

ESI

Estudios Superiores en Diseño y Producción de Videojuegos

LEVEL 5 PEARSON BTEC HND IN
CREATIVE MEDIA PRODUCTION (QCF)



Contenidos

Titulación de los estudios en videojuegos	3
Introducción	3
Condiciones de acceso	3
Contactos de asociaciones de empresas profesionales	4
Entorno económico empresarial	4
Estructura de los estudios en videojuegos	5
Normativa para el título Edexcel BTEC Level 5 Higher National	12
Características principales de los estudios	13
Competencias genéricas de los estudios en videojuegos	14
Enseñanza, metodología y evaluación	15
Metodología y evaluación	15
Evaluación de las unidades	17

Titulación de los Estudios en Videojuegos

RJE84 LEVEL 5 PEARSON BTEC HND IN CREATIVE MEDIA PRODUCTION (QCF)

Introducción

El diseño y desarrollo de un videojuego implica a profesionales con distintos perfiles y capacidades muy variadas, desde la ilustración, el diseño y modelado de personajes, animación, programación, y un largo etc. Un sector donde la creatividad y la tecnología se unen para crear nuevas experiencias en multitud de soportes y formatos diferentes.

Para responder a esta necesidad, ESI Escuela Superior Internacional, Centro privado de Formación Profesional y Superior de Diseño, ha creado un programa de estudios de cuatro años que ofrece al alumno una formación eminentemente práctica en las principales áreas del diseño y desarrollo de videojuegos.

Este documento es una guía donde se muestran los contenidos, unidades y las orientaciones como información para el título Edexcel BTEC Level 5 HND in Creative Media Production. En los diferentes apartados se muestra el programa de estudios, metodología, evaluación y contenidos esenciales.

Condiciones de Acceso

BUP / FP II / Bachiller (LOGSE) / Ciclo Formativo Grado Medio / Acceso a Grado Superior / Acceso a la Universidad para mayores de 25 años / Estudios extranjeros equivalentes.

Contactos de Asociaciones de Empresas Profesionales

El centro viene desarrollando convenios con diferentes empresas del sector del ocio y entretenimiento digital en un marco de colaboración, donde se establece una cooperación educativa para la formación, acogiendo a nuestros alumnos para la realización de prácticas en centros de trabajo profesionales permitiendo una formación que se desarrolla de forma íntegra y satisfactoria.

Las prácticas tendrán por objeto la realización de las actividades propias de la Empresa, hallándose relacionadas con la titulación de los estudiantes.

Los convenios más recientes relacionados con el sector del videojuego son:

- Digital Things (Codigames)
- BraveZebra
- Spherical Pixel (Devilish Games)
- Genera Games

Además, se han desarrollado otros convenios con empresas del sector tecnológico que poseen tecnologías que permiten una completa formación en campos como por ejemplo, los sistemas de captura de movimiento (MOCAP).

- Centro Tecnológico de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la Región de Murcia-CENTIC

Entorno Económico Empresarial

Las empresas de videojuegos, para desarrollar productos de alta calidad necesitan personal de alta cualificación. La formación específica en el sector del videojuego se presenta fundamental para la consecución de la calidad y los altos resultados de los videojuegos que se desarrollan en España, sin embargo, hay un problema para las empresas a la hora de encontrar a personal con una preparación específica, donde se demuestra que hay una carencia de formación para el sector del videojuego.

Es por ello, que se precisa una formación específica en este sector para que las empresas no encuentren dificultades a la hora de encontrar perfiles adecuados a sus necesidades.

Este programa de estudios se oferta como una necesidad fundamental para el futuro de las empresas, haciendo que los estudiantes estén preparados para las demandas tecnológicas en sectores de la industria del videojuego, y evitar que el mundo del videojuego pueda sufrir un decrecimiento en su mercado.

