

# Maestría Videojuegos

Nº de RVOE: 20232102

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR



**tech** universidad  
tecnológica



## Maestría Videojuegos

Nº de RVOE: 20232102

Fecha de RVOE: 24/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Acceso web: [www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-videojuegos](http://www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Plan de estudios

---

*pág. 8*

03

Objetivos

---

*pág. 20*

04

Competencias

---

*pág. 24*

05

¿Por qué nuestro programa?

---

*pág. 28*

06

Salidas profesionales

---

*pág. 32*

07

Idiomas gratuitos

---

*pág. 36*

08

Metodología

---

*pág. 40*

09

Dirección del curso

---

*pág. 48*

10

Requisitos de acceso y  
proceso de admisión

---

*pág. 52*

11

Titulación

---

*pág. 56*

# 01

## Presentación

Los Videojuegos se han convertido en una poderosísima industria que genera cada año miles de millones de dólares. Al mismo tiempo, para la programación y diseño de sus productos más exitosos se deben integrar herramientas y tendencias vanguardistas. Para ampliar las competencias de los profesionales de este sector, TECH ha elaborado un exhaustivo temario con 10 módulos académicos. Mediante ellos, el alumnado ampliará sus habilidades prácticas en cuanto al manejo de herramientas de programación, el uso del motor de búsqueda Unity 3D e integrará a su praxis las estrategias de producción más avanzadas para esta clase de proyectos. En su afán por ofrecer un dominio holístico de todos estos contenidos, la titulación se apoyará en una innovadora metodología 100% online.





“

*Actualiza tus competencias teórico-prácticas en materia de diseño y programación de Videojuegos con la mejor y más exhaustiva Maestría 100% online”*

La popularización masiva de los Videojuegos ha generado una creciente demanda de experiencias lúdicas más enriquecedoras y desafiantes. Los usuarios se vuelven cada vez más exigentes, buscando elementos innovadores en la jugabilidad y niveles de dificultad perfectamente equilibrados. La aplicación de estos elementos depende en gran medida de las competencias especializadas de diseñadores y programadores del sector. Sin embargo, estos expertos encuentran serias dificultades para mantenerse al día en todos los ámbitos vanguardistas de esta esfera profesional. Esto, productos a que las innovaciones de la industria se suceden de forma paralela en las áreas más diversas como la animación de personajes, la sonorización de las escenas, el uso del 3D o la unificación del Arte Conceptual a lo largo y ancho del producto.

Ante estas demandas, TECH ha concebido una exhaustiva Maestría donde aquellos interesados en incursionar en este desafiante sector podrán poner al día sus competencias de manera 100% online. A través de un enfoque teórico-práctico, el programa ofrece 10 módulos con contenidos disruptivos que abarcan el desarrollo de narrativas y guiones para Videojuegos. Al mismo tiempo, analiza las principales herramientas de programación, con especial énfasis en el uso del motor de desarrollo Unity 3D. Las fases o etapas productivas, así como los perfiles profesionales necesarios en cada uno de estos procesos también será analizados en este completísimo temario.

La titulación se imparte desde una plataforma interactiva que se complementa con disímiles recursos multimedia como vídeos, infografía y resúmenes interactivos. El acceso a esos materiales no está restringido a horarios herméticos, permitiendo que el alumnado los revise de manera individual, en cualquier momento y lugar, con la simple asistencia de un dispositivo conectado a Internet. Además, la metodología *Relearning* posibilitará la asimilación de conceptos complejos y el afianzamiento inmediato de habilidades prácticas altamente necesarias en la industria de los Videojuegos.





TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Videojuegos en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de diseñadores y programadores de Videojuegos capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“

*Gracias a las habilidades que domines por medio de TECH podrás optar por atractivos empleos en estudios de Videojuegos como Ubisoft que destacan por sus productos exitosos dentro de la industria”*

# 02

## Plan de estudios

Por medio de esta titulación, los profesionales conseguirán un altísimo dominio de las técnicas más avanzadas para el diseño, desarrollo y producción de Videojuegos. Esto gracias a sus intensivos módulos donde se profundiza en las herramientas más innovadoras para la creación de personajes 2D y 3D, al igual que se analizan lo diferentes tipos de jugadores y cómo se insertan en la trama mediante narrativas debidamente hiladas.







“

*El programa universitario más completo del sector de los Videojuegos a través del cual te especializarás en las potencialidades del Arte 3D para esta industria”*

La Maestría, al mismo tiempo, ahonda en los aspectos de programación esenciales para esta industria y se enfoca en el uso del motor de desarrollo Unity 3D. Así, mediante un abordaje minucioso, dominarán la creación de escenas y la importación de objetos. A su vez, integrarán competencias sobre la implementación de tecnologías de Inteligencia Artificial en estos procesos creativos y las físicas del juego.

Estos materiales de estudio estarán disponibles en la plataforma de aprendizaje de TECH y se integrará a partir del *Relearning*. Esta innovadora y exclusiva metodología permitirá que los egresados asimilen e incorporen competencias desde una visión teórico-práctica a partir de la reiteración de conceptos complejos. De igual modo, la titulación se apoyará en diversos recursos multimedia para potenciar la capacitación de los alumnos del modo más flexible y rápido posible.



*TECH dispone de la mejor plataforma de estudios a la cual podrás acceder sin ninguna limitante de horarios y sin evaluaciones continuas”*

<b>Módulo 1</b>	El diseño de Videojuegos
<b>Módulo 2</b>	Documento de diseño
<b>Módulo 3</b>	Narrativa y diseño de guiones
<b>Módulo 4</b>	El arte en los Videojuegos
<b>Módulo 5</b>	La programación
<b>Módulo 6</b>	Arte 3D
<b>Módulo 7</b>	Programación avanzada
<b>Módulo 8</b>	La animación
<b>Módulo 9</b>	Diseño de sonido y música
<b>Módulo 10</b>	Producción y gestión



## *Dónde, cuándo y cómo se imparte*

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

“

*Este título universitario te brinda una oportunidad única de desarrollar competencias desde casa, sin desplazamientos innecesarios a ningún centro de estudios”*

