

Experto Universitario

Desarrollo de Videojuegos

3D y Prototipado





Experto Universitario Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **3 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/disenio/experto-universitario/experto-desarrollo-videojuegos-3d-prototipado

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 prototipado en el proceso creativo se debe llevar a cabo con cuidado y minucia para evitar posibles errores en el futuro y para ahorrar tiempo a la hora de emprender la creación de un proyecto. Lo mismo ocurre en el ámbito de los videojuegos 3D, por lo que TECH ha considerado necesario el desarrollo de un programa que contemple las estrategias más efectivas para conseguir resultados óptimos a través de la programación, la generación de mecánicas y las técnicas de prototipado más avanzadas. Por lo tanto, se trata de una oportunidad única a través de la cual, en tan solo 3 meses y de manera 100% online, logrará perfeccionar sus competencias y adaptar su perfil profesional a la demanda laboral del mercado audiovisual actual.





“

¿Quieres formar parte del grupo selecto de profesionales que hoy en día manejan a la perfección el desarrollo de videojuegos inmersivos en VR? Matricúlate en este Experto Universitario y consíguelo”

El prototipado es una fase crucial en el proceso de diseño, independientemente del formato en el que se vaya a trabajar, ya que sirve para poner en orden las ideas, planificar el proceso y establecer soluciones, así como anticiparse a los posibles errores que puedan surgir. Por esa razón, cualquier profesional que quiera enfocar su carrera hacia el desarrollo de videojuegos 3D debe entender que ocurre lo mismo en este ámbito, por lo que requiere de un conocimiento especializado que le permita trabajar siempre segura y concienzudamente.

Por esa razón y teniendo en cuenta el aumento de la demanda que se ha producido con respecto a creativos que dominen las técnicas y estrategias de este ámbito, TECH ha desarrollado un programa perfecto para ayudarle al profesional a conseguirlo. Se trata de este programa, dirigido por versados en el área y presentado en un cómodo y accesible formato 100% online.

A través del mejor contenido teórico, práctico y adicional seleccionado en base a las novedades de la industria, el temario hace un recorrido exhaustivo por los entresijos del desarrollo de videojuegos 2D y 3D, así como por las claves para efectuar programaciones, generación de mecánicas y técnicas de prototipado. Por último, hace especial hincapié en el desarrollo de títulos inmersivos en VR.

El egresado tendrá hasta 3 meses para superar los criterios de la titulación, y podrá acceder sin límite de tiempo al Campus Virtual. En él encontrará, además del temario, vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, ejercicios de autoconocimiento y resúmenes dinámicos de cada unidad con el fin de que pueda sacarle el máximo rendimiento a una experiencia académica que marcará un antes y un después en su trayectoria.

Este **Experto Universitario en Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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 el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- ◆ 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



Trabajarás con modelos Lowpoly y Highpoly aplicables a una experiencia 3D a través del contoneo de polígonos”

“

Contarás el mejor contenido teórico, práctico y adicional y 3 meses para disfrutar sin límites de él, desde cualquier lugar y con un horario totalmente adaptado a tu disponibilidad”

