Experto Universitario
Diseño de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Diseño de Videojuegos

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

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

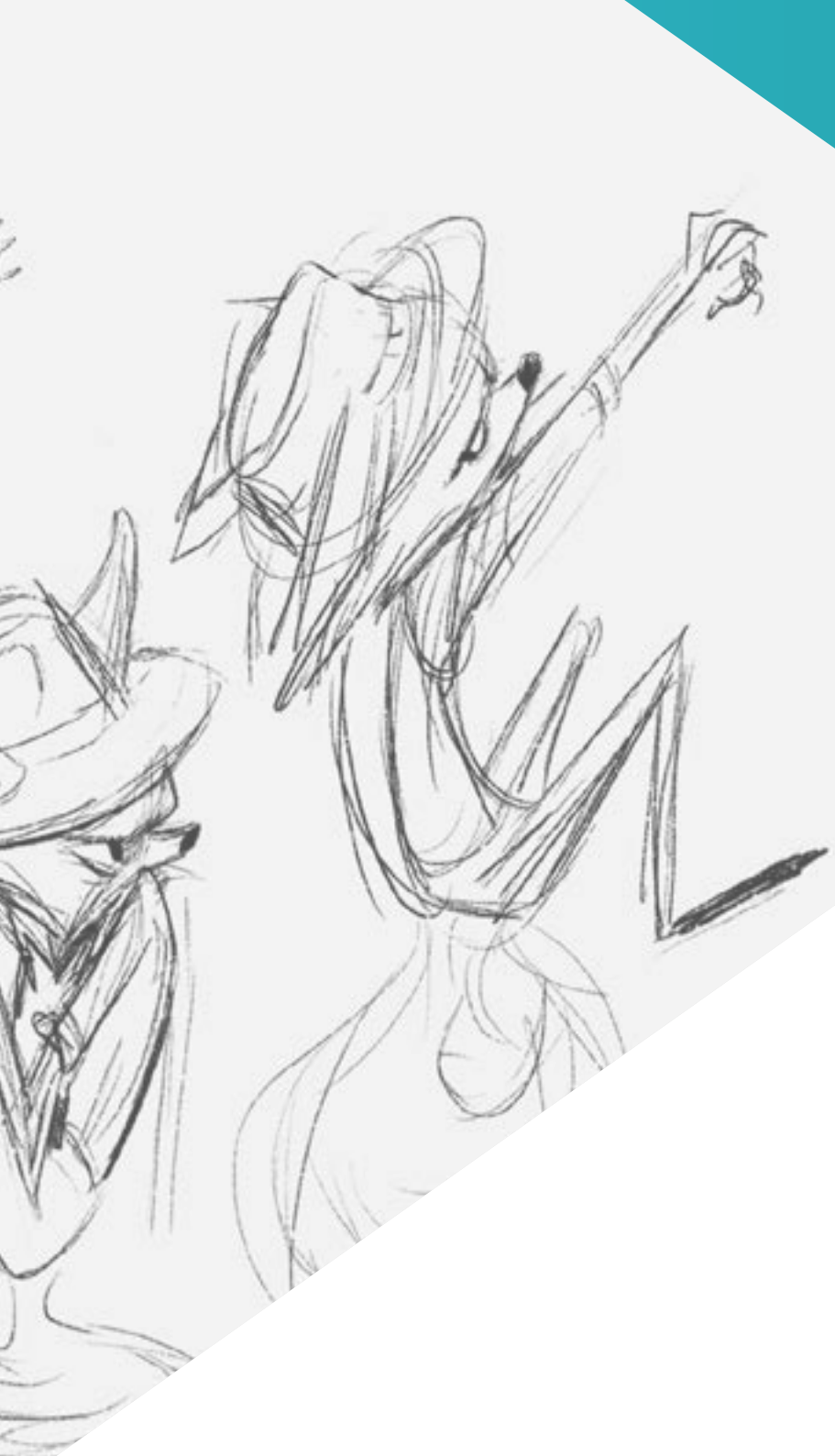
06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

La forma de ocio que lo domina todo a nivel mundial en la actualidad son los Videojuegos. Gente de diferentes edades, desde niños hasta personas mayores, y de diferentes contextos y procedencias juegan de forma regular, ya sea por diversión o de manera profesional. Debido a esto, las compañías de diseño y desarrollo de Videojuegos necesitan personal capaz de encargarse de las diferentes facetas que intervienen en la concepción de uno de esos productos. Este programa ofrece al alumno la oportunidad de especializarse, de forma que pueda dedicarse a ese ámbito de trabajo, diseñando Videojuegos como los que ha admirado, jugado y disfrutado, y abriéndose puertas laborales a las mejores compañías del sector.