## Módulo 1. El diseño de Videojuegos

- 1.1. El diseño
  - 1.1.1. Diseñador
  - 1.1.2. Tipos de diseñadores
  - 1.1.3. Sistemas de juegos
  - 1.1.4. Proceso de diseño
  - 1.1.5. Experiencia de juego
- 1.2. Elementos del diseño
  - 1.2.1. Representación del jugador: Avatar
  - 1.2.2. Enemigos y obstáculos
  - 1.2.3. Interruptores
  - 1.2.4. Economía virtual
- 1.3. Los Tipos de jugador
  - 1.3.1. Explorador y sociables
  - 1.3.2. Asesino y triunfador
- 1.4. Habilidades del jugador
  - 1.4.1. Tipo de progresión
  - 1.4.2. Bucle principal o Core loop
  - 1.4.3. Coste sumergido
  - 1.4.4. Sistema de tutoriales
  - 1.4.5. Sistema nivel de jugador
- 1.5. Mecánicas de juego I
  - 1.5.1. Tipos de objetivos
  - 1.5.2. Recompensas
  - 1.5.3. Sistema mapa de niveles
  - 1.5.4. Sistema pase de batalla
  - 1.5.5. Sistema misiones diarias
- 1.6. Mecánicas de juego II
  - 1.6.1. Control de mecánicas
  - 1.6.2. Tipos de mecánicas
- 1.7. Otros elementos
  - 1.7.1. Sistema de maná
  - 1.7.2. Sistema de almacenamiento
  - 1.7.3. Sistema de energía

- 1.8. Análisis de Videojuegos
  - 1.8.1. Coste vs beneficio
  - 1.8.2. Sistema de roles
  - 1.8.3. Piedra, papel y tijeras
  - 1.8.4. Ejemplo práctico: El diseño de nivel
- 1.9. Elementos de la dificultad
  - 1.9.1. Sistema de 3 estrellas
  - 1.9.2. Ejemplo práctico
- 1.10. Diseño de nivel avanzado
  - 1.10.1. Introducción
  - 1.10.2. Análisis del videojuego: MrAutofire

## Módulo 2. Documento de diseño

- 2.1. Estructura de un documento
  - 2.1.1. Documento de diseño (GDD)
    - 2.1.1.1. Teoría de Burgun
    - 2.1.1.2. Teoría de Bartle
  - 2.1.2. Estructura básica
  - 2.1.3. Estilo
- 2.2. Parte 1: Idea General, mercado y referencias
  - 2.2.1. Idea general
  - 2.2.2. Mercado
    - 2.2.2.1. ¿Dónde se puede buscar?
  - 2.2.3. Referencia
    - 2.2.3.1. Cuáles son las referencias
    - 2.2.3.2. Saber diferenciar y hacer único un videojuego
- 2.3. Parte 2: Ambientación, historia y personajes
  - 2.3.1. Ambientación
  - 2.3.2. Historia
  - 2.3.3. Personajes
    - 2.3.3.1. Diferencia entre un diseñador conceptual y un diseñador matemático
    - 2.3.3.2. Proceso conceptual de un personaje

- 2.4. Parte 3: Jugabilidad, mecánicas y enemigos
  - 2.4.1. Jugabilidad
  - 2.4.2. Mecánicas
    - 2.4.2.1. Tipos de mecánicas
  - 2.4.3. Enemigos y personajes no jugables (NPC)
    - 2.4.3.1. Tipos de enemigos
    - 2.4.3.2. Personajes no jugables (NPC)
- 2.5. Controles
  - 2.5.1. Mando
    - 2.5.1.1. Tipos de mandos
  - 2.5.2. Teclado
  - 2.5.3. Pantalla táctil
- 2.6. Parte 4: Niveles y progresión
  - 2.6.1. Niveles
  - 2.6.2. Recorrido
  - 2.6.3. Progresión
- 2.7. Parte 5: Aditamentos, habilidades y elementos
  - 2.7.1. Aditamentos
  - 2.7.2. Habilidades
  - 2.7.3. Elementos
- 2.8. Logros
  - 2.8.1. Medallas
    - 2.8.1.1. Trofeos
  - 2.8.2. Personajes secretos
    - 2.8.2.1. Tipos
  - 2.8.3. Puntos extras
- 2.9. Parte 8: Visualización frontal e interfaz
  - 2.9.1. Visualización frontal o (HUD)
  - 2.9.2. Interfaz
  - 2.9.3. El videojuego “*Dead Space*” y su revolución en la visualización frontal
  - 2.9.4. Estructura

- 2.10. Parte 9: Guardado y anexo
  - 2.10.1. Guardado
  - 2.10.2. Tipos de guardado
  - 2.10.3. Información anexa
  - 2.10.4. Detalles finales

### Módulo 3. Narrativa y diseño de guiones

- 3.1. La narrativa de Videojuegos
  - 3.1.1. Competencias generales
  - 3.1.2. Competencias en Videojuegos de alta carga narrativa
  - 3.1.3. Competencias en Videojuegos de baja carga narrativa
- 3.2. Elementos de la narrativa
  - 3.2.1. Los elementos de guion
  - 3.2.2. Elementos de guion exclusivos del diseñador narrativo
  - 3.2.3. Elementos de guion de otros departamentos
- 3.3. Estructuras narrativas
  - 3.3.1. Actualización de la estructura clásica
  - 3.3.2. La narración trágica
  - 3.3.3. El viaje del héroe
- 3.4. Recursos
  - 3.4.1. El conflicto
  - 3.4.2. El detonante
  - 3.4.3. Tramas y subtramas
- 3.5. Trama
  - 3.5.1. El punto de giro, la tensión dramática y el final de suspenso
  - 3.5.2. La sorpresa y el suspenso
  - 3.5.3. Siembras y recogidas
- 3.6. Personajes I
  - 3.6.1. Estructura lineal y estructura de fuelle
  - 3.6.2. Estructura en árbol y estructura de collar de perlas
  - 3.6.3. Estructura de mosaico y estructuras mixtas

- 3.7. Personajes II
  - 3.7.1. Elenco de personajes
  - 3.7.2. Arquetipos y tipos
  - 3.7.3. Principales arquetipos en la narrativa de Videojuegos
- 3.8. Tipos de diálogos
  - 3.8.1. La narrativa embebida y la narrativa emergente
  - 3.8.2. La narrativa emergente en los juegos multijugador
  - 3.8.3. El valor del azar
- 3.9. Guion: Los elementos
  - 3.9.1. Escenas, texto o *barks* y sucesos
  - 3.9.2. La aleatoriedad y la frecuencia
  - 3.9.3. La sucesión
- 3.10. Guion: Redacción
  - 3.10.1. La biblia
  - 3.10.2. El guion literario
  - 3.10.3. El guion técnico

