

# Máster Profesional Videojuegos



## Máster Profesional Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: [www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/master-profesional/master-profesional-videojuegos](http://www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/master-profesional/master-profesional-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Salidas profesionales

---

*pág. 6*

03

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

---

*pág. 8*

04

Dirección del curso

---

*pág. 12*

05

Plan de formación

---

*pág. 14*

06

Metodología

---

*pág. 18*

07

Titulación

---

*pág. 22*

# 01

## Presentación

Según las estimaciones, aproximadamente 3.000 millones de personas juegan a videojuegos. Dada su popularización, estos han trascendido al entretenimiento, surgiendo tendencias como la gamificación o el género *Serious Games*, que ofrecen una dimensión educativa e incrementan aún más la demanda. Ante los beneficios económicos que ofrece este sector, cada vez más empresas apuestan por el diseño de videojuegos, propiciando que los expertos en su desarrollo sean altamente solicitados en la actualidad. Por este motivo, TECH ha creado esta titulación, que te brindará las herramientas necesarias para impulsar tu incursión en un ámbito con elevada empleabilidad. Mediante la misma, manejarás las mejores estrategias para crear guiones de primer nivel o las técnicas más avanzadas para el diseño tridimensional de personajes. Todo ello, de modo 100% online y sin tener que desplazarte de tu hogar.

“

*Este Máster Profesional te permitirá manejar las mejores técnicas para crear historias trepidantes y recordadas por los usuarios a lo largo del tiempo en el ámbito de los videojuegos”*





La industria de los videojuegos se ha consolidado, desde hace varios años, como la más demandada dentro del entretenimiento. En esta línea, los usuarios precisan historias trepidantes, dotadas de un excelente guion que les permita adentrarse por completo en la misma, así como una jugabilidad que ofrezca un completo realismo. Todos estos elementos repercuten directamente en el éxito de los juegos en el mercado, por lo que las compañías solicitan los mejores expertos para optimizar su diseño y desarrollo.

Por esta razón y con el fin de otorgarte las competencias requeridas para destacar en este campo de trabajo, TECH ha diseñado este programa. A lo largo de este itinerario académico, dominarás las características de la jugabilidad para aplicarlas en el proceso de creación de un videojuego. De igual forma, manejarás los beneficios de la metodología SCRUM para la ejecución de proyectos o dominarás las estrategias para generar ideas y tramas argumentales.

Dado que este Máster Profesional dispone de una metodología 100% online, obtendrás un completísimo aprendizaje sin realizar desplazamientos a un centro de estudios. Asimismo, gozarás de materiales didácticos presentes en vanguardistas formatos como el vídeo, el resumen interactivo o los test autoevaluativos. Con ello, TECH pretende ofrecerte una enseñanza plenamente amena e individualizada.

“

*Cursa esta titulación y maneja las mejores herramientas para dotar de un excelente realismo gráfico a los personajes de los videojuegos más prestigiosos del mercado”*

# 02

## Salidas profesionales

La industria del videojuego se encuentra en un momento de expansión y repercusión en el que nunca antes había estado. Esto se debe a que el consumo de este tipo de entretenimiento se ha consolidado en la sociedad y que, en la misma medida, los profesionales de este sector, cada vez son más demandados. Por ello, TECH ha creado este Máster Profesional, que incrementará tus posibilidades laborales en un campo en constante crecimiento.

“

*Todos los planes de estudio que desarrolla TECH están ideados para que, al cursarlos, aumenten de forma considerable tus posibilidades laborales en el sector”*







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

- ♦ Animador/modelador 3D
- ♦ Diseñador 2D y 3D de videojuegos
- ♦ Programador de videojuegos
- ♦ Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos
- ♦ Desarrollador de aplicaciones de realidad virtual, aumentada y mixta
- ♦ Grafista digital
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D



# 03

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

Cursando este completo Máster Profesional te estarás habilitando para convertirte en un auténtico experto y profesional en el área de los Videojuegos, mediante el desarrollo de tus mejores habilidades y destrezas laborales. Así, dominarás las mejores técnicas para la construcción de guiones orientados a distintos géneros o manejarás los métodos para la animación de personajes.

