

# Curso Universitario

## Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos



## Curso Universitario

### Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/curso-universitario/transmedia-storytelling-industria-videojuegos](http://www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/curso-universitario/transmedia-storytelling-industria-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 32*

# 01

# Presentación

El mundo de los videojuegos se va adaptando rápidamente a las novedades tecnológicas que permiten a los usuarios obtener una experiencia más enriquecedora. Por ello, en los últimos tiempos se está apoyando en el *Transmedia Storytelling* para crear historias que realmente impacten en el público y de las que este se pueda sentir partícipe. Con este programa, el alumno estará un paso más cerca de convertirse en ese creador de videojuegos capaz de crear emociones e interés en la audiencia para consumir todos los productos relacionados con la historia o los personajes de un determinado videojuego.





“

*Gracias a las técnicas de transmedia storytelling, el usuario puede ser parte activa del desarrollo de los videojuegos”*

Los consumidores de videojuegos son cada día más exigentes. Atrás quedaron esos aficionados que adquirirían los títulos más exitosos para pasar largas horas frente al ordenador o la pantalla. Ahora, el usuario quiere algo más, quiere vivir historias más completas a través de contenidos complementarios de mayor calidad. Por ello, la industria de los videojuegos ha entrado de lleno en el mundo de la transmedialidad, ofreciendo experiencias adicionales.

Desde el acceso a *podcast*, *webinar* o páginas webs complementarias hasta la venta de *merchandising* o vestuario para las quedadas de cosplay, etc. Todo un sinfín de posibilidades de las que la industria de los videojuegos tiene que aprovecharse para crear nuevas opciones de negocio y lograr un mayor rendimiento. Pero, para que todo ello sea posible, es necesario contar con profesionales con una elevada cualificación, que sean capaces de adaptar las técnicas de *Transmedia Storytelling* a la creación de sus diseños.

En este nuevo escenario para contar historias atrayentes, el perfil de los periodistas y comunicadores adquiere un papel relevante. Por ello, este programa va dirigido a todos estos profesionales que desean adquirir una cualificación superior en este campo y adentrarse en un escenario laboral que está en constante crecimiento. Para ello, se les propone la realización de este Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos, gracias al cual obtendrán las cualidades y capacitación que demandan las principales compañías del sector en los perfiles que desean incorporar a sus plantillas. Además, se incluyen la *Masterclass* de un Experto de renombre que incluye contenido exclusivo en Artes Escénicas y Medios de Comunicación.

Este **Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.

Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Comunicación
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información teórica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Las novedades sobre el *Transmedia Storytelling* en la Industria de Videojuegos
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en *Transmedia Storytelling* en la Industria de Videojuegos
- ♦ El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- ♦ 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



*Especialízate en Transmedia Storytelling con este Curso Universitario que incluye una Masterclass de un Director Invitado Internacional”*

“

*Los videojuegos cada vez se apoyan más de la transmedialidad para ofrecer una mejor experiencia de usuario. Gracias a tu capacitación en este campo podrás acceder a las principales compañías del sector”*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Comunicación, que vierten en este programa 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 un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

*Aprende las principales técnicas de Transmedia Storytelling y aplícalas con seguridad en el diseño de tus videojuegos.*

*¿Quieres trabajar en el sector de los videojuegos, pero no cuentas con estudios específicos? Inscríbete en este Curso Universitario y da el primer paso para conseguirlo.*



# 02

# Objetivos

El sector de los videojuegos está adquiriendo cada vez más fuerza, gracias a la mejora de las nuevas tecnologías. Pero, además, gracias al uso de técnicas de *Transmedia Storytelling* se nota una gran diferencia en calidad con los productos de hace décadas. Hoy en día, el usuario dispone de mayor contenido para disfrutar de una experiencia más completa y adaptada a sus necesidades. El principal objetivo de este programa es ofrecer al alumno la capacitación necesaria para que pueda crear contenido complementario a sus propios videojuegos.





