

Plan de Alfabetización Tecnológica de Extremadura

www.nccextremadura.org



Formación Online

formaciononline.nccextremadura.org

OPORTUNIDADES LABORALES EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo



El Plan de Alfabetización Tecnológica es un programa financiado por la Junta de Extremadura -Consejería de Educación y Empleo, a través del Servicio Extremeño Público de Empleo (SEXPE), gestionado por la Asociación de Universidades Populares de Extremadura (AUPEX).





OPORTUNIDADES LABORALES EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Índice de contenidos

Presentación.....	3
Índice de contenidos.....	4
Estructura y funcionamiento del curso.....	5
Evaluación.....	6
Certificado.....	7
Más información.....	7



Presentación

Desde el 25 de Marzo de 2009 los videojuegos son considerados cultura en España, ese día se votó en el congreso reconocer a los videojuegos como “protagonistas de nuestra cultura”.

Una industria cultural en continuo crecimiento y superando en facturación a industria clásicas del entretenimiento como son el cine o la música. La facturación del cine Español en 2017 alcanzó los 200 millones de euros y la industria musical facturó 230 millones, mientras que la industria del videojuego facturó más de 700 millones. Estos datos nos dan una clara imagen de las oportunidades laborales que se pueden abrir en esta industria y que son un yacimiento de empleo no solo para programadores, si no también para ilustradores, guionistas, músicos...

Para quienes se encuentran fuera del circuito de los videojuegos, e incluso para los que participan de él como usuario-jugador, tienen en este curso una oportunidad para entender una industria que generalmente se ha visto como un reducto para unos cuantos afines, pero que es mucho más que eso ya que la producción de videojuegos supone la integración de diferentes desarrollos y disciplinas.

En este curso de 40 horas lectivas se van a ver una amplia cantidad de contenidos que abarcan desde los inicios y la historia de los videojuegos, hasta la búsqueda de financiación de nuestro propio proyecto laboral en este sector. Con ello, se trata de ofrecer una visión lo más general posible de lo que es y lo que supone esta industria de modo que, al finalizar el curso, los participantes tengan una buena base de partida para introducirse en este nuevo mundo.



Índice de contenidos

UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN

- Contextualización

UNIDAD 2 HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

- Historia en España
- Figuras influyentes
- Empresas

UNIDAD 3 VIDEOJUEGO ¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO?

- Géneros de videojuegos
- Tipos de videojuegos
- Partes de un videojuego

UNIDAD 4 INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

- Estudio de desarrollo | Publisher | Outsourcing (Externalización)
- Tipos de Estudio
- Estructura y roles de un Estudio
- Tipos de jugadores
- PEGI
- Situación actual de la industria
- La mujer en la industria del videojuego
- Ferias y premios

UNIDAD 5 DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

- Fases del desarrollo del videojuego

UNIDAD 6 CREA Y PUBLICA TU PRIMER VIDEOJUEGO

- Introducción App Inventor
- Crear juego
- Crear cuenta de desarrollador Google
- Publicar juego en Play Store

UNIDAD 7 SÉ UN PROFESIONAL

- Motores gráficos profesionales
- Empleo en la industria del videojuego
 - Marca personal
 - Buscar empleo en la industria. Cv, portfolio y cover letter
 - Páginas de empleo de la industria y para crear marca personal
- Autoempleo
 - Publicación en distintas plataformas (steam, playstation, xbox, app store, google play)
 - Financiación



Estructura y funcionamiento del curso

El **desarrollo** de la formación es totalmente online a través de la plataforma Moodle del PAT <http://formaciononline.nccextremadura.org/>

El curso está **modulado en unidades didácticas** que se van a ir abriendo conforme vayas realizando o entregando las tareas evaluativas propuestas, teóricas y /o practicas.

Nada más comenzar, tienes disponible Información general del curso para que sepas cómo has de hacerlo. Una vez que hayas leído los elementos que ahí se contienen (Instrucciones para hacer el curso, Ficha del curso y Calendario de estudio recomendado), se abrirán la Unidad 0 y la unidad 1.

La primera unidad del curso, por lo tanto, es la Unidad 0. En ella se incluye un Foro de novedades, donde el tutor se presenta, os mantiene al día de acontecimientos relacionados con fechas del curso, plazos, etc.; Y el Foro del curso, donde puedes plantear las dudas que tengas sobre los contenidos o compartir artículos y recursos de interés.

