Diplomado

Inglés para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Inglés para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **12 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **300 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/ingles-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Estructura y contenido
pág. 12

04
Metodología
pág. 16

05
Titulación
pág. 24

01

Presentación

Los videojuegos son un entretenimiento internacional que eclipsa a la industria de la música y el cine juntas. Millones de personas en todo el mundo juegan en multitud de consolas a una variedad de títulos, muchos de ellos en inglés. El idioma anglosajón se ha convertido en el dominante en la industria de los videojuegos, por lo que resulta imprescindible que todo profesional de este sector, independientemente de su rama, domine el inglés. Este programa capacitará al alumno para tener fluidez en cualquier tipo de conversación, sean estas técnicas o generales, además de prepararlo para entrevistas profesionales y encuentros específicos de la industria del videojuego.





Este Diplomado te permitirá mantener, sin dificultad alguna, conversaciones con expertos del sector de todo el mundo"

El idioma inglés es el dominante en la industria de los videojuegos. Tal es así que incluso muchos jugadores que no tenían competencias en esta lengua han aprendido inglés a base de jugar a sus juegos favoritos. Además, el sector usa mucha terminología inglesa, como *Endgame*, NPC, V-Sync o *Advergaming,* con la que cualquier persona que trabaje en esta industria debe estar familiarizada.

Por este motivo, el Diplomado en Inglés para Videojuegos amplía en gran medida los conocimientos del alumno en este campo, preparándolo para todo tipo de conversaciones o intercambios de información a los que se pueda enfrentar trabajando en la industria. Así, se profundiza durante el extenso temario en cuestiones como los debates habituales en torno a los videojuegos, el software anglosajón más común o el lenguaje técnico de los videojuegos online.

También se abarcan temas más específicos como la robótica, el copyright o la computación en la nube, posibilitando al alumno a comunicarse con soltura cuando tenga que desarrollar un diálogo más experto y profesionalizado. El egresado será capaz de afrontar entrevistas de trabajo y conferencias industriales en inglés sin ninguna clase de obstáculo

A todo ello hay que sumar el beneficio de que la capacitación se imparte de forma 100% online, lo que permite al alumno máxima flexibilidad a la hora de estudiar el contenido. Eliminando la necesidad de asistir a un centro físico o ajustarse a unos horarios prefijados, el alumno puede adaptar este Diplomado en Inglés para Videojuegos a sus necesidades personales, laborales o familiares.

Este **Diplomado en Inglés para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Amplitud de conocimientos en vocabulario anglosajón para los videojuegos, desde los temas comunes y habituales a los más técnicos y precisos
- Contenido con un fuerte apoyo audiovisual, facilitando la adquisición de los conocimientos impartidos
- Ejercicios prácticos con los que autoevaluar el aprendizaje
- Metodologías modernas e innovadoras adaptadas a las corrientes actuales de la industria
- Temario elaborado por expertos en la materia
- Disponibilidad total de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo con conexión a internet

No te dará miedo hablar con las grandes personalidades de la industria, como Phil Spencer o Gabe Newell, tras completar este Diplomado en Inglés para Videojuegos”

No te quedes AFK en tus estudios de inglés y actualiza todo tu vocabulario gracias a este Diplomado"

Haz Focus en tu dominio del inglés y consigue que tu currículum convenza a las empresas más punteras.

Matricúlate en este Diplomado en Inglés para Videojuegos y domina los tecnicismos más comunes en cualquier conversación profesional.

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

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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



02

Objetivos

Esta capacitación tiene como objetivo instruir al alumno en el dominio de la terminología común en la industria del videojuego, tanto a un nivel más corriente e informal como a nivel de ámbitos técnicos con jerga propia, lo que requiere un conocimiento más profundo para poder comunicarse con éxito. Así, el alumno podrá relacionarse en cualquier ámbito de la industria de forma natural, evitando malentendidos o momentos incómodos.





