2. Asesino y triunfadores
- 1.3.3. Diferencias

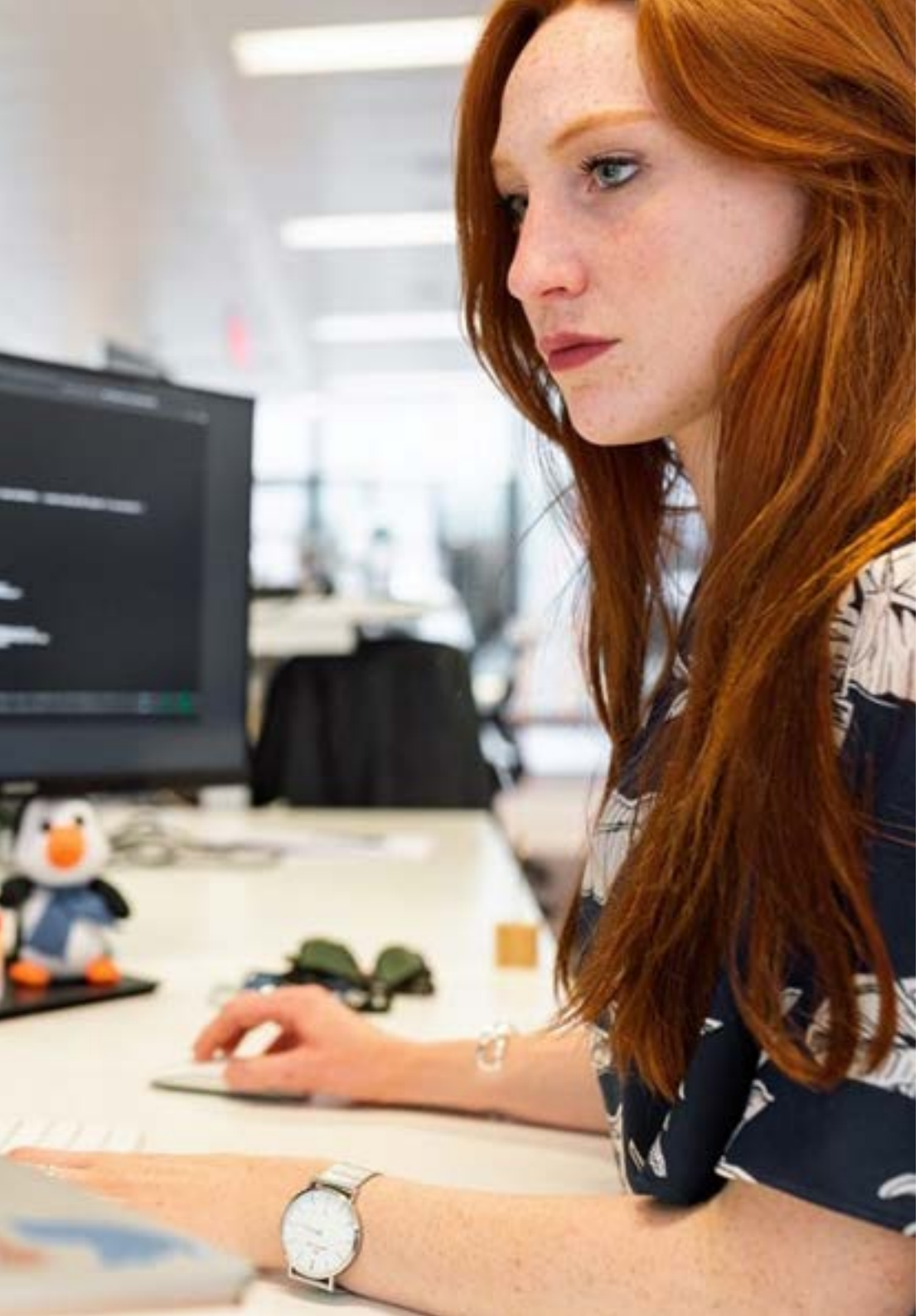
1.4. Habilidades del jugador
- 1.4.1. Habilidades de rol
- 1.4.2. Habilidades de acción
- 1.4.3. Habilidades de plataforma

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. Narrativa del videojuego

2.1. Contar una historia, ¿para qué?
- 2.1.1. Introducción
- 2.1.2. Narración y sentido
- 2.1.3. Videojuegos narrativos vs. Videojuegos basados en la acción
- 2.1.4. Sutilezas en la narrativa

2.2. La idea del relato audiovisual
- 2.2.1. Narrativa de un videojuego
- 2.2.2. Guion de un videojuego
- 2.2.3. Argumentos predominantes en las diferentes tramas de videojuegos
- 2.2.4. Estructuras, personajes y diálogos desarrollados en el guion de un videojuego

