EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UNIVERSIDAD NEBRIJA

Máster en Videojuegos + 60 Créditos ECTS

Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Sobre **Euroinnova**

2 | **Alianza**

3 | **Rankings**

4 | **Alianzas** y acreditaciones

5 | By **EDUCA EDTECH Group**

6 | **Metodología**

7 | **Razones** por las que elegir Euroinnova

8 | Financiación y **Becas**

9 | Metodos de **pago**

10 | **Programa** Formativo

11 | **Temario**

12 | Contacto

Ver en la web

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de **19** años de experiencia	Más de **300k** estudiantes formados	Hasta un **98%** tasa empleabilidad
Hasta un **100%** de financiación	Hasta un **50%** de los estudiantes repite	Hasta un **25%** de estudiantes internacionales

Ver en la web

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Desde donde quieras y como quieras,

Elige Euroinnova

ALIANZA EUROINNOVA Y UNIVERSIDAD DE NEBRIJA

Euroinnova International Online Education y la Universidad de Nebrija consolidan de forma exitosa una colaboración estratégica. De esta manera, la colaboración entre Euroinnova y la Universidad de Nebrija impulsa un enfoque colaborativo, innovador y accesible para el aprendizaje, adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

Las dos instituciones priorizan una formación práctica y flexible, adaptada a las demandas del mundo laboral actual, y que promueva el desarrollo personal y profesional de cada estudiante. El propósito es asimilar nuevos conocimientos de manera dinámica y didáctica, lo que facilita su retención y contribuye a adquirir las habilidades necesarias para adaptarse a una sociedad en constante y rápida transformación.

Euroinnova y la Universidad de Nebrija se han fijado como objetivo principal la democratización de la educación, buscando llevarla incluso a las áreas más alejadas y aprovechando las últimas innovaciones tecnológicas. Además, cuentan con un equipo de docentes altamente especializados y plataformas de aprendizaje que incorporan tecnología educativa de vanguardia, asegurando así un seguimiento tutorizado a lo largo de todo el proceso educativo.

UNIVERSIDAD NEBRIJA

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Ver en la web

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia.**

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.

Ver en la web

ALIANZAS Y ACREDITACIONES

Ver en la web

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group** , que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación

EDUCA EDTECH Group

ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

inesem business school

INEAF BUSINESS SCHOOL

red educa.net

inesalud

EDU SPORT

oposiciones docentes

educaopen

enalde Alta Dirección Empresarial

EDUCA business school

ESIBE ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

INNOVA SCHOOL OF MANAGEMENT

ceupe European Business School

Structuralia Engineering eLearning

UDAVINCI

Ver en la web

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.

1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.

2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.

3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.

4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.

5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.

6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

Programas

PROPIOS UNIVERSITARIOS OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- Más de **18 años de experiencia.**
- Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- Alumnos de los 5 continentes.
- **25%** de alumnos internacionales.
- **97%** de satisfacción
- **100% lo recomiendan.**
- Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales.** Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología

100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.

APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva

EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.

NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

Ver en la web

4. Calidad AENOR

- Somos Agencia de Colaboración Nº99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.

5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.

6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial.**

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca **ALUMNI**

20% Beca **DESEMPLEO**

15% Beca **EMPRENDE**

15% Beca **RECOMIENDA**

15% Beca **GRUPO**

20% Beca **FAMILIA NUMEROSA**

20% Beca **DIVERSIDAD FUNCIONAL**

20% Beca **PARA PROFESIONALES, SANITARIOS, COLEGIADOS/AS**

Solicitar información

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:

educapay

Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.

mastercard maestro VISA PayPal

bizum amazon pay Pay G Pay

Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:

OXXO mercado pago DISCOVER efecty Diners Club INTERNATIONAL CMR Falabella

y muchos mas...

