Máster Título Propio
Arte para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Arte para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/master/master-arte-videojuegos**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 12

04 Dirección de curso — pág. 16

05 Estructura y contenido — pág. 20

06 Metodología — pág. 30

07 Titulación — pág. 38

02

Objetivos

Ya que el arte en los videojuegos es tan relevante en la actualidad, el objetivo de la presente titulación es proporcionar a todos los profesionales e interesados en este ámbito la mejor capacitación posible para triunfar en esta industria. Con unos contenidos exhaustivos que examinan todo el recorrido artístico, desde el dibujo profesional al volumen, color y poses, el egresado de esta titulación estará preparado para superar sus propios objetivos más ambiciosos.





Cumplirás tus objetivos profesionales paso a paso, acompañado por un equipo técnico y docente del primer nivel”

Objetivos generales

- Desarrollar obras de calidad profesional
- Realizar un portfolio especializado para la industria del videojuego
- Ampliar sus conocimientos de dibujo
- Entender el funcionamiento de la industria artística en los videojuegos
- Potenciar las capacidades de trabajo en equipo
- Analizar distintos puestos en la industria
- Ampliar los conocimientos de diseño
- Impulsar la presentación de obras de forma profesional
- Profundizar en los conocimientos técnicos artísticos
- Enfocar su carrera hacia conseguir su trabajo ideal

Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo profesional

- Conocer los materiales principales con los que trabaja un artista
- Aprender a realizar bocetos digitales frente a tradicionales
- Estudiar la simplificación de formas geométricas complejas
- Mejorar el trazado de líneas

Módulo 2. Volumen

- Profundizar en las diferencias de 2D a 3D
- Desarrollar el conocimiento en las sombras en planos y anatomía
- Conocer los distintos tipos de sombreado según el estilo elegido
- Saber aplicar volumen según perspectiva y color

Módulo 3. Estética

- Estudiar los diferentes estilos y cánones modernos
- Profundizar en la estilización del ser humano
- Desarrollar un estilo propio
- Potenciar la narrativa visual de las obras

Módulo 4. Color

- Conocer el comportamiento de la luz y su propagación
- Valorar los diferentes aspectos de la luz, matices, saturación y contraste
- Estudiar las diferentes técnicas para aplicar color
- Conocer la importancia del color en el Arte para Videojuegos

Módulo 5. Programas en la industria
- Profundizar en los diferentes programas usados actualmente en la industria
- Conocer las diferencias entre Photoshop, Clip Estudio Paint y Procreate
- Dominar la interfaz y herramientas de Photoshop
- Aprender a digitalizar profesionalmente medios tradicionales

Módulo 6. 2D en la industria de videojuegos
- Analizar el estado de la industria del entretenimiento digital actualmente
- Profundizar en los diferentes tipos de artistas demandados en la industria
- Estudiar la integración de los diferentes roles del artista en un grupo de trabajo transversal
- Reconocer la importancia del director de arte en un proyecto de videojuego

Módulo 7. Anatomía
- Estudiar la anatomía de formas orgánicas
- Diferenciar esqueleto complejo de esqueleto con formas simples
- Aprender a evitar los errores comunes a la hora de retratar un rostro humano
- Saber aplicar correctamente el color según tonos y sombras en el cuerpo humano

Módulo 8. Desarrollar dibujo
- Desarrollar las técnicas de dibujo propias
- Crear rutinas de trabajo profesionales y efectivas
- Conocer las técnicas para salir de la zona de confort
- Conocer las comunidades para participar activamente en ellas y buscar *feedback*

Módulo 9. El diseño en videojuegos
- Idear conceptos artísticos para el diseño de videojuegos
- Aprender a diseñar de forma profesional personajes y *Props*
- Conocer los fundamentos del diseño de ropa y escenarios
- Analizar la obra para saber limpiarla y presentarla de forma adecuada

Módulo 10. Industria del Arte para Videojuegos: *Musts*
- Conocer los imprescindibles de la industria del videojuego
- Crear un portfolio en diferentes idiomas
- Tener presencia en páginas webs y redes sociales relevantes para la industria
- Conocer el trabajo a distancia y la disciplina necesaria para mantener la profesionalidad

Irás incorporando a tu portfolio de habilidades y competencias todas las avanzadas enseñanzas de TECH, incluso antes de finalizar el programa”

03

Competencias

Como se ha mencionado anteriormente, la industria de los videojuegos demanda a artistas altamente cualificados y capacitados para afrontar grandes proyectos de todo tipo. Esta clase de profesionales tienen que tener un perfil versátil y saber adaptarse a ritmos de trabajo intenso, por lo que el presente programa ahonda en las competencias no sólo artísticas, sino también organizacionales y de liderazgo que harán que el perfil del egresado sea aún más atractivo para los mejores proyectos de videojuegos.



