Diplomado
Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semana**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/narrativa-diseno-guiones-videojuegos**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Como todas las artes, los videojuegos contienen una serie de elementos que a veces pasan desapercibidos pero que son fundamentales. Uno de esos elementos es la narrativa y la estructuración de esa narrativa en un guion. Los guionistas son uno de los profesionales más reclamados en la actualidad por compañías de la industria del videojuego debido a la alta demanda de nuevas ideas e historias que contar. Esta titulación ofrece al alumno la oportunidad de convertirse en guionista y experto en Narrativa de Videojuegos, convirtiéndose en un profesional altamente solicitado por este sector, aumentando sus posibilidades laborales.





Escribe los mejores guiones para videojuego con este Diplomado”

Los videojuegos están compuestos de un gran conjunto de elementos que intervienen en su realización y en la experiencia de usuario. Están por ejemplo el apartado visual, con sus diseños y animaciones, el diseño de sonido y la composición musical y todo lo referente al desarrollo de la historia que quiera contarse en el videojuego. Este último elemento es de lo que se encarga el Diplomado en Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos

La narrativa es el apartado artístico que se ocupa de qué se cuenta y de cómo se cuenta la historia de un videojuego. Por esa razón, es un componente muy importante, incluye no sólo qué ocurre, sino quiénes y cómo son los personajes, qué harán y por qué las cosas pasan como pasan. Sin embargo, para escribir buenos guiones se necesitan profesionales capacitados que puedan escribir interesantes relatos con el formato adecuado para que puedan ser adaptados adecuadamente a la pantalla.

Esta titulación ofrece por tanto, todas las herramientas necesarias para escribir guiones de forma creativa y con formato profesional para que el alumno pueda trabajar en el sector de forma inmediata, conociendo las particularidades de este mundo y de las diferencias específicas del guion para videojuegos, que se diferencia de otras disciplinas en ciertas cuestiones.

Así pues, este programa supone una importante especialización para todas aquellas personas que quieran convertirse en expertos en Narrativa de Videojuegos, así como para escribir de forma eficaz para esta disciplina y poder entrar en las más grandes compañías del mundo.

Este **Diplomado en Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño 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 en diseño de videojuegos
- 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

Escribe los guiones de los próximos videojuegos de éxito gracias a este Diplomado”

Seguro que tienes muchas ideas, desarróllalas con este Diplomado”

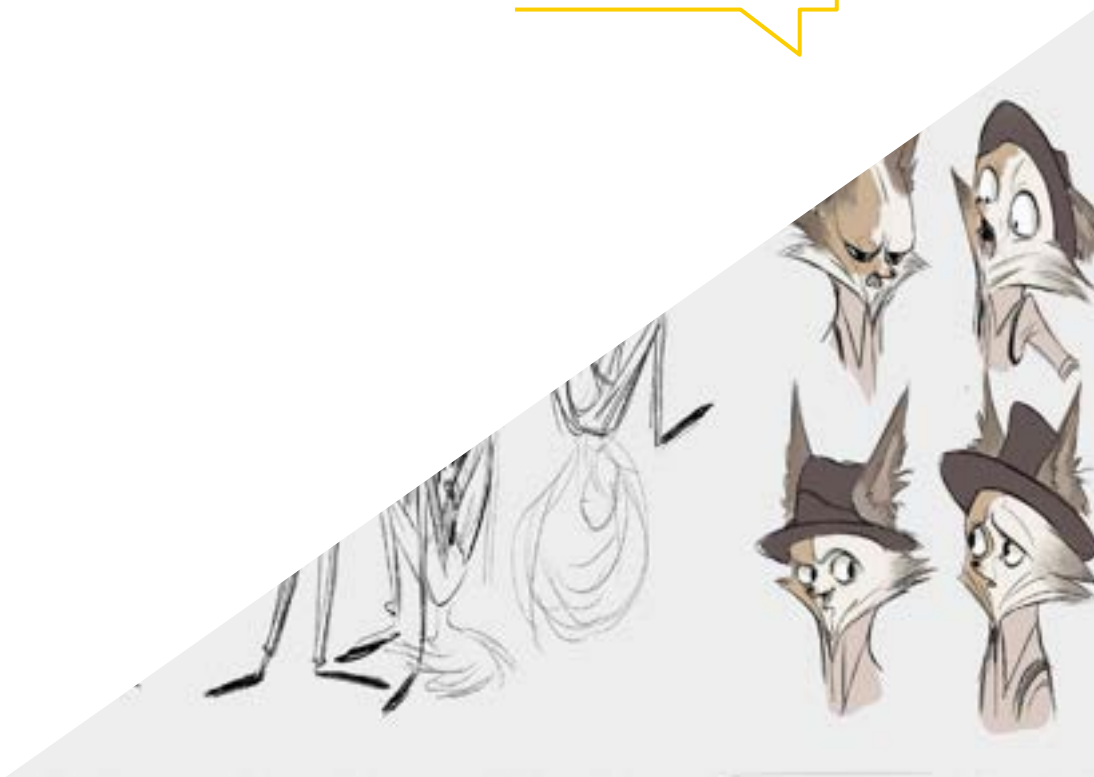
La industria del videojuego necesita especialistas, date prisa y conviértete en un experto.

