Diplomado

Producción y Gestión de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Producción y Gestión de Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/produccion-gestion-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

El desarrollo de un videojuego se puede parecer al de una película, llegando a segmentarse en tres fases: preproducción, producción y postproducción. Es gracias a esto que se fija cuál será la metodología de trabajo a lo largo de la creación de un juego. De modo que, para llevar a cabo esta tarea, es necesario poseer conocimientos especializados para liderar un equipo de trabajo, distribuir las tareas y utilizar distintas herramientas para darle seguimiento. Por tanto, los diseñadores que deseen ir un paso más allá en su profesión y busquen adquirir un perfil de *Project Management*, cuentan con los contenidos de este programa.





Producir un videojuego es un trabajo minucioso que debe ser realizado a la perfección. Tú te puedes convertir en PM que el sector necesita"

Producir un juego involucra el mismo procedimiento que el empleado para una película. Concretamente, se necesita gestionar y organizar una serie de actividades y recursos humanos para garantizar la armonía del equipo, el cumplimiento de las tareas y minimizar los errores. Esta es una labor compleja y todos en el sector están consientes de la necesidad de especializarse en el área.

Teniendo en cuenta lo anterior, este Diplomado les ofrecerá a los diseñadores que buscan nuevas oportunidades, todos los conocimientos y competencias que necesita para ejercer como *Project Management* especializado en videojuego. De esta forma, serán consientes de todos los pasos involucrados en el desarrollo de un juego y conocerán las herramientas empleadas por grandes profesionales para gestionar el trabajo.

Por tanto, no solo se contará con un programa actualizado y destinado a la excelencia del diseñador como encargado de proyecto. También busca ir un paso más allá, e impulsar al estudiante a ser dueño de su tiempo y esfuerzo, encaminándolo para la fundación y gestión de una empresa propia que desarrolle y anime videojuegos.

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

- El uso de casos prácticos para que los alumnos puedan enfrentarse a experiencias reales que luego les ayuden en sus carreras profesionales
- Unos contenidos completos y novedosos con todo lo necesario para triunfar en la industria del videojuego
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Sé más que un diseñador. Conviértete en el encargado de gestionar y supervisar la realización de un videojuego”

Tu atención al detalle al momento de diseñar animaciones te ayudará a gestionar al milímetro las actividades para desarrollar un videojuego”

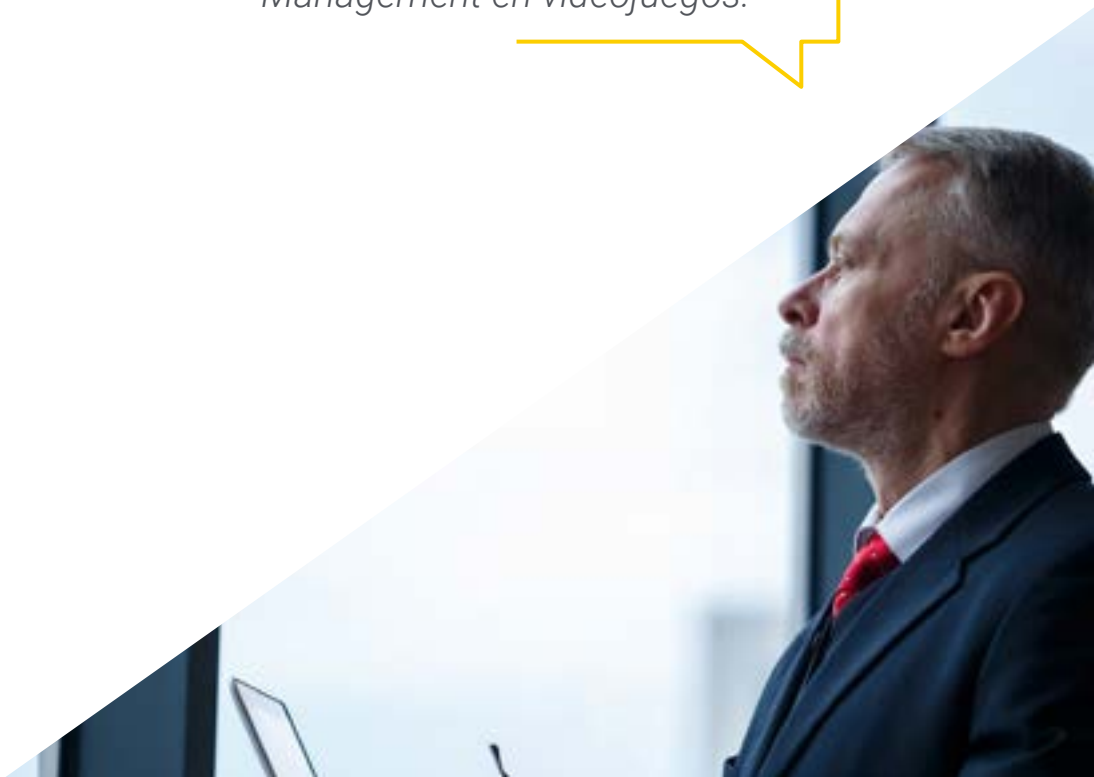
Al finalizar este programa estarás listo para ser el CEO de tu propia compañía desarrolladora de videojuegos.