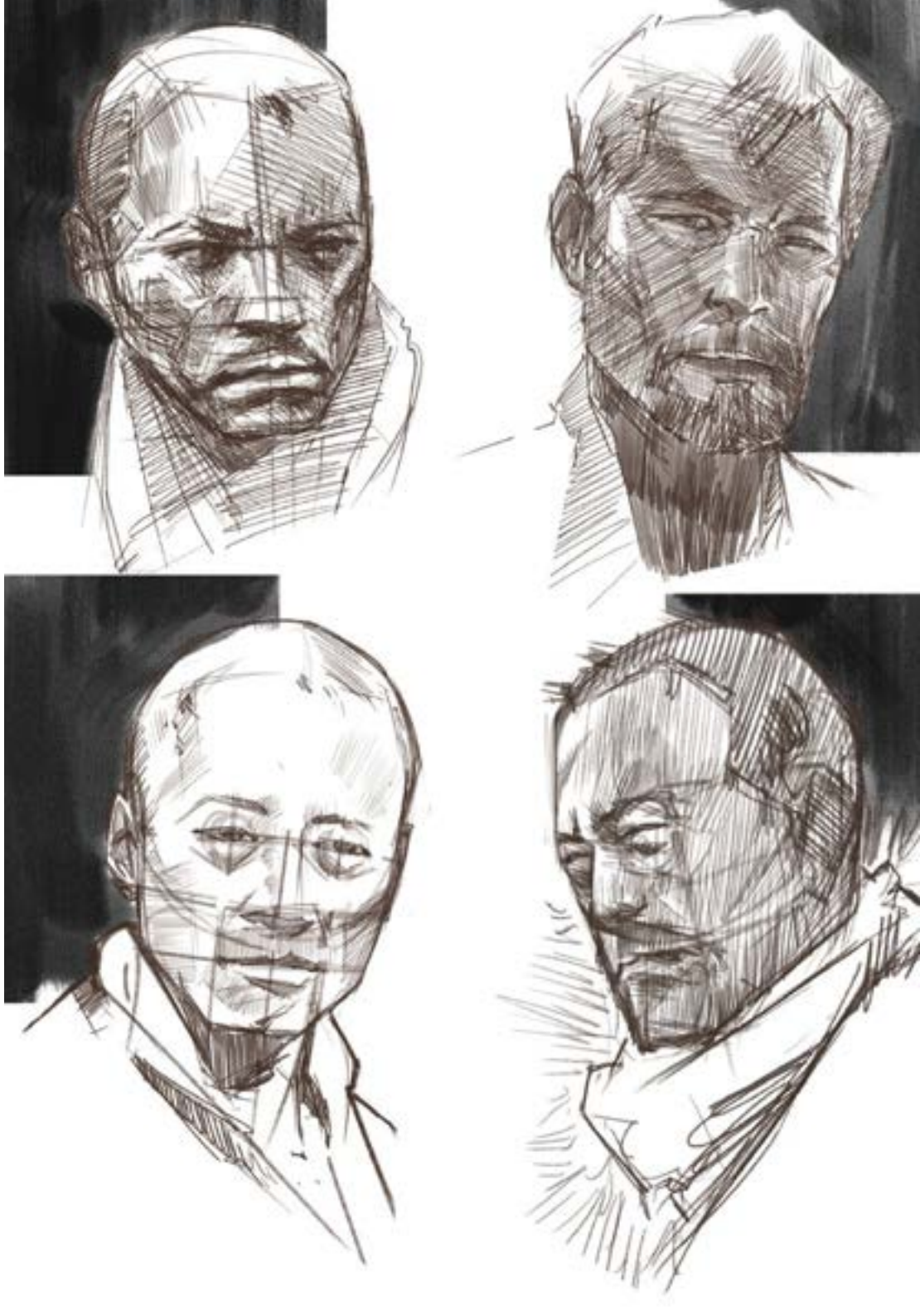


Te posicionarás de forma firme en la industria, haciendo que sea tu portfolio el que demuestre tus altas dotes de creatividad y adaptabilidad"