Estructura de los Estudios en Videojuegos

Edexcel BTEC Level 5 HND (QCF)

Estructuras de los Edexcel BTEC Level 5 HNDs in Creative Media Production
Edexcel BTEC Level 5 HND Diploma in Creative Media Production

Unit number	Asignaturas Troncales (Mandatory core units)	Unit Level	Unit Credit
1	Contextual Studies for Creative Media Production	4	15
2	Research Techniques for Creative Media Production	4	15
3	Project Design, Implementation and Evaluation	5	20
4	Special Subject Investigation for Creative Media Production	5	15
	Asignaturas de Especialidad (Specialist units)		
5	Practical Skills for Radio Production	4	15
6	Practical Skills for Moving Image Production	4	15
7	Practical Skills for Journalism	4	15
8	Practical Skills for Computer Game Animation	4	15
9	Practical Skills for Computer Game Design	4	15
10	Radio Studies	4	15
11	Film Studies	4	15
12	Television Studies	4	15
13	Journalism Studies	4	15
14	Computer Games Studies	4	15
15	Career Development for the Radio Industry	5	15
16	Career Development for the Moving Image Industries	5	15
17	Career Development for Journalism	5	15
18	Career Development for the Computer Games Industry	5	15
19	Speech Package Production for Radio	4	15
20	Radio Magazine Programme Production	4	15
21	Radio Commercial Production	4	15
22	Audio Books, Audio Guides and Talking Newspapers	4	15
23	Music Sequence Production for Radio	4	15
24	Multi-track Recording for Radio Production	4	15
25	Radio Features Production	4	15
26	Script Writing for Factual Radio	4	15
27	Interview and Presentation Techniques for Radio	4	15
28	Producing Multi-platform Radio Programmes	4	15
29	Radio Studio Technology	4	15
30	Camera and Lighting Techniques for Moving Image Production	4	15
31	Development and Techniques of Film and Video Editing	4	15
32	Promotional Video Production	4	15
33	Fiction Production for the Moving Image	4	15



Centro privado de Formación
Profesional y Superior de Diseño

34	Television Studio Production	4	15
35	Animation Techniques	4	15
36	Music Video Production	4	15
37	Advertisement Production for Television	4	15
38	DVD Menu Design and Authoring	4	15
39	Interview and Presentation Techniques for Television	4	15
40	News Journalism for Print	4	15
41	Page Design and Layout for Newspapers and Magazines	4	15
42	Radio Journalism	4	15
43	Shorthand for Journalists	4	15
44	Law for Journalists	4	15
45	Drawing Techniques for Computer Game Concept Art	4	15
46	2D Digital Graphics for Computer Games	4	15
47	2D Digital Animation for Computer Games	4	15
48	Computer Game Platform Fundamentals	4	15
49	3D Computer Game Engines	4	15
50	Music and Sound for Computer Games	4	15
51	Computer Game Storytelling Techniques	4	15
52	Ideas Generation for Computer Games	4	15
53	Radio Documentary Production	5	15
54	Script Writing for Radio Fiction	5	15
55	Radio Quizzes and Light Entertainment	5	15
56	Radio Drama Production	5	15
57	Radio Station Management	5	15
58	Sound Design for Moving Image Production	5	15
59	Producer for Moving Image Production	5	15
60	Director for Moving Image Production	5	15
61	Moving Image Documentary Production	5	15
62	Television News	5	15
63	Script Writing for Moving Image Fiction	5	15
64	Politics for Journalists	5	15
65	Photojournalism	5	15
66	Feature Writing for Newspapers and Magazines	5	15
67	Writing for Specialist Publications	5	15
68	Convergent Journalism	5	15
69	3D Modelling for Computer Games	5	15
70	3D Environments for Computer Games	5	15
71	3D Animation for Computer Games	5	15
72	CGI Rendering and Lighting for Computer Games Animation	5	15
73	3D Character Animation for Computer Games	5	15
74	Production Techniques for Computer Games	5	15
75	Computer Game Design Techniques	5	15
76	Level Design for Computer Games	5	15
77	Scripting for Computer Game Design	5	15
78	Quality Assurance for Computer Games	5	15
79	Human-Computer Interfaces for Computer Games	5	15
80	Work Experience in the Creative Media Sector	5	15

Estructura de **BTEC Level 5 HNDs in Creative Media Production** ESI Escuela Superior Internacional de Murcia
Estudios Superiores en Diseño y Producción de Videojuegos