Aprende a diseñar Videojuegos como los mejores expertos del sector y trabaja en las grandes compañías que conoces y admiras”

El mundo ya no se entiende sin Videojuegos. Ocupan un lugar central en el ocio de todo el planeta y engloba a todos los grupos poblacionales, puesto que juegan personas de diversas edades y procedencias. De hecho, los Videojuegos son uno de los pocos elementos que podrían conectar a personas que viven en lugares tan diferentes y que tienen un contexto social tan variado, así de importantes son en la cultura contemporánea.

Esto ocurre en buena parte porque los Videojuegos son una disciplina multidimensional, que tiene elementos de diversión y de reto para los *gamers*, pero también son productos donde la narrativa, el *Storytelling* y otras cuestiones relacionadas con el arte y la sensibilidad son muy importantes. Por esa razón hay Videojuegos de múltiples tipologías y géneros: gratuitos y de pago, para diversos soportes y plataformas, algunos se juegan online y otros offline. Y, además, al margen de esas cuestiones, hay una enorme cantidad de géneros: simuladores deportivos y automovilísticos, juegos de estrategia, RPG, *Shooters* en primera y tercera persona, juegos de índole artística y de bajo presupuesto, otros desarrollado por grandes compañías, etc.

Así, existe una gran cantidad de jugadores y para responder a esa demanda hay también una gran cantidad de empresas que desarrollan miles de Videojuegos. Es un elemento cultural vital en el mundo contemporáneo y además, es también una industria que crece año a año, generando empleo y nuevas oportunidades profesionales. Se necesitan por tanto, expertos capacitados que se hayan especializado en Diseño de Videojuegos para poder satisfacer los requerimientos de las empresas y de los *gamers*, que esperan ávidamente el estreno de nuevos títulos con los que poder disfrutar.

El Experto Universitario en Diseño de Videojuegos prepara al alumno para afrontar un futuro laboral en este excitante campo que necesita constantemente de nuevas ideas y gente con talento que quiera desarrollarlas. A través de sus módulos de enseñanza y gracias al mejor profesorado, el alumno será capaz de aprender todo lo necesario para convertirse en un profesional del Diseño de Videojuegos.

Este **Experto Universitario en Diseño de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo e innovador del mercado. Sus principales características son:

- La inmersión en el mundo del Diseño de Videojuegos, con la que el alumno obtendrá todos los conocimientos necesarios para trabajar en este campo
- El aprendizaje mediante la realización de ejercicios prácticos, de modo que el alumno adquiere competencias de forma más inmediata
- Los contenidos enfocados al aprendizaje práctico, con el uso de variedad de formatos y metodologías
- La flexibilidad, gracias a la cual el alumno puede realizar el programa de la forma en que mejor se ajuste a sus circunstancias personales y profesionales
- El acompañamiento del profesorado, que se asegurará de que el alumno realice un aprendizaje adecuado
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Los Videojuegos son el presente y el futuro de la industria audiovisual: también podrían ser tu presente y futuro”

Hoy juegas, mañana podrías diseñar Videojuegos. Da el paso con este Experto Universitario"