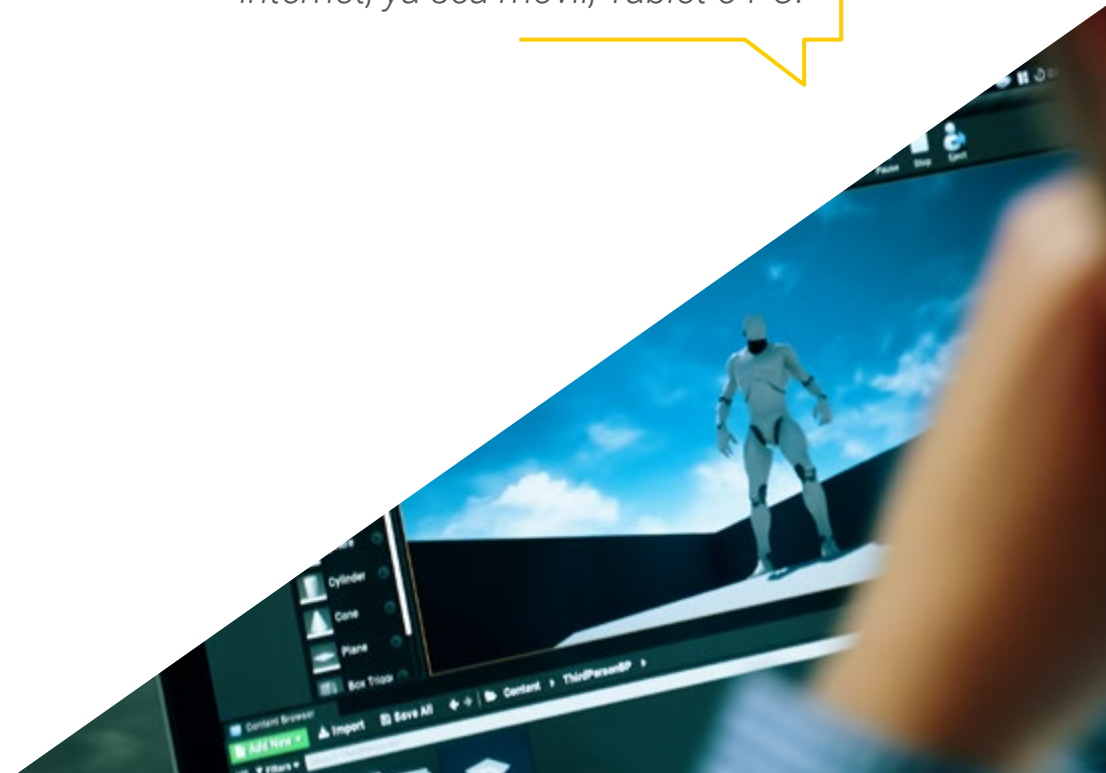
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Un programa diseñado para que perfecciones tus conocimientos sobre física aplicables a objetos agarrables y lanzables en VR y videojuegos inmersivos.

Podrás acceder al campus virtual desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea móvil, Tablet o PC.



02 Objetivos

La exhaustividad que requiere los procesos de prototipado y la necesidad, por parte de los profesionales de esta área, de contar con una serie de conocimientos especializados para poder llevarlos a cabo, ha motivado el lanzamiento de este programa. Por ello, TECH pretende con esta titulación poder aportar a los especialistas del diseño las claves para dominar las técnicas más vanguardistas de este ámbito, así como el manejo de las herramientas creativas más complejas y certeras.



“

Trabajarás con Unity y con sus herramientas, adquiriendo un conocimiento especializado sobre las mejores técnicas para el manejo de este motor de videojuegos multiplataforma”



Objetivos generales

- ◆ Profundizar en el desarrollo de elementos, componentes visuales y sistemas relacionados con el entorno 3D
- ◆ Generar sistemas de partículas y *Shaders* para potenciar el acabado artístico del juego
- ◆ Desarrollar entornos inmersivos cuyos componentes visuales puedan gestionarse y ejecutarse de manera óptima
- ◆ Desarrollar personajes avanzados para videojuegos 3D
- ◆ Utilizar sistemas de animación y otros recursos como bibliotecas en un proyecto profesional
- ◆ Preparar el proyecto para su correcta exportación
- ◆ Aplicar el conocimiento adquirido al entorno VR
- ◆ Adaptar el comportamiento de los componentes del videojuego a VR
- ◆ Integrar el contenido diseñado e implementado en un proyecto completo jugable

“

¿Buscas un programa que ahonde en los requisitos para un desarrollo creativo y una producción exitosa? Estás, entonces, ante la mejor opción para lograrlo”