Total de Credits: 305 credits

Mandatory core: 65 credits

Level 5: 170 credits

Specialist units: 240 credits

Unit number	Asignaturas Troncales (Mandatory core units)	Unit Level	Unit Credit
1	Contextual Studies for Creative Media Production	4	15
2	Research Techniques for Creative Media Production	4	15
3	Project Design, Implementation and Evaluation	5	20
4	Special Subject Investigation for Creative Media Production	5	15
	Asignaturas de Especialidad (Specialist units)		
9	Practical Skills for Computer Game Design	4	15
14	Computer games studies	4	15
45	Drawing Techniques for Computer Game Concept Art	4	15
47	2D digital Animation for computer games	4	15
14	Computer Games Studies	4	15
50	Music and Sound for Computer Games	4	15
52	Ideas Generation for Computer Games	4	15
69	3D Modeling for Computer Games	5	15
70	3D environments for computer games	5	15
71	3D animation for computer games	5	15
72	CGI rendering and lighting for computer games animation	5	15
73	3D character animation for computer games	5	15
75	Computer Game Design Techniques	5	15
76	Level design for computer games	5	15
77	Scripting for computer game design	5	15
79	Human-computer interfaces for computer games	5	15

RJE84 Level 5 Pearson BTEC HND in Creative Media Production (QCF)

ESI Escuela Superior Internacional de Murcia en años académicos
Estudios Superiores en Diseño y Producción de Videojuegos

ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS. HND CREATIVE MEDIA PRODUCTION

PRIMER CURSO

<u>Asignatura</u>	<u>Módulo</u>
Creatividad y Guión de Videojuegos	HND52. Ideas Generation for Computer Games
Concept Art (Ilustración Digital)	HND45. Drawing Techniques for Computer Game Concept Art
Modelado 3D I	HND69. 3D Modeling for Computer Games
Materiales, shaders e iluminación	HND72. CGI rendering and lighting for computer games animation.
Tecnología del videojuego (Hardware)	ESI. Tecnología del videojuego
Animación digital 2D	HND47. 2D digital Animation for computer games
Desarrollo de Videojuegos I	HND09. Practical Skills for Computer Game
Fundamentos de Programación	ESI. Fundamentos de Programación
Metodología del Proyecto Creativo	ESI. Metodología del Proyecto Creativo
Cultura del Videojuego	HND14. Computer Games Studies

ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS. HND CREATIVE MEDIA PRODUCTION

SEGUNDO CURSO

<u>Asignatura</u>	<u>Módulo</u>
Contexto de las industrias culturales y creativas	HND01. Contextual studies for creative media production
Modelado 3D II (Escultura Digital)	ESI. Modelado 3D II
Animación 3D I	HND71. 3D animation for computer games
Análisis de entornos virtuales	HND76. Level design for computer games
Sistemas Interactivos	HND79. Human-computer interfaces for computer games
Desarrollo de Videojuegos II	HND70. 3D environments for computer games HND75. Computer Game Design Techniques
Producción de Audio	HND50. Music and Sound for Computer Games
Entornos Multijugador	ESI. Multijugador
Programación de Videojuegos	HND77. Scripting for computer game design

ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS. HND CREATIVE MEDIA PRODUCTION

TERCER CURSO

<u>Asignatura</u>	<u>Módulo</u>
Metodología de la Investigación	HND04. Special subject investigation for creative media production
Producción audiovisual	HND02. Research techniques for creative media production
Animación 3D II	HND73. 3D character animation for computer games
Character setup (Rigging)	ESI. Rigging
Sistemas expertos IA	ESI. Inteligencia Artificial
Programación de dispositivos móviles	ESI. Programación de dispositivos móviles
Trabajo fin de estudios	HND03. Project Design, Implementation and Evaluation

ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS. HND CREATIVE MEDIA PRODUCTION

CUARTO CURSO

Asignatura

Realidad Virtual

Realidad Aumentada

Prácticas en Empresas Externas

Módulo

ESI. Realidad Virtual

ESI. Realidad Aumentada

ESI. Prácticas en Empresas Externas

Normativa para el título Edexcel BTEC Level 5 Higher National

La normativa del título especifica los siguientes puntos:

- Es requisito imprescindible cursar todas las unidades establecidas en el plan de estudios de videojuegos
- Las unidades troncales comunes son obligatorias
- Se deben de cursar todas las unidades de especialidad que establece el centro para cada año académico
- Se podrán convalidar asignaturas cursadas por otros estudios QCF Edexcel BTEC Higher National