Capacítate y emprende una gran carrera profesional como Project Management en 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

El objetivo de este Diplomado es dotar a sus alumnos de las competencias necesarias para desarrollar sus perfiles profesionales. Para ello, contarán con un contenido que les ayudará a mejorar sus habilidades para la gestión de un equipo de desarrollo, así como las fases de producción involucradas en un proyecto de videojuegos. Todo esto, condensado en un programa completamente online y titulación directa, eliminando los trabajos finales para garantizar una rápida inserción en este sector.





En TECH conseguirás que tu nombre se encuentre en los créditos de un videojuego, no como diseñador, sino como el líder del departamento de desarrollo"

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
- Ser capaz de crear una *Startup* independiente de ocio digital





Objetivos específicos

- 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

Estas a un paso de la excelencia. Matricúlate hoy en este Diplomado y comienza a ver tus metas hechas realidad”

03

Dirección del curso

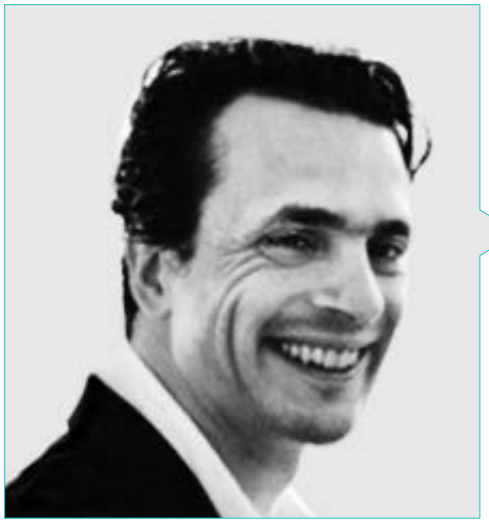
En su búsqueda por la excelencia académica, TECH cuenta con un grupo de profesionales de gran nivel. En este caso, los docentes que impartirán los contenidos del programa, no son la excepción. Así, este claustro conoce la industria del videojuego a la perfección y sabe a qué retos se enfrentarán, por lo que puede transmitirles su experiencia y todas las claves del éxito en un sector audiovisual tan complejo y emocionante.





Nuestros docentes se implican al máximo para que aprendas de una manera sencilla y eficiente”

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



04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Diplomado han sido diseñados para asegurar la excelencia académica de los diseñadores que desean estar a la vanguardia del sector, ejerciendo como lideres de equipo. Así, este título está compuesto por un módulo de 10 temas en los que se explica todo lo necesario para comprender en qué consiste la gestión y la producción de proyectos de videojuegos. Además del contenido online y la titulación directa, este programa abrirá las puertas para incursionar, de manera independiente, en la industria.





Gracias a este programa lograrás producir tus propios videojuegos, conociendo el proceso de pre y post producción”

Módulo 1. Producción y gestión

1.1. La producción
- 1.1.1. El proceso de producción
- 1.1.2. Producción I
- 1.1.3. Producción II

1.2. Fases del desarrollo de videojuegos
- 1.2.1. Fase de concepción
- 1.2.2. Fase de diseño
- 1.2.3. Fase de planificación