Esta titulación es lo que necesitas si siempre has querido escribir guiones para 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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Los objetivos de este Diplomado en Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos son, por un lado, dotar al alumno de todas las herramientas necesarias para que escriba las mejores historias para videojuegos y, por otro, entender las necesidades específicas que esta industria necesita para prepararle para el mercado laboral.





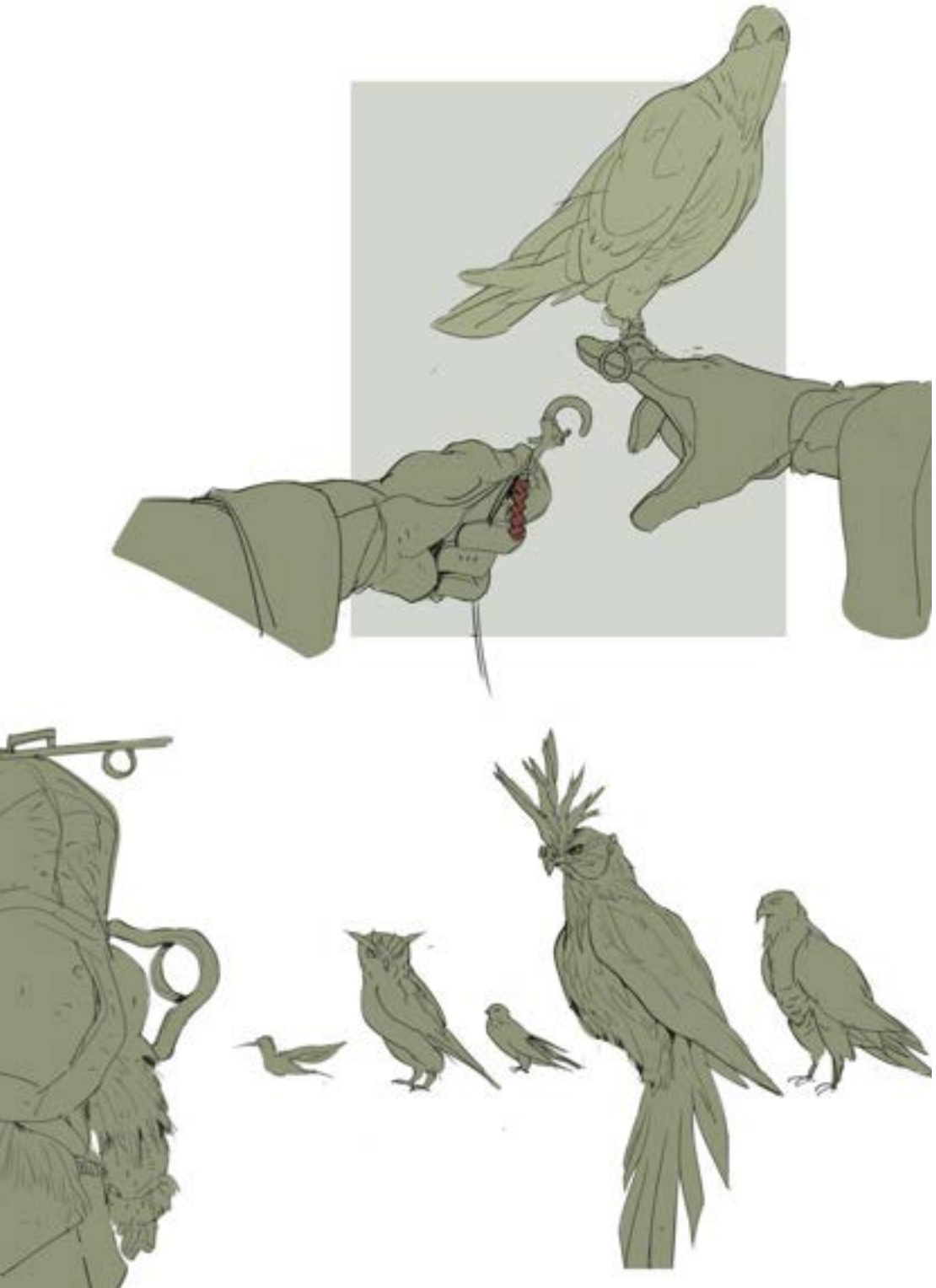
Consigue ver tu nombre en los créditos del próximo videojuego de éxito: completa este Diplomado y realiza tu sueño"