CONFIANZA ONLINE

Protección al Comprador

Ver en la web

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster en Videojuegos + 60 Créditos ECTS

DURACIÓN
1500 horas

MODALIDAD
ONLINE

ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO

CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación Universitaria en Master de Formación Permanente en Videojuegos expedida por la UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA con 60 Créditos Universitarios ECTS - Titulación de Master de Formación Permanente en Videojuegos con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings

Ver en la web

Universidad Antonio de Nebrija

Don Juan Cayón Peña, Rector Magnífico, de acuerdo con el expediente que consta en la Secretaría de Cursos, otorga a

Nombre del Alumno/a
con documento de identidad nº xxxxxxxxx

el título de

NOMBRE DE LA ACCIÓN FORMATIVA

cursado de 3 diciembre de 2018 al 3 de diciembre de 2019,
con 1500 horas (60 ECTS) y la calificación de SOBRESALIENTE - 9,38

Madrid, a 26 de febrero de 2020

NEBRIJA

Descripción

Desde su aparición en la década de los 50 hasta la actualidad, la industria de los videojuegos ha experimentado un gran desarrollo, y se encuentra en constante crecimiento gracias al auge de los e-Sports y la gran demanda de estos. Esto ha provocado que sea una de las industrias de ocio más importantes en todo el mundo, superando el nivel de facturación de otras como el cine. Gracias a este Master de Formación Permanente en Videojuegos aprenderás a desarrollar videojuegos. Podrás orientar tu carrera laboral a la industria del videojuego, una de las industrias con mayor demanda de personal cualificado y especializado. Contarás con un equipo de profesionales especializados en la materia. Además, gracias a las prácticas garantizadas, podrás acceder a un mercado laboral en plena expansión.

Objetivos

- Conocer la historia del mundo del videojuego, que presente y futuro tiene y sus campos de aplicación.
- Aprender a modelar y animar en 3D con los programas Autodesk Maya y Cinema 4D.
- Desarrollar videojuegos y realidad virtual con Unity 3D.
- Diseñar y programar videojuegos con Game Maker.
- Utilizar el motor Unreal Engine para la programación de realidad virtual.
- Utilizar las principales herramientas para la programación de realidad aumentada como Unity, ARKit o Vuforia.
- Descubrir cómo profesionalizar el sector del videojuego mediante su aplicación en los e
- Sports.

Para qué te prepara

El presente Master de Formación Permanente en Videojuegos está dirigido a todas aquellas personas que quieran aprender a diseñar y desarrollar videojuegos haciendo uso de los principales motores para ello que son Unity, Unreal Engine y Game Maker. También está pensado para estudiantes de informática que quieran especializarse en la industria del videojuego.

A quién va dirigido

A lo largo de este Master de Formación Permanente en Videojuegos conocerás la historia del videojuego y aprenderás a modelar, animar y renderizar modelos 3D con Autodesk Maya y Cinema 4D. Utilizarás los principales motores para la programación de videojuegos como son Unity 3D, Unreal Engine y Game Maker. Además, verás cómo utilizar la realidad aumentada y sabrás cómo se profesionaliza el sector de los videojuegos gracias a los e-Sports.

Salidas laborales

A través de los conocimientos adquiridos tras superar este Master de Formación Permanente en Videojuegos, los estudiantes podrán desarrollar una carrera profesional en la industria del videojuego llevando a cabo todo tipo de funciones y responsabilidad relacionadas con su desarrollo optando a puestos como Videogame Developer, Unreal Engine Expert o Programador Unity.

TEMARIO

MÓDULO 1. EVOLUCIÓN Y DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

1. Tipos de videojuegos
2. Música en los videojuegos
3. Elementos de los videojuegos
4. Los videojuegos y su repercusión en la sociedad actual

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HISTORIA DE LOS VIDEJUEGOS (AÑOS 70, 80 Y 90)

1. Antecedentes
2. Década de los 70
3. Década de los 80
4. Década de los 90

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (AÑOS 2000)

1. Introducción
2. Videojuegos más importantes de la época
3. MMORPG y Emuladores
4. Motores gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (2010 A ACTUALIDAD)

1. El videojuego en el mundo actual
2. La evolución del videojuego en la última década
3. Videojuegos más vendidos en los últimos años y "Players"
4. Twitch

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

1. El futuro de los e-Sport
2. El juego competitivo
3. Realidad virtual y realidad aumentada
4. Los videojuegos y el merchandising

MÓDULO 2. USABILIDAD (UX) Y VIDEOJUEGOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD (UX) EN LOS VIDEOJUEGOS

1. Conceptos y definiciones básicos
2. Principios de Usabilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

1. ¿Qué es una interfaz de usuario (UI)?
2. Estilos de Interfaz de Usuario
3. Diseño de Interfaz para los videojuegos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USABILIDAD APLICADA A LA JUGABILIDAD