Edexcel BTEC Level 5 HND in Creative Media Production

- 1 Valor mínimo de credits: 240 credits.
- 2 Valor mínimo de credits para la obtención del nivel 5 (level 5): 125 credits.
- 3 Asignaturas troncales (Mandatory core unit credit): 65 credits.
- 4 Asignaturas de especialidad (Specialist unit credit): 175 credits.
- 5 Un máximo de 60 credits podrán ser convalidados de otros estudios QCF Edexcel BTEC Higher National

Características Principales de los Estudios

Los títulos Edexcel BTEC Higher Nationals están diseñados para proporcionar un programa de formación profesional especializado, vinculado a las necesidades del cuerpo profesional y a la normativa establecida, con un fuerte énfasis relacionado con el trabajo.

Las titulaciones proporcionan una base sólida en los conceptos claves y habilidades prácticas necesarias en su sector y su reconocimiento a nivel nacional por los empresarios que permiten la progresión directa en el trabajo.

Los BTEC Higher Nationals ofrecen un fuerte énfasis en el desarrollo de habilidades prácticas junto con la comprensión y el desarrollo de los conocimientos necesarios para su sector. Este programa proporciona a los estudiantes unos estudios que permiten su progresión individual necesaria para el trabajo o para seguir estudiando en cursos profesionales más avanzados.

Edexcel BTEC Higher Nationals in Creative Media Production se ha desarrollado para centrarse en:

- Proporcionar la formación adecuada para las diferentes carreras del sector del diseño, animación, programación, audiovisual y del entretenimiento y ocio digital.
- Proporcionar personal cualificado para las diferentes empresas del sector específico
- Proporcionar oportunidades a los estudiantes con una titulación específica que permite el empleo en el sector del entretenimiento digital o continuar con los estudios que permitan obtener una titulación superior
- Desarrollo del conocimiento, la comprensión y las habilidades de los alumnos en el campo de la producción de medios en comunicación
- Ofrecer a los alumnos las habilidades transferibles que les permitan progresar y avanzar dentro del sector de los medios
- Proporcionar oportunidades para que los alumnos se centren en el desarrollo de habilidades de nivel superior en un contexto mediático
- Proporcionar oportunidades para que los alumnos desarrollen una serie de habilidades, técnicas y atributos esenciales para un desempeño exitoso en la vida laboral

Competencias Genéricas de los Estudios en Videojuegos

Los alumnos podrán desarrollar las siguientes habilidades en el programa de estudios:

- Capacidad para sintetizar conceptos, conocimientos y habilidades relacionados con los medios
- Capacidad para aplicar teorías complejas en situaciones de trabajo realistas y prácticos en los medios de comunicación
- Capacidad para estudiar de forma independiente. Auto-motivación
- Capacidad para generar proyectos propios en el sector de medios
- Capacidad para interactuar con situaciones complejas e impredecibles en contextos de comunicación
- Capacidad de asumir la responsabilidad de gestionar y dirigir su propio equipo y las actividades de los demás
- Capacidad para realizar criterios de búsqueda y de investigación
- Capacidad de respuesta a cambios
- Capacidad de multi-tarea
- Capacidad de innovar y trabajar de una manera creativa.

Enseñanza, Metodología y Evaluación

Los estudiantes deberán realizar el programa completo, con los criterios exigidos por el centro para la obtención del título Edexcel BTEC Level 5 HND.

La evaluación de las titulaciones Edexcel BTEC Higher National están referidas a criterios de aprendizaje y criterios de evaluación publicados en cada unidad.

Todas las unidades serán evaluadas individualmente con la calificación de "Fail", "Pass", "Merit" o "Distinction". Para lograr una calificación de aprobado en la unidad, los alumnos

deben cumplir con los criterios de evaluación establecidos en las unidades. Esto proporciona al alumno una transparencia en el proceso de evaluación establecido por unos criterios en cada unidad.

Las unidades en Edexcel BTEC Higher National tienen un formato estándar, y están diseñados para proporcionar una orientación sobre los requisitos de la calificación para los estudiantes, profesores y los responsables de la supervisión de las evaluaciones.