“

*Gracias al Transmedia Storytelling podrás crear historias para tus videojuegos que alcancen la aceptación del público”*



### Objetivo general

---

- Profundizar en las evoluciones más recientes del *Transmedia Storytelling* en ámbitos tecnológicos como la Realidad Virtual o los videojuegos

“

*En el universo transmedia, el aficionado a los videojuegos busca mucho más que estar horas delante de una pantalla. Tú serás el encargado de proporcionarle una experiencia mucho más completa y satisfactoria”*





## Objetivos específicos

---

- Profundizar en la metodología para creación y dinamización de una comunidad digital transmedia, incluyendo la estimulación de contenidos generados por el propio usuario



# 03

## Dirección del curso

TECH Universidad FUNDEPOS ha reunido, para la realización de este Curso Universitario, a un equipo docente de primer nivel. Profesores con amplia experiencia en la creación de contenidos transmedia, que han recopilado la información más completa y relevante sobre esta materia de gran interés para la industria de los videojuegos. Sin duda, una oportunidad única para aprender de mano de los mejores especialistas del sector.





“

*Los docentes de este programa te enseñarán los secretos del Transmedia Storytelling enfocado a la industria de los videojuegos”*

## Directora Invitada Internacional

El nombre de Magda Romanska es inconfundible en el ámbito de las Artes Escénicas y los Medios de Comunicación a escala internacional. Junto con otros proyectos, esta experta se ha desempeñado como Investigadora Principal del metaLAB de la Universidad de Harvard y preside en el Seminario Artes Transmedia en el reconocido Mahindra Humanities Center. También, ha desarrollado numerosos estudios vinculándose a instituciones como el Centro de Estudios Europeos y el Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos.

Sus líneas de trabajo se centran en la intersección del arte, las humanidades, la tecnología y la narración transmedia. En ese abarcador marco, también se incluyen la dramaturgia multiplataforma y metaversa, y la interacción entre humanos e Inteligencia Artificial en la interpretación. A partir de sus profundos estudios sobre estos campos, ha creado Drametrics, un análisis cuantitativo y computacional de textos dramáticos.

También, es fundadora, directora ejecutiva y redactora jefe de TheTheatreTimes.com, el mayor portal digital de teatro del mundo. Igualmente, lanzó Performap.org, un mapa digital interactivo de festivales de teatro, financiado a través del Laboratorio de Humanidades Digitales de Yale y una subvención LMDA a la innovación. Por otro lado, también ha estado a cargo del desarrollo del International Online Theatre Festival (IOTF), un festival mundial de teatro anual en *streaming*, que hasta ahora ha llegado a más de un millón de participantes. Además, esta iniciativa ha sido galardonada con el Segundo Premio Internacional Culture Online al "Mejor proyecto en línea", elegido entre otras 452 propuestas de 20 países.

Por otra parte, la Doctora Romanska ha sido reconocida con las becas MacDowell, Apothetae y Lark Theatre Playwriting de la Fundación Time Warner. También, mereció el premio PAHA Creative y el Elliott Hayes a la excelencia en Dramaturgia. A la par, ha recibido lauros de la Asociación Americana de Investigación Teatral y la Asociación de Estudios Polacos.



## Dra. Romanska, Magda

---

- ♦ Investigadora Principal del metaLAB de Harvard, Boston, Estados Unidos
- ♦ Director Ejecutivo y Redactor Jefe en TheTheatreTimes.com
- ♦ Investigadora Asociada del Centro de Estudios Europeos Minda de Gunzburg
- ♦ Investigadora Asociada del Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos
- ♦ Catedrática de Artes Escénicas en Emerson College
- ♦ Catedrática Asociada del Centro Berkman para Internet y la Sociedad
- ♦ Doctorado en Theatre, Film and Dance por la Universidad de Cornell
- ♦ Máster en Pensamiento Moderno y Literatura por la Universidad de Stanford
- ♦ Graduada de la Escuela de Arte Dramático de Yale y el Departamento de Literatura Comparada
- ♦ Presidenta del Seminario de Artes Transmedia del Mahindra Humanities Center
- ♦ Miembro de: Consejo Asesor en Digital Theatre+

“

*Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”*

## Dirección



### Dr. Regueira, Javier

- ♦ Experto en Branded Content
- ♦ Senior Brand Manager y Responsable online de Nivea
- ♦ Group Brand Manager de Imperial Tobacco
- ♦ Cofundador de la Asociación Española de Branded Content
- ♦ Cofundador de Pop Up Brand Content
- ♦ Autor de varios libros sobre Marketing y Gestión Empresarial
- ♦ Director de Servicios al Cliente en Grey Publicidad
- ♦ Speaker en TED Talks
- ♦ Doctor en Branded Content por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Graduado en CCEE Europeas ICADE E4