Competencias generales

- Desarrollar conceptos y dibujos para cualquier tipo de proyecto
- Dominar las herramientas más usuales dentro de la industria
- Adaptarse a todo tipo de peticiones, estilos y entornos laborales
- Crear una disciplina de trabajo férrea con la que destacar entre los competidores
- Profundizar en el estilo artístico propio y potenciarlo al máximo nivel

Mejorando tus competencias en el Arte para Videojuegos estarás obteniendo una ventaja competitiva inigualable que aportará un plus de calidad a tu CV”





Competencias específicas

- Estudiar en detalle los métodos pictóricos
- Entender ampliamente las rutinas artísticas
- Entender ampliamente el arquetipo humano
- Desarrollar formas complejas desde la memoria
- Utilizar de forma profesional el color
- Potenciar sus medios de presentación de obras
- Simplificar formas geométricas complejas
- Detallar de forma adecuada su trabajo y solicitar *Briefings*
- Hacer un correcto uso de referencias
- Generar un *Development* artístico especializado

04

Dirección del curso

Para la elaboración de este programa, TECH ha recurrido a profesionales con altas capacidades tanto artísticas como organizacionales, a fin de que puedan transmitirle al alumno las pautas y métodos más útiles para conseguir el éxito en la industria artística del videojuego. Por este mismo motivo, el estudiante tiene asegurada la gran calidad no sólo técnica, sino también profesional de todo el temario, orientado específicamente a elevar su perfil profesional y ponerlo en el punto de mira de los proyectos artísticos más ambiciosos.





Únete a un equipo de gran éxito, con el que podrás impulsar tu carrera profesional y superar tus límites"

Dirección



D. Mikel Alaez, Jon

- Artista conceptual para personajes en English Coach Podcast
- Artista conceptual en Máster D
- Graduado en Arte en la Universidad de Bellas Artes UPV
- Concept Art e Ilustración Digital en Máster D Rendr

Profesores

Dña. Martínez Marín, Igone

- Head of Publishing & Product Manager en Meridiem Games
- Editor senior de videos y social media en Chicas Gamers
- Grado en Ingeniería de las Telecomunicaciones por Universidad Politécnica de Madrid
- Formación en 3D Autodesk Maya Design por EscuelaTrazos