2.3. La estructura del relato audiovisual
- 2.3.1. La idea
- 2.3.2. La estructura del relato
- 2.3.3. Género, formato y tono
- 2.3.4. Punto de vista narrativo

2.4. El contenido de la historia: nudos de acción y tipos
- 2.4.1. Ejemplos de nudos de acción
- 2.4.2. Ejemplo práctico narrativo I
- 2.4.3. Ejemplo práctico narrativo II
- 2.4.4. Ejemplo práctico narrativo III

2.5. El relato en el videojuego: la interacción
- 2.5.1. Introducción
- 2.5.2. Nudos jugables y estructuras abiertas
- 2.5.3. Narración e interactividad
- 2.5.4. Aplicaciones de la narrativa interactiva

2.6. El relato en el videojuego: la inmersión
- 2.6.1. Introducción
- 2.6.2. Narrativa ambiental
- 2.6.3. Narrativa visual de los personajes
- 2.6.4. Evolución de la narrativa en los videojuegos

2.7. Creación de personajes
- 2.7.1. Definiendo al personaje
- 2.7.2. Preproducción, *Briefing*, fechas de entrega y *Milestone*
- 2.7.3. Estructura básica del personaje con formas geométricas. Comprensión del canon y proporciones
- 2.7.4. Expresividad corporal. Escorzos. Dándole personalidad
- 2.7.5. Estructura básica de la cara, expresiones faciales y variantes en la estructura
- 2.7.6. Acabados de diseño de personaje según la necesidad del proyecto
- 2.7.7. Preparación de la hoja de personaje para producción

2.8. Principios de la narrativa interactiva
- 2.8.1. Pragmática del diseño. Persuasión y seducción
- 2.8.2. Conflicto e idea en discursos interactivos
- 2.8.3. Construcción de personajes. Avatar y representación del jugador
- 2.8.4. Estructuras narrativas y lúdicas. Espacios narrativos en el videojuego. Árbol de diálogos y ramificaciones

2.9. Teoría de la narrativa interactiva
- 2.9.1. Introducción a la narrativa y la interacción
- 2.9.2. Hipertexto y cibertexto. Retórica digital y procedural
- 2.9.3. Ludonarrativa y ludoficción. Mundos ficcionales interactivos
- 2.9.4. Aplicaciones de la narrativa interactiva

2.10. Historia de la narrativa en los videojuegos
- 2.10.1. Década 1980-1990
- 2.10.2. Década 1990-2000
- 2.10.3. Década 2000-2010
- 2.10.4. Década 2010-actualidad

Módulo 3. Diseño de Videojuegos: Guion y *storyboard*

3.1. Guion y *Storyboard*
- 3.1.1. Historia del videojuego
- 3.1.2. *Product Sheet*
- 3.1.3. La fuente de las ideas
- 3.1.4. La narración a través de las imágenes

3.2. Componentes clave en guiones y *storyboard*
- 3.2.1. El conflicto
- 3.2.2. Protagonista: claves definitorias
- 3.2.3. Antagonista, NPCs
- 3.2.4. El escenario

3.3. El guion: conceptos clave
- 3.3.1. La historia
- 3.3.2. El argumento
- 3.3.3. El Guion literario
- 3.3.4. La escaleta
- 3.3.5. El guion técnico

3.4. El guion: fundamentos de la narración
- 3.4.1. Los diálogos: la importancia justa de la palabra
- 3.4.2. Tipologías de personajes
- 3.4.3. Cómo crear un personaje
- 3.4.4. Arcos de transformación
- 3.4.5. *Pitching*: vender un guion

3.5. El guion: el viaje del héroe y la figura aristotélica
- 3.5.1. Qué es el viaje del héroe
- 3.5.2. Las etapas del viaje del héroe según Vogler
- 3.5.3. Cómo aplicar el viaje del héroe a nuestras historias
- 3.5.4. Ejemplos del viaje del héroe aplicado

3.6. El *storyboard*
- 3.6.1. Introducción, historia y evolución del arte del *storyboard*
- 3.6.2. Funcionalidad y arte
- 3.6.3. Escritura y dibujos de un *storyboard*
- 3.6.4. Elección de encuadres, continuidad, angulación, claridad
- 3.6.5. Puesta en escena de los personajes: *Pre-Posing*
- 3.6.6. Ambientes, fondos y sombras
- 3.6.7. Información escrita y signos convencionales

3.7. La animática
- 3.7.1. Utilidad de la animática
- 3.7.2. Antecedentes de la animática en el *storyboard*
- 3.7.3. Cómo hacer una animática
- 3.7.4. *Timing*

3.8. Géneros y narrativa poliédrica
- 3.8.1. Diseño de personajes
- 3.8.2. Aventuras
- 3.8.3. Aventuras narrativas
- 3.8.4. RPGs

3.9. Narrativas lineales
- 3.9.1. Arcades, FPS y juegos de plataformas
- 3.9.2. Alternativas narrativas
- 3.9.3. Juegos serios y simuladores
- 3.9.4. Juegos de deporte y conducción

3.10. El diálogo a través del guion
- 3.10.1. Amor, humor y surrealismo
- 3.10.2. Terror, horror y asco
- 3.10.3. Diálogos realistas
- 3.10.4. Relaciones interpersonales

Escribe una buena trama para los juegos de Shooter, que ayude a los jugadores a identificarse con el personaje”

04

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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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.

