

# Maestría Oficial Universitaria Videojuegos

Nº de RVOE: 20232102

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR



**tech**  
universidad



Nº de RVOE: 20232102

## Maestría Oficial Universitaria Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

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

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

# Índice

01

Presentación del programa

---

*pág. 4*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

*pág. 8*

03

Plan de estudios

---

*pág. 12*

04

Convalidación  
de asignaturas

---

*pág. 24*

05

Objetivos docentes

---

*pág. 30*

06

Salidas profesionales

---

*pág. 36*

07

Idiomas gratuitos

---

*pág. 40*

08

Metodología de estudio

---

*pág. 44*

09

Cuadro docente

---

*pág. 54*

10

Titulación

---

*pág. 58*

11

Homologación del título

---

*pág. 62*

12

Requisitos de acceso

---

*pág. 66*

13

Proceso de admisión

---

*pág. 70*

# 01

## Presentación del programa

La industria global de los Videojuegos está sufriendo una transformación sin precedentes debido al auge de nuevas herramientas tecnológicas. Tanto es así que la Organización Mundial de la Salud pone de manifiesto en un nuevo informe, que más del 60% de la población está participando activamente en entornos digitales de ocio. Frente a este nuevo panorama, los profesionales necesitan incorporar a sus prácticas habituales las técnicas más vanguardistas para crear experiencias visuales, sonoras e interactivas impactantes. Por eso, TECH lanza una innovadora titulación universitaria focalizada en la producción de Videojuegos de primera calidad. A su vez, se basa en un cómodo formato 100% online que se adapta a la agenda de diseñadores ocupados que buscan progresar laboralmente.

*Este es el momento, te estábamos esperando*





“

*Con esta Maestría Oficial Universitaria totalmente online, diseñarás Videojuegos innovadores que fusionen creatividad y tecnología para crear experiencias inmersivas únicas”*

Los Videojuegos han dejado de ser solo entretenimiento para convertirse en un fenómeno cultural, educativo y económico de impacto global. En este sentido, su relevancia va más allá de los números: los juegos digitales han transformado la forma en que las personas aprenden, se comunican y experimentan la realidad. Por ello, estos instrumentos están emergiendo en áreas en pleno auge como el Entretenimiento, la Educación o el Marketing. A su vez, esto abre a los expertos un amplio abanico de oportunidades laborales. No obstante, para aprovecharlas, los profesionales requieren obtener una ventaja competitiva que les diferencie del resto de candidatos.

Con esta idea en mente, TECH presenta una revolucionaria Maestría Oficial Universitaria en Videojuegos. Ideada por referencias en dicho sector, el plan de estudios ahondará en cuestiones que abarcan desde el proceso conceptual de los personajes o diseño de guiones creativos hasta el uso de técnicas sofisticadas de producción musical para crear experiencias inmersivas que emocionen a los jugadores. En sintonía con esto, los materiales didácticos brindarán a los alumnos una variedad de estrategias para llevar a cabo animaciones realistas y fluidas. De esta forma, los egresados desarrollarán competencias avanzadas para liderar proyectos de creación de Videojuegos, gestionando los recursos y tiempos de forma eficiente.

En lo que respecta a la metodología del programa universitario, este se imparte en una flexible modalidad totalmente online. Asimismo, TECH emplea su disruptivo sistema del *Relearning*, basado en la repetición de conceptos clave para fijar conocimientos y facilitar el aprendizaje con naturalidad. Por otro lado, los egresados accederán a una biblioteca digital repleta de contenidos multimedia de apoyo como resúmenes interactivos, vídeos explicativos o lecturas especializadas.