Objetivos específicos

Módulo 1. Desarrollo de videojuegos 2D y 3D

- ◆ Aprender a utilizar recursos gráficos rasterizados para integrar en videojuegos 3D
- ◆ Implementar interfaces y menús para videojuegos 3D, fáciles de aplicar a entornos de VR
- ◆ Crear sistemas de animaciones versátiles para videojuegos profesionales
- ◆ Utilizar *Shaders* y materiales para dar un acabado profesional
- ◆ Crear y configurar sistemas de partículas
- ◆ Utilizar técnicas de iluminación optimizadas para reducir el impacto sobre el rendimiento del motor de juego
- ◆ Generar VFX de calidad profesional
- ◆ Conocer los diferentes componentes para gestionar los distintos tipos de audio en un videojuego 3D

Módulo 2. Programación, generación de mecánicas y técnicas de prototipado de videojuegos

- ◆ Trabajar con modelos *Lowpoly* y *Highpoly* en desarrollos profesionales bajo entorno Unity 3D
- ◆ Implementar funcionalidades y comportamientos avanzados en personajes para videojuegos
- ◆ Importar correctamente animaciones de personajes dentro del entorno de trabajo
- ◆ Controlar *Ragdoll Systems* y *Skeletal Meshes*
- ◆ Dominar los recursos disponibles como librerías de *Assets* y funcionalidades e importarlas dentro del proyecto configurado por el alumno

- ◆ Descubrir los puntos clave del trabajo en equipo para profesionales técnicos relacionados con la programación y la animación 3D
- ◆ Configurar el proyecto para exportarlo correctamente y garantizar el funcionamiento del mismo

Módulo 3. Desarrollo de videojuegos inmersivos en VR

- ◆ Determinar las principales diferencias entre videojuegos tradicionales y videojuegos basados en entornos VR
- ◆ Modificar los sistemas de interacción para adaptarlos a realidad virtual
- ◆ Gestionar el motor de físicas para contemplar las acciones del jugador realizadas con dispositivos VR
- ◆ Aplicar el desarrollo de elementos de UI a VR
- ◆ Integrar los modelos 3D desarrollados al escenario VR
- ◆ Configurar al avatar con los parámetros apropiados para una experiencia VR
- ◆ Optimizar el proyecto VR para su correcta ejecución

03

Dirección del curso

En cualquier experiencia académica, contar con un equipo docente especializado en el área puede ayudar significativamente al egresado a la hora de sacarle el máximo rendimiento. Por esa razón, TECH pone mucho empeño en la conformación de sus claustros y como resultado es posible ofrecer uno como el que presenta este Experto Universitario, compuesto por versados en el diseño. Además, se trata de profesionales con una calidad humana excepcional, algo que demostrarán en las tutorías individualizadas que los alumnos podrán solicitar.



“

El equipo docente ha sido seleccionado por su currículum y por su calidad humana. Por lo que si accedes a este programa contarás con el apoyo de auténticos especialistas preocupados con tu crecimiento profesional”

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

Profesores

D. Núñez Martín, Daniel

- ♦ Productor en Cateffects S.L.
- ♦ Productor musical especializado en la composición y en el diseño de música original para medios audiovisuales y videojuegos
- ♦ Diseñador de audio y compositor musical en Risin' Goat S.L.
- ♦ Técnico de sonido de doblaje audiovisual en SOUNDUB S.A.
- ♦ Creador de contenidos para el Máster Talentum de Creación de videojuegos en Telefónica Educación Digital
- ♦ Técnico Superior de Formación Profesional de Sonido por la Universidad Francisco de Vitoria
- ♦ Grado Medio de Enseñanza Oficial de Música por el Conservatorio Manuel de Falla en la especialidad de Piano y Saxofón

D. Ferrer Mas, Miquel

- ♦ Desarrollador Senior Unity en Quantic Brains
- ♦ Lead programmer en Big Bang Box
- ♦ Co-fundador y programador de videojuegos en Carbonbyte
- ♦ Programador audiovisual en Unkasoft Advergaming
- ♦ Programador de videojuegos en Enne
- ♦ Director de Diseño en Bioalma
- ♦ Técnico Superior de Informática por la Na Camel·la
- ♦ Master de Programación de Videojuegos por la CICE
- ♦ Curso de Introducción al Aprendizaje Profundo con PyTorch por Udacity