Si quieres trabajar para Sony, Microsoft o Nintendo, necesitarás controlar al 100% todo el lenguaje técnico y convencional del mundo de los videojuegos"

Objetivos generales

- Aprender a desenvolverse con fluidez en entornos internacionales donde el lenguaje dominante es el inglés
- Conocer toda la terminología relacionada con el mundo de los videojuegos para contribuir a una mejor integración en equipos de trabajo globales
- Explorar tecnicismos más concretos de ámbitos como el videojuego online o el copyright
- Capacitar al alumno para redactar en inglés textos laborales como emails, informes o presentaciones
- Estudiar los orígenes y recorrido histórico de la industria del videojuego para entender su forma de comunicarse
- Reconocer el alcance actual de la gamificación como un instrumento de aprendizaje idiomático en todo el mundo

No habrá tema industrial, común o técnico del que no puedas hablar tras estudiar este Diplomado en Inglés para Videojuegos”





Objetivos específicos

- Instruir en el dominio del inglés para presentaciones orales, interacciones cotidianas y trabajo en equipo
- Desarrollar la capacidad del alumno de desenvolverse en conversaciones telefónicas o reuniones presenciales y virtuales en inglés
- Abordar temas comunes en la industria como la violencia, el sedentarismo o la salud mental
- Profundizar en los diferentes sistemas operativos actuales y el lenguaje particular de cada uno
- Analizar cuestiones legales internacionales y casos de plagio real en el mundo de los videojuegos
- Aprender sobre la corrección ortográfica en los videojuegos y la importancia de los subtítulos
- Tratar la creación de un currículum en inglés, así como ofertas y entrevistas
- de trabajo internacionales
- Conocer la terminología concreta en ingeniería web e infraestructura en la nube aplicable a los videojuegos

03

Estructura y contenido

El presente programa en Inglés para Videojuegos se divide en 2 módulos diferentes, que a su vez contienen 10 temas cada uno, donde se explica y distribuye todo el material didáctico. TECH ha reunido a un equipo experto en la industria del videojuego con un alto dominio del inglés, por lo que el alumno tiene garantizado el acceso al mejor contenido disponible al respecto. El temario se presenta de forma clara y bien organizada, lo que facilita el acceso a la información, a la vez que la propia labor de estudio.





Dale a tu carrera profesional el enfoque internacional que necesita gracias a este Diplomado en Inglés para Videojuegos"

Módulo 1. Inglés para videojuegos I

1.1. Una presentación oral
- 1.1.1. Pasos previos- la etapa de presentación
- 1.1.2. Técnicas eficaces para dar una buena presentación
- 1.1.3. Estrategias para abordar las preguntas posteriores

1.2. Resolución de problemas
- 1.2.1. Análisis FODA
- 1.2.2. Hacer propuestas de soluciones
- 1.2.3. El papel del pensamiento crítico en la resolución de problemas

1.3. Trabajo en equipo
- 1.3.1. El correo electrónico
- 1.3.2. Interacciones cotidianas con compañeros de trabajo
- 1.3.3. La importancia del trabajo en equipo en equipos a distancia

1.4. El papel de la comunicación en empresas internacionales
- 1.4.1. El informe del proyecto
- 1.4.2. La conversación telefónica
- 1.4.3. Reuniones presenciales y virtuales

1.5. Debates en el mundo de los videojuegos
- 1.5.1. La violencia
- 1.5.2. El sedentarismo y los videojuegos
- 1.5.3. La salud mental

1.6. La ética en el mundo tecnológico
- 1.6.1. La brecha digital
- 1.6.2. La sobrecarga informativa
- 1.6.3. El papel de la publicidad externa en el ámbito de los videojuegos

1.7. Consideraciones históricas
- 1.7.1. Los inicios del desarrollo del videojuego
- 1.7.2. Grandes hitos en el proceso de la comercialización masiva
- 1.7.3. El papel de los videojuegos en EE.UU en los años 90