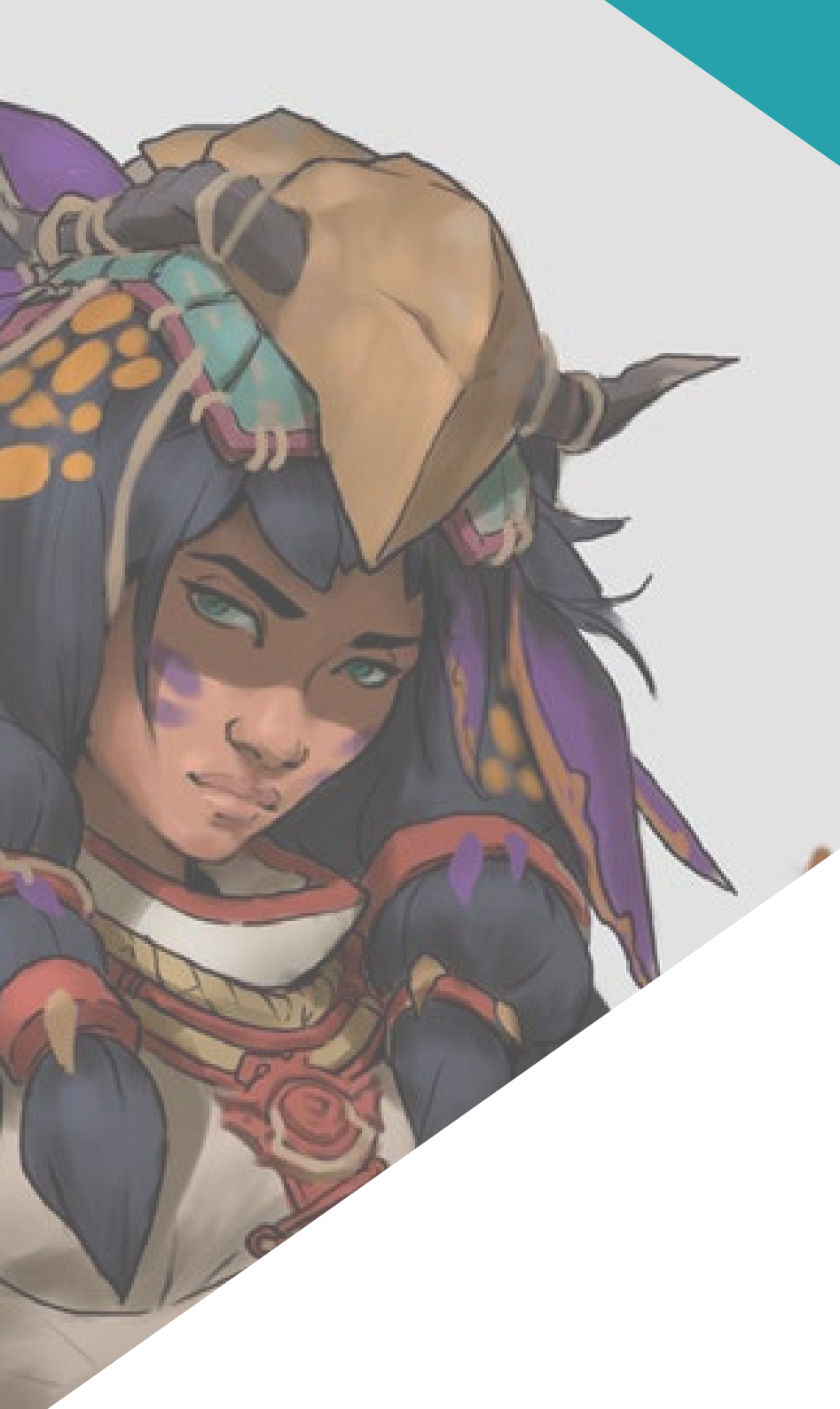


05

Estructura y contenido

Haciendo uso de la metodología didáctica más innovadora del panorama académico, TECH se asegura de que el presente título sea de la máxima eficiencia para el alumno. Por ello, se recurre al relearning para impartir todo el contenido, pues TECH es una de las pocas universidades licenciadas para su uso. Gracias a esta innovadora metodología, el alumno adquiere los términos y conceptos más relevantes del título de forma natural y progresiva, sin tener que realizar grandes esfuerzos ni invertir ingentes cantidades de horas para superar el programa.





Encontrarás una buena cantidad de ejercicios, lecturas reflexivas, escenarios simulados, resúmenes y vídeos de motivación que te servirán de gran apoyo lectivo durante toda la titulación"

Módulo 1. Dibujo profesional

1.1. Materiales
- 1.1.1. Tradicional
- 1.1.2. Digital
- 1.1.3. Entorno

1.2. Ergonomía y calentamiento
- 1.2.1. Calentamientos
- 1.2.2. Descanso
- 1.2.3. Salud

1.3. Formas geométricas
- 1.3.1. Línea
- 1.3.2. Elipses
- 1.3.3. Formas 3D

1.4. Perspectiva
- 1.4.1. Un punto de fuga
- 1.4.2. Múltiples puntos de fuga
- 1.4.3. Consejos

1.5. Boceto
- 1.5.1. Encaje
- 1.5.2. Digital vs. Tradicional
- 1.5.3. Limpiar

1.6. *Lineart*
- 1.6.1. Sobre boceto
- 1.6.2. Digital
- 1.6.3. Consejos

1.7. Sombreado en dibujo
- 1.7.1. Tramas
- 1.7.2. Difuminado
- 1.7.3. Relleno

1.8. Simplificar formas
- 1.8.1. Formas orgánicas
- 1.8.2. Estructuras
- 1.8.3. Fusión de formas simples

1.9. Entintado medios
- 1.9.1. Tinta
- 1.9.2. Bolígrafo
- 1.9.3. Digital

1.10. Mejorar línea
- 1.10.1. Ejercicios
- 1.10.2. Peinar línea
- 1.10.3. Practicar

Módulo 2. Volumen

2.1. Formas tridimensionales
- 2.1.1. 2D a 3D
- 2.1.2. Mezclar formas
- 2.1.3. Estudio

2.2. Sombras en planos
- 2.2.1. Falta de luz
- 2.2.2. Dirección luz
- 2.2.3. Sombras en distintos objetos

2.3. *Ambient Oclusion*
- 2.3.1. Definición
- 2.3.2. Dificultad luz
- 2.3.3. Contacto