“

*Realizarás pruebas de jugabilidad y calidad, analizando datos que optimicen la experiencia del usuario”*

# 02

## ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

*Te damos +*



“

*Estudia en la mayor universidad digital  
del mundo y asegura tu éxito profesional.  
El futuro empieza en TECH”*

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

### El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado  
**TOP**  
Internacional

La metodología  
más eficaz

### Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

### La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

**nº1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo

### La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículum de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

### Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



### Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



### La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



# 03

## Plan de estudios

Esta Maestría Oficial Universitaria ofrece un plan de estudios integral y actualizado, diseñado para capacitar a los futuros líderes de la industria de los Videojuegos. El temario cubre desde la programación o narrativa interactiva hasta la experiencia del usuario y el arte digital. Además, el plan de estudios enfatiza el dominio de herramientas como Python para el desarrollo de juegos de alta calidad. Además, la titulación universitaria profundiza en el arte digital y el modelado 3D, lo que permitirá a los egresados crear personajes, escenarios u objetos con realismo.

*Un temario  
completo y bien  
desarrollado*





“

*Ahondarás en la integración de tecnologías emergentes para maximizar la interactividad en los Videojuegos”*

Este programa ofrece una experiencia educativa de vanguardia, respaldada por recursos multimedia y académicos que garantizan una capacitación completa y altamente interactiva. Desde el primer día, los alumnos tendrán acceso a una plataforma digital de última generación que permite la visualización de contenido enriquecido, infografías y lecturas especializadas. Esta metodología no solo facilita el aprendizaje de herramientas y técnicas, sino que también promueve la creatividad en el desarrollo de videojuegos.

“

*Realiza esta titulación universitaria para aprender a tu propio ritmo y sin inconvenientes temporales. ¡Todo gracias al exclusivo sistema Relearning de TECH!”*

### Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

**Asignatura 1** El diseño de Videojuegos

**Asignatura 2** Documento de diseño

**Asignatura 3** Narrativa y diseño de guiones

**Asignatura 4** El arte en los Videojuegos

**Asignatura 5** La programación

**Asignatura 6** Arte 3D

**Asignatura 7** Programación avanzada

**Asignatura 8** La animación

**Asignatura 9** Diseño de sonido y música

**Asignatura 10** Producción y gestión

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

### Asignatura 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

### Asignatura 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

### Asignatura 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

#### Asignatura 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



## Asignatura 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

## Asignatura 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
- 
- Asignatura 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

## Asignatura 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

## Asignatura 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. Resecuenciación 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
- 
- Asignatura 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. Fase 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*



*Concebirás Videojuegos para diversas plataformas como consolas, ordenadores y dispositivos móviles, asegurando su óptimo funcionamiento”*

# 04

## Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.





“

*Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”*

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



*Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”*



## ¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



## ¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



## ¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico [convalidaciones@techtitute.com](mailto:convalidaciones@techtitute.com) adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



## ¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



## ¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

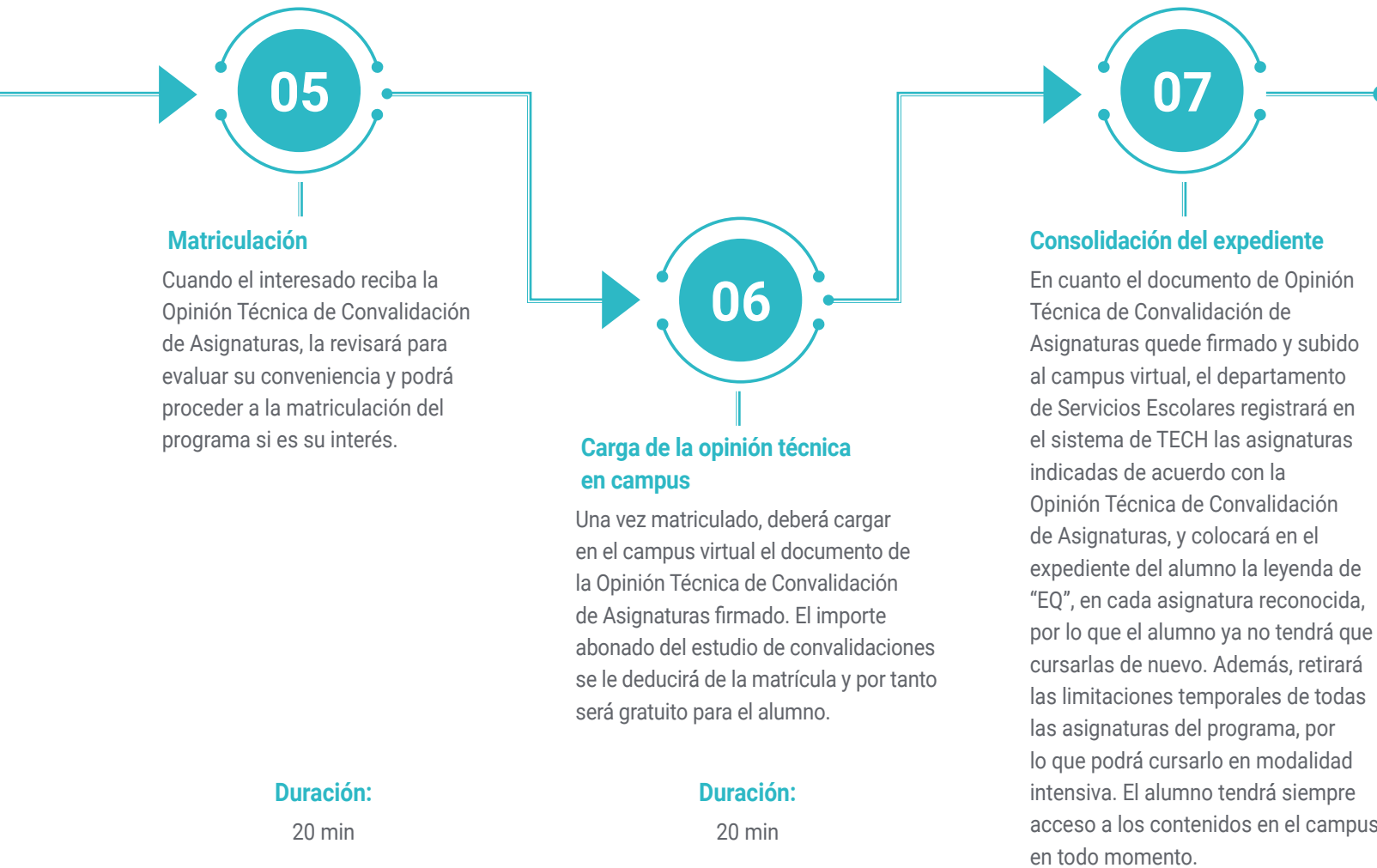


## ¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

## Procedimiento paso a paso





*Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.*

# 05

## Objetivos docentes

Esta Maestría Oficial Universitaria está diseñada para transformar a los alumnos en expertos altamente capacitados en la creación de Bideojuegos, brindándoles los conocimientos y habilidades necesarios para sobresalir en una de las industrias más innovadoras y dinámicas del mundo. Uno de los objetivos principales es ofrecer una capacitación integral que abarca tanto los aspectos técnicos, como creativos del desarrollo de videojuegos. Así, los egresados dominarán las herramientas y tecnologías más avanzadas utilizadas en la industria, incluyendo motores de juegos como *Unity* y *Unreal Engine*, así como lenguajes de programación esenciales como C++ y Python.