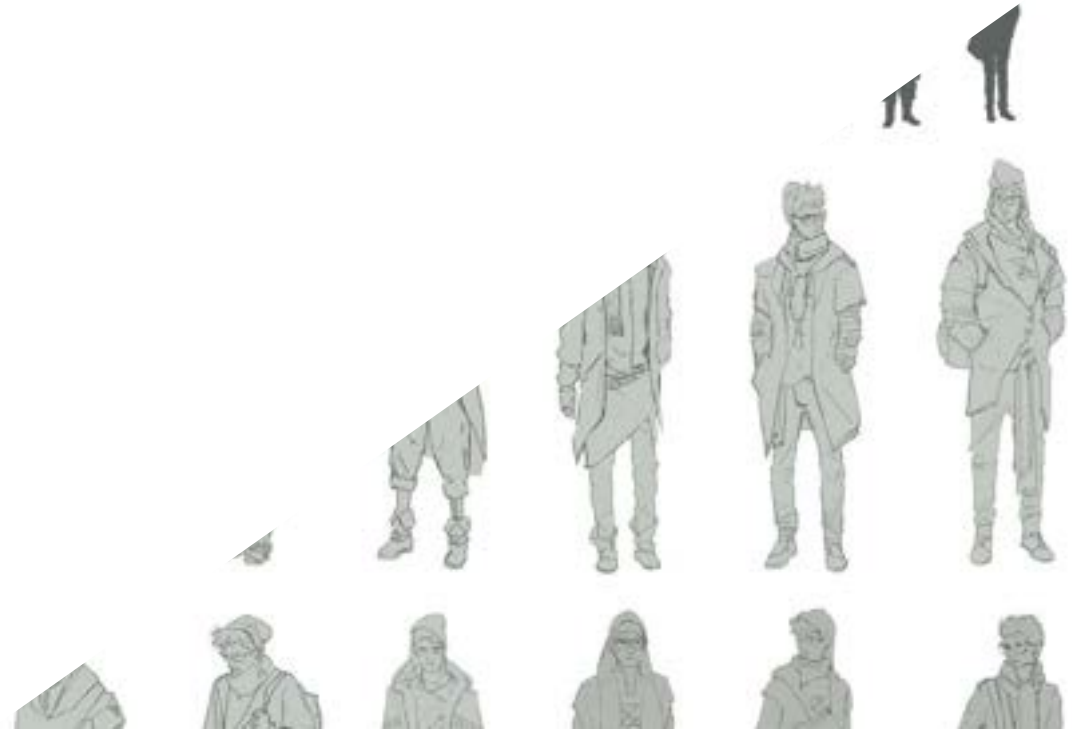
Se necesita gente con talento e ideas que desarrolle los próximos Videojuegos de éxito: podrías ser tú.

Este título te ofrece todo lo que necesitas para ser un gran diseñador de Videojuegos.

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.

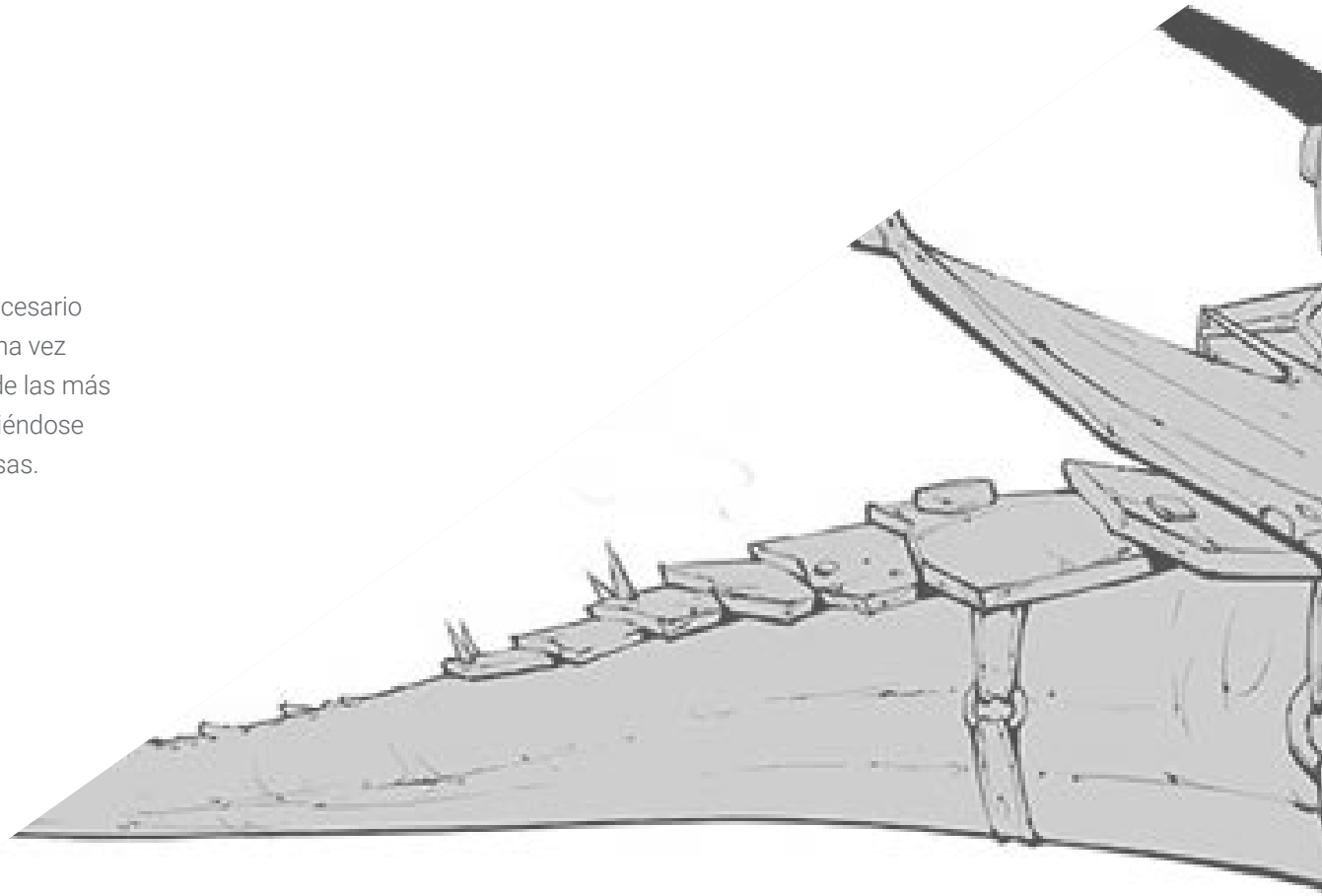
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos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