#### Módulo 4. El arte en los Videojuegos

- 4.1. El arte
  - 4.1.1. Bases artísticas
  - 4.1.2. Teoría de color
  - 4.1.3. Software
- 4.2. Concepto artístico
  - 4.2.1. Boceto
  - 4.2.2. Concepto artístico
  - 4.2.3. Detalles
- 4.3. Escenarios para Videojuegos
  - 4.3.1. Escenarios no modulares
  - 4.3.2. Escenarios modulares
  - 4.3.3. Accesorios y objetos de entorno
- 4.4. Ambientación
  - 4.4.1. Fantasía
  - 4.4.2. Realista
  - 4.4.3. Ciencia- Ficción



- 4.5. Accesorios y objetos
    - 4.5.1. Orgánico
    - 4.5.2. Inorgánico
    - 4.5.3. Detalles
  - 4.6. Personajes y elementos de videojuego
    - 4.6.1. Creación personaje
    - 4.6.2. Creación entornos de videojuego
    - 4.6.3. Creación objetos y accesorios
  - 4.7. Estilos de dibujo
    - 4.7.1. Estilo *Cartoon* (caricatura)
    - 4.7.2. Estilo Manga
    - 4.7.3. Estilo Hiperrealista
  - 4.8. Estilo Manga
    - 4.8.1. Dibujo manga personaje
    - 4.8.2. Dibujo manga entorno
    - 4.8.3. Dibujo manga objetos
  - 4.9. Estilo Realista
    - 4.9.1. Dibujo personaje realista
    - 4.9.2. Entorno realista
    - 4.9.3. Objetos realistas
  - 4.10. Detalles finales
    - 4.10.1. Retoques finales
    - 4.10.2. Evolución y estilo
    - 4.10.3. Detalles y mejoras
- 
- Módulo 5. La programación**
- 5.1. La programación utilizando Unity 3D
    - 5.1.1. Instalación
    - 5.1.2. Elementos de la interfaz
    - 5.1.3. Crear escena e importar objeto
  - 5.2. Terreno
    - 5.2.1. Terreno I: Crear un suelo y montañas
    - 5.2.2. Terreno II: Árboles y flores
    - 5.2.3. Terreno III: Agua y panorámica
  - 5.3. Creación de personajes en 2D
    - 5.3.1. Las colisiones
    - 5.3.2. Colisiones
    - 5.3.3. Disparador
  - 5.4. Interacciones con el videojuego I
    - 5.4.1. Programación: Habilidad Ataque
    - 5.4.2. Programación: Habilidad Salto
    - 5.4.3. Programación: Habilidad Disparo
  - 5.5. Interacciones con el videojuego II
    - 5.5.1. Programación: Armas
    - 5.5.2. Programación: Aditamentos
    - 5.5.3. Programación: Puntos de control
    - 5.5.4. Interacciones con el videojuego
  - 5.6. Enemigos
    - 5.6.1. Enemigo Básico
    - 5.6.2. Enemigo volador
    - 5.6.3. Enemigo complejo
  - 5.7. Programación elementos: artículos y plataformas
    - 5.7.1. Plataforma movimiento
    - 5.7.2. Bombas
  - 5.8. Animación de personajes 2D y partículas
    - 5.8.1. Importación animaciones
    - 5.8.2. Programación animaciones
    - 5.8.3. Partículas
  - 5.9. Visualización frontal y creación de interfaz
    - 5.9.1. Creación de vida
    - 5.9.2. Creación de
  - 5.10. Texto y diálogos
    - 5.10.1. Creación de texto
    - 5.10.2. Creación de diálogos
    - 5.10.3. Selección de respuesta

## Módulo 6. Arte 3D

- 6.1. El arte avanzado
  - 6.1.1. Del concepto artístico al 3D
    - 6.1.1.1. Topología de la malla 3D
    - 6.1.1.2. Polígonos bajo y alto
  - 6.1.2. Tipos de modelado
    - 6.1.2.1. Modelado orgánico/Soft Surface
    - 6.1.2.2. Modelado inorgánico/Hard Surface
  - 6.1.3. Principios del modelado 3D
    - 6.1.3.1. Utilización de primitivas
    - 6.1.3.2. Esculpido
- 6.2. Interfaz 3D Max
  - 6.2.1. Interfaz de Maya Autodesk
  - 6.2.2. Comandos clave y herramientas
    - 6.2.2.1. Seleccionar y desplazarte en la ventana gráfica
    - 6.2.2.2. Crear una geometría básica rápidamente
    - 6.2.2.3. Información de la geometría básica
    - 6.2.2.4. Escalar, mover y rotar una geometría
    - 6.2.2.5. Selección de vértices, bordes y caras
    - 6.2.2.6. Técnicas de modificación en las geometrías básicas
  - 6.2.3. Organización de escenas
  - 6.2.4. Guardar y abrir un archivo Maya Autodesk
- 6.3. Modelado inorgánico
  - 6.3.1. Modelado con primitivas y polígonos
  - 6.3.2. Texturas renderizado de base física (PBR), texturas *unwrapping* y atlas de texturas
    - 6.3.2.1. Texturas PBR
    - 6.3.2.2. Editor UVS
    - 6.3.2.3. Atlas de texturas
  - 6.3.3. Poligonado alto y Poligonado bajo
- 6.4. Modelado orgánico
  - 6.4.1. Introducción al ZBrush
  - 6.4.2. Interfaz de ZBrush
  - 6.4.3. Personalización de la interfaz de ZBrush
  - 6.4.4. Desplazarte en el ZBrush Canvas
  - 6.4.5. Pinceles de ZBrush
- 6.5. Creación de modelos UV
  - 6.5.1. Modelado básico con ZBrush
    - 6.5.1.1. Creación de un nuevo archivo
    - 6.5.1.2. Modelar un personaje
    - 6.5.1.3. Guardar y abrir un archivo ZBrush
  - 6.5.2. Escultura de Poligonado alto y de Poligonado bajo
    - 6.5.2.1. Exportar el modelo de Autodesk Maya
    - 6.5.2.2. Importar el modelo a ZBrush
    - 6.5.2.3. Esculpido del Poligonado alto
  - 6.5.3. Creación de un Poligonado alto a partir de un Poligonado bajo
  - 6.5.4. Exportar modelo de zBrush e importar el modelo a Autodesk Maya
  - 6.5.5. Como crear la retopología
- 6.6. 3D avanzado
  - 6.6.1. Interfaz de Substance Painter
    - 6.6.1.1. Customización de la interfaz
  - 6.6.2. Traspaso de Poligonado bajo a Poligonado bajo
    - 6.6.2.1. Crear un nuevo proyecto de Substance Painter
    - 6.6.2.2. Desplazarte en el Viewport
    - 6.6.2.3. Traspasar las propiedades del Poligonado alto en el Poligonado bajo
  - 6.6.3. Creación de materiales inteligentes
    - 6.6.3.1. Creación de capas
    - 6.6.3.2. Utilización de herramientas
    - 6.6.3.3. Utilización de filtros y generadores
- 6.7. Sistemas de animación
  - 6.7.1. Uso de Biped
  - 6.7.2. Plataforma CAT
  - 6.7.3. Creación de *Rigging* (modelado digital tridimensional) propio