04

Estructura y contenido

La totalidad de las titulaciones que ofrece TECH están compuestas por tres pilares fundamentales: la información más exhaustiva y actualizada, seleccionada por el equipo docente, el mejor material adicional presentado en diferentes formatos y casos prácticos basados en simulaciones de situaciones reales. De esta manera y a través del programa de cualquier programa de esta universidad, el egresado no solo puede ampliar y actualizar sus conocimientos, sino perfeccionar sus competencias mediante el trabajo activo e inmersivo para la resolución de problemas complejos.





“

Además del apartado visual, también trabajarás en el diseño de la banda sonora para videojuegos, conociendo al detalle las principales técnicas y herramientas para conseguir resultados prometedores”

Módulo 1. Desarrollo de videojuegos 2D y 3D

- 1.1. Recursos gráficos rasterizados
 - 1.1.1. *Sprites*
 - 1.1.2. *Atlas*
 - 1.1.3. *Texturas*
- 1.2. Desarrollo de interfaces y menús
 - 1.2.1. *Unity GUI*
 - 1.2.2. *Unity UI*
 - 1.2.3. *UI Toolkit*
- 1.3. Sistema de animación
 - 1.3.1. *Curvas y claves de animación*
 - 1.3.2. *Eventos de animación aplicados*
 - 1.3.3. *Modificadores*
- 1.4. Materiales y *Shaders*
 - 1.4.1. *Componentes de un material*
 - 1.4.2. *Tipos de RenderPass*
 - 1.4.3. *Shaders*
- 1.5. Partículas
 - 1.5.1. *Sistemas de partículas*
 - 1.5.2. *Emisores y subemisores*
 - 1.5.3. *Scripting*
- 1.6. Iluminación
 - 1.6.1. *Modos de iluminación*
 - 1.6.2. *Bakeado de luces*
 - 1.6.3. *Light Probes*
- 1.7. Mecanim
 - 1.7.1. *State Machines, SubState Machines* y transiciones entre animaciones
 - 1.7.2. *Blend trees*
 - 1.7.3. *Animation Layers* e *IK*
- 1.8. Acabado cinematográfico
 - 1.8.1. *Timeline*
 - 1.8.2. *Efectos de postprocesado*
 - 1.8.3. *Universal Render Pipeline* y *High Definition Render Pipeline*

- 1.9. *VFX* avanzado
 - 1.9.1. *VFX Graph*
 - 1.9.2. *Shader Graph*
 - 1.9.3. *Pipeline Tools*
- 1.10. Componentes de audio
 - 1.10.1. *Audio Source* y *Audio Listener*
 - 1.10.2. *Audio Mixer*
 - 1.10.3. *Audio Spatializer*

Módulo 2. Programación, generación de mecánicas y técnicas de prototipado de videojuegos

- 2.1. Proceso técnico
 - 2.1.1. *Modelos Lowpoly* y *Highpoly* a *Unity*
 - 2.1.2. *Configuración de materiales*
 - 2.1.3. *High Definition Render Pipeline*
- 2.2. Diseño de personajes
 - 2.2.1. *Movimiento*
 - 2.2.2. *Diseño de Colliders*
 - 2.2.3. *Creación y comportamiento*
- 2.3. Importación de *Skeletal Meshes* a *Unity*
 - 2.3.1. *Exportación Skeletal Meshes* del software de 3D
 - 2.3.2. *Skeletal Meshes* en *Unity*
 - 2.3.3. *Puntos de anclaje para accesorios*
- 2.4. Importación de animaciones
 - 2.4.1. *Preparación de animación*
 - 2.4.2. *Importación de animaciones*
 - 2.4.3. *Animator* y transiciones
- 2.5. Editor de animaciones
 - 2.5.1. *Creación de Blend Spaces*
 - 2.5.2. *Creación de Animation Montage*
 - 2.5.3. *Edición de animaciones Read-Only*
- 2.6. Creación y simulación de un *Ragdoll*
 - 2.6.1. *Configuración de un Ragdoll*
 - 2.6.2. *Ragdoll* a un gráfico de animación
 - 2.6.3. *Simulación de un Ragdoll*