2.4. Sombras en anatomía
- 2.4.1. Rostro
- 2.4.2. Planos cuerpo humano
- 2.4.3. Iluminación

2.5. Sombreado narrativo
- 2.5.1. Ejemplo
- 2.5.2. ¿Cuándo usar?
- 2.5.3. Exageración

2.6. Sombreado en cómic
- 2.6.1. Estilos
- 2.6.2. Tramas
- 2.6.3. Autores



2.7. Sombreado en manga
- 2.7.1. Estilos
- 2.7.2. Autores
- 2.7.3. Ejecución

2.8. Tramas
- 2.8.1. Tradicional
- 2.8.2. Digital
- 2.8.3. Tramas hechas

2.9. Volumen y perspectiva
- 2.9.1. Sin sombreado
- 2.9.2. Formas
- 2.9.3. Ejecución

2.10. Volumen por color
- 2.10.1. Profundidad
- 2.10.2. Forma
- 2.10.3. Pincelada

Módulo 3. Estética

3.1. Estilos
- 3.1.1. Antigüedad
- 3.1.2. Modernos
- 3.1.3. Videojuegos

3.2. Estilos y canon modernos
- 3.2.1. 8 cabezas
- 3.2.2. Disney
- 3.2.3. Videojuegos

3.3. Estilo americano
- 3.3.1. Cómics
- 3.3.2. Ilustración
- 3.3.3. Animación

3.4. Estilo asiático
- 3.4.1. Manga
- 3.4.2. Anime
- 3.4.3. Tradicional

3.5. Estilo europeo
- 3.5.1. Historia
- 3.5.2. Cómic
- 3.5.3. Ilustración

3.6. Estética por género
- 3.6.1. Infantil/juvenil
- 3.6.2. Fantasía
- 3.6.3. Demás

3.7. Cánones
- 3.7.1. Historia
- 3.7.2. Cánones
- 3.7.3. Flexibilidad

3.8. Estilización
- 3.8.1. Ser humano
- 3.8.2. Adaptarse
- 3.8.3. Formas

3.9. Narración visual
- 3.9.1. Significado
- 3.9.2. Intención
- 3.9.3. Entorno

3.10. Estilo propio
- 3.10.1. Análisis
- 3.10.2. Práctica
- 3.10.3. Consejos

Módulo 4. Color

4.1. Propagación de la luz
- 4.1.1. Tecnicismo
- 4.1.2. Ejemplo
- 4.1.3. Color luz

4.2. Luz en superficies
- 4.2.1. Reflejos
- 4.2.2. Rebotes
- 4.2.3. *Subsurface Scattering*

4.3. Diseño y color
- 4.3.1. Exageración
- 4.3.2. Imaginación
- 4.3.3. Uso

4.4. Luz en sombras
- 4.4.1. Reflejos
- 4.4.2. Color en las sombras
- 4.4.3. Trucos

4.5. HUE/Matiz
- 4.5.1. Definición
- 4.5.2. Importancia
- 4.5.3. Uso

4.6. Saturación
- 4.6.1. Definición
- 4.6.2. Importancia
- 4.6.3. Uso

4.7. *Value*/contraste
- 4.7.1. Definición
- 4.7.2. Contraste en obra
- 4.7.3. Uso

