

Máster Profesional

Narrativa de Videojuegos





tech formación
profesional

Máster Profesional Narrativa de Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-narrativa-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 16

07

Titulación

pág. 20

01

Presentación

El elemento principal que compone un videojuego es su argumento. Un excelente relato suele ser el responsable de que este triunfe, ya que los usuarios priorizan una aventura marcada por la verosimilitud de sus sucesos y la correcta armonía entre los mismos por encima de los aspectos restantes. Así, las compañías tienen la necesidad de contar con los mejores especialistas en guionización. Es por ello que TECH pone a tu disposición una titulación con la que dominarás la estructura del relato audiovisual, los distintos tipos de nudos de acción aplicables para videojuegos y la teoría de la narrativa interactiva. Además, su metodología 100% en línea te permitirá adquirir estos conocimientos y habilidades a tu propio ritmo, sin la necesidad de realizar incómodos desplazamientos a un centro de estudio.

“

En el Máster Profesional en Narrativa de Videojuegos estudiarás los distintos nudos de acción existentes para cada género de videojuego”





Sagas como *The Last of Us*, *Final Fantasy* o *God of War* tienen un importante componente en común: el cuidado pormenorizado del guion. Sin este esmero en la narrativa, un videojuego quedaría incompleto, a pesar de que pueda contar con unos gráficos cercanos a la cinematografía o con una jugabilidad excelente. Por tanto, los usuarios optarían por elegir otras opciones para sus consolas. Es por ello que las compañías reclaman personal capaz de desarrollar insuperables historias, por lo que se abre un amplio abanico de oportunidades laborales para aquellos que posean las habilidades idóneas en estos puestos.

Este es el motivo por el que nace el Máster Profesional en Narrativa de Videojuegos. A lo largo de esta titulación ahondarás en el proceso de creación de un *storyboard* y analizarás la importancia que tienen los diálogos en el desarrollo de la historia. De igual modo, aprenderás a realizar una gamificación efectiva en base a la teoría de la diversión para desarrollar el relato de un videojuego educativo.

El programa cuenta con un amplio material didáctico en diferentes formatos: vídeo, resúmenes interactivos o clases magistrales, entre otros. Así, gracias a su metodología 100% *online* podrás estudiar sin depender de horarios marcados.

“

La titulación profundiza en aspectos que resultan clave en la creación del guion de un videojuego como, por ejemplo, la relevancia que tiene en la historia la figura de los NPCs”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

El mundo de la creación de los videojuegos es uno de los nichos tecnológicos que se encuentra en pleno apogeo en el siglo XXI. Así, el desarrollo de los mismos aumenta exponencialmente con el paso de los años, por lo que las empresas ofrecen cada vez más ofertas de trabajo en puestos relacionados con materias como el desarrollo de un guion. De esta forma, TECH ofrece una titulación que amplía tus salidas profesionales en el sector.

“

El Máster Profesional en Narrativa de Videojuegos te brindará la oportunidad de ser el guionista de exitosas sagas como Red Dead Redemption”



Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Asistente personal de guionista de videojuegos
- ♦ Auxiliar de producción de videojuegos
- ♦ Diseñador gráfico 2D y 3D de videojuegos
- ♦ Creador de videojuegos educativos
- ♦ Desarrollador independiente de videojuegos
- ♦ Grafista digital
- ♦ Generador de espacios virtuales
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Integrador multimedia audiovisual



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Al finalizar el Máster Profesional en Narrativa de Videojuego, serás capaz de dominar todos los elementos que componen una generación armoniosa de guiones para videojuegos. Así, conocerás todos los secretos para crear los mejores personajes, prestando especial atención a la psicología de los mismos y sus personalidades para generar un protagonista que goce de carisma.

01

Diseñar niveles de juego, crear puzles dentro de estos niveles y distribuir los elementos del diseño en el entorno

02

Crear un documento de diseño o GDD para poder representar la propia idea de juego en un documento entendible, profesional y bien elaborado

03

Plantear personajes y diálogos que puedan ser empleados en el guion de un videojuego

04

Diferenciar los diferentes elementos que componen un guion, sus protagonistas, antagonistas y escenario





05

Programar aplicaciones de manera correcta y eficiente aplicadas a motores de videojuegos

06

Conocer el proceso de diseño de interfaces, desde el análisis de requisitos hasta la evaluación

07

Realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques, como por ejemplo el educativo