- 6.8. Creación de Modelado facial
  - 6.8.1. Concepto de *Rigging* (modelado digital tridimensional)
  - 6.8.2. Creación de *Rigging* (modelado digital tridimensional)
  - 6.8.3. Creación de controladores
- 6.9. Principios de la animación
  - 6.9.1. Inmersión
  - 6.9.2. Fotograma clave
  - 6.9.3. Ciclos de animación
    - 6.9.3.1. Quieto
    - 6.9.3.2. Caminar
    - 6.9.3.3. Correr
    - 6.9.3.4. Saltar
- 6.10. Exportación a motores
  - 6.10.1. Exportación al Motor de Unity
  - 6.10.2. Exportación modelos
  - 6.10.3. Exportación animaciones

## Módulo 7. Programación avanzada

- 7.1. Programación avanzada utilizando Unity 3D
  - 7.1.1. Creación de escena en 3D y movimiento
  - 7.1.2. Arquitectura del software
  - 7.1.3. Administrador del juego
- 7.2. Creación de Personajes en 3D
  - 7.2.1. Movimiento
  - 7.2.2. Salto
  - 7.2.3. Ataque
- 7.3. Animación de personajes 3D
  - 7.3.1. Tipos de animaciones
  - 7.3.2. Programación de animaciones
  - 7.3.3. Programación avanzada de animaciones
- 7.4. Inteligencia artificial, personajes no jugables (NPC) y enemigos
  - 7.4.1. Inteligencia artificial
  - 7.4.2. Personajes no jugables NPC
  - 7.4.3. Enemigos

- 7.5. Físicas I
  - 7.5.1. Materiales físicos
  - 7.5.2. Articulación de bisagra/ *Sprint Joint*
  - 7.5.3. Articulación a distancia /articulación de rueda
- 7.6. Físicas II
  - 7.6.1. Plataforma Effector I
  - 7.6.2. Plataforma Effector II
  - 7.6.3. Superficie Effector
- 7.7. Sonido
  - 7.7.1. Música
  - 7.7.2. Efectos de sonido
  - 7.7.3. Programación sfx y música avanzada
- 7.8. Programación del nivel
  - 7.8.1. Uso de la herramienta Raycast
  - 7.8.2. Búsqueda de ruta
  - 7.8.3. Desencadenar en el nivel
- 7.9. Partículas y efectos
  - 7.9.1. Creación de partículas I
  - 7.9.2. Creación de partículas II
  - 7.9.3. Color y efectos
- 7.10. Opciones
  - 7.10.1. Sonido
  - 7.10.2. Guardado
  - 7.10.3. Autoguardado

## Módulo 8. La animación

- 8.1. La animación
  - 8.1.1. Animación tradicional
  - 8.1.2. Animación en 2D
  - 8.1.3. Animación en 3D
- 8.2. 12 principios de la animación I
  - 8.2.1. Estirar y encoger
  - 8.2.2. Anticipación
  - 8.2.3. Puesta en escena

- 8.3. 12 principios de la animación II
  - 8.3.1. Acción directa y pose a pose
  - 8.3.2. Acción continuada y superpuesta
  - 8.3.3. Aceleración y deceleración
- 8.4. 12 principios de la animación III
  - 8.4.1. Arcos
  - 8.4.2. Acción secundaria
  - 8.4.3. Sincronización
- 8.5. 12 principios de la animación IV
  - 8.5.1. Exageración
  - 8.5.2. Dibujo sólido
  - 8.5.3. Personalidad
- 8.6. Animación en 3D
  - 8.6.1. Animación en 3D I
  - 8.6.2. Animación en 3D II
  - 8.6.3. Cinemáticas en 3D
- 8.7. Animación Avanzada 2D
  - 8.7.1. Movimiento personaje I
  - 8.7.2. Movimiento personaje II
  - 8.7.3. Movimiento personaje III
- 8.8. Modelado de animación 2D
  - 8.8.1. Introducción del *Rig* (modelo) en 2D
  - 8.8.2. Creación del *Rig* (modelo) en 2D
  - 8.8.3. *Rig* (modelado) facial en 2D
- 8.9. Animación 2D
  - 8.9.1. Movimiento objetos I
  - 8.9.2. Movimiento objetos II
  - 8.9.3. Movimiento objetos III
- 8.10. Cinemática
  - 8.10.1. Creación de una cinemática en 2D: Introducción básica
  - 8.10.2. Creación de una cinemática en 2D: Movimientos entorno
  - 8.10.3. Creación de una cinemática en 2D: Exportación

## Módulo 9. Diseño de sonido y música

- 9.1. Composición
  - 9.1.1. Composición lineal
  - 9.1.2. Composición no lineal
  - 9.1.3. Creación de temas
- 9.2. Desarrollo Musical
  - 9.2.1. Instrumentación
  - 9.2.2. La orquesta y sus secciones
  - 9.2.3. Electrónica
- 9.3. Software
  - 9.3.1. Cubase Pro
  - 9.3.2. Instrumentos virtuales
  - 9.3.3. Complementos
- 9.4. Orquestación
  - 9.4.1. Orquestación MIDI
  - 9.4.2. Sintetizadores e instrumentos digitales
  - 9.4.3. Pre-mezcla
- 9.5. Post-Producción
  - 9.5.1. Post-Producción
  - 9.5.2. *Finale*
  - 9.5.3. Complementos
- 9.6. Mezcla
  - 9.6.1. Mezcla Interna
  - 9.6.2. Formatos
  - 9.6.3. Diseño de Sonido
- 9.7. Producción
  - 9.7.1. Librerías de sonido
  - 9.7.2. Sonido sintético
  - 9.7.3. Efectos de sala
- 9.8. Técnicas de composición para Videojuegos
  - 9.8.1. Análisis I
  - 9.8.2. Análisis II
  - 9.8.3. Creación de bucles