## Profesores

### Dña. Rosendo Sánchez, Nieves

- ♦ Investigadora en Narrativas Transmedia
- ♦ Escritora de novelas infantiles
- ♦ Coordinadora de la expansión transmedia de la obra teatral *El Proceso*
- ♦ Docente en estudios universitarios vinculados a la Comunicación
- ♦ Máster en Estudios Literarios y Teatrales por la Universidad de Granada
- ♦ Máster en Literatura en la Era Digital por el IL3 de la Universidad de Barcelona



# 04

## Estructura y contenido

El plan de estudios de este Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos está diseñado para que los profesionales sean capaces de crear historias cautivadoras, que trasciendan y provoquen interés en el público. Para ello, el temario abarca desde los inicios del sector en el ámbito transmedia, su importancia en los conglomerados de medios, la narrativa en este tipo de productos o la creación de personajes que vayan más allá del mero juego. De esta manera, el alumno obtendrá una visión general sobre un nuevo ámbito hacia el que dirigir su futuro profesional.





“

*Un excelente plan de estudio con el que conocer las técnicas de Transmedia Storytelling que podrás aplicar en el diseño de videojuegos”*

## Módulo 1. *Transmedia Storytelling* en la industria de videojuegos

- 1.1. Una relación histórica: los videojuegos en el inicio de las teorías del *Transmedia Storytelling*
  - 1.1.1. Contexto
  - 1.1.2. Marsha Kinder y las Tortugas Ninja
  - 1.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins
- 1.2. Importancia de la industria de los videojuegos en los conglomerados de medios
  - 1.2.1. Videojuegos como generadores de contenidos
  - 1.2.2. Algunas cifras
  - 1.2.3. El salto a nuevos y viejos medios
- 1.3. Relevancia y evolución de los videojuegos como objeto cultural y como objeto de estudio académico
  - 1.3.1. Videojuegos y cultura popular
  - 1.3.2. Consideración como objeto cultural
  - 1.3.3. Los videojuegos en la universidad
- 1.4. *Storytelling* y transmedialidad en relatos emergentes
  - 1.4.1. *Transmedia Storytelling* en el parque de atracciones
  - 1.4.2. Nuevas consideraciones sobre la narrativa
  - 1.4.3. Relatos emergentes
- 1.5. Sobre la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia
  - 1.5.1. Discusiones tempranas sobre narratividad y videojuegos
  - 1.5.2. El valor del relato en los videojuegos
  - 1.5.3. Ontología de los videojuegos
- 1.6. Los videojuegos como creadores de mundos transmediales
  - 1.6.1. Las reglas del mundo
  - 1.6.2. Universos jugables
  - 1.6.3. Mundos y personajes inagotables



- 1.7. Crossmedialidad y transmedialidad: estrategia adaptativa de la industria a las nuevas demandas del público
  - 1.7.1. Productos derivados
  - 1.7.2. Un nuevo público
  - 1.7.3. El salto a la transmedialidad
- 1.8. Adaptaciones y expansiones transmediales de videojuegos
  - 1.8.1. Estrategia industrial
  - 1.8.2. Adaptaciones fallidas
  - 1.8.3. Expansiones transmediales
- 1.9. Los videojuegos y los personajes transmediales
  - 1.9.1. Personajes viajeros
  - 1.9.2. Del medio narrativo al videojuego
  - 1.9.3. Fuera de nuestro control: el salto a otros medios
- 1.10. Videojuegos y *fandom*: teorías afectivas y seguidores
  - 1.10.1. Cosplaying Mario
  - 1.10.2. Somos lo que jugamos
  - 1.10.3. Los fans toman el mando

“*Adquiere una experiencia académica única que te ayude a diseñar contenido transmedia de calidad para videojuegos*”

04

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

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

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

### La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### 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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



#### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





**Case Studies**

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Testing & Retesting**

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



**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 nuestras futuras decisiones difíciles.



**Guías rápidas de actuación**

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



05

# Titulación

El Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

El programa del **Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



\*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



## Curso Universitario

Transmedia Storytelling en  
la Industria de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