- 2.7. Recursos para la creación de personajes
 - 2.7.1. Bibliotecas
 - 2.7.2. Importación y exportación de materiales de bibliotecas
 - 2.7.3. Manipulación de materiales
 - 2.8. Equipos de trabajo
 - 2.8.1. Jerarquía y roles de trabajo
 - 2.8.2. Sistemas de control de versiones
 - 2.8.3. Resolución de conflictos
 - 2.9. Requisitos para un desarrollo exitoso
 - 2.9.1. Producción para el éxito
 - 2.9.2. Desarrollo óptimo
 - 2.9.3. Requisitos imprescindibles
 - 2.10. Empaquetado para publicación
 - 2.10.1. *Player Settings*
 - 2.10.2. *Build*
 - 2.10.3. Creación de un instalador
- Módulo 3. Desarrollo de videojuegos inmersivos en VR**
- 3.1. Singularidad de la VR
 - 3.1.1. Videojuegos tradicionales y VR. Diferencias
 - 3.1.2. *Motion Sickness*: fluidez frente a efectos
 - 3.1.3. Interacciones únicas de la VR
 - 3.2. Interacción
 - 3.2.1. Eventos
 - 3.2.2. *Triggers* físicos
 - 3.2.3. Mundo virtual vs. Mundo real
 - 3.3. Locomoción inmersiva
 - 3.3.1. Teletransportación
 - 3.3.2. *Arm Swinging*
 - 3.3.3. *Forward Movement* con *Facing* y sin él
 - 3.4. Físicas en VR
 - 3.4.1. Objetos agarrables y lanzables
 - 3.4.2. Peso y masa en VR
 - 3.4.3. Gravedad en VR
 - 3.5. UI en VR
 - 3.5.1. Posicionamiento y curvatura de los elementos de UI
 - 3.5.2. Modos de interacción con menús en VR
 - 3.5.3. Buenas prácticas para una experiencia confortable
 - 3.6. Animación en VR
 - 3.6.1. Integración de modelos animados en VR
 - 3.6.2. Objetos y personajes animados vs. Objetos físicos
 - 3.6.3. Transiciones animadas vs. Procedurales
 - 3.7. El avatar
 - 3.7.1. Representación del avatar desde sus propios ojos
 - 3.7.2. Representación externa del propio avatar
 - 3.7.3. Cinemática inversa y animación procedural aplicada al avatar
 - 3.8. Audio
 - 3.8.1. Configuración de *Audio Sources* y *Audio Listeners* para VR
 - 3.8.2. Efectos disponibles para una experiencia más inmersiva
 - 3.8.3. *Audio Spatializer VR*
 - 3.9. Optimización en proyectos de VR y AR
 - 3.9.1. *Occlusion Culling*
 - 3.9.2. *Static Batching*
 - 3.9.3. Configuración de calidad y tipos de *Render Pass*
 - 3.10. Práctica: *Escape Room VR*
 - 3.10.1. Diseño de la experiencia
 - 3.10.2. *Layout* del escenario
 - 3.10.3. Desarrollo de las mecánicas

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**.



