Curso Profesional
Producción y Pitching para Videojuegos 3D

tech formación profesional

tech formación profesional

Curso Profesional
Producción y Pitching para Videojuegos 3D

Modalidad: **Online**
Titulación: **TECH Formación Profesional**
Duración: **6 semanas**
Horas: **150**
Acceso web: **www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/produccion-pitching-videojuegos-3d**

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 Curso Profesional?
pág. 10

05
Dirección del curso
pág. 12

06
Plan de formación
pág. 14

07
Metodología
pág. 16

08
Titulación
pág. 20

01

Presentación

Una idea atractiva y novedosa no es garantía de éxito dentro de la industria del Videojuego. Para potenciar el lanzamiento y materialización del producto se requieren socios, colaboradores e inversores. Por eso, el sector reclama de profesionales capaces de elaborar un *pitch* de primer nivel, capaz de convencer y atrapar a múltiples interesados. TECH, al tanto de las demandas de esa exigente área, ha elaborado esta titulación. En su módulo académico encontrarás todas las buenas prácticas necesarias para la producción de un proyecto de ese tipo. A su vez, analizarás las claves para entender y calcular costes de desarrollo. Además, aprenderás a elaborar el Post Mortem de esa clase de iniciativas. El estudio de esos aspectos educativos tendrá lugar en una innovadora plataforma de aprendizaje, 100% online, que no está sujeta a rígidos horarios ni cronogramas evaluativos.

> *Manejarás, a través de este Curso Profesional de TECH, las buenas prácticas de producción más significativas y precisas que se implementan hoy en la industria de los Videojuegos 3D”*

Aunque la industria de los Videojuegos es prolífera y se encuentra ávida de nuevos proyectos, no todos alcanzan a ser lanzados y muchos ni siquiera consiguen ir más allá del planteamiento de una idea. Insane de la desaparecida empresa THQ es un claro ejemplo de ellos. Para conseguir el éxito, esa clase de productos debe contar con socios, colaboradores e inversores. Lograr esos apoyos depende de expertos con un alto dominio de los mecanismos de Producción y *Pitching* para esa esfera del entretenimiento.

TECH, consciente de la demanda de esa clase de profesionales, ha confeccionado este programa de estudios con gran excelencia. A través de él, conseguirás ampliar tus competencias prácticas y accederás a empleos competitivos dentro de ese campo. Para ello contarás con los contenidos más actualizados sobre cálculos de costes, métodos de búsqueda de inversión, análisis productivo y métodos de estimación de tiempo y esfuerzo.

En el dominio de todas esas materias, dispondrás de una plataforma de estudios 100% online. Desde ella, TECH implementa métodos didácticos novedosos como el *Relearning*. Igualmente, no tendrás que preocuparte de horarios preestablecidos para acceder a los conocimientos y contarás con la posibilidad de personalizar tus progresos. De esa manera, conseguirás ampliar tus habilidades prácticas de un modo más rápido y flexible.

> *Ahonda en la búsqueda de inversores y la elaboración de pitch para captar socios por medio de las materias didácticas de esta completísima titulación"*

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 el 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

A día de hoy, los inversores, socios y colaboradores de un Videojuego 3D han adquirido un mayor protagonismo. Esto se debe a que, a través de sus apoyos, las ideas de proyectos consiguen materializarse de un modo más rápido y sencillo. Sin embargo, para captar ese acompañamiento, el sector requiere de expertos con aguzado entendimiento de los protocolos de producción y los cálculos de coste, esfuerzo y tiempo. TECH puede convertirte ahora en uno de esos profesionales si te matrículas en este programa y, a lo largo de un módulo didáctico 100% online, profundizas en el desarrollo de las habilidades prácticas más solicitadas.

En la industria de los Videojuegos encontrarás un escenario de crecimiento profesional inmediato y competitivo. No esperes más e inscríbete en TECH para que puedas acceder a él cuanto antes"

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

- Diseñador de Videojuegos
- Director de diseño para Videojuegos
- Productor de Videojuegos 3D
- Diseñador de modelado 3D para Videojuegos
- Director de modelado 3D para Videojuegos
- Animador 2D para Videojuegos
- Director de animación 2D para Videojuegos
- Asesor productivo de Videojuegos
- Especialista en Análisis de Producción de Videojuegos 3D

04

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

El estudio de este programa te permitirá desarrollar competencias prácticas rigurosas y bajo alta demanda por el sector de los Videojuegos 3D. Así, conseguirás acceder a empleos sumamente competitivos donde resaltar por tu capacidad resolutiva e iniciativa profesional.