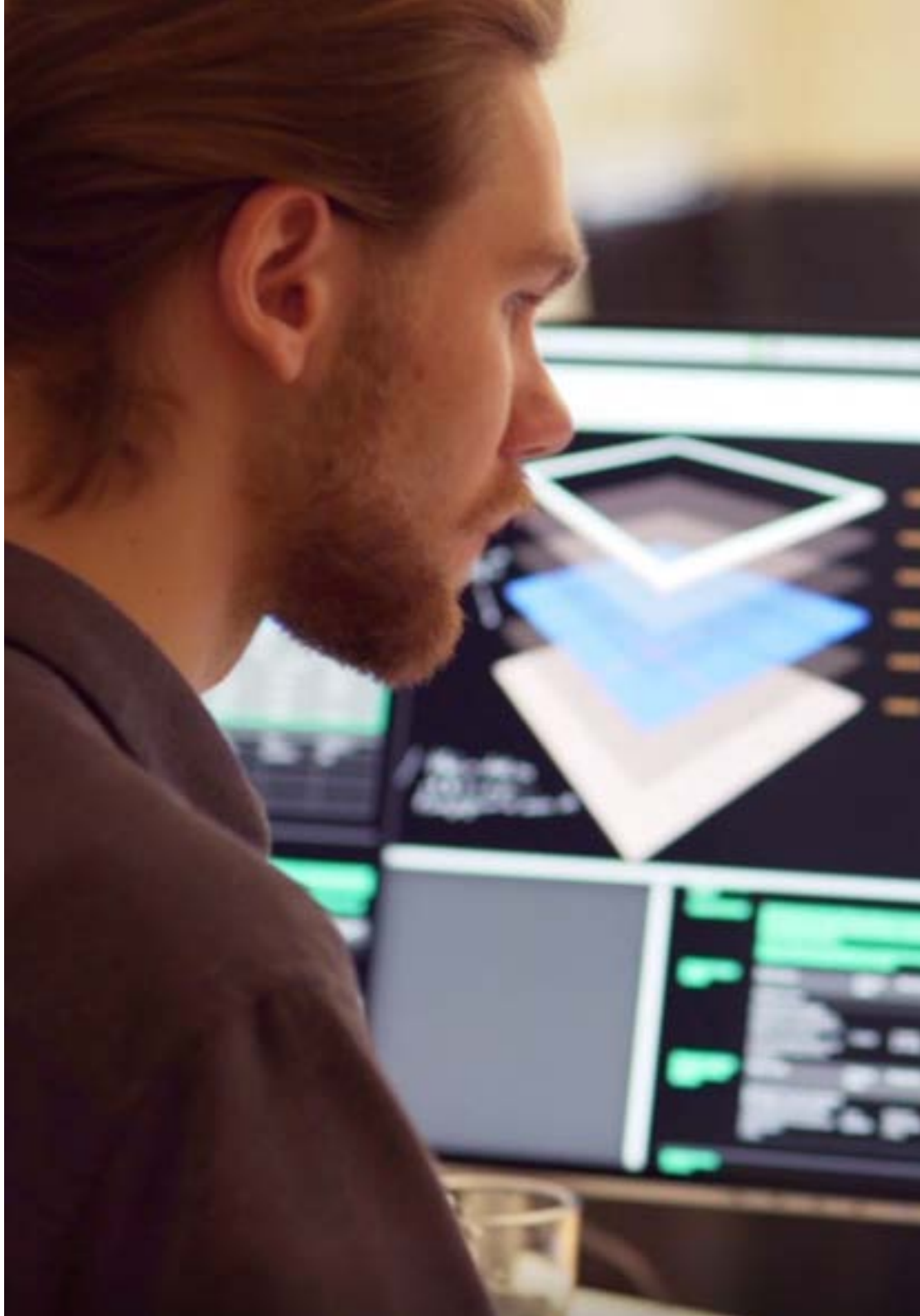
1.3. Fases de desarrollo de videojuegos II
- 1.3.1. Pase de producción
- 1.3.2. Fase de pruebas
- 1.3.3. Fase de distribución y marketing