- 9.9. Sistemas adaptativos
  - 9.9.1. Re-secuenciación horizontal
  - 9.9.2. Remezcla vertical
  - 9.9.3. Transiciones
- 9.10. Integración
  - 9.10.1. Unity 3D
  - 9.10.2. Motor FMOD
  - 9.10.3. Mater Audio

## Módulo 10. Producción y gestión

- 10.1. La producción
  - 10.1.1. El proceso de producción
  - 10.1.2. Producción I
  - 10.1.3. Producción II
- 10.2. Fases de desarrollo de Videojuegos I
  - 10.2.1. Fase de Concepción
  - 10.2.2. Fase de Diseño
  - 10.2.3. Fase de Planificación
- 10.3. Fases de desarrollo de Videojuegos II
  - 10.3.1. Pase de Producción
  - 10.3.2. Fase de Pruebas
  - 10.3.3. Fase de Distribución y mercadotecnia
- 10.4. Producción y Gestión
  - 10.4.1. Director General
  - 10.4.2. Director Financiero
  - 10.4.3. Director de Ventas
- 10.5. Proceso de Producción
  - 10.5.1. Pre-producción
  - 10.5.2. Producción
  - 10.5.3. Post- Producción
- 10.6. Puestos de trabajo y funciones
  - 10.6.1. Diseñadores
  - 10.6.2. Programación
  - 10.6.3. Artistas

- 10.7. Diseño de Videojuegos
  - 10.7.1. Diseñador creativo
  - 10.7.2. Coordinador de diseño
  - 10.7.3. Diseñador *Senior*
- 10.8. Programación
  - 10.8.1. Director técnico
  - 10.8.2. Coordinador de programación
  - 10.8.3. Programador *Senior*
- 10.9. Arte
  - 10.9.1. Artista creativo
  - 10.9.2. Coordinador artístico
  - 10.9.3. Artista *Senior*
- 10.10. Otros perfiles
  - 10.10.1. Coordinador de animación
  - 10.10.2. Animador *Senior*
  - 10.10.3. *Juniors*



*Inscríbete en esta titulación y adquiere la capacitación más precisa y exhaustiva a través de la innovadora metodología Relearning”*

# 03

## Objetivos

Gracias a este programa oficial de TECH, los alumnos tienen la oportunidad de desarrollar objetivos académicos y competencias profesionales de primer nivel en el ámbito de los Videojuegos. La Maestría aúna los más sofisticados softwares de diseño y programación, así como técnicas narrativas para crear experiencias inmersivas según las últimas tendencias de este mercado. Por eso, al completar este temario universitario, estarán preparados para asumir disímiles retos profesionales e integrarse en esta industria del entretenimiento a través de proyectos innovadores y exitosos.





“

*Con cualquier dispositivo conectado a Internet, podrás revisar los contenidos de este programa durante las 24 horas del día, los 7 días de la semana”*



## 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 Videojuegos
- ♦ 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
- ♦ Profundizar en la animación 2D y 3D, así como los elementos clave de la animación de objetos y personajes
- ♦ Saber realizar tareas de modelado en 3D
- ♦ Realizar la programación profesional con el motor de Unity 3D
- ♦ Ser capaz de crear una Startup independiente de ocio digital



## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. El diseño de Videojuegos

- ♦ Diferenciar los elementos claves del diseño de Videojuegos como los tipos y habilidades del jugador, mecánica de juego y el diseño de niveles
- ♦ Abordar la relación costo-beneficio en el desarrollo de Videojuegos con el fin de tener una perspectiva amplia de los elementos que intervienen en él

### Módulo 2. Documento de diseño

- ♦ Distinguir un documento de diseño considerando su estructura, la idea general, mercado y referencia
- ♦ Describir la ambientación, historia, personajes, jugabilidad, mecánica, enemigos, controles, niveles, progresión, aditamentos, habilidades, la visualización frontal e interfaz
- ♦ Ahondar en el guardado y sus características con el fin de presentar propuestas de manera profesional

### Módulo 3. Narrativa y diseño de guiones

- ♦ Analizar los elementos que componen la narrativa y diseño de guiones de Videojuegos
- ♦ Dominar la estructura de narrativas, recursos, trama, personajes, tipos de diálogo, guion y redacción, con el fin de pueda crear Videojuegos que cuenten una historia interesante de manera entretenida para el jugador

### Módulo 4. El arte en los Videojuegos

- ♦ Identificar el papel del arte en los Videojuegos y cómo influye el concepto artístico en los escenarios, la ambientación, accesorios, objetos, personajes y elementos diversos
- ♦ Incorporar estilos de dibujo como el manga y el realista, con el fin de manejar estos elementos y elaborar propuestas y diseños considerando la calidad artística y estética

**Módulo 5. La programación**

- ♦ Describir los elementos centrales de la programación de Videojuegos al estudiar la forma en que se implementa el programa Unity 3D para la programación del terreno y creación de personajes en 2D
- ♦ Analizar las interacciones con el videojuego, enemigos y en general la programación de elementos (visualización frontal, creación de interfaz, texto y diálogos, etc.)
- ♦ Delimitar las posibilidades y establecer de manera clara los procesos en materia de programación de cada elemento

**Módulo 6. Arte 3D**

- ♦ Abordar la utilidad de los elementos de arte 3D en Videojuegos, como la interfaz 3DS Max, el modelado inorgánico y orgánico, la creación de modelos UV
- ♦ Ahondar en los sistemas de animación, creación del modelado facial, principios de la animación y exportación a motores

**Módulo 7. Programación avanzada**

- ♦ Desarrollar propuestas de programación avanzada para Videojuegos a partir de la programación utilizando Unity 3D para la creación de personajes en 3D
- ♦ Implementar la animación de personajes 3D, inteligencia artificial, personajes no jugables (NPC) y enemigos, cualidades físicas, sonido, programación del nivel, efectos y opciones
- ♦ Incrementar las opciones de sus propuestas de videojuego y realizarlos de manera más profesional

**Módulo 8. La animación**

- ♦ Plantear propuestas de animación en Videojuegos que consideren los 12 principios de la animación, así como animación en 3D, animación avanzada 2D
- ♦ Desplegar los modelos de animación 2D y la cinemática, aumentando la calidad de las propuestas y presentar trabajos de mayor calidad