1. Tipografía
2. Teoría del color
3. Usabilidad y diseño de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 4. JUGABILIDAD

1. Relación entre la usabilidad y la jugabilidad
2. Evaluación de la usabilidad y la jugabilidad
3. Diseño centrado en el usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERACCIONES HUMANO-COMPUTADOR

1. Conceptos y definiciones básicos
2. Metodologías de Interacción
3. Principios de Usabilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRUEBAS DE USABILIDAD

1. ¿Qué es una prueba de usabilidad?
2. Tipos de pruebas
3. Resultados de las pruebas de Usabilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

1. ¿Porqué es importante el diseño para un videojuego?
2. Características del diseño de videojuegos
3. Procesos de diseño de videojuegos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. USABILIDAD EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

1. Usabilidad y su aplicación en los videojuegos
2. Procesos de diseño de Usabilidad
3. Uso de herramientas para el desarrollo de Usabilidad

MÓDULO 3. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1. Introducción
2. Elementos de la interfaz de Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar en escenas de Maya

2. Importar y exportar
3. Manipulación de visores
4. Niveles de representación
5. Vistas
6. Explorar escenas de Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1. Polígonos
2. Propiedades de polígonos
3. NURBS
4. Propiedades de NURBS
5. Curvas
6. Textos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1. Seleccionar
2. Ocultar y bloquear en Maya
3. Transformaciones
4. Grupos
5. Copias

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1. Modelar polígonos
2. Modelar superficies
3. Modelar curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1. Capas
2. Alineación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1. Acceso a deformadores
2. Lattice, Wrap y Bend
3. Flare, Sine y Squash
4. Twist, Wave y Sculpt
5. Wire, Blend y Revolve

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1. Editor de materiales
2. Creación y asignación de materiales
3. Edición de materiales
4. Texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1. Creación de luces
2. Edición de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1. Creación de cámaras
2. Edición de atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1. Animaciones manuales
2. Animaciones automáticas
3. Trayectorias
4. Animación de deformadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1. Renderizar escenas
2. Renderizar animaciones
3. Imágenes de fondo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
2. Atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

MÓDULO 4. MODELADO, ANIMACIÓN Y RENDERIZADO CON CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

1. Introducción
2. Elementos de la interfaz

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar con escenas
2. Importar y Exportar
3. Manipulación de visores
4. Vistas
5. Explorar escenas
6. Niveles de representación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

1. Creación de primitivas
2. Propiedades de primitivas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMACIONES

1. Seleccionar y ocultar objetos
2. Mover, Rotar y Escalar
3. Grupos y Protección
4. Conectar objetos
5. Hacer editable

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SPLINES

1. Splines primitivas
2. Propiedades de las splines
3. Splines a mano alzada
4. Edición de Splines
5. NURBS

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

1. Copiar objetos
2. Duplicar objetos
3. Matriz
4. Alinear objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS

1. Creación y eliminación
2. Incluir objetos
3. Gestor de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

1. Aplicación de deformadores
2. Deformadores I
3. Deformadores II

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

1. Materiales predefinidos
2. Editar materiales
3. Creación de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ILUMINACIÓN

1. Tipos de luces
2. Parámetros de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

1. Cámaras
2. Elementos de escena

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

1. Paleta de tiempo
2. Animaciones automáticas
3. Animaciones manuales
4. Editar animaciones
5. Alinear trayectorias a formas Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
2. Deformadores de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

1. Renderizar escenas
2. Renderizar animaciones

MÓDULO 5. DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D

1. Sistema de coordenadas.
2. Diferentes espacios. (local y global).
3. Vértices y mallas.
4. Polígonos y ejes.
5. Texturizado.
6. Sistema de cámaras.
7. Iluminación básica.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A UNITY 3D

1. ¿Qué es Unity 3D y por qué su uso?
2. Interfaz de Unity 3D.
3. Selección de elementos y foco.
4. Introducción a los GameObjects.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO 2D Y 3D

1. Componentes y GameObjects.
2. Transformaciones de elementos.
3. Texturizado y materiales.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE ESCENARIOS

1. Terreno y cielo.
2. Elementos de la naturaleza (árboles, agua, vegetación,…).
3. Iluminación:
4. Luz ambiental.
5. Luz de interiores (mapas de luces)
6. Sistema de cámaras (tradicional y tercera persona).