*Living  
SUCCESS*





“

*Utilizarás motores de desarrollo gráfico como Unity para la creación de experiencias inmersivas recreativas”*



## 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
- ♦ Manejar 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







## Objetivos específicos

---

### Asignatura 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

### Asignatura 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

### Asignatura 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

### Asignatura 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

### Asignatura 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)

### Asignatura 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

### Asignatura 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

### Asignatura 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





#### **Asignatura 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

#### **Asignatura 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



*Aplicarás técnicas de diseño narrativo para crear historias envolventes que se integren fluidamente con los elementos visuales de los Videojuegos”*

# 06

## Salidas profesionales

Esta Maestría Oficial Universitaria ofrece a sus egresados un panorama profesional amplio y lleno de oportunidades en la creciente industria de los videojuegos. Este sector, caracterizado por su constante innovación y expansión, demanda expertos con un perfil completo que combine habilidades técnicas, creatividad y capacidad de gestión. Así, los alumnos estarán preparados para acceder a una variedad de roles en estudios de desarrollo, empresas de entretenimiento digital, e incluso en proyectos independientes. Además, podrán desempeñarse como desarrolladores, diseñadores de mecánicas de juego, productores de videojuegos o especialistas en narrativa interactiva, entre otros.

*Upgrading...*





“

*¿Buscas ejercer como Director de Arte en el campo de los Videojuegos? Lógralo mediante esta completísima titulación universitaria en tan solo 20 meses”*

### Perfil del egresado

El egresado se convertirá en un profesional altamente capacitado para enfrentar los retos de una de las industrias más dinámicas y creativas del mundo. Este programa prepara a expertos con una sólida base técnica y un enfoque creativo que les permite diseñar, desarrollar y gestionar proyectos de videojuegos con una visión integral, desde la fase conceptual, hasta la entrega final. Además, serán líderes en la creación de experiencias de juego inmersivas, con habilidades en áreas clave como la programación, el diseño de mecánicas de juego, la narrativa interactiva y la gestión de proyectos.

*Crearás efectos sonoros y bandas sonoras originales que mejoren la inmersión de los consumidores.*

- ♦ **Pensamiento crítico y analítico:** Evaluar, analizar y resolver problemas complejos en el diseño y desarrollo de Videojuegos, considerando diferentes perspectivas y enfoques
- ♦ **Comunicación efectiva:** Transmitir ideas y conceptos de manera clara y persuasiva, tanto en la interacción con equipos multidisciplinares como con públicos no especializados
- ♦ **Liderazgo y gestión de equipos:** Dirigir y coordinar equipos de trabajo, promoviendo un entorno de colaboración y asegurando la correcta ejecución de proyectos de Videojuegos
- ♦ **Capacidad de innovación y adaptación:** Asimilar las últimas tendencias y tecnologías en la industria de los Videojuegos, aplicando soluciones innovadoras a desafíos emergentes



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador de Juegos:** Crea las mecánicas, dinámicas y sistemas que definen la experiencia del jugador, asegurando un equilibrio entre desafío y diversión  
Responsabilidades: Diseñar mecánicas innovadoras y equilibradas, documentando las ideas principales para garantizar la coherencia del juego
- 2. Desarrollador de Software de Videojuegos:** Programa y codifica las funcionalidades del videojuego, optimizando el rendimiento y solucionando problemas técnicos  
Responsabilidades: Escribir y depurar código eficiente, asegurando la integración fluida de mecánicas, gráficos y audio en el motor del juego
- 3. Diseñador de Niveles:** Diseña los escenarios y misiones del videojuego, combinando creatividad y lógica para mantener al jugador inmerso  
Responsabilidades: Crear mapas y entornos desafiantes, planificando misiones y puntos de interacción para mantener la atención del jugador
- 4. Artista de Videojuegos:** Desarrolla personajes, entornos y elementos visuales que forman el universo gráfico del juego.  
Responsabilidades: Producir diseños visuales atractivos y funcionales, adaptando el arte a las limitaciones técnicas y estilísticas del proyecto.
- 5. Productor de Videojuegos:** Coordina equipos multidisciplinarios, gestiona recursos y asegura que el proyecto se desarrolle dentro del presupuesto y cronograma  
Responsabilidades: Coordinar equipos de trabajo, gestionar cronogramas y garantizar la entrega del proyecto según los estándares de calidad establecidos