**Módulo 9. Diseño de sonido y música**

- ♦ Analizar propuestas que consideren el diseño de sonido y música para el Videojuego
- ♦ Incorporar la composición y desarrollo musical utilizando software para la orquestación para después llevarlo a post producción y mezcla
- ♦ Abordar las técnicas de composición específicas para Videojuegos, así como sistemas adaptativos y de integración necesarios para adecuar la sonorización a estos entornos

**Módulo 10. Producción y gestión**

- ♦ Ahondar en estrategias de producción y gestión en el desarrollo de Videojuegos
- ♦ Dominar las etapas del proceso de producción (programación, arte, sonorización, etc.), así como los puestos de trabajo involucrados
- ♦ Desarrollar una perspectiva amplia de todo lo que involucra la creación y desarrollo de un nuevo producto en Videojuegos



*Alcanza tus objetivos y metas profesionales gracias a las competencias que adquirirás egresándote de esta Maestría 100% online”*

# 04

## Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinaria de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

*Te damos +*







“

*Una Maestría rigurosa que te capacitará para que puedas generar el Concept Art de un Videojuego y sus personajes según las últimas tendencias de la industria”*



## Competencias generales

---

- ♦ Diseñar todas las fases de un videojuego, desde la idea inicial hasta el lanzamiento final
- ♦ Profundizar en todas las partes del desarrollo, desde la arquitectura inicial, la programación del personaje jugador, la implementación de las animaciones, y la creación de la inteligencia artificial de los personajes enemigos y personajes no jugadores
- ♦ Obtener una visión de conjunto del proyecto, pudiendo aportar soluciones a las diferentes problemáticas y retos que surjan en el diseño de un videojuego
- ♦ Manejar el software necesario para ser un profesional en el diseño y desarrollo de Videojuegos
- ♦ Integrar la experiencia del jugador y saber analizar la jugabilidad del videojuego
- ♦ Comprender todo el procedimiento teórico y práctico del proceso de creación de un *Concept Artist*
- ♦ Dominar el procedimiento teórico y práctico de un artista 2D
- ♦ Realizar el modelado y texturizado de objetos y personajes en 3D
- ♦ Tener un amplio conocimiento en la programación de un videojuego en 2D y en 3D
- ♦ Llevar a cabo la animación en 2D y 3D para Videojuegos
- ♦ Aplicar la programación de un videojuego en 2D y en 3D para diferentes plataformas
- ♦ Realizar la composición musical y de diseño de sonido





“

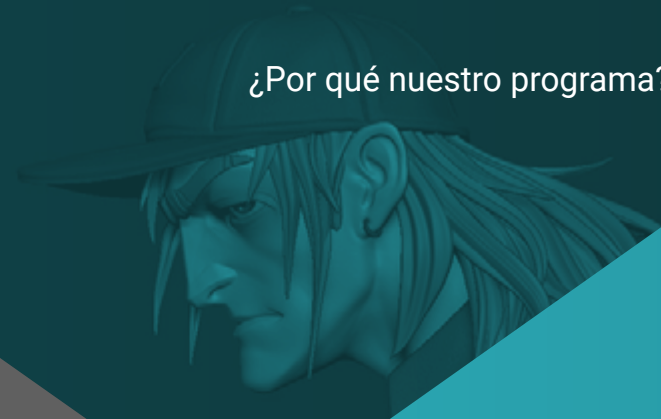
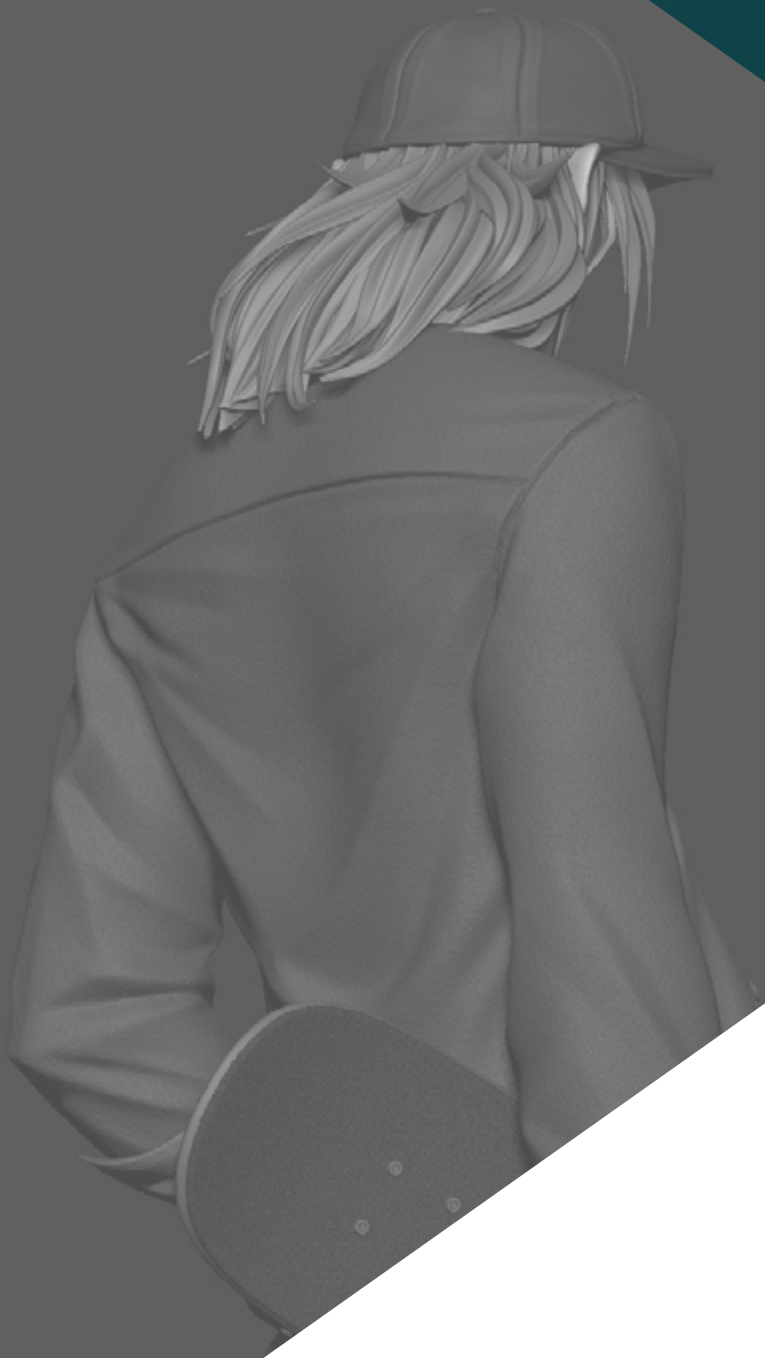
*Actualiza tus competencias con la metodología teórico-práctica más eficiente del panorama académico actual, el Relearning de TECH”*

# 05

## ¿Por qué nuestro programa?

La Maestría en Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica cuenta con un enfoque académico único que permitirá al alumnado adquirir habilidades precisas de un modo inmediato y flexible. Esto es posible, en primer lugar, a partir de su completísimo temario, donde se integran a cabalidad los contenidos más actualizados para el diseño y programación de estas piezas de entretenimiento. A su vez, la titulación cuenta con el *Relearning* y otros métodos didácticos avanzados que optimizan el desarrollo de competencias y una visión holística de los diferentes desafíos de este ámbito profesional.