01

Aprender a crear el diseño de niveles de juego, crear puzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

02

Redactar e ilustrar un documento de diseño profesional

03

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

04

Manejar el proceso de creación de un guion y las características y elementos para su creación





05

Crear bocetos complejos y *Concept Art*

06

Realizar la creación de objetos, personajes y entornos en 3D con el 3D *Studio Max* y *Mudbox*

07

Manejar el motor más usado en el desarrollo de Videojuegos:  
*Unity 3D Engine*

08

Desarrollar diferentes elementos del juego como plataformas o llaves

09

Crear la interfaz del juego o HUD

10

Modelar y texturizar los objetos y personajes en 3D

11

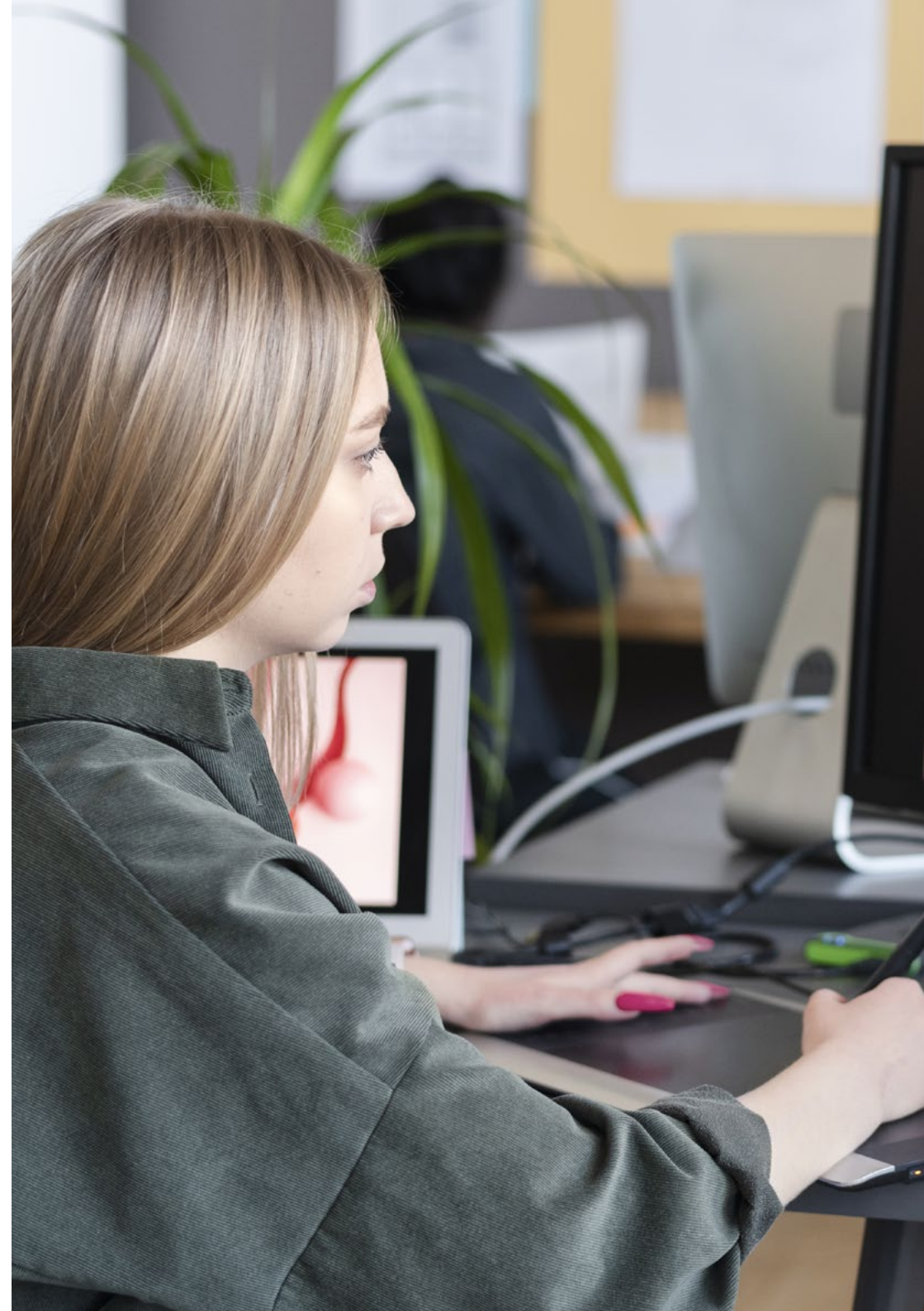
Extraer las texturas

12

Conocer el funcionamiento de las cámaras en 3D

13

Saber realizar una programación avanzada





14

Diseñar personajes y entornos en 3D

15

Programar diferentes *gameplays*, puzles del entorno y objetos del nivel

16

Crear diferentes elementos de juego y programar las habilidades del jugador como el salto, correr, disparar o esconderse

17

Realizar animación en 3D Studio Max: movimiento de elementos y personajes

18

Elaborar la composición y desarrollo musical



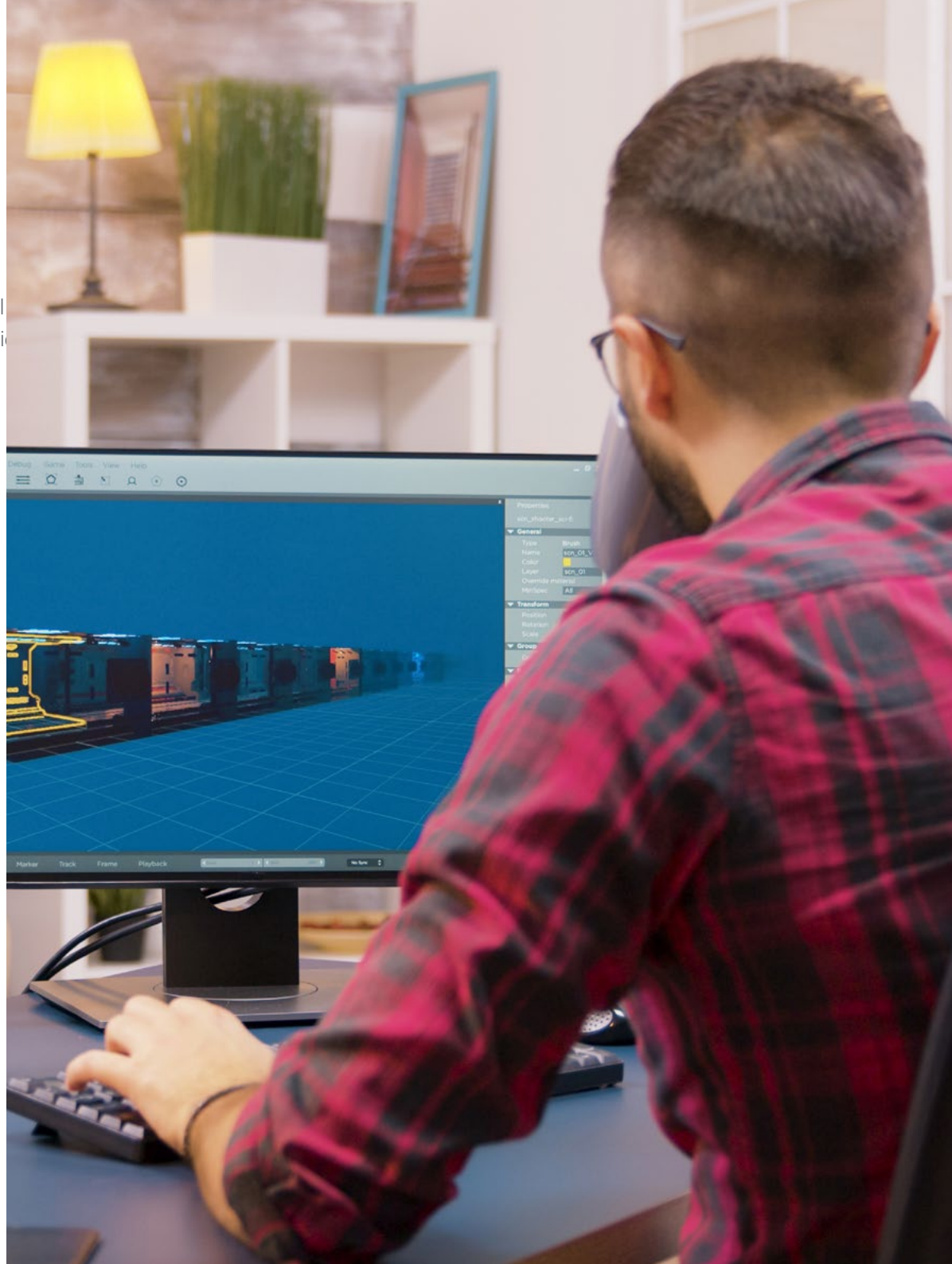
# 04

## Dirección del curso

Los mejores profesionales en activo del ámbito de los videojuegos forman parte del cuerpo docente de esta titulación, quienes realizan las tareas de diseño, programación o creación narrativa en diversas empresas desarrolladoras. Estos expertos son los propios responsables de la elaboración de los recursos didácticos de los que dispondrás a lo largo de esta experiencia académica. Por este motivo, todos los contenidos que recibirás preservarán una completa actualización.

“

*Los responsables de dirigir e impartir esta titulación son expertos con una dilatada experiencia en el desarrollo de Videojuegos, quienes te proporcionarán los conocimientos con mayor aplicabilidad laboral en este campo”*



## Dirección del curso

### 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
- ♦ Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- ♦ Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de 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 de ESCAV, Granada
- ♦ Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- ♦ Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos

## Cuadro docente

### 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 Jellyword Interactive
- ♦ Grado en Ingeniería con especialización en Tecnologías Industriales por la Universitat Politècnica de València
- ♦ Máster en Videojuegos y Programación por la Universitat Oberta de Catalunya
- ♦ Certificación de AutoCAD 2016 por la UPV
- ♦ Certificado de Game Audio Production with Wwise por Berklee Online

### Dña. Molas, Alba

- ♦ Diseñadora de videojuegos
- ♦ Diseñadora de videojuegos en Gamelot, Barcelona
- ♦ Graduada en Cine y Medios. Escuela de Cine de Cataluña
- ♦ Animación 3D, videojuegos y entornos interactivos. Currnet – CEV
- ♦ Formación especializada en Guion de animación infantil. Showrunners BCN
- ♦ Miembro de:
- ♦ Asociación Women in Games
- ♦ Asociación FemDevs

# 05

## Plan de formación

El plan de estudios de este Máster Profesional se ha diseñado en formato 100% online, para que puedas ahondar en él de manera autónoma, a tu propio tiempo y ritmo. Así, el temario está conformado por 10 excelentes módulos con los que incrementarás tanto tus conocimientos como tus destrezas en el campo de los videojuegos. Además, lo harás por medio de formatos didácticos tales como las lecturas o el vídeo explicativo, que te permitirán adecuar tu aprendizaje a tus necesidades e inquietudes académicas.

“

*El plan de estudios de esta titulación ha sido diseñado por los mejores especialistas en el desarrollo de videojuegos, quienes te proporcionarán los contenidos didácticos más actualizados del mercado en dicha materia”*





## 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 y diseño de guiones

- 3.1. La narrativa de videojuegos
- 3.2. Elementos de la narrativa
- 3.3. Estructuras narrativas
- 3.4. Recursos
- 3.5. Trama
- 3.6. Personajes I
- 3.7. Personajes II
- 3.8. Tipos de diálogos
- 3.9. Guion: Los elementos
- 3.10. Guion: Redacción

## Módulo 4. El arte en los videojuegos

- 4.1. El arte
- 4.2. Concept art
- 4.3. Escenarios para videojuegos
- 4.4. Ambientación
- 4.5. Props y objetos
- 4.6. Personajes y elementos de videojuego
- 4.7. Estilos Cartoon
- 4.8. Estilo Manga
- 4.9. Estilo Realista
- 4.10. Detalles finales

## Módulo 5. La programación

- 5.1. La programación en Unity 3D
- 5.2. Terrain
- 5.3. Creación de personajes en 2D
- 5.4. Gameplay I
- 5.5. Gameplay II
- 5.6. IA: Enemigos
- 5.7. Programación elementos: ítems y plataformas
- 5.8. Animación de personajes 2D y partículas
- 5.9. HUD y creación de interfaz
- 5.10. Texto y diálogos

## Módulo 6. Arte 3D

- 6.1. El arte avanzado
- 6.2. Interfaz 3D Max
- 6.3. Modelado inorgánico
- 6.4. Modelado orgánico
- 6.5. Creación de UVs
- 6.6. 3D avanzado
- 6.7. Sistemas de animación
- 6.8. *Rigging* Facial
- 6.9. Principios de la animación
- 6.10. Exportación a motores

## Módulo 7. Programación avanzada

- 7.1. Programación en Unity 3D
- 7.2. Creación de personajes en 3D
- 7.3. Animación de personajes 3D
- 7.4. Inteligencia artificial, NPC y enemigos
- 7.5. Físicas
- 7.6. Físicas II
- 7.7. Sonido
- 7.8. Programación del nivel
- 7.9. Partículas y fx
- 7.10. Opciones

## Módulo 8. La animación

- 8.1. La animación
- 8.2. 12 principios de la animación I
- 8.3. 12 principios de la animación II
- 8.4. 12 principios de la animación III
- 8.5. 12 principios de la animación IV
- 8.6. Animación en 3D
- 8.7. Animación avanzada 2D
- 8.8. *Rigging* de animación 2D
- 8.9. Animación 2D
- 8.10. Cinemática



### Módulo 9. Diseño de sonido y musical

- 9.1. Composición
- 9.2. Desarrollo musical
- 9.3. Software
- 9.4. Orquestación
- 9.5. Post-Producción
- 9.6. Mezcla
- 9.7. Producción
- 9.8. Técnicas de Composición para Videojuegos
- 9.9. Sistemas adaptativos
- 9.10. Integración

### Módulo 10. Producción y gestión

- 10.1. La producción
- 10.2. Fases del desarrollo de videojuegos
- 10.3. Fases de desarrollo de videojuegos II
- 10.4. Producción y Gestión
- 10.5. Proceso de producción
- 10.6. Puestos de trabajo y funciones
- 10.7. Game Designer
- 10.8. Programación
- 10.9. Arte
- 10.10. Otros perfiles



# 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 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 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  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas

**tech** formación profesional

## Máster Profesional Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

# Máster Profesional Videojuegos