1.8. Desarrollo y últimos avances en el software anglosajón
- 1.8.1. La inteligencia artificial: retos y novedades para el programador
- 1.8.2. Interactividad y colaboración en los videojuegos
- 1.8.3. El papel de los videojuegos en el cine americano

1.9. La eficacia de los sistemas operativos
- 1.9.1. Los sistemas operativos de Xbox
- 1.9.2. Los sistemas operativos de PlayStation
- 1.9.3. Los sistemas operativos de Nintendo

1.10. El lenguaje técnico de los videojuegos online
- 1.10.1. Vocabulario de los videojuegos
- 1.10.2. Estructuras gramaticales en los videojuegos
- 1.10.3. El papel de la voz: cuestiones de pronunciación

Módulo 2. Inglés para videojuegos II

2.1. El plagio en el mundo de los videojuegos
- 2.1.1. Cuestiones legales internacionales
- 2.1.2. Análisis de casos reales
- 2.1.3. El homenaje y los huevos de pascua virtuales

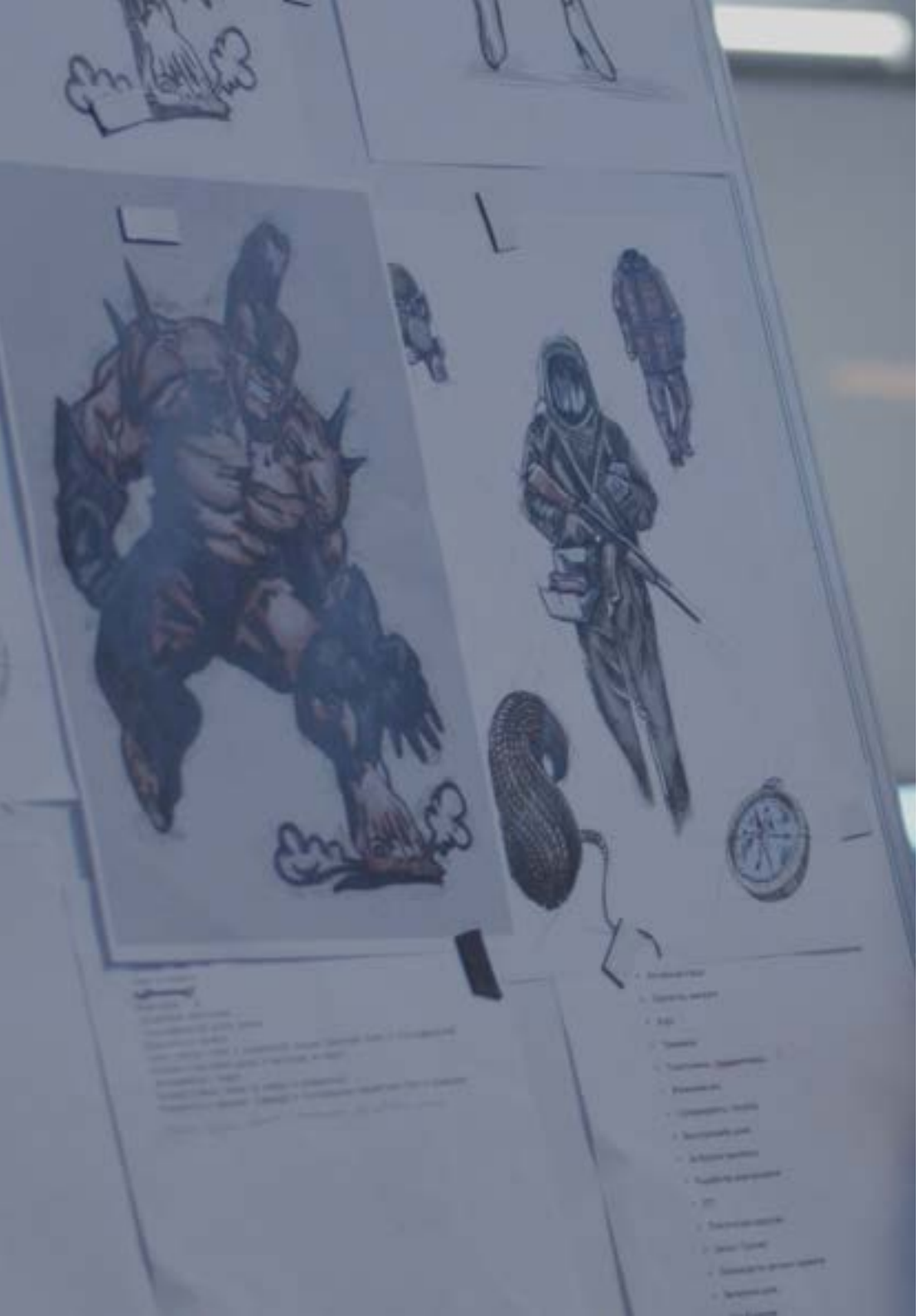
2.2. Iniciativas comerciales
- 2.2.1. El comercio electrónico
- 2.2.2. Estrategias publicitarias
- 2.2.3. Creación de anuncios