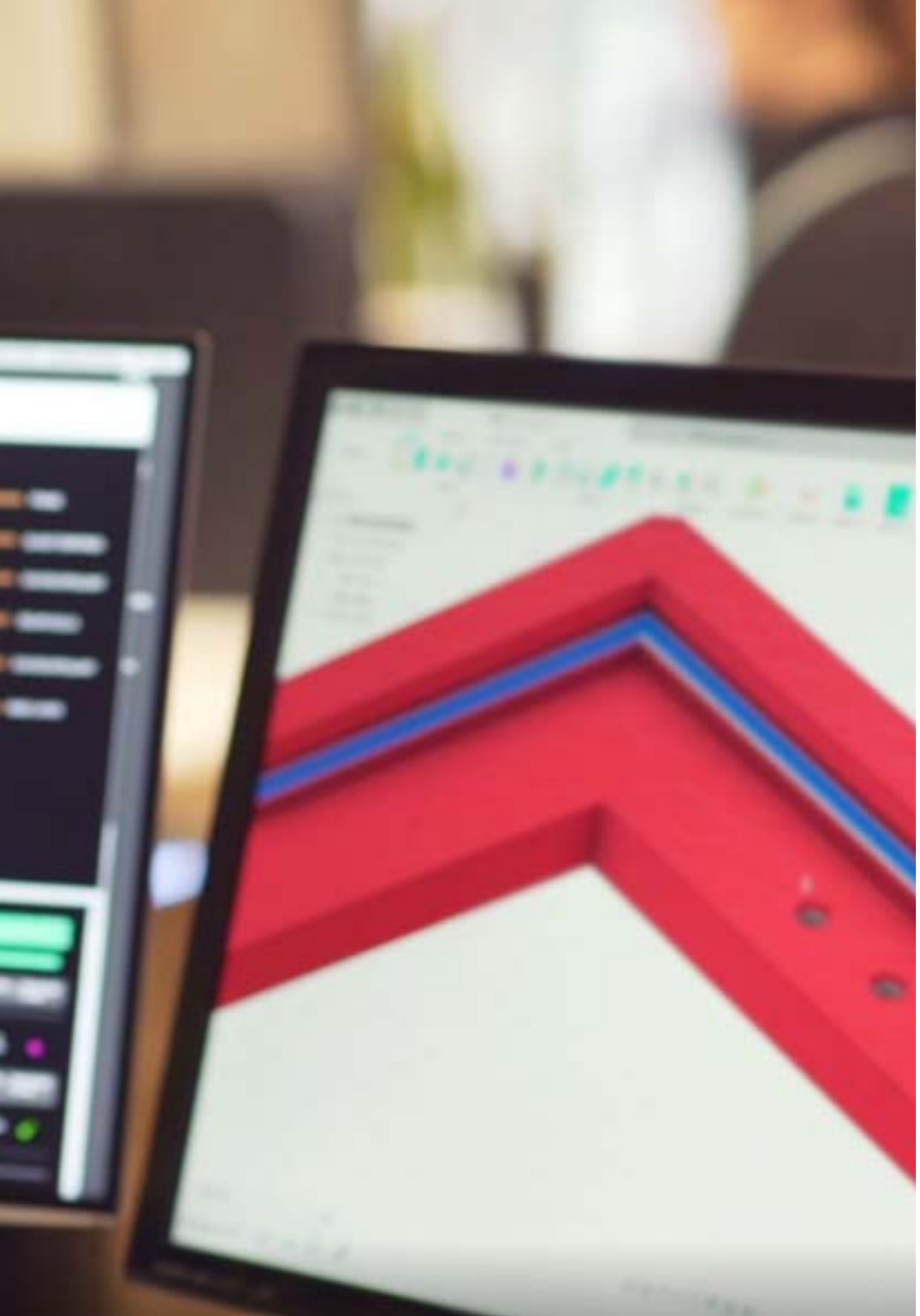
1.4. Producción y gestión
- 1.4.1. CEO / Director general
- 1.4.2. Director financiero
- 1.4.3. Director de ventas

1.5. Proceso de producción
- 1.5.1. Preproducción
- 1.5.2. Producción
- 1.5.3. Postproducción

1.6. Puestos de trabajo y funciones
- 1.6.1. Diseñadores
- 1.6.2. Programación
- 1.6.3. Artistas

1.7. *Game Designer*
- 1.7.1. *Creative Designer*
- 1.7.2. *Lead Designer*
- 1.7.3. *Senior Designer*





1.8. Programación
- 1.8.1. *Technical Director*
- 1.8.2. *Lead Program*
- 1.8.3. *Senior Programer*

1.9. Arte
- 1.9.1. *Creative Artist*
- 1.9.2. *Lead Artist*
- 1.9.3. *Senior Artist*

1.10. Otros perfiles
- 1.10.1. *Lead Animator*
- 1.10.2. *Senior Animator*
- 1.10.3. *Juniors*

Si durante años te has planteado emprender por tu cuenta, este programa te ayudará a empezar. Matricúlate ahora"

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 facultades del mundo. 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. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus 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.

