Diplomado

Producción y Pitching para Videojuegos 3D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Producción y Pitching para Videojuegos 3D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

6 créditos ECTS

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/produccion-pitching-videojuegos-3d**

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

02

Objetivos

El éxito de un proyecto *Gaming* puede depender en gran medida de la calidad de su propuesta de juego. Por esa razón, TECH y su equipo de expertos han decidido desarrollar este completísimo programa, con el objetivo de que los egresados puedan conocer al detalle las distintas áreas de producción para poder elaborar *Pitching* completos, dinámicos y atractivos que convenzan a las empresas inversoras. Para ello, podrán a su disposición la información más novedosa y exhaustiva, así como las mejores herramientas académicas que le faciliten la ampliación de sus conocimientos de manera garantizada y en menos de 6 semanas.





Aprenderás a calcular con exactitud los costes de producción de un proyecto basados en los recursos humanos, la tecnología y las licencias necesarias y los gastos externos al desarrollo"

Objetivos generales

- Desarrollar la metodología Scrum y *Agile* aplicada a videojuegos para gestionar proyectos
- Establecer un sistema de cálculo de esfuerzo en forma de estimaciones basadas en horas
- Generar material para presentar el proyecto a inversores

Estudiarás las principales estrategias de análisis de la competencia, para que conozcas a la perfección a tus competidores directos y puedas elaborar proyectos mejores que ellos"





Objetivos específicos

- Determinar las diferencias entre las metodologías de producción previas a Scrum y su evolución hasta hoy
- Aplicar el pensamiento *Agile* en cualquier desarrollo sin perder la dirección del proyecto
- Elaborar un marco de trabajo sostenible para todo el equipo
- Anticipar las necesidades de RR. HH de producción y elaborar un cálculo de costes de personal básicos
- Realizar análisis previos para obtener información clave de cara a la comunicación sobre los valores más importantes de nuestro proyecto
- Respaldar los argumentos de venta y de financiación del proyecto con números que demuestren la posible solvencia del proyecto
- Determinar los pasos necesarios para aproximarse a *Publishers* y a inversores

03

Dirección del curso

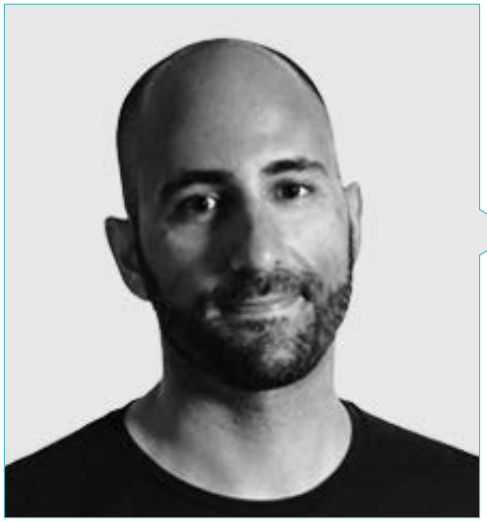
Entre las prioridades de TECH a la hora de diseñar sus titulaciones está la conformación de un cuerpo docente versado en el área en la que se desarrolle el programa. Por esa razón, para este Diplomado ha seleccionado a un grupo de profesionales del sector de la producción de videojuegos con amplia experiencia laboral en la gestión de proyectos de gamificación para grandes empresas. Además, se trata de especialistas en activo, por lo que conocen al detalle la actualidad del contexto, aspectos que se verá reflejado en la exhaustividad y precisión con la que ha sido diseñado el temario.





Un equipo de profesionales del sector Gaming te acompañarán durante el programa, poniendo a tu disposición el mejor contenido teórico, práctico y adicional"

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- Autor del libro Diseño de Videojuegos
- Miembro del Consejo Asesor de Nima World



04

Estructura y contenido

TECH ha incluido en este Diplomado 150 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional. Este último está compuesto por: vídeos al detalle, artículos de investigación, resúmenes dinámicos, lecturas complementarias y ejercicios de autoconocimiento. Gracias a ello, el egresado podrá profundizar de manera personalizada en los distintos aspectos del temario. Además, la totalidad del material estará disponible en el Campus Global desde el inicio del programa, lo cual le permitirá organizar la experiencia académica para poder sacarle el máximo rendimiento posible.