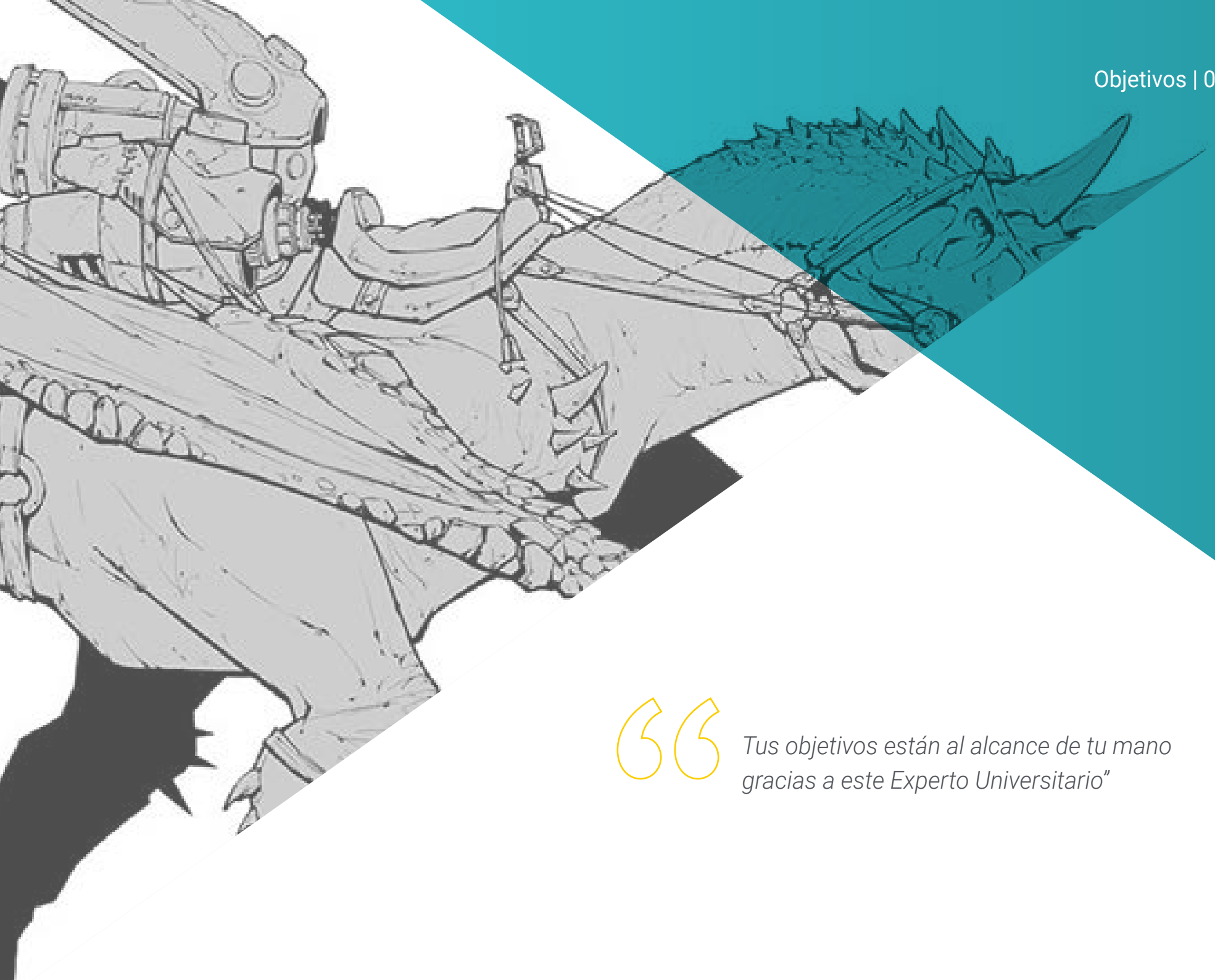
02

Objetivos

Este programa se ha diseñado de forma que pueda enseñar todo lo necesario a sus alumnos para convertirse en diseñadores de Videojuegos. Así, una vez realicen esta titulación, serán capaces de realizar diversas tareas, desde las más básicas hasta las más complejas en el Diseño de Videojuegos, convirtiéndose así, en profesionales solicitados y muy valorados por clientes y empresas.







Tus objetivos están al alcance de tu mano gracias a este Experto Universitario”

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 videojuego
- 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, además de 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

Sueñas con diseñar juegos como los que te han tenido sin dormir durante días, consíguelo con este programa"





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. 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

03

Dirección del curso

El Diseño de Videojuegos es una tarea compleja pero excitante, por eso se necesita al mejor cuerpo docente que sepa guiar al alumnado a través de este proceso. Este Experto Universitario en Diseño de Videojuegos cuenta con el mejor profesorado, altamente experimentado y con los conocimientos más novedosos, para enseñar a los alumnos todas las claves del Diseño de Videojuegos, de forma que puedan ser profesionales aptos desde que finalicen la titulación.





El mejor profesorado te guía para que acabes diseñando el videojuego de tus sueños”

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

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

Conocerás todos los detalles del Diseño de Videojuegos gracias a este completo programa”

04

Estructura y contenido