“

*Este programa te ofrece el temario más actualizado de la mano de un claustro docente especializado en las diferentes etapas del diseño y programación de Videojuegos”*

01

### Orientación 100% laboral

---

TECH proporciona a todos los profesionales una oportunidad única de poner al día sus competencias en materia de Videojuegos a través de esta Maestría. En esta capacitación, el análisis de conceptos innovadores es decisivo, al igual que el abordaje de competencias prácticas que permitan a los egresados asumir roles altamente demandados en el contexto laboral.

02

### La mejor institución

---

Diversas organizaciones y revistas financieras han catalogado a TECH como la mejor universidad online del mundo. Una afirmación que respaldan los más de 500.000 graduados que ya acumula la institución y que se refleja en su excelente claustro docente integrado por catedráticos y especialistas de múltiples disciplinas.

03

### Titulación directa

---

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

### Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

---

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la alta dirección educativa.

05

### Educación adaptada al mundo real

---

En los programas universitarios como esta Maestría Oficial de TECH, los egresados tienen una oportunidad única de incorporar a su desarrollo profesional habilidades altamente demandadas. Desde este caso particular, los alumnos dominarán el uso de softwares actualizados que se han extendido a diferentes estudios de Videojuegos y, a través de esos conocimientos, podrán desarrollar competencias específicas para resaltar en esa industria.

06

### Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

---

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

### Mejorar tus habilidades creativas

---

TECH ayuda a sus alumnos a mejorar sus habilidades creativas al proporcionar un entorno de aprendizaje inspirador y estimulante. Prueba de ello es esta Maestría, diseñada para fomentar la expresión artística en áreas como el diseño, la conceptualización y la narrativa de los Videojuegos.

08

### Especialización integral

---

En TECH Universidad Tecnológica, el profesional adquirirá una visión global en materia de diseño y programación de Videojuegos. Desde ese itinerario académico podrá ahondar además en las estrategias de producción, sonorización y animación más punteras para este mercado.

09

### Formar parte de una comunidad exclusiva

---

Estudiando en TECH, el profesional de los Videojuegos tendrá acceso a una comunidad de profesionales de élite y profesores cualificados. De ese modo, podrá integrarse con facilidad a diferentes empresas de esta industria del entretenimiento y continuar impulsando su carrera y desempeño.

# 06

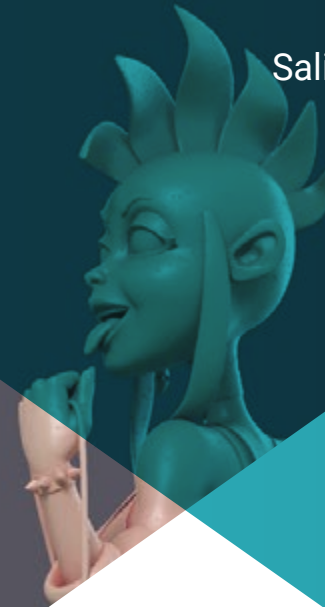
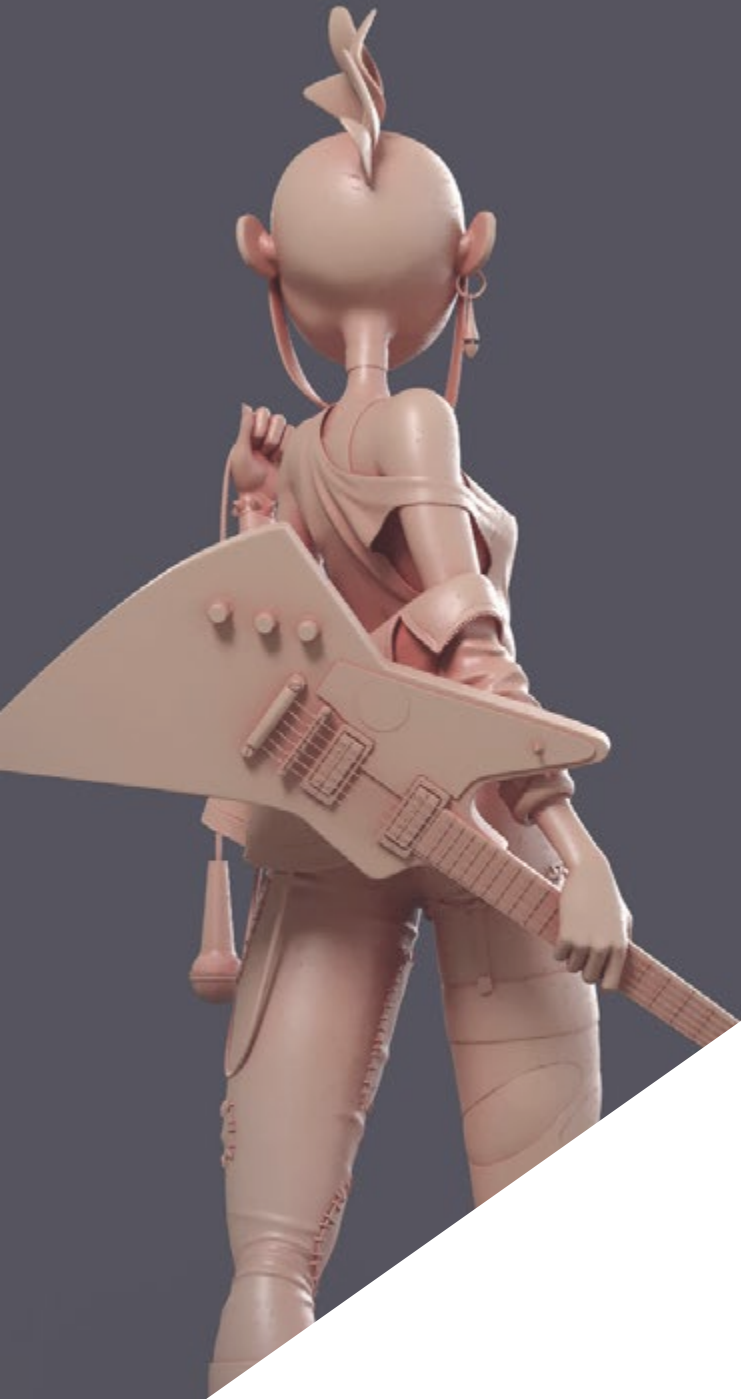
## Salidas profesionales