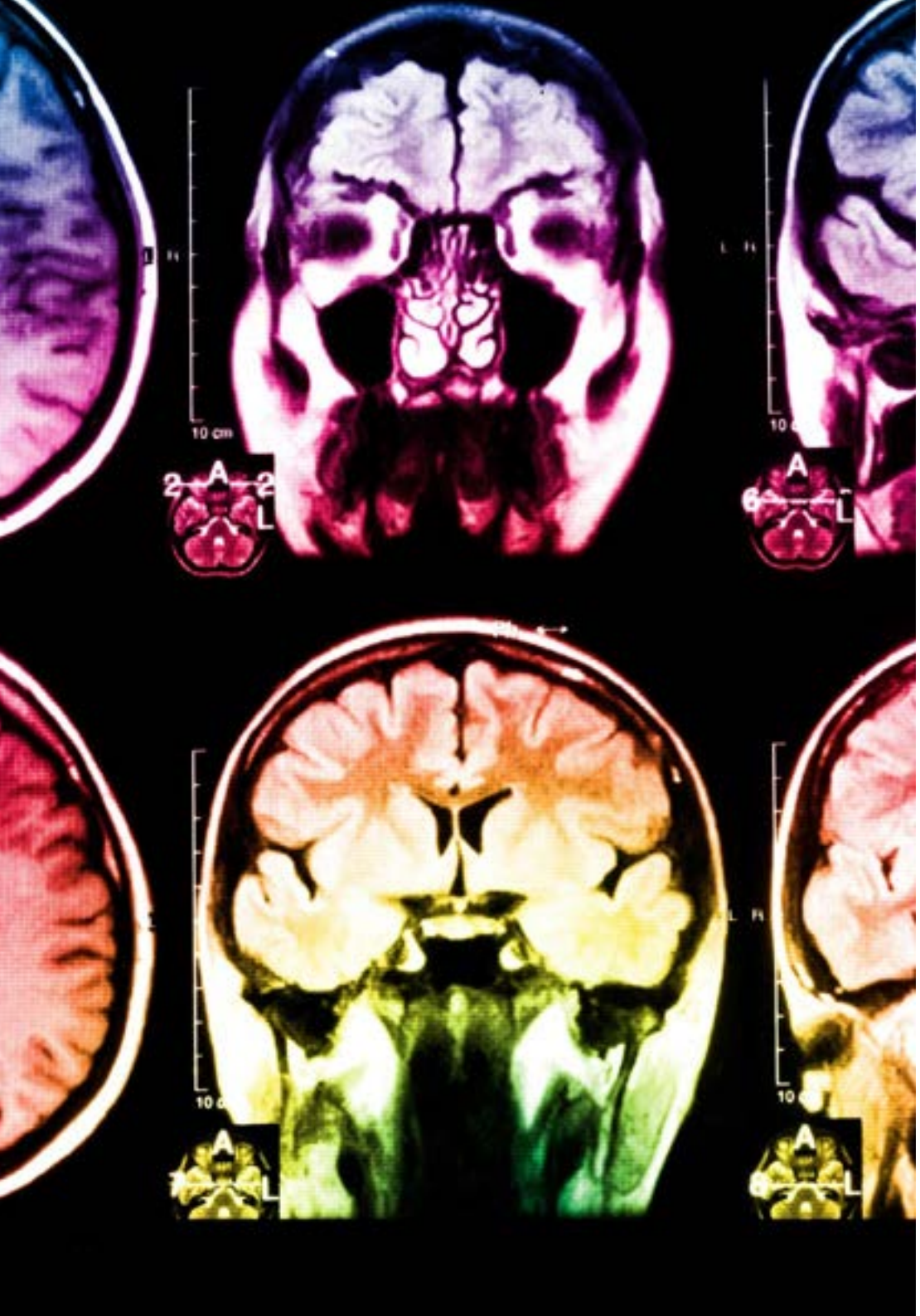
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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

En TECH aprenderás 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, se combinan 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 capacitación, 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.