“

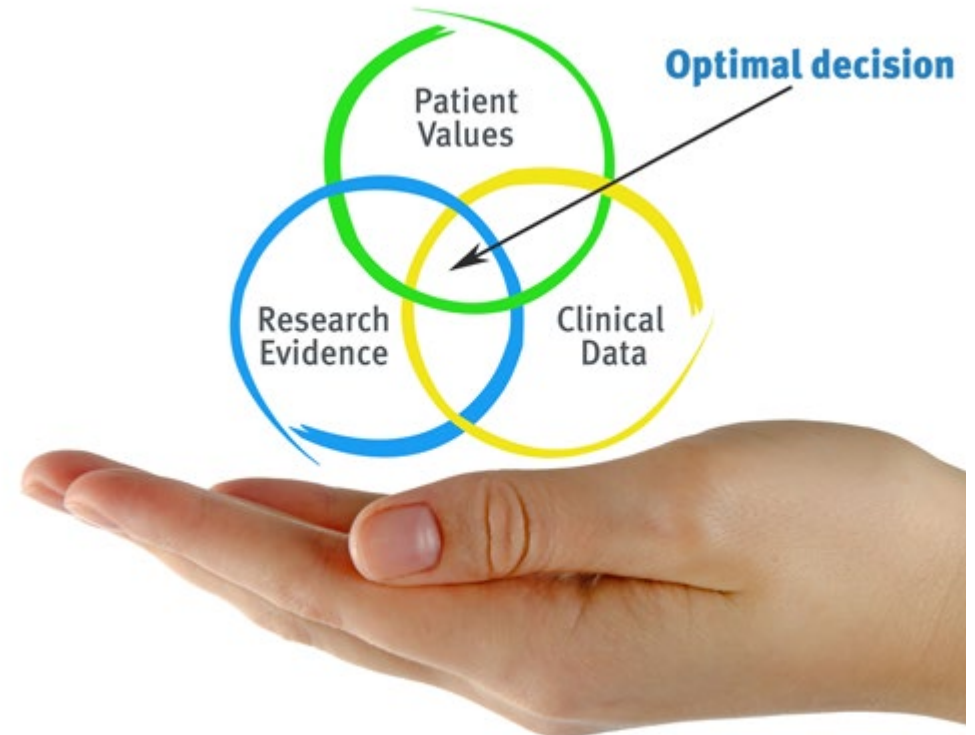
Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

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 tomaran decisiones y emitieran 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 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

Este programa en Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado 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 programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

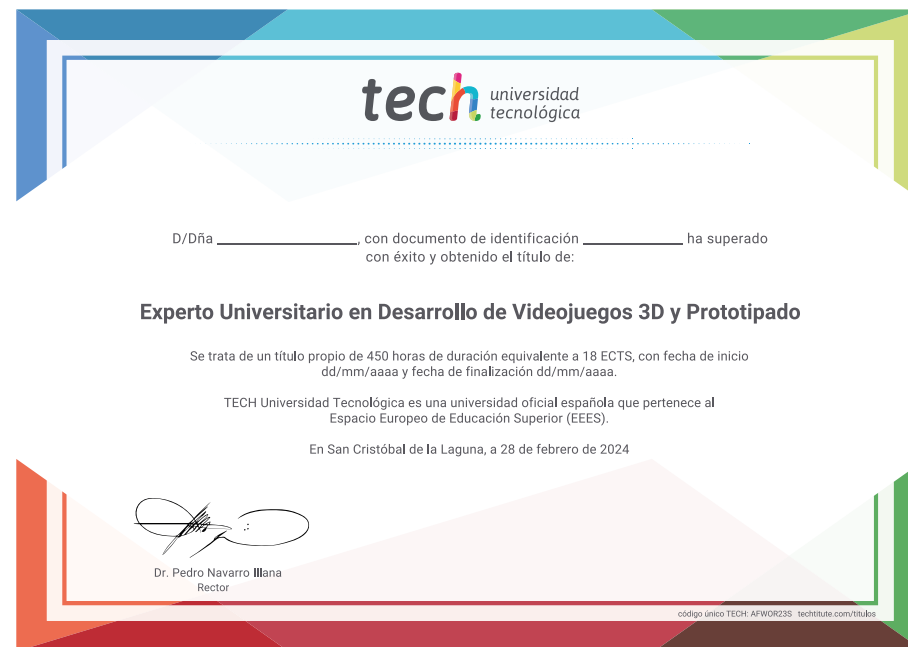
Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado**

Modalidad: **100% Online**

Duración: **3 meses**

Créditos: **18 ECTS**





Experto Universitario Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Desarrollo de Videojuegos 3D y Prototipado