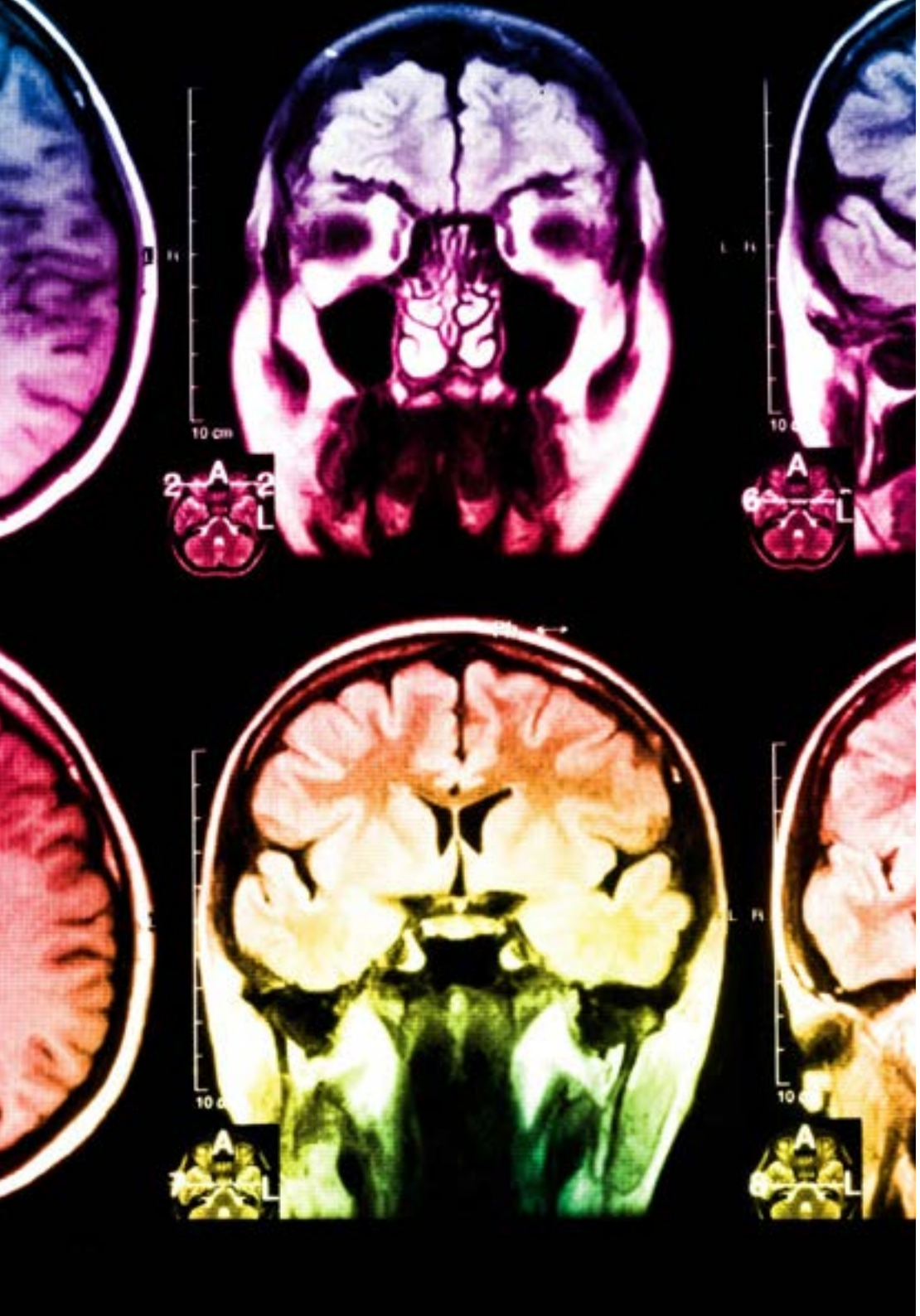
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