2.3. El papel de la escritura
- 2.3.1. Corrección ortográfica en los videojuegos
- 2.3.2. Los subtítulos
- 2.3.3. La comunicación escrita con personas externas a la empresa

2.4. Los derechos de copyright
- 2.4.1. Derechos de autor
- 2.4.2. Las licencias de Creative Commons
- 2.4.3. Los límites de la libertad creativa

2.5. Empleo en el mundo de la tecnología
- 2.5.1. Creación del currículum
- 2.5.2. La entrevista de trabajo
- 2.5.3. Expectativas salariales

2.6. Encuentros sociales profesionales
- 2.6.1. Conferencias
- 2.6.2. La cultura comercial
- 2.6.3. Reuniones



2.7. Robótica
- 2.7.1. Inicios y evolución
- 2.7.2. Clasificación y definición del robot
- 2.7.3. Métodos de programación

2.8. Programación informática
- 2.8.1. Estructuras de control
- 2.8.2. Objetos
- 2.8.3. Almacenamiento

2.9. Computación en nube
- 2.9.1. Ingeniería web
- 2.9.2. Infraestructuras en la nube
- 2.9.3. Sistemas Multicloud

2.10. Gamificación
- 2.10.1. La gamificación en el mundo empresarial
- 2.10.2. La gamificación en la educación
- 2.10.3. La gamificación en su vida personal

Te espera un futuro brillante en la industria en la que siempre quisiste trabajar. TECH te da el último empujón que te hace falta para ser un experto de referencia en el sector del videojuego"

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.