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
- Ser capaz de crear una startup independiente de ocio digital

Ábrete camino destacando por tus ingeniosos guiones”





Objetivos específicos

- 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

03

Dirección del curso

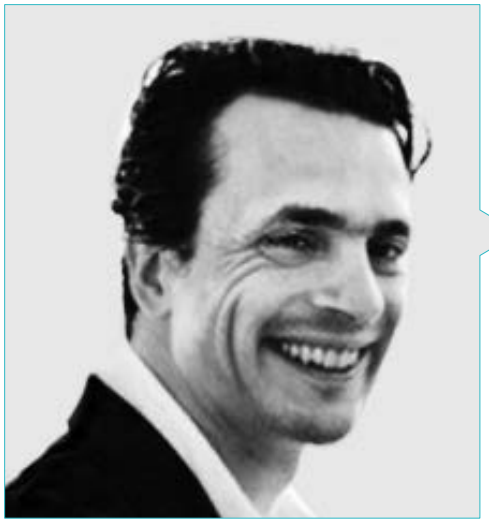
Este Diplomado en Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos es impartido por el mejor profesorado, especialista en Escritura de guiones para Videojuegos y en el sector en general, lo que le dará al alumno una perspectiva específica y al mismo tiempo amplia para poder desarrollar su trabajo de forma más eficaz en el mercado laboral.





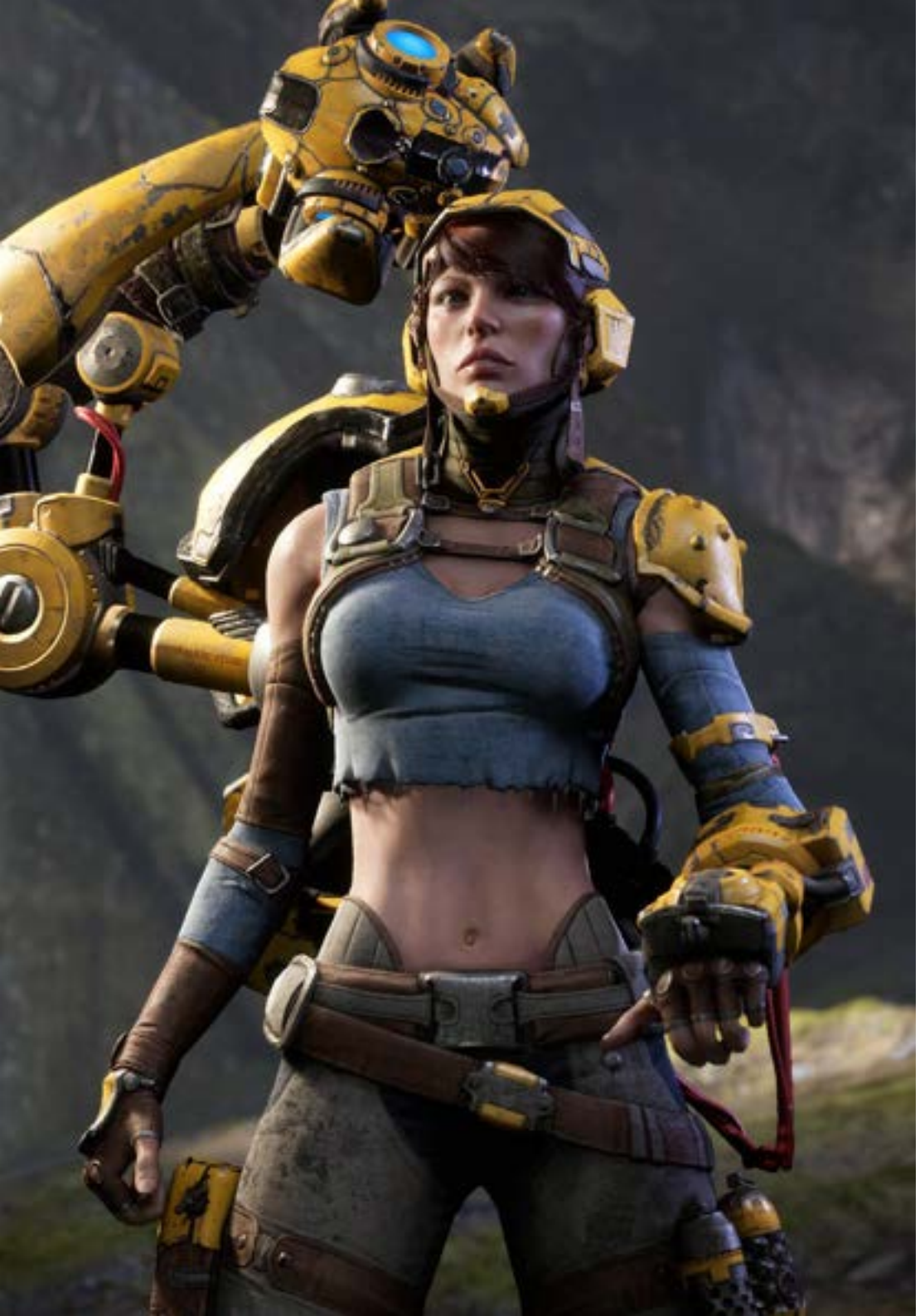
El profesorado de este Diplomado conoce el éxito y te ayudará a alcanzarlo a ti”