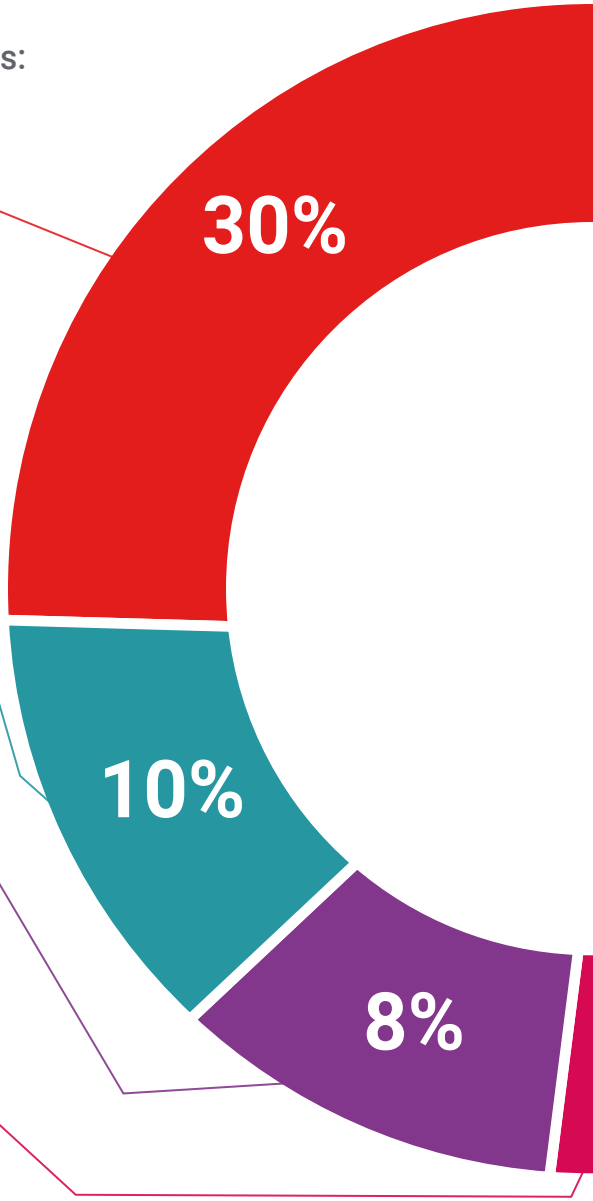
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

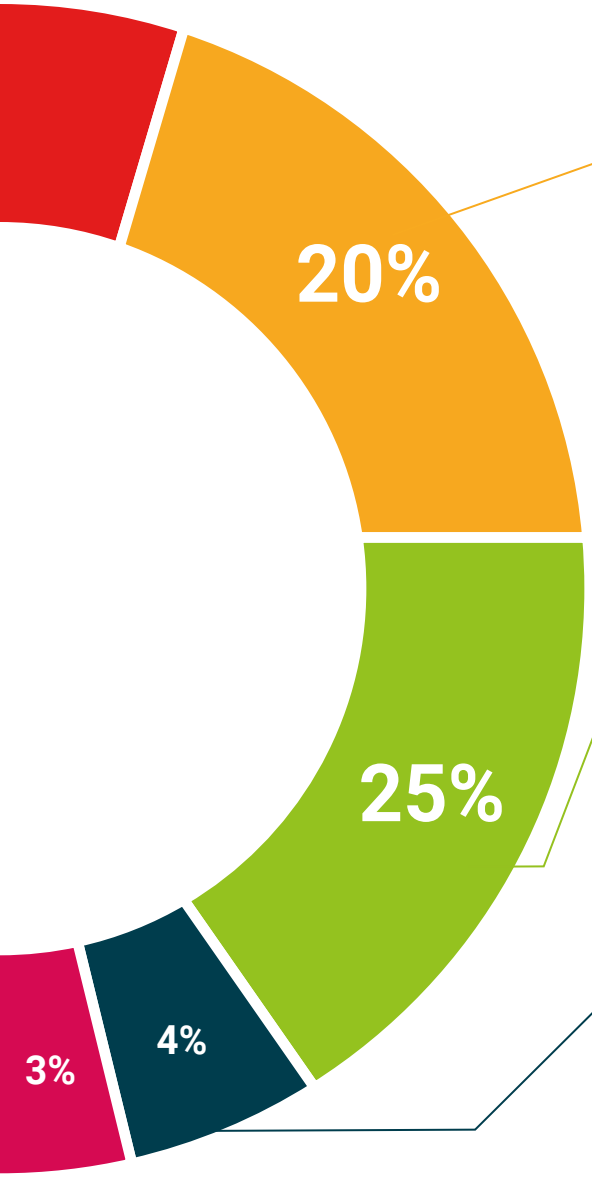
Prácticas de habilidades y competencias

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 Producción y Gestión de 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 una titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Producción y Gestión 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 **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 Gestión de 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

Producción y Gestión de 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

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

Producción y Gestión de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Producción y Gestión de Videojuegos



tech universidad tecnológica