- 6. Tester de Videojuegos:** Evalúa el rendimiento, detecta errores y sugiere mejoras para optimizar la experiencia final del usuario  
Responsabilidades: Identificar fallos técnicos y problemas de jugabilidad, proporcionando reportes claros para la mejora continua del producto
- 7. Director Creativo de Videojuegos:** Define la visión global del proyecto, guiando al equipo en aspectos narrativos, artísticos y de jugabilidad para lograr un producto único.  
Responsabilidades: Definir la narrativa, estética y objetivos generales del proyecto, asegurando la alineación de todas las áreas del equipo creativo



*Ofrecerás servicios de consultoría especializados para ayudar a las instituciones a implementar estrategias de monetización de Videojuegos”*

### Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de este Máster Oficial Universitario de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

# 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 Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu  
competencia  
lingüística*





“

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

En el mundo competitivo actual, 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 título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título 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 se posee.

En TECH se ofrecen 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 en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar 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 Oficial Universitaria”*

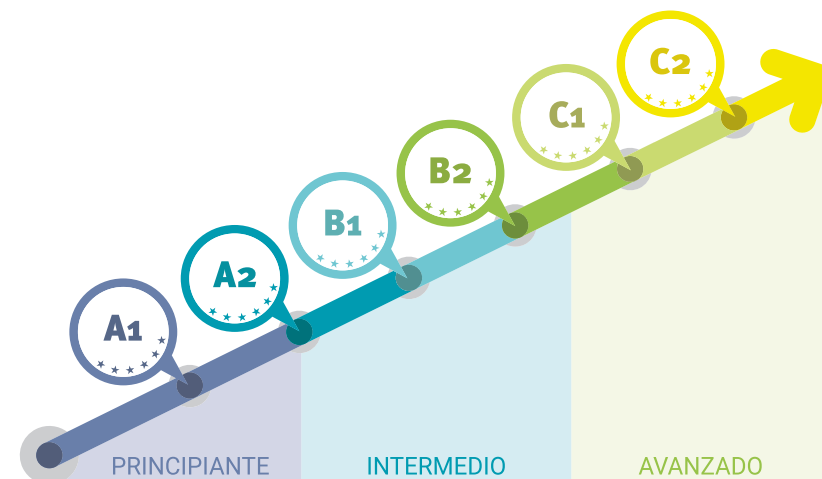




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- 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 Oficial Universitaria, 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
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar 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 anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

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



# 08

## 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 intenso 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.

*Excelencia.  
Flexibilidad.  
Vanguardia.*



“

*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.



# 09

## Cuadro docente

El cuadro docente de esta Maestría Oficial Universitaria está compuesto por expertos internacionales que han liderado proyectos en las principales compañías de la industria. Este equipo de profesionales, integrado por diseñadores, programadores, artistas conceptuales y productores con amplia experiencia, ofrece una enseñanza actualizada, basada en las demandas reales del mercado global. Cada docente aporta su visión estratégica, compartiendo conocimientos adquiridos en el desarrollo de videojuegos exitosos que marcan tendencia a nivel mundial. Gracias a esta guía especializada, los alumnos no solo adquirirán competencias técnicas avanzadas, sino que también se nutrirán de estrategias creativas y de gestión.



“

*Un experimentado equipo docente integrado por reconocidos profesionales en Diseño de Videojuegos resolverá cualquier duda que puedas tener durante el transcurso del programa universitario”*

## 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 y 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

## Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Videojuegos es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

*Obtén un título oficial de Maestría en Videojuegos y da un paso adelante en tu carrera profesional”*

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Videojuegos se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20232102, de fecha 24/07/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Videojuegos”*

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica.

Título: **Maestría en Videojuegos**

No. de RVOE: **20232102**

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

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**



# 11

## Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Videojuegos**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

*Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)”*

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Videojuegos** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: [homologacion@techtute.com](mailto:homologacion@techtute.com).

