



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Curso de Probador de Videojuegos

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

La industria del videojuego se trata de una de las industrias del ocio que más crecimiento presentan, con unas cifras muy elevadas de facturación y con una continua demanda de profesionales cualificados en cada una de las áreas que la componen. Una de las más importantes es el área de game testing o testeo de videojuegos. Por medio del presente curso de probador de videojuegos podrás adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar una carrera profesional en este campo.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

1. ¿Qué son los videojuegos?
2. Historia de los videojuegos
3. Mayores compañías de videojuegos
4. Géneros de videojuegos
5. - Sandbox
6. - Estrategia en tiempo real (RTS)
7. - Shooter (FPS y TPS)
8. - Campo de batalla multijugador en línea (MOBA)

9. - Juegos de rol (RPG, ARPG y más)
10. - Simulación y deportes
11. - Puzzler y party games
12. - Acción-aventura
13. - Supervivencia y horror
14. - Plataformas
15. Plataformas de videojuegos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FASES DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

1. Preproducción
2. Producción
3. Testing (Pruebas)
4. Pre-lanzamiento
5. Lanzamiento
6. Post-producción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTROL DE CALIDAD

1. Definición de control de calidad
2. Comprensión del control de calidad
3. Métodos de control de calidad
4. Otros factores

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ¿QUÉ ES EL GAME TESTING?

1. Garantía de calidad de videojuegos (QA)
2. Game testers
3. - ¿Cuál es su función?
4. Habilidades necesarias para ser game tester

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TIPOS DE GAME TESTING

1. Diferentes tipos de pruebas de juegos

2. Proceso común de prueba
3. Métricas que debe conocer un evaluador.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BUGS O ERRORES

1. Fallos en los juegos
2. Fallos comunes
3. - Congelación, crash o deja de funcionar
4. - Error de gráficos
5. - Defecto de juego
6. - Compra en el juego
7. - Problema de audio
8. - Problema de texto
9. - Glitch de guardado
10. Impacto en los jugadores

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INFORME DE ERRORES

1. ¿Qué es un informe de errores?
2. ¿Cómo debe ser el informe?
3. Elementos básicos de un informe
4. Ejemplo de un informe
5. Posibles respuestas a un informe de bugs



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es