Metodología y Evaluación

El desarrollo de las asignaturas se realiza a través de clases teóricas y prácticas, así como la asignación de trabajos de desarrollo en horas no lectivas. En las clases teóricas se desarrollan conceptos básicos de cada tema según el programa del curso. Las actividades prácticas son obligadas para la asimilación y el resultado de los conceptos teóricos aplicados a la práctica.

La evaluación se llevará a cabo atendiendo a las dificultades y progresos de cada alumno y su evolución a lo largo del proceso pedagógico. Para ello la asistencia a clase es vital para la adquisición de conocimientos y capacidades necesarias para la realización correcta de las pruebas y los trabajos teórico/prácticos.

- **Evaluación inicial:** se realizará al comienzo del curso para establecer el nivel de conocimientos y la actitud de los alumnos hacia la asignatura.
- **Evaluación formativa:** El curso está constituido en un calendario docente de evaluación continua, que acabará en el periodo de exámenes finales del semestre, y en la convocatoria extraordinaria de septiembre.
- **Evaluación continua:** Las asignaturas tienen la característica de evaluación continua por objetivos. Se evalúa progresivamente a lo largo del curso a través de exámenes y prácticas donde deberá superarse de forma concreta cada objetivo. No obstante, si el alumno perdiera la evaluación continua, por exceder el número de faltas, establecido en el

reglamento de régimen interno, en un 20 %, deberá realizar una prueba examen teórico-práctica de todos los contenidos del curso.

- **Exámenes:** Cada profesor podrá precisar de la realización o no de exámenes para la evaluación de las asignaturas.
- **Ejercicios:** En cada asignatura, se podrán realizar varios ejercicios a lo largo del curso relacionados con cada Unidad.
El alumno será evaluado a partir del trabajo en clase y la participación en el desarrollo de los ejercicios teórico-prácticos con herramientas, materiales y métodos, propios de esta materia, que deberán ser entregados en las fechas previstas.
- **Investigación y autoaprendizaje:** En cada asignatura, a lo largo de cada tema se plantearán desarrollos de investigación relacionados, en base a documentos gráficos, artículos, etc....
- **Lectura de libros:** A lo largo del curso se establecerán recomendaciones de diferentes lecturas como apoyo extra para la ayuda en la superación de la asignatura que lo requiera.

Convocatoria extraordinaria de septiembre

Los alumnos cuya calificación final de junio o febrero sea negativa deberán presentarse en la convocatoria extraordinaria de septiembre, que estará constituida por **toda la materia anual de la asignatura**.

Examen extraordinario y Ejercicios:

Todos los ejercicios de la convocatoria de junio.
Práctica de septiembre.

Calificación convocatoria extraordinaria Septiembre:

Imprescindible la superación positiva de cada uno de los apartados. Prácticas y exámenes supondrán el 100 %

Evaluación de las Unidades

Cada unidad completada con éxito será calificada con un “Referal” (Suspenso), “Pass” (Aprobado), “Merit” (Notable) o “Distinction” (Sobresaliente).

FAIL.- No se ha superado satisfactoriamente los objetivos por lo que deberán ser nuevamente evaluados y superados por el alumno.

PASS.- Los objetivos han sido superados y correctamente resueltos con los contenidos mínimos exigidos.

MERIT.- Los objetivos han sido superados y correctamente resueltos con los contenidos mínimos exigidos demostrándose además un adecuado uso de las técnicas, correcta y más profunda aplicación del conocimiento y con coherencia de presentación y exposición.

DISTINCTION.- Los objetivos han sido superados y correctamente resueltos con los contenidos mínimos exigidos demostrándose además: aplicación del razonamiento crítico, capacidad de síntesis de ideas y teorías, un óptimo de las técnicas en la aplicación del conocimiento y una presentación y exposición con un lenguaje fluido y técnicamente apropiado.

Para la obtención de un Pass en cada unidad	<ul style="list-style-type: none"> Se deben de superar todos los objetivos exigidos en la unidad según los criterios de evaluación asociados.
Para la obtención de un Merit en cada unidad	<ul style="list-style-type: none"> Se deben de superar todos los objetivos exigidos para la obtención del Pass y además, todos los objetivos necesarios para la obtención de Merit.
Para la obtención de un Distinction en cada unidad	<ul style="list-style-type: none"> Se deben de superar todos los objetivos exigidos para el Pass y Merit además de los objetivos necesarios para el Distinction.