08

Desarrollar juegos en línea para múltiples jugadores

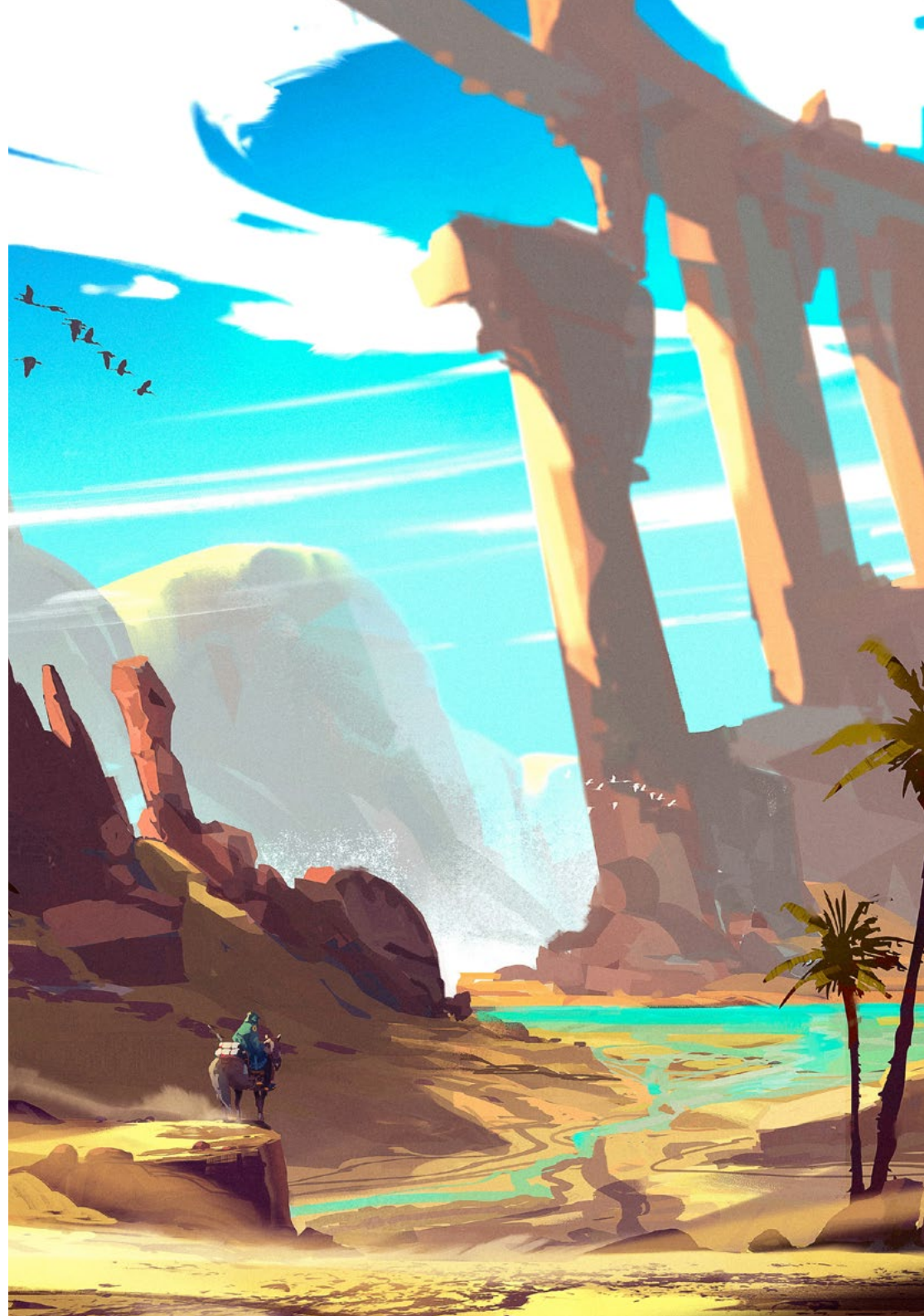
05

Plan de formación

Esta titulación posee un temario conformado por 10 extensos módulos que te introducirán plenamente en el mundo de la generación de historias para videojuegos. Los materiales didácticos presentes en el programa pueden ser estudiados en distintos soportes para facilitar tu comodidad y aprendizaje: vídeos, resúmenes interactivos o prácticas de desarrollo de competencias, entre otros. Todos estos contenidos están completamente actualizados y son aplicables en el trabajo diario dentro del sector.

“

Dentro del programa académico se encuentran multitud de recursos didácticos como clases magistrales, vídeos o lecturas complementarias”



Módulo 1. El diseño de videojuego

- 1.1. El diseño
- 1.2. Elementos del diseño
- 1.3. Los Tipos de jugador
- 1.4. Habilidades del jugador
- 1.5. Mecánicas de juego I
- 1.6. Mecánicas de juego II
- 1.7. Otros elementos
- 1.8. Análisis de videojuegos
- 1.9. El diseño de nivel
- 1.10. Diseño de nivel avanzado

Módulo 2. Documento de Diseño

- 2.1. Estructura de un documento
- 2.2. Idea general, mercado y referencias
- 2.3. Ambientación, historia y personajes
- 2.4. *Gameplay*, mecánicas y enemigos
- 2.5. Controles
- 2.6. Niveles y progresión
- 2.7. Ítems, habilidades y elementos
- 2.8. Logros
- 2.9. HUD e interfaz
- 2.10. Guardado y anexo