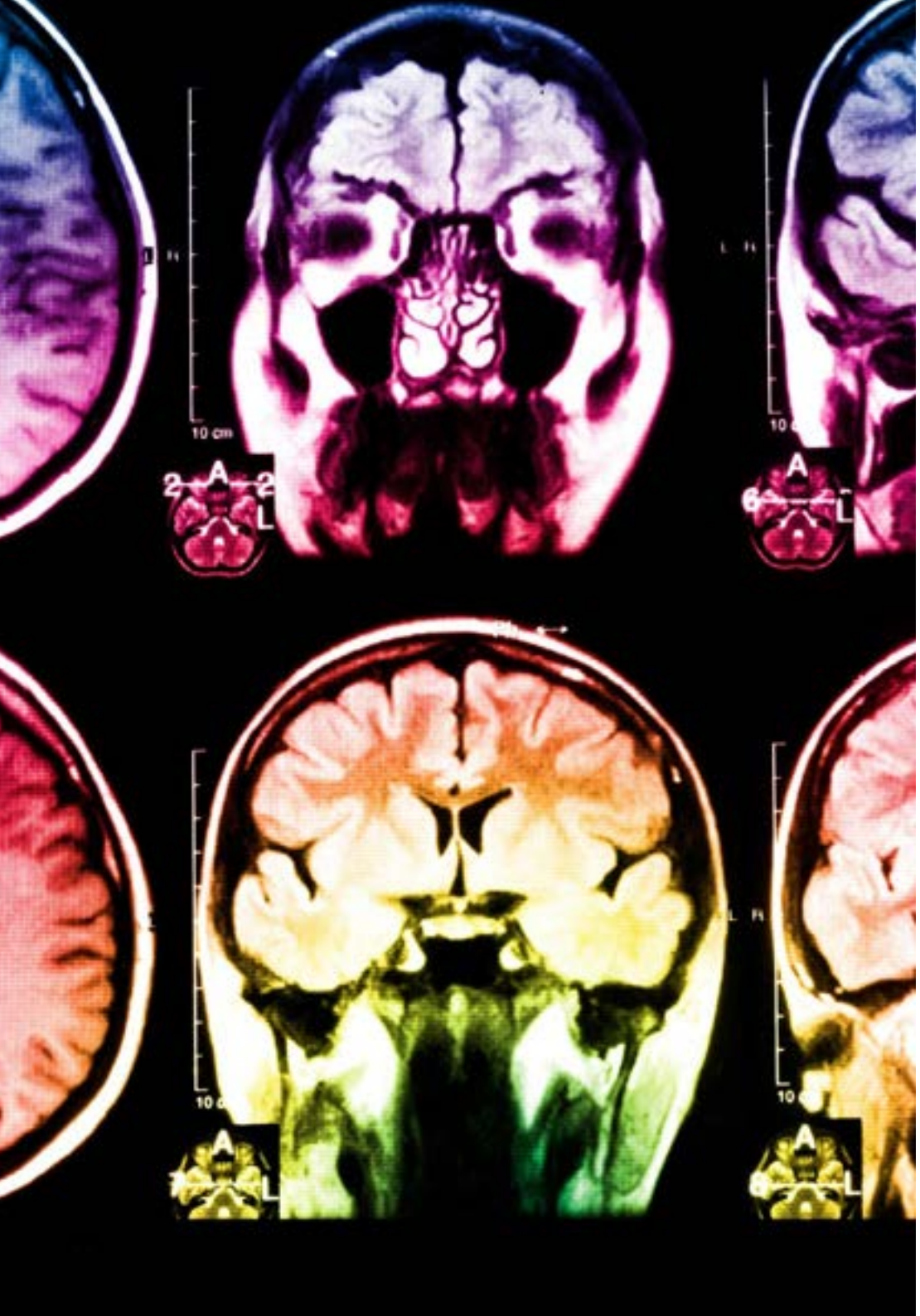
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