01 Determinar las diferencias entre las metodologías de producción previas a *Scrum* y su evolución hasta hoy

02 Aplicar el pensamiento *Agile* en cualquier desarrollo sin perder la dirección del proyecto

03 Elaborar un marco de trabajo sostenible para todo el equipo

04 Anticipar las necesidades de RR. HH de producción y elaborar un cálculo de costes de personal básicos

05 Realizar análisis previos para obtener información clave de cara a la comunicación sobre los valores más importantes de nuestro proyecto

06 Respaldar los argumentos de venta y de financiación del proyecto con números que demuestren la posible solvencia del proyecto

07 Determinar los pasos necesarios para aproximarse a *Publishers* y a inversores

08 Desarrollar la metodología Scrum y Agile aplicada a videojuegos para gestionar proyectos

05

Dirección del curso

Los docentes de este programa han sido elegidos de manera minuciosa por TECH. Es por eso que todos los seleccionados cuentan con una trayectoria de prestigio dentro de la industria de los Videojuegos 3D. En particular, han participado del proceso productivo y el *Pitching* de diversos proyectos. Las experiencias adquiridas durante sus carreras han sido plasmadas en esta titulación. Además, el claustro ha participado en la selección de materiales multimedia que acompañarán el proceso de aprendizaje. Al mismo tiempo, ese equipo de expertos estará presente a lo largo del módulo académico para aclarar dudas y conceptos de interés disímiles.

> *Con base en sus amplias experiencias, los docentes de esta titulación de TECH han elaborado los mejores materiales teóricos y recursos multimedia del mercado educativo"*

Dirección del curso

D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- Autor del libro *Diseño de Videojuegos*
- Miembro del Consejo Asesor de Nima World

TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad"

06

Plan de formación

Este plan de estudios integra los contenidos más modernos y actualizados del mercado educativo en materia de Producción y *Pitching* para Videojuegos 3D. En su módulo académico, encontrarás las claves para constituir un equipo de desarrollo. También, profundizarás en los modelos de cálculos para estimar el esfuerzo, tiempo y costes que requiere una iniciativa de este tipo. Igualmente, ahondarás en la planificación de prototipos y las estrategias más inteligentes para insertarlos en los procedimientos para buscar inversores. Todas esas temáticas educativas se integran en la plataforma 100% online e interactiva de TECH, donde estudiarás sin prestar atención a horarios prefijados y personalizarás tu experiencia didáctica.

> *100% online, interactiva y sin cronogramas predefinidos: así es este Curso Profesional de TECH"*

Módulo 1. Producción y financiación de videojuegos

1.1. La producción en videojuegos
1.2. El equipo de desarrollo
1.3. Metodologías ágiles en el desarrollo de videojuegos
1.4. Estimaciones de esfuerzo, tiempo y costes
1.5. Priorización en la planificación de prototipos
1.6. Buenas prácticas en la producción de videojuegos
1.7. Análisis en producción
1.8. Cálculo de costes de desarrollo
1.9. Búsqueda de inversión
1.10. Elaboración de *Post Mortems* de proyecto

Matricúlate en este programa y completa tu preparación académica de la mano del Relearning, una novedosa metodología de estudios diseñada por TECH para potenciar tus competencias prácticas"

07

Metodología

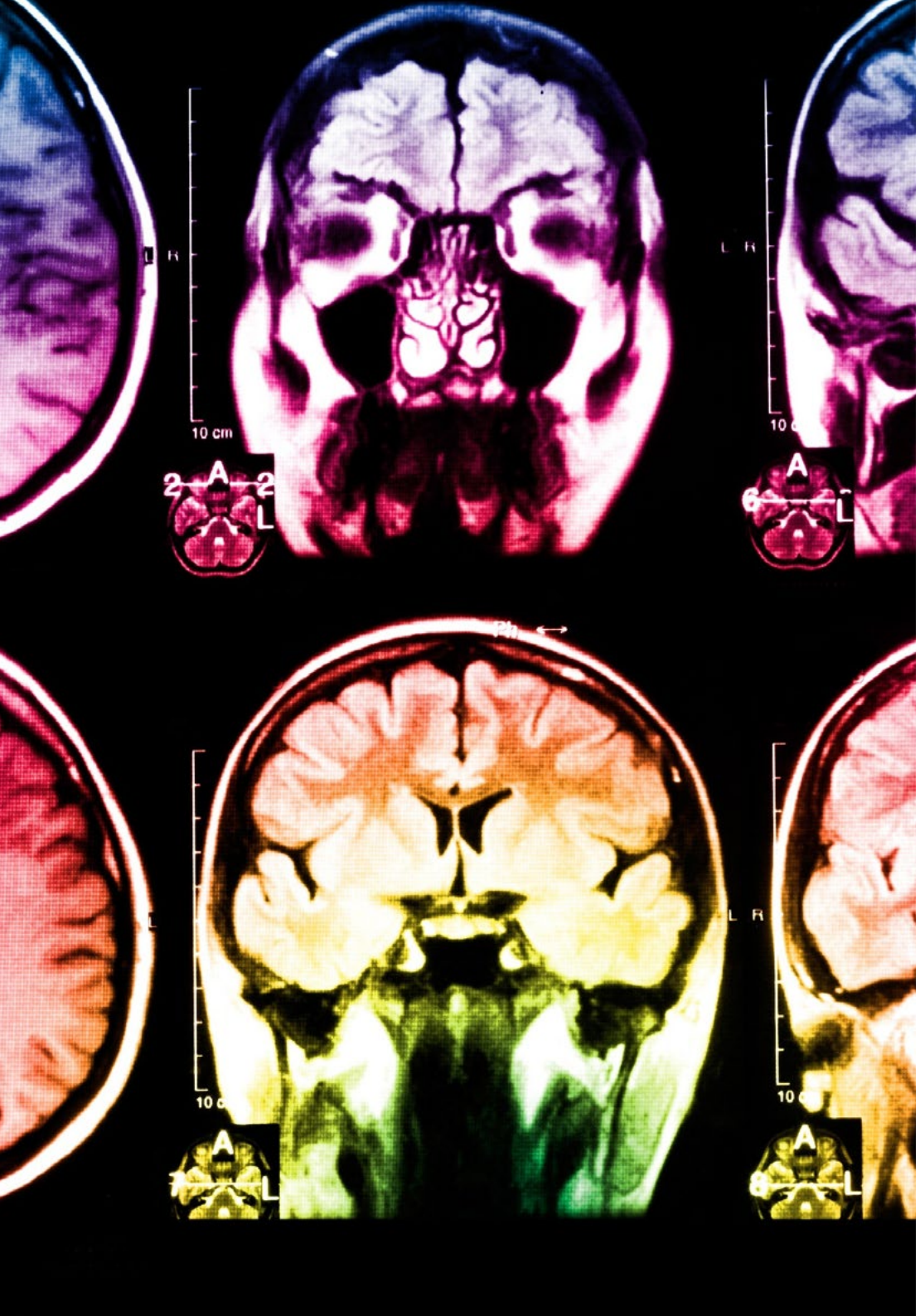
Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

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 tomasen decisiones y emitiesen 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.