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PERSONAJES

1. Importación de personajes de otros sistemas.
2. Animación de personajes (clásica y Mecanim).
3. RagDoll.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FÍSICAS

1. Mallas de colisión.
2. Triggers.
3. Joints.
4. RigidBodies y SoftBodies.
5. Objetos animados en línea de tiempos.
6. Sprites.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN.

1. Introducción al lenguaje C#.
2. Matemáticas y trigonometría.
3. Bucles.
4. Transformaciones avanzadas de GameObjects.
5. Comunicación entre objetos.
6. Control de personajes.
7. Control de luces y cámaras.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL JUEGO

1. RayCasting.
2. Detección de objetos y caminos.
3. Colisiones.
4. Control avanzado de cámaras.
5. Armamento.
6. Programación de sistemas online.
7. Multijugador.
8. Diferentes tratamientos para juegos 2D y 3D.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISPOSITIVOS MÓVILES Y CONSOLAS

1. Compilación del juego en diferentes plataformas.
2. Peculiaridades de dispositivos móviles y consolas:

UNIDAD DIDÁCTICA 10. REALIDAD VIRTUAL

1. Integración con Google Cardboard
2. Integración con Oculus Rift
3. Input y mecánicas en juegos de realidad virtual

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DESARROLLO DE PROYECTO REAL

1. Creación de un videojuego con realidad virtual.

MÓDULO 6. DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GAME MAKER

1. ¿Qué es Game maker?
2. Descarga e instalación
3. Actualizaciones de Game Maker
4. Funcionamiento de Game Maker

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE GAME MAKER

1. Menú principal
2. Árbol de recursos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS BÁSICOS DE GAME MAKER

1. Objetos
2. Sprites
3. Sonidos
4. Room

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RECURSOS AVANZADOS DE GAME MAKER

1. Eventos
2. Rutas
3. Líneas de tiempo
4. Scripts

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONES DRAG & DROP

1. ¿Qué son las acciones Drag & Drop?
2. Tipos de acciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LENGUAJE GML

1. ¿Dónde podemos usar GML?
2. Estructura básica
3. Expresiones y variables
4. Funciones
5. Comentarios
6. Funciones que definen la forma de jugar
7. Sentencias
8. Valores

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES AVANZADAS DE GML I

1. Funciones de iteración
2. Funciones para la visualización
3. Funciones de sonido
4. Funciones de pantalla y puntuaciones

5. Funciones del Joystick

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES AVANZADAS DE GML II: USO DE LIBRERÍAS DLL

1. Funciones de juego
2. Sincronización de los datos
3. Datos de uso
4. Juego con sesiones
5. Conexiones para Online
6. Librerías DLL

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EQUIVALENCIA DE GML CON D&D

1. Atributos comunes
2. Tipos de acciones

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLO DE VIDEOJUEGO BÁSICO

1. Explicación videojuego e introducción personajes
2. Creación de sala
3. Creación objetos
4. Prueba de juego

MÓDULO 7. REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UNREAL ENGINE: INSTALACIÓN, ACTUALIZACIÓN Y CONFIGURACIÓN

1. Instalación y configuración de Unreal Engine
2. Instalación de Unreal Engine 4

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE PROYECTOS, INTERFACES Y NAVEGACIÓN

1. Creación de proyecto
2. Navegando por la interfaz
3. Importación de activos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE NIVELES Y HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN

1. Añadir mallas al nivel
2. Acerca de los materiales
3. Agregar texturas
4. Usando materiales
5. Acerca de los planos
6. Acerca de los nodos de planos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS, ILUMINACIÓN Y MATERIALES

1. Planos
2. Materiales
3. Interfaz de usuario

4. Cómo crear un juego simple
5. Sistemas de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÁMARAS, VISTAS Y AUDIO

1. Animaciones
2. Audio

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PLANTILLAS Y CONFIGURACIÓN DE REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

1. Inteligencia artificial (IA)
2. Cómo crear un FPS simple

MÓDULO 8. PROGRAMACIÓN DE LA REALIDAD AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ASPECTOS INTRODUCTORIOS DE PROGRAMACIÓN PARA REALIDAD AUMENTADA

1. Introducción a la realidad aumentada (AR)
2. Aplicaciones de la realidad aumentada
3. Amenazas de la realidad aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UNITY