Debido a su enfoque holístico sobre la industria de los Videojuegos, esta titulación constituye una oportunidad única para los alumnos que desean ampliar sus oportunidades laborales. El programa fomenta, desde el primer momento, habilidades en materia de diseño, programación, arte, narrativa y producción. Todas esas competencias son claves para asumir diversos retos dentro de este sector. De este modo, cada participante será apto para asumir roles diversos, con un alto grado de especialización, en los proyectos más diversos de este campo.

*Upgrading...*







“

*Manejarás a cabalidad el software Unity 3D mediante los exclusivos contenidos de esta Maestría de TECH”*

## Perfil profesional

Los participantes de esta Maestría destacarán por su manejo competente y hábil de las últimas tendencias del diseño y programación de Videojuegos. De modo particular, estará preparado para asumir roles de manera responsable y efectiva en diversos campos de acción dentro de esta industria. Dominará las competencias necesarias para garantizar el éxito de proyectos avanzados, utilizando las últimas herramientas de sonido, creación de personajes y producción en el desarrollo de Videojuegos.

## Perfil investigativo

Mediante esta Maestría, los alumnos podrán ampliar sus habilidades de planificación, dirección y gestión de proyectos de Videojuegos. Al mismo tiempo, serán capaces de identificar y resolver desafíos fundamentales de esta profesión que emergen a partir de la evolución tecnológica y las demandas de los consumidores. En definitiva, los egresados de estos módulos académicos serán profesionales con una elevadísima capacidad de adaptación e innovación.



*Únete a esta titulación y ponte al día sobre las principales herramientas de animación 3D que hoy se integran a los programas de Videojuegos más exitosos”*





## Perfil ocupacional y campo de acción

A partir de los objetivos de especialización planteados en este programa, el profesional podrá ocupar diversos roles y perfiles profesionales dentro de la industria de los Videojuegos. Esta es la finalidad más importante de los métodos académicos implementados por TECH en la titulación, destinados a facilitarles el desarrollo de competencias específicas.

El egresado de TECH estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ◆ Programador de Gameplay
- ◆ Diseñador de niveles
- ◆ Artista 2D/3D para Videojuegos
- ◆ Animador de personajes y objetos para Videojuegos
- ◆ Guionista de Videojuegos
- ◆ Productor de Videojuegos
- ◆ Director creativo de proyectos de Videojuegos
- ◆ Diseñador de interfaces de usuario (UI/UX)
- ◆ Especialista en efectos visuales (VFX) para Videojuegos
- ◆ Tester o QA (Control de calidad) en la industria de Videojuegos
- ◆ Community Manager para estudios de desarrollo de Videojuegos
- ◆ Diseñador de experiencias de Realidad Virtual y Realidad Aumentada

# 07

## Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

*TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”*

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

TECH ofrece los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.



*Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría"*





“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1,A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría



# 08

## 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 tomaran 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.



# 09

## Dirección del curso

En la apuesta de TECH por garantizar la excelencia académica de sus titulaciones, este programa dispone de un claustro docente conformado por especialistas que trabajan activamente en el mundo del Videojuegos. Estos expertos son los responsables de realizar los contenidos didácticos que el alumno manejará a lo largo de esta Maestría. Por ello, ella se condensan los conocimientos teórico-prácticos más punteros de la industria y sus principales aplicaciones para enfrentar problemáticas complejas en el contexto laboral.





“

*Esta Maestría es impartida por profesionales que trabajan en activo en la industria de los Videojuegos y dominan a fondo todos sus desafíos”*

## 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 Group
- Diseñador de Niveles en Indigo para el proyecto Meatball Marathon
- Profesor de Guion en el Máster de Creación de Videojuegos en 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 en la Escuela Superior de Cine, Animación y Videojuegos (ESCAV). Granada, España
- 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 en Gameloft. Barcelona
- ♦ Graduada en Cine y Medios por la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña
- ♦ Diseño de Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos en la CEV. Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Formación Especializada en Guion de Animación Infantil en Showrunners BCN
- ♦ Miembro de: Asociación Women in Games, Asociación FemDevs

### D. Carrión, Rafael

- ♦ Diseñador, Productor Musical y Técnico de Sonido
- ♦ Coordinador Asistente de Tecnología en Berklee College of Music
- ♦ Productor Musical y Diseñador de Sonido en Banjo
- ♦ Diseñador de Sonido y Programador de Audio en Jellyworld Interactive
- ♦ Grado en Ingeniería con Especialización en Tecnologías Industriales por la Universidad Politécnica de Valencia
- ♦ Máster en Videojuegos y Programación por la Universitat Oberta de Catalunya
- ♦ Certificación de AutoCAD 2016 por la Universidad Politécnica de Valencia
- ♦ Certificado de *Game Audio Production with Wwise por Berklee Online*

# 10

## Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

*Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”*

### Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Videojuegos es necesario haber concluido una Licenciatura en Programación, Desarrollo de Software, Ingeniería de Software, Sistemas computacionales, Diseño y Animación Digital, Diseño Multimedia y Artes Digitales, Artes Visuales, Animación, Diseño de Videojuegos, etc. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 2 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

### Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta

Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

### **Estudiantes con estudios universitarios realizados en México**

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

### **Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México**

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

*Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilites son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.*

# 11

## Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Videojuegos obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.





“

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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Videojuegos**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 24 JULIO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20232102.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Videojuegos**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#).



Titulación: **Maestría en Videojuegos**

Nº de RVOE: **20232102**

Fecha de RVOE: **24/07/2023**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite. TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio\*:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico. TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



\*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.



salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas



**Maestría**  
**Videojuegos**

Nº de RVOE: 20232102  
Fecha de RVOE: 24/07/2023  
Modalidad: 100% en línea  
Duración: 20 meses

# Maestría Videojuegos

Nº de RVOE: 20232102

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR