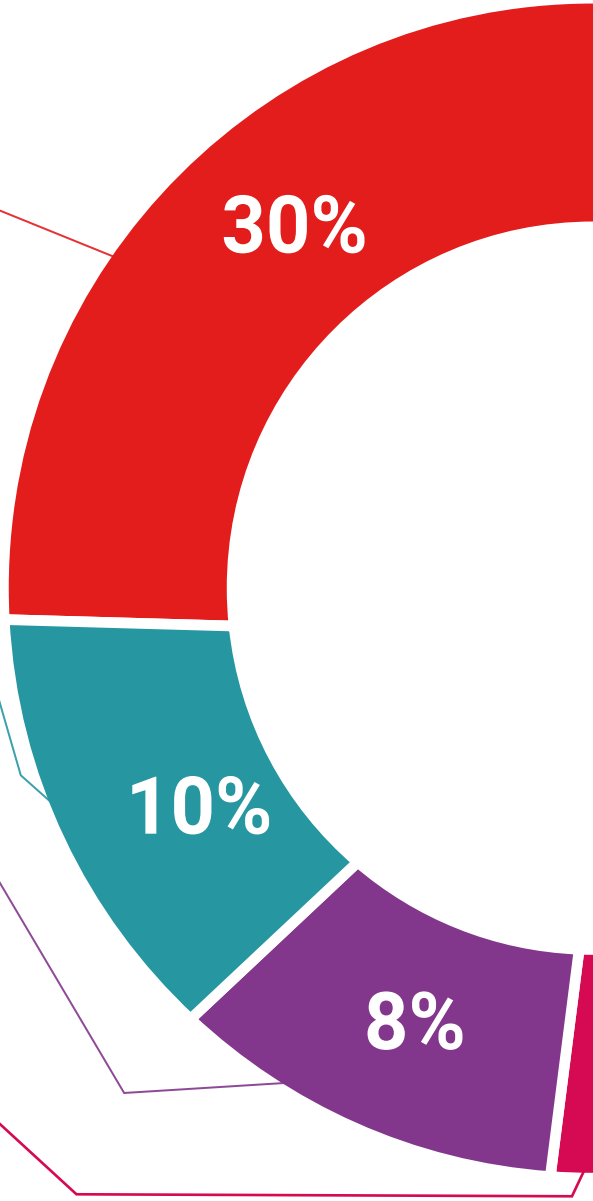
El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

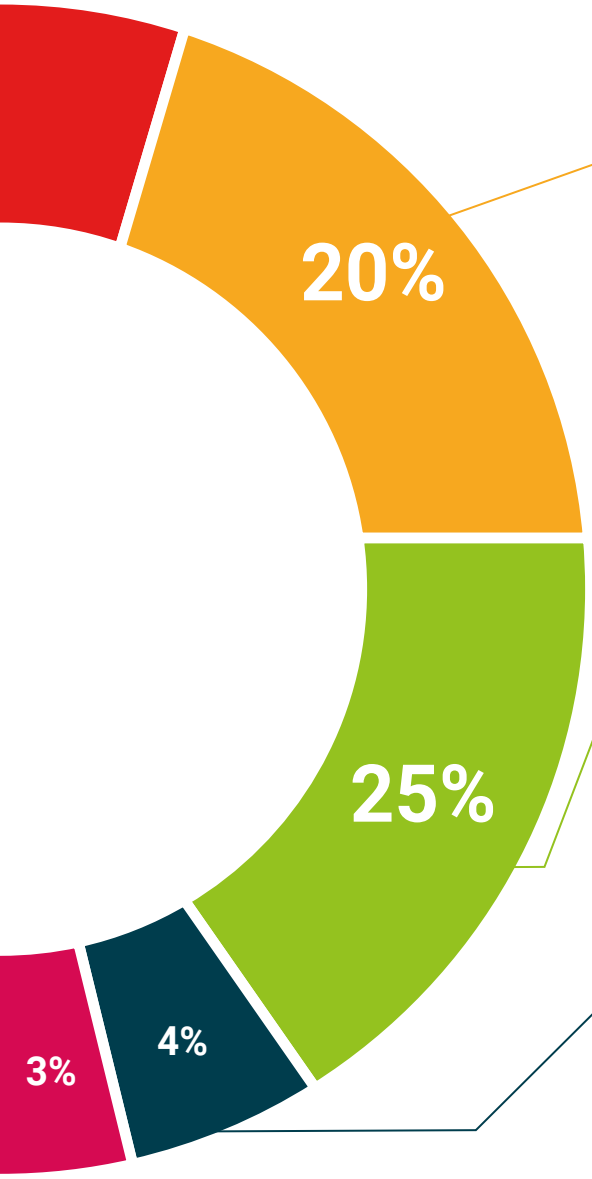
Prácticas de habilidades y competencias

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.

08
Titulación

El Curso Profesional en Producción y Pitching para Videojuegos 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Curso Profesional en Producción y Pitching para Videojuegos 3D**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**

tech formación profesional

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

CURSO PROFESIONAL

en

Producción y Pitching para Videojuegos 3D

Se trata de un título propio de esta institución equivalente a 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mariola Ibáñez Domínguez
Directora

tech formación profesional

Curso Profesional
Producción y Pitching para Videojuegos 3D

Modalidad: **Online**

Titulación: **TECH Formación Profesional**

Duración: **6 semanas**

Horas: **150**

Curso Profesional
Producción y Pitching para Videojuegos 3D

tech formación profesional