1. Introducción a Unity
2. Descarga e instalación de Unity
3. Interfaz de Unity
4. Creación de videojuego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARKIT

1. Aspectos introductorios de la realidad aumentada (AR)
2. Requisitos
3. Cómo funciona la AR
4. Renderizando la vista
5. Seguimiento mundial con sesiones
6. Responder a los eventos de la sesión
7. El cuadro, la cámara y los anclajes actuales
8. Añadiendo enemigos a la escena
9. Una breve introducción a las matemáticas 3D
10. Estimación de luz
11. Disparar a enemigos
12. Diseño de nivel
13. Diseño 2D a Mundo 3D
14. Firebugs
15. Colisión de ancla
16. Destrucción de Firebug

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARCORE

1. Introducción a ARCore
2. Configurar el entorno
3. Adición de dependencias y permisos de ARCore
4. Detrás de la escena ARCore
5. Aumento de la escena

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VUFORIA

1. Introducción a Vuforia
2. Desarrollar juegos de AR en Unity
3. Primeros pasos
4. Creación del chef en Vuforia
5. Introducción al reconocimiento de imágenes
6. Adición de objetivos de imagen a la escena
7. Explorando el DefaultTrackableEventHandler
8. Realización de sus propias acciones de seguimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAYAR

1. Layar Creator
2. Publica tu campaña

MÓDULO 9. MARKETING E-SPORT Y MODELOS DE NEGOCIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS E-SPORTS

1. Los e-Sport como deporte
2. Educación y e-Sports
3. E-Sport en la actualidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPALES STAKEHOLDERS EN EL MUNDO DE LOS E-SPORTS

1. Figuras importantes dentro del sector
2. Jugadores
3. Clubs
4. Publishers
5. Patrocinadores
6. Prensa y medios especializados
7. Casters y Analistas
8. Centros de aprendizaje y entrenamiento
9. Organizadores de eventos
10. Inversores
11. Figuras del mundo de la política
12. Audiencia
13. Streamers

UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMPACTO Y AUDIENCIA DE LOS E-SPORTS

1. La sociedad de los e-Sports
2. Plataformas y medios de difusión

3. Audiencia femenina
4. Llegar a ser historia
5. Tratamiento mediático

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MERCADO DE NEGOCIO EN E-SPORTS

1. Ideas de negocio
2. El negocio de los e-Sports
3. Contribución a algunos negocios
4. Posibilidades del mercado de los e-Sports
5. Cómo funciona una agencia de e-sports

MÓDULO 10. GESTIÓN DE E-GAMERS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DE LOS GAMERS EN E-SPORTS

1. La influencia de los gamers
2. Importancia del deporte físico para los gamers
3. Riesgos para la salud en eSports y burnout en gamers profesionales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NIVELES DE HABILIDAD

1. Videojuegos y habilidad
2. Matchmaking y divisiones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRANSFORMACIÓN DE UN GAMER EVENTUAL EN PROFESIONAL

1. De gamers casuales a profesionales
2. El papel del entrenador
3. Importancia de la comunicación
4. Motivación y autoconfianza
5. El liderazgo
6. Resolución de conflictos

MÓDULO 11. GESTIÓN DE E-SPORTS: EVENTOS Y COMPETICIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DE LOS EVENTOS Y COMPETICIONES EN E-SPORTS

1. Repercusión de la realización de eventos deportivos
2. Posibilidades turísticas de los eSports
3. Tendencias del turismo dentro de los eSports
4. Importancia de los eventos para la comunidad
5. La preparación de los eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS REGIONALES

1. League of Legends European Championship (LEC)
2. League of Legends Championship Series (LCS)
3. League of Legends Champions Korea (LCK)
4. League of Legends Pro League (LPL)

5. League of Legends Masters Series (LMS) y Sureste Asiático (LST)
6. Otras regiones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS NACIONALES

1. LVP: Playstation League y Superliga Orange
2. Eventos de la ESL
3. GAME Stadium
4. VFO, la liga de FIFA
5. DreamHack

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS GLOBALES

1. Intel Extreme Masters
2. League of Legends
3. Counter Strike
4. Hearthstone
5. Overwatch

MÓDULO 12. PROYECTO FIN DE MÁSTER (PFM)

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

!Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH, C.P. 18.200, Maracena (Granada)

900 831 200

formacion@euroinnova.com

www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

By
EDUCA EDTECH
Group