Este programa se ha preparado específicamente para ser un temario completo, amplio y profundo, que contiene todos los elementos necesarios para convertir a sus alumnos en expertos. Se ha diseñado de forma que pueda dar una perspectiva general pero que se centre en aspectos concretos del Diseño de Videojuegos, para que el alumnado obtenga conocimientos especializados. De esta forma, a lo largo de los tres módulos de este Experto Universitario el alumno adquirirá todos los conocimientos que necesita para desenvolverse en su entorno profesional.





Conocerás todos los detalles del Diseño de Videojuegos gracias a este completo programa”

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. Producción y gestión

3.1. La producción
- 3.1.1. El proceso de producción
- 3.1.2. Producción I
- 3.1.3. Producción II

3.2. Fases del desarrollo de Videojuegos
- 3.2.1. Fase de concepción
- 3.2.2. Fase de diseño
- 3.2.3. Fase de planificación

3.3. Fases de desarrollo de Videojuegos II
- 3.3.1. Pase deproducción
- 3.3.2. Fase de pruebas
- 3.3.3. Fase de distribución y Marketing

3.4. Producción y gestión
- 3.4.1. Ceo/director general
- 3.4.2. Director financiero
- 3.4.3. Director de ventas

3.5. Proceso de producción
- 3.5.1. Preproducción
- 3.5.2. Producción
- 3.5.3. Postproducción

3.6. Puestos de trabajo y funciones
- 3.6.1. Diseñadores
- 3.6.2. Programación
- 3.6.3. Artistas

3.7. *Game Designer*
- 3.7.1. *Creative Designer*
- 3.7.2. *Lead Designer*
- 3.7.3. *Senior Designer*

3.8. Programación
- 3.8.1. *Technical Director*
- 3.8.2. *Lead Program*
- 3.8.3. *Senior Programer*

3.9. Arte
- 3.9.1. *Creative Artist*
- 3.9.2. *Lead Artist*
- 3.9.3. *Senior Artist*

3.10. Otros perfiles
- 3.10.1. *Lead Animator*
- 3.10.2. *Senior Animator*
- 3.10.3. *Juniors*

Un programa diseñado atendiendo a las necesidades del mercado”

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 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.