Seguidamente, en la unidad didáctica 1 del curso tendrás ya los contenidos del mismo en texto, vídeo, enlaces... y las pruebas evaluativas correspondientes (cuestionarios y/o tareas prácticas). Conforme vayas superando los cuestionarios y/o entregando las tareas prácticas, se abrirán las siguientes unidades didácticas del curso.

En la última unidad del curso está el Test de valoración final del alumno. Dicho test es una encuesta de satisfacción para que podamos conocer cuál es tu opinión sobre el curso y su realización es obligatoria. En el apartado evaluación de esta ficha, podrás leer los criterios establecidos para superarlo.

Fechas límite: el curso se realizará desde las 12 del mediodía del día marcado como inicio del curso hasta las 12 del mediodía del día marcado como fin en el Aula virtual, pudiendo dedicar al mismo -dentro de ese rango- el tiempo que consideres oportuno, 24 horas al día todos los días de la semana. El contenido del curso está distribuido en las unidades didácticas y tendrás acceso a ellos conforme vayas realizándolo: superando los cuestionarios de las unidades y entregando las tareas prácticas, que el tutor irá evaluando y calificando. Por lo tanto, para que puedas realizar el curso completo con éxito, conviene que no entregues una tarea práctica el último día del curso porque podría quedarse sin superar.

En este sentido, el calendario de estudio recomendado que está en la unidad cero es un recurso muy útil. En él se indica cuál es el mejor ritmo para hacerlo porque dentro del mismo hay unidades didácticas a las que hay que dedicarles más tiempo que a otras. Evidentemente, cada alumno podrá organizar su



Oportunidades laborales en la industria del videojuego

tiempo para el estudio como mejor le convenga, adecuándolo a sus circunstancias personales y profesionales y teniendo en cuenta lo comentado en el párrafo anterior.

Durante el curso, tienes un tutor a su disposición para preguntarle las dudas que tengas con respecto a la metodología, los plazos o los contenidos del curso. Además de en los foros, puedes plantearle cuestiones por mensajes privados dentro de la plataforma o por correo electrónico. El tutor tendrá un plazo máximo de respuesta de hasta 48 horas. Las dudas o ejercicios que se planteen durante el fin de semana serán contestadas y evaluados al inicio de la semana siguiente.

Evaluación

Dentro las unidades didácticas pueden plantearse pruebas evaluativas para comprobar los conocimientos que hayas ido adquiriendo. Irás avanzando en el curso conforme vayas superándolas. Éstas son:

- Cuestionarios: se podrán hacer en 3 intentos, sin límite de tiempo. Un cuestionario se considera aprobado con una calificación mínima de **80%**. Es decir: si por ejemplo hay 5 preguntas, para que el cuestionario esté aprobado debes obtener 4 aciertos de 5. La calificación es automática en la plataforma. Es necesario superarlo para pasar a la unidad siguiente.
- Tarea práctica: puedes repetirla hasta 3 veces. El tutor evaluará la práctica de forma manual, cuantitativa y cualitativamente, y ésta se considera aprobada con una calificación del **50%** o superior. Revisa su comentario de retroalimentación. Es necesaria su entrega para pasar a la unidad siguiente.

Además de estas pruebas evaluativas, debes completar el Test de valoración final del alumno. Tu opinión cuenta y por eso su realización es obligada para finalizar con éxito el curso.

Por lo tanto, en el curso hay **actividades obligatorias y optativas**. Las actividades obligatorias son todos los cuestionarios, las tareas prácticas y el test de valoración final del alumno, así como cualquier otra prueba evaluativa que considere el tutor durante el desarrollo del curso para la demostración de la adquisición de los conocimientos por parte del alumno. La única actividad optativa es la participación en el Foro del curso.

Para superar el curso con éxito, debes superar todos los cuestionarios, tareas prácticas y realizar el test de valoración final del alumno.



Certificado

Una vez completadas con éxito todas las actividades obligatorias del curso, podrás descargar un documento justificativo del mismo. Estará disponible hasta 15 días después de la fecha de fin del curso.

Más información

Plan de Alfabetización Tecnológica de Extremadura
Calle Vasco Núñez, 31 bajo
06001 Badajoz (Badajoz)
924229339

formaciononline@nccextremadura.org