Módulo 3. Narrativa del videojuego

- 3.1. Contar una historia, ¿para qué?
- 3.2. La idea del relato audiovisual
- 3.3. La estructura del relato audiovisual
- 3.4. El contenido de la historia: nudos de acción y tipos
- 3.5. El relato en el videojuego: La interacción
- 3.6. El relato en el videojuego: La inmersión
- 3.7. Creación de personajes
- 3.8. Principios de la narrativa interactiva
- 3.9. Teoría de la narrativa interactiva
- 3.10. Historia de la narrativa en los videojuegos

Módulo 4. Diseño de Videojuegos: Guion y storyboard

- 4.1. Guion y Storyboard
- 4.2. Componentes clave en guiones y storyboard
- 4.3. El guion: conceptos clave
- 4.4. El guion: Fundamentos de la narración
- 4.5. El guion: El viaje del héroe y la figura aristotélica
- 4.6. El *storyboard*
- 4.7. La animática
- 4.8. Géneros y narrativa poliédrica
- 4.9. Narrativas lineales
- 4.10. El diálogo a través del guion

Módulo 5. Consolas y dispositivos para videojuegos

- 5.1. Historia de la programación en videojuegos
- 5.2. Historia de la jugabilidad en videojuegos
- 5.3. Adaptación a los tiempos modernos
- 5.4. Unity: Scripting I y ejemplos
- 5.5. Unity: Scripting II y ejemplos
- 5.6. Unity: Scripting III y ejemplos
- 5.7. Periféricos
- 5.8. Videojuegos: perspectivas futuras
- 5.9. Arquitectura
- 5.10. Kits de desarrollo y su evolución

Módulo 6. Modelado 3D

- 6.1. Introducción a C#
- 6.2. Fundamentos matemáticos
- 6.3. Fundamentos físicos
- 6.4. Fundamentos de Informática Gráfica
- 6.5. Unity: Introducción e instalación
- 6.6. Unity: 2D y 3D
- 6.7. Unity: Instanciación y creación de objetos
- 6.8. Unity: Interacciones y física
- 6.9. Unity: Inteligencia artificial básica para NPCs
- 6.10. Unity: Fundamentos de animación e implementación



Módulo 7. Motores de videojuegos

- 7.1. Los videojuegos y las TICs
- 7.2. Historia de los motores de videojuegos
- 7.3. Motores de videojuegos
- 7.4. Motor Game Maker
- 7.5. Motor Unreal Engine 4: Introducción
- 7.6. Motor Unreal Engine 4: Visual Scripting
- 7.7. Motor Unity 5
- 7.8. Motor Godot
- 7.9. Motor RPG Maker
- 7.10. Motor Source 2

Módulo 8. Interacción persona ordenador

- 8.1. Introducción a la interacción persona-ordenador
- 8.2. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción
- 8.3. El factor humano: aspectos psicológicos y cognitivos
- 8.4. El factor humano: limitaciones sensoriales y físicas
- 8.5. El proceso de diseño (I): análisis de requisitos para el diseño de la interfaz de usuario
- 8.6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas
- 8.7. El proceso de diseño (III): la evaluación
- 8.8. Accesibilidad: definición y pautas
- 8.9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional
- 8.10. El ordenador y la interacción: periféricos y dispositivos

Módulo 9. Videojuegos y simulación para investigación y educación

- 9.1. Introducción a los juegos serios
- 9.2. Motivación y objetivos de los juegos serios
- 9.3. Juegos de simulación
- 9.4. Diseño orientado al entrenamiento: Gamificación
- 9.5. Cómo realizar una gamificación efectiva
- 9.6. El proceso de aprendizaje: Flujo de juego y progreso
- 9.7. El proceso de aprendizaje: Evaluación basada en el juego
- 9.8. Campos de estudio: Aplicaciones educativas
- 9.9. Campos de estudio: Simulación y dominio de habilidades
- 9.10. Campos de estudio: Herramientas de terapia (casos reales)

Módulo 10. Redes y sistemas multijugador

- 10.1. Historia y evolución de videojuegos multijugador
- 10.2. Modelos de negocio multijugador
- 10.3. Juegos locales y juegos en red
- 10.4. Modelo OSI: Capas I
- 10.5. Modelo OSI: Capas II
- 10.6. Redes de computadores e internet
- 10.7. Redes móviles e inalámbricas
- 10.8. Seguridad
- 10.9. Sistemas multijugador: Servidores
- 10.10. Diseño de videojuegos multijugador y programación

06

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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 emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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 del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



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.



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.



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".



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.



07

Titulación

El Máster Profesional en Narrativa de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Máster Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Máster Profesional en Narrativa de Videojuegos**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



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

tech formación profesional

Máster Profesional Narrativa de Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional

Narrativa de Videojuegos