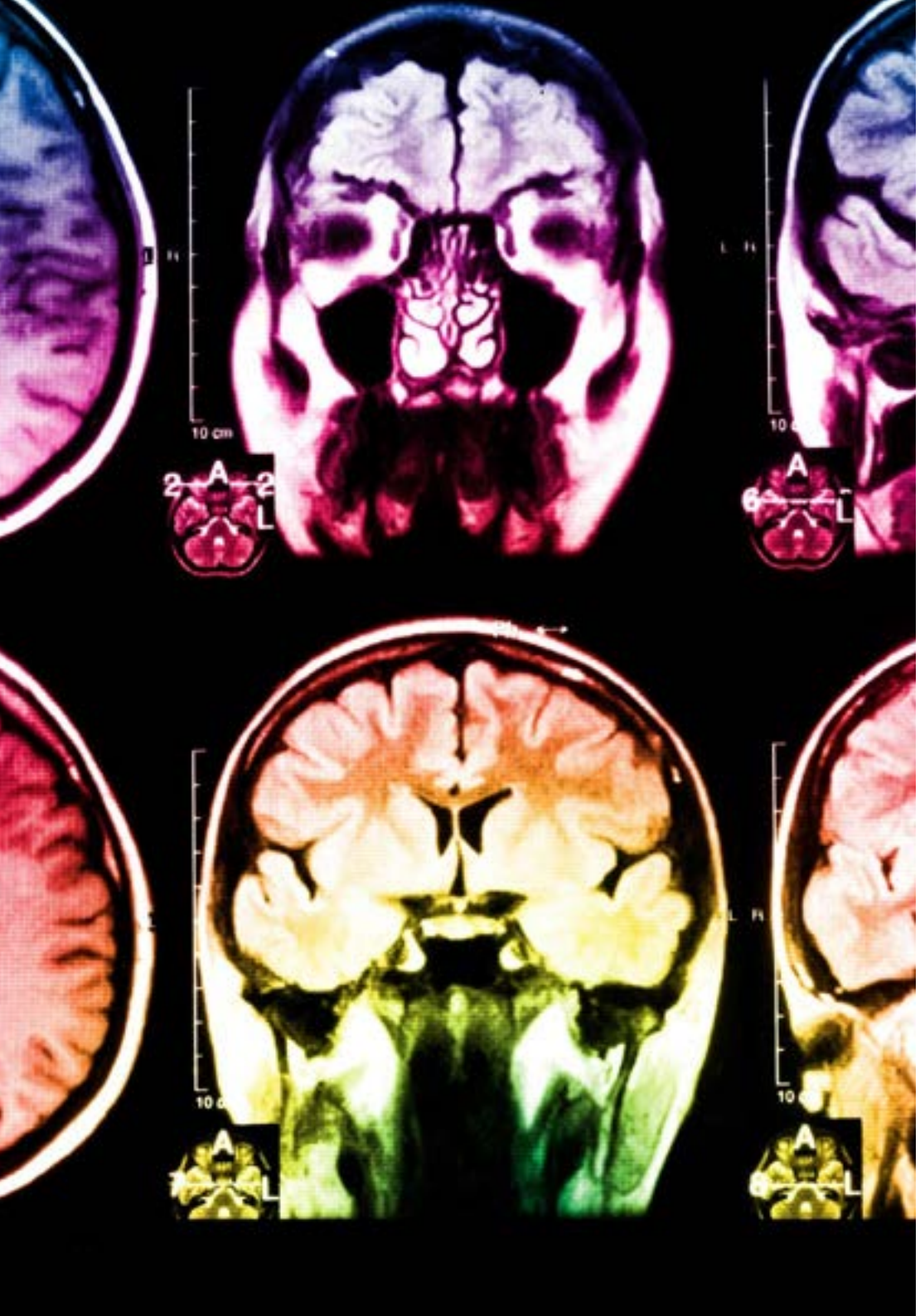
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