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

Profesionales con amplia experiencia te ayudarán a especializarte en este campo”

04

Estructura y contenido

Este Diplomado ha sido diseñado por los mejores expertos en Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos, de forma que sus contenidos son altamente especializados, profundos y tienen una vocación práctica, haciendo que el alumno disponga de las mejores herramientas profesionales. Así, a lo largo de un módulo estructurado en 10 temas, el alumno podrá profundizar en la materia hasta convertirse en un especialista.





Estos contenidos son la llave para el éxito, matricúlate y consíguelo cuanto antes”

Módulo 1. Narrativa y Diseño de guiones

1.1. La narrativa de videojuegos
- 1.1.1. Arquetipos
- 1.1.2. El viaje del héroe
- 1.1.3. La estructura del monomito

1.2. Elementos de la narrativa
- 1.2.1. Lineales
- 1.2.2. Ramificadas
- 1.2.3. Embudos

1.3. Estructuras narrativas
- 1.3.1. Narrativa no lineal: bloques
- 1.3.2. Narrativas ambiental y subtramas
- 1.3.3. Otro tipo de estructuras: cuentos, 4 actos

1.4. Recursos
- 1.4.1. Callbacks
- 1.4.2. Foreshadowing
- 1.4.3. Planting y Pay-Off

1.5. Trama
- 1.5.1. La trama
- 1.5.2. Tensión dramática
- 1.5.3. Curva de interés

1.6. Personajes I
- 1.6.1. Redondos y planos
- 1.6.2. Evolución del personaje
- 1.6.3. Personajes secundarios

1.7. Personajes II
- 1.7.1. Psicología
- 1.7.2. Motivación
- 1.7.3. Habilidades





1.8. Tipos de diálogos
- 1.8.1. Interno
- 1.8.2. Externo
- 1.8.3. Otros

1.9. Guion: los elementos
- 1.9.1. Característica del guion
- 1.9.2. Escenas y secuencias
- 1.9.3. Elementos del guion

1.10. Guion: Redacción
- 1.10.1. Estructura
- 1.10.2. Estilo
- 1.10.3. Otros detalles

El programa más especializado y específico para ser un gran guionista de videojuegos"

05

Metodología

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

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





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

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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

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



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



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

Un método de aprendizaje innovador y diferente

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

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

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

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que 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.