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

*Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.*







El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



*El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”*

# 12

## Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Videojuegos** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

*Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”*

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Videojuegos** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: [requisitosdeacceso@techtitute.com](mailto:requisitosdeacceso@techtitute.com).

*Cumple con los requisitos de acceso  
y consigue ahora tu plaza en esta  
Maestría Oficial Universitaria.*





“

*Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”*

# 13

## Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

*TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”*

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: [procesodeadmission@techtute.com](mailto:procesodeadmission@techtute.com).

*Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.*





Nº de RVOE: 20232102

## Maestría Oficial Universitaria Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

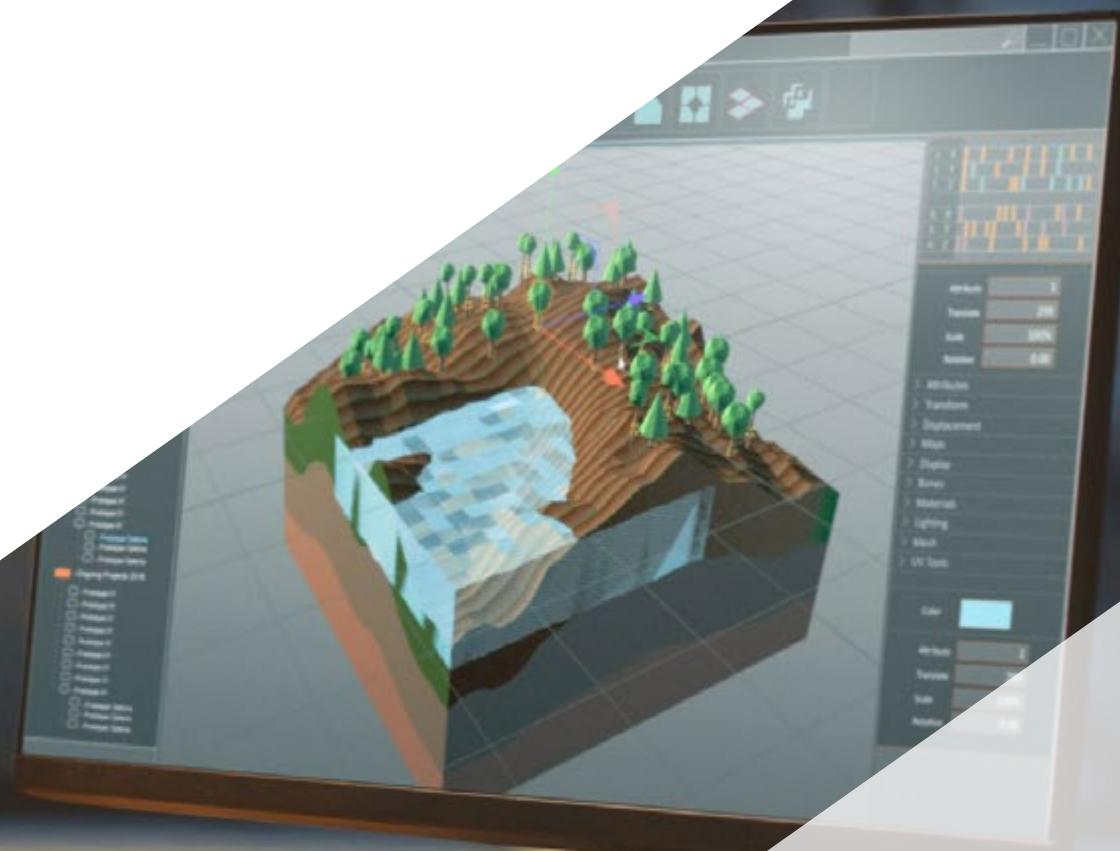
Fecha de vigencia RVOE: **24/07/2023**

# Maestría Oficial Universitaria Videojuegos

Nº de RVOE: 20232102

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR



**tech**  
universidad