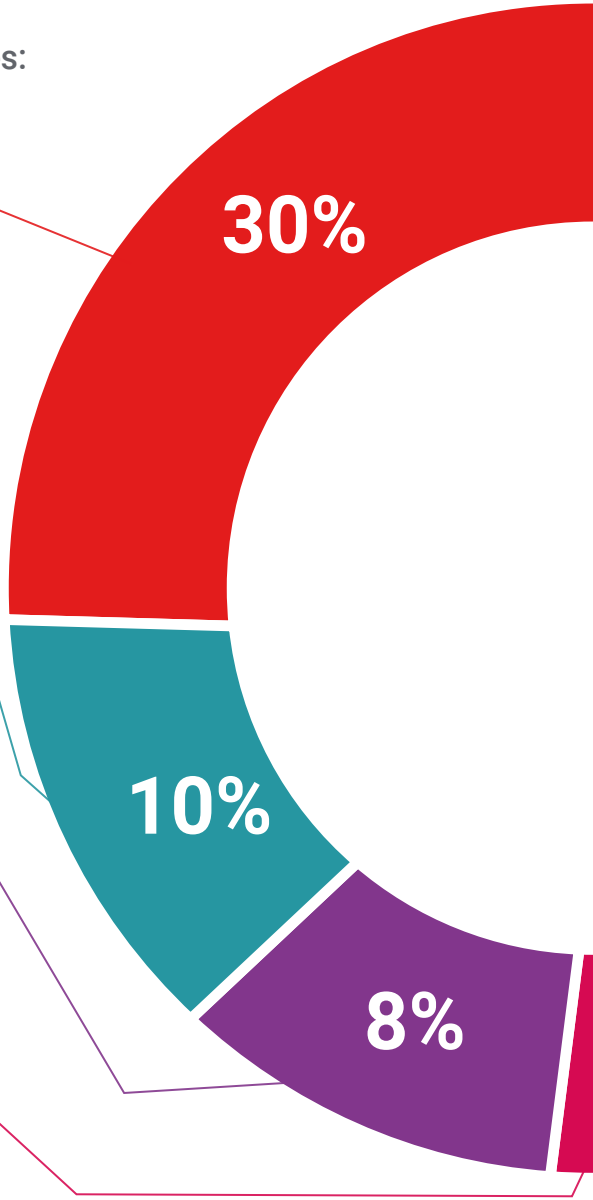
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

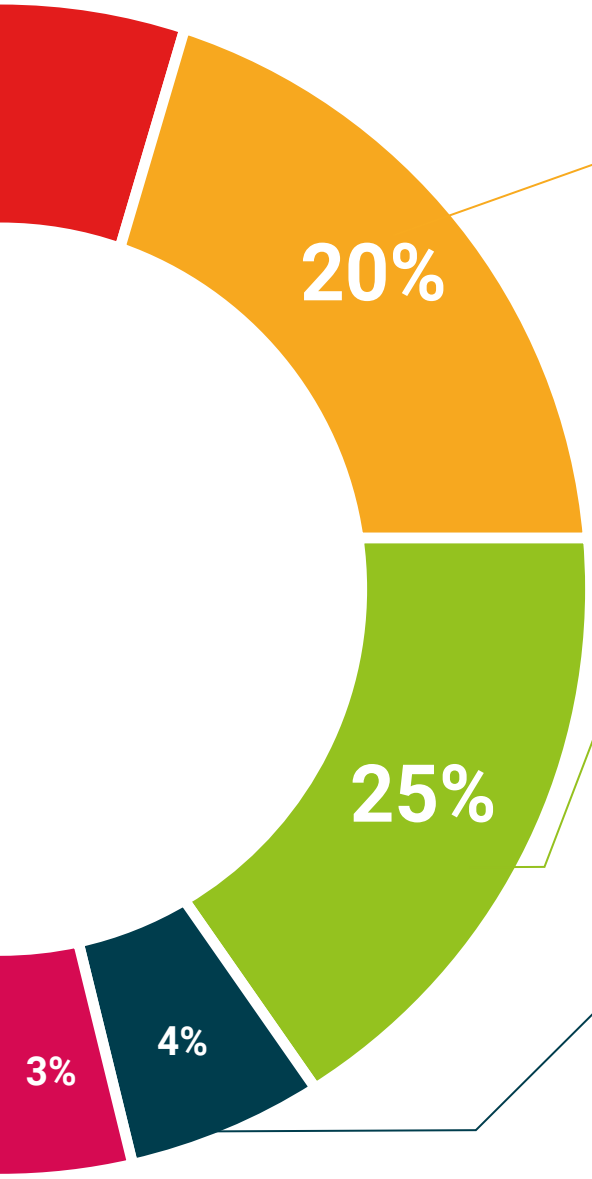
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Experto Universitario en Guion y Storyboard para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Guion y Storyboard para 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Experto Universitario en Guion y Storyboard para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **450 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

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Guion y Storyboard para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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: 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

Experto Universitario

Guion y Storyboard para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Guion y Storyboard para Videojuegos



tech universidad tecnológica