Una titulación con un grado de personalización altísimo, adaptado a los distintos niveles de exigencia de cada egresado, pero diseñado para superar todas sus expectativas"

Módulo 1. Producción y financiación de videojuegos

1.1. La producción en videojuegos
- 1.1.1. Las metodologías en cascada
- 1.1.2. Casuística de la falta de dirección de proyecto y la ausencia del plan de trabajo
- 1.1.3. Consecuencias de la falta de un departamento de producción en la industria del videojuego

1.2. El equipo de desarrollo
- 1.2.1. Departamentos clave a la hora de desarrollar proyectos
- 1.2.2. Perfiles clave en la micro gestión: Lead y Senior
- 1.2.3. Problemática de la falta de experiencia en perfiles Junior
- 1.2.4. Establecimiento de plan de formación para perfiles de baja experiencia

1.3. Metodologías ágiles en el desarrollo de videojuegos
- 1.3.1. Scrum
- 1.3.2. Agile
- 1.3.3. Metodologías híbridas

1.4. Estimaciones de esfuerzo, tiempo y costes
- 1.4.1. El precio del desarrollo de un videojuego: conceptos gastos principales
- 1.4.2. Calendarización de tareas: puntos críticos, claves y aspectos a tener en cuenta
- 1.4.3. Estimaciones basadas en puntos de esfuerzo vs. Cálculo en horas

1.5. Priorización en la planificación de prototipos
- 1.5.1. Establecimiento de objetivos generales del proyecto
- 1.5.2. Priorización de funcionalidades y contenidos clave: orden y necesidades según el departamento
- 1.5.3. Agrupación de funcionalidades y contenidos en producción para constituir entregables (prototipos funcionales)

1.6. Buenas prácticas en la producción de videojuegos
- 1.6.1. Reuniones, *Daylies*, *Weekly Meeting*, reuniones de final de *Sprint*, reuniones de comprobación de resultados en hitos ALFA, BETA y RELEASE
- 1.6.2. Medición de la velocidad de *Sprint*
- 1.6.3. Detección de falta de motivación y baja productividad y anticipación a posibles problemas en producción





1.7. Análisis en producción
- 1.7.1. Análisis previos 1: revisión del estado del mercado
- 1.7.2. Análisis previos 2: establecimiento de principales referentes de proyecto (competidores directos)
- 1.7.3. Conclusiones de los análisis previos

1.8. Cálculo de costes de desarrollo
- 1.8.1. Recursos humanos
- 1.8.2. Tecnología y licencias
- 1.8.3. Gastos externos al desarrollo

1.9. Búsqueda de inversión
- 1.9.1. Tipos de inversores
- 1.9.2. Resumen ejecutivo
- 1.9.3. *Pitch deck*
- 1.9.4. *Publishers*
- 1.9.5. Autofinanciación

1.10. Elaboración de *Post Mortems* de proyecto
- 1.10.1. Proceso de elaboración del *Post Mortem* en la empresa
- 1.10.2. Análisis de puntos positivos del proyecto
- 1.10.3. Estudio de puntos negativos del proyecto
- 1.10.4. Propuesta de mejora sobre los puntos negativos del proyecto y conclusiones

Lograrás dominar Scrum y Agile en tan solo 6 semanas con TECH y este completísimo y exhaustivo programa. ¿Te animas?”

06

Titulación

Este Diplomado en Producción y Pitching para Videojuegos 3D 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 Producción y Pitching para Videojuegos 3D** 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 Producción y Pitching para Videojuegos 3D**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

CURSO UNIVERSITARIO

en

Producción y Pitching para Videojuegos 3D

Se trata de un título propio de esta Universidad homologado por 6 ECTS y equivalente a 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

Producción y Pitching para Videojuegos 3D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

6 créditos ECTS

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Producción y Pitching para Videojuegos 3D



tech universidad tecnológica