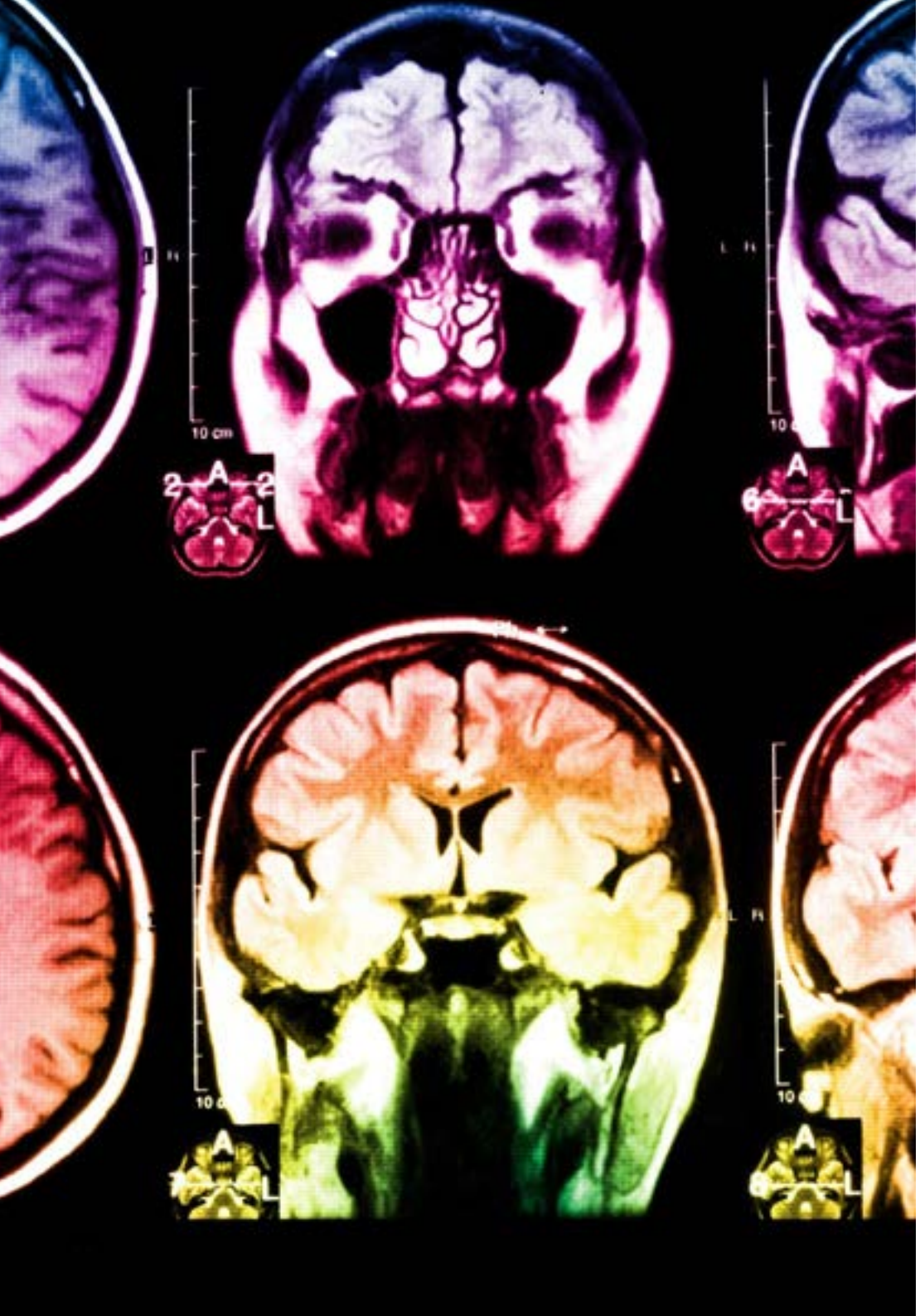
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