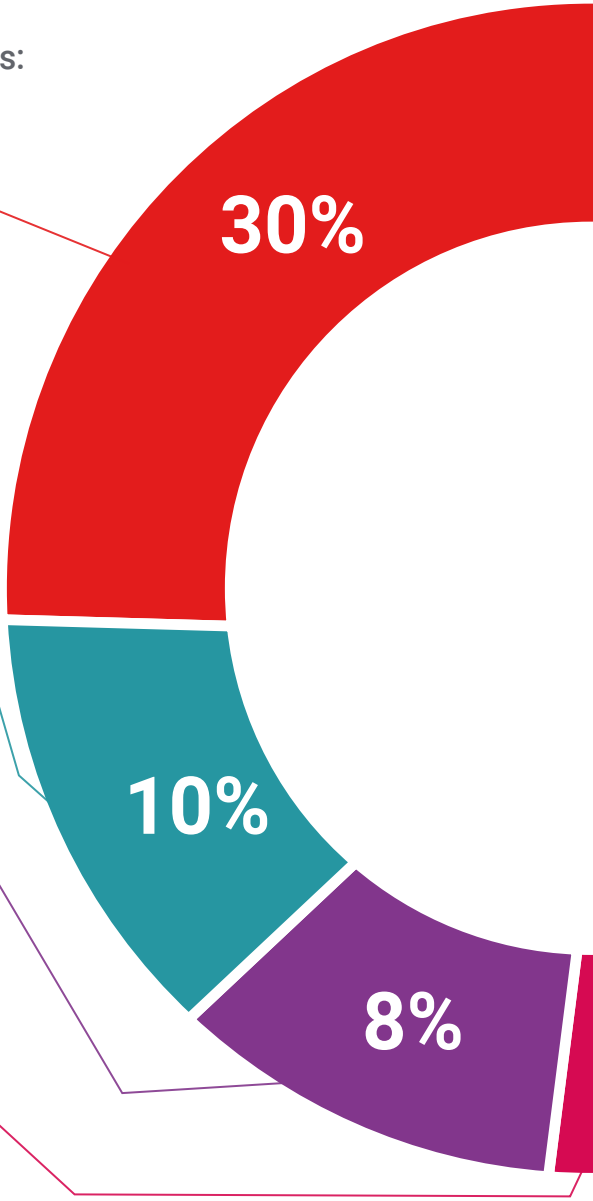
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

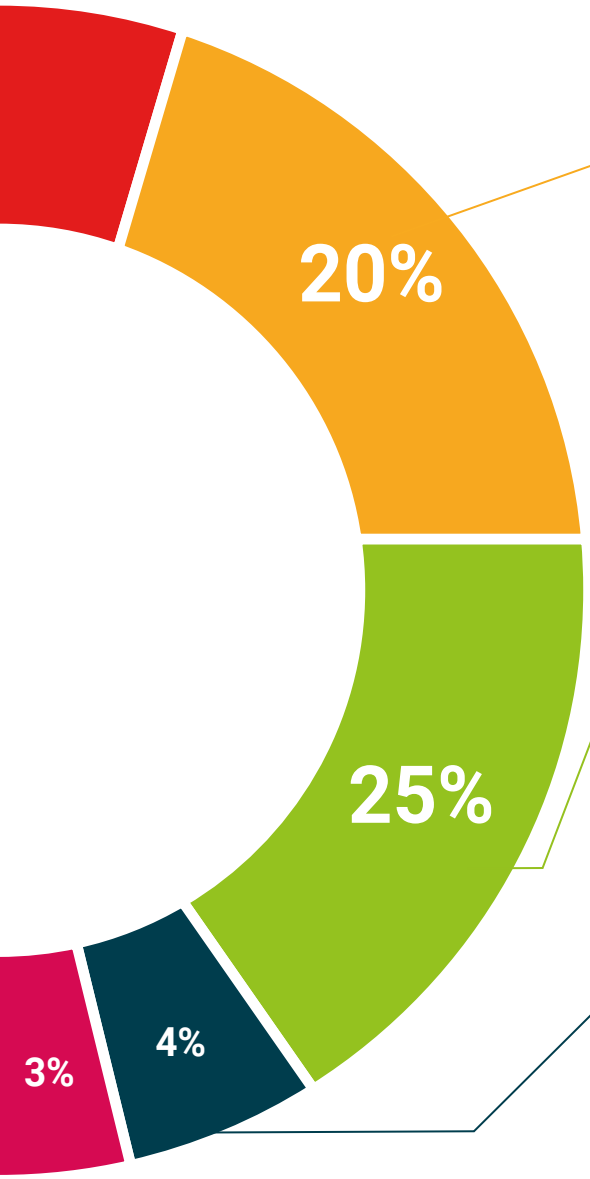
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Experto Universitario en Diseño de 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 Diseño 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 **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 reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Diseño de 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

Diseño de 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

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
Diseño de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Diseño de Videojuegos



tech universidad tecnológica