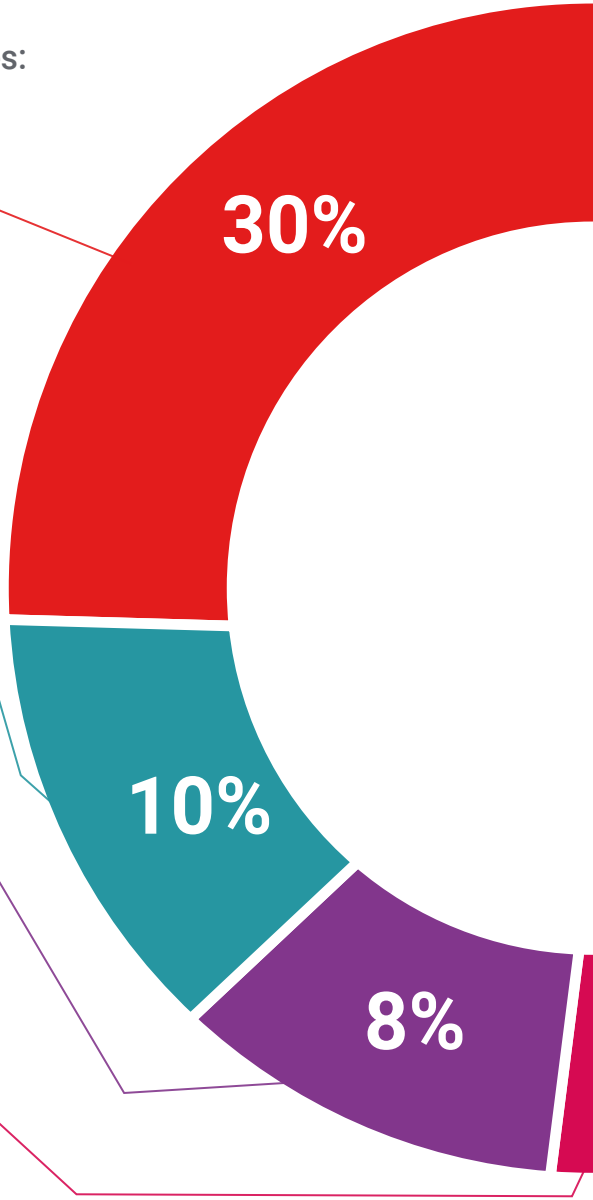
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

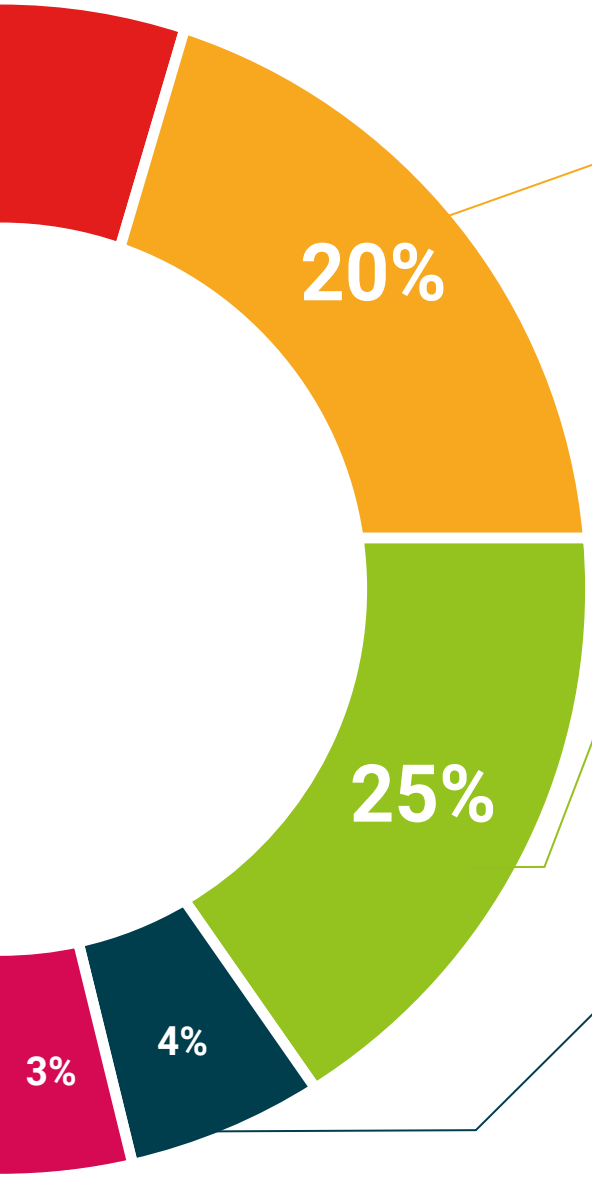
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Inglés para 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 tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Inglés 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 **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 Inglés para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **300 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

DIPLOMADO

en

Inglés para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 300 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

Diplomado

Inglés para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **12 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **300 h.**

Diplomado

Inglés para Videojuegos



tech universidad tecnológica