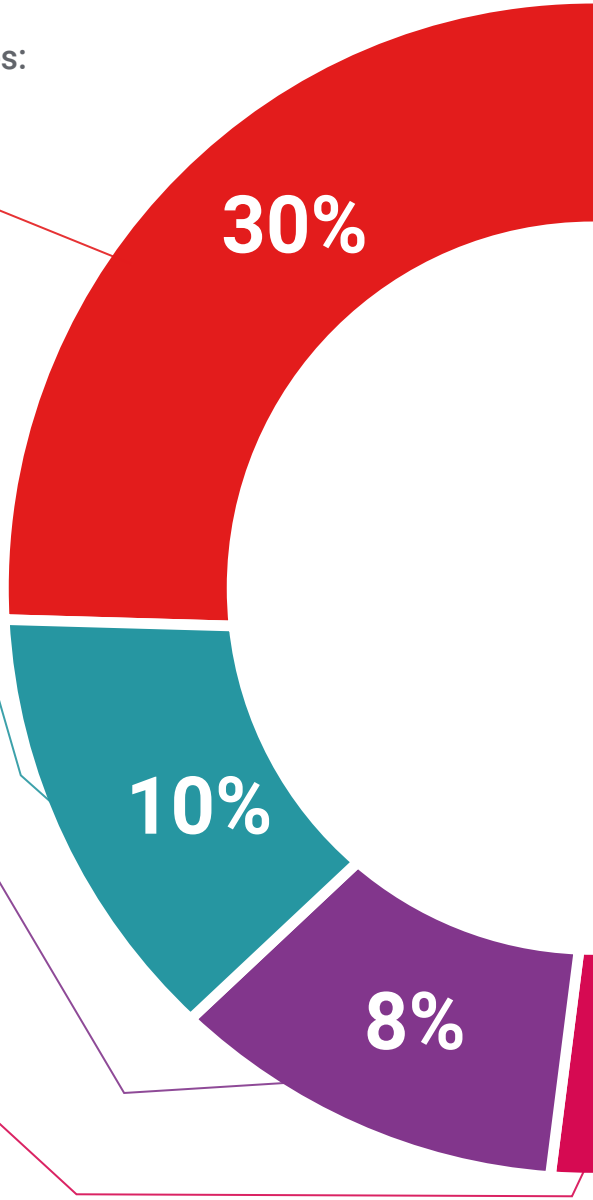
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

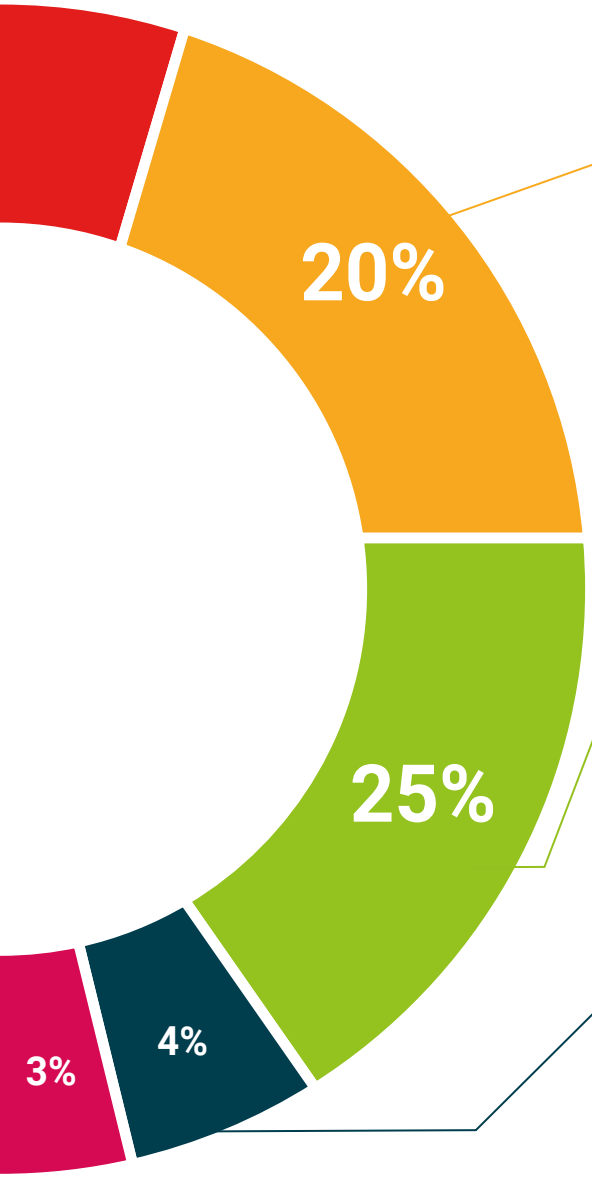
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Narrativa y Diseño de Guiones 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 Narrativa y Diseño de Guiones 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 Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **150 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

Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos

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

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

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad tecnológica

Diplomado

Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semana**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Narrativa y Diseño de Guiones para Videojuegos



tech universidad tecnológica