4.8. Color en ilustración
- 4.8.1. Diferencias
- 4.8.2. Libertad
- 4.8.3. Teoría

4.9. Color en *Concept Art*
- 4.9.1. Importancia
- 4.9.2. Diseño y color
- 4.9.3. *Prop* escenario personaje

4.10. Color en el arte
- 4.10.1. Historia
- 4.10.2. Cambios
- 4.10.3. Referencia

Módulo 5. Programas en la industria

5.1. Photoshop
- 5.1.1. En la industria
- 5.1.2. Bases
- 5.1.3. Recomendaciones

5.2. Clip Estudio Paint
- 5.2.1. Diferencias
- 5.2.2. ¿Qué lo hace único?
- 5.2.3. ¿Para quién?

5.3. Procreate
- 5.3.1. iPad
- 5.3.2. En la industria
- 5.3.3. Futuro

5.4. Programas alternativos
- 5.4.1. Krita
- 5.4.2. Aseprite
- 5.4.3. Otros

5.5. Interfaz Photoshop
- 5.5.1. Herramientas
- 5.5.2. Personalización
- 5.5.3. Consejos

5.6. Capas Photoshop
- 5.6.1. Estilo de capa
- 5.6.2. Máscara capa
- 5.6.3. Consejos

5.7. Pinceles Photoshop
- 5.7.1. ¿Dónde encontrar?
- 5.7.2. Crear propios
- 5.7.3. Uso

5.8. Formato y dimensiones
- 5.8.1. JPG vs. PNG
- 5.8.2. Bits
- 5.8.3. Resolución imagen

5.9. Color en Photoshop
- 5.9.1. Una capa
- 5.9.2. Múltiples capas
- 5.9.3. Consejos

5.10. Digitalizado de medio tradicional
- 5.10.1. Escaneo
- 5.10.2. Edición Photoshop
- 5.10.3. Borrar colores

Módulo 6. 2D en la industria de videojuegos

6.1. Industria del entretenimiento digital
- 6.1.1. Actualidad
- 6.1.2. Competencia
- 6.1.3. Industria española

6.2. *Concept Art*
- 6.2.1. Importancia
- 6.2.2. Tipos
- 6.2.3. Cine/videojuegos

6.3. Ilustración
- 6.3.1. Ilustración para videojuegos
- 6.3.2. Utilidad
- 6.3.3. Recomendaciones

6.4. *UI Artist*
- 6.4.1. Uso
- 6.4.2. Diseño
- 6.4.3. Historia

6.5. *Environment Artist*
- 6.5.1. Diferencia
- 6.5.2. Importancia
- 6.5.3. Indie

6.6. *Pixel Art*
- 6.6.1. Actualidad
- 6.6.2. Consejos
- 6.6.3. Programas

6.7. Animadores
- 6.7.1. 3D
- 6.7.2. 2D en videojuegos
- 6.7.3. Consejo

6.8. *Storyboarder*
- 6.8.1. Importancia
- 6.8.2. Estudios grandes
- 6.8.3. En videojuegos

6.9. *Splash Art*
- 6.9.1. Online
- 6.9.2. Actualidad
- 6.9.3. Consejos

6.10. Director de arte
- 6.10.1. Importancia
- 6.10.2. Indie
- 6.10.3. Competencia

Módulo 7. Anatomía

7.1. Encaje y formas orgánicas
- 7.1.1. Práctica
- 7.1.2. Complejidad
- 7.1.3. Rutina

7.2. Referencias
- 7.2.1. En vivo
- 7.2.2. Páginas web
- 7.2.3. Buenas referencias

7.3. Esqueleto formas simples
- 7.3.1. Entendimiento
- 7.3.2. Sobre imágenes
- 7.3.3. Simplificar





7.4. Esqueleto complejo
- 7.4.1. Progresar
- 7.4.2. Nomenclatura
- 7.4.3. De simple a complejo

7.5. Los músculos
- 7.5.1. Sobre referencias
- 7.5.2. Músculos por utilidad
- 7.5.3. Tipos de cuerpos

7.6. Cráneo
- 7.6.1. Estructura
- 7.6.2. *Loomins*
- 7.6.3. Consejos

7.7. Rostro humano
- 7.7.1. Proporciones
- 7.7.2. Errores comunes
- 7.7.3. Consejos

7.8. Anatomía perfil
- 7.8.1. Consejos
- 7.8.2. Diferencias
- 7.8.3. Construcción

7.9. Anatomía 3/4
- 7.9.1. ¿Qué tener en cuenta?
- 7.9.2. Consejos
- 7.9.3. Diferencias

7.10. Color del cuerpo humano
- 7.10.1. Translucidez
- 7.10.2. Color en las sombras
- 7.10.3. Tonos

Módulo 8. Desarrollar dibujo

8.1. Dibujar desde la imaginación
- 8.1.1. Empezar
- 8.1.2. Prácticas
- 8.1.3. Consejos

8.2. Búsqueda y desarrollo de referencias
- 8.2.1. Diferentes referencias
- 8.2.2. Pinterest
- 8.2.3. Referencias a evitar

8.3. Rutinas
- 8.3.1. Rutina
- 8.3.2. Disfrutar estudios
- 8.3.3. Descansos

8.4. Dibujo de poses
- 8.4.1. Páginas
- 8.4.2. Tiempo
- 8.4.3. Diarias

8.5. Desarrollar una libreta
- 8.5.1. ¿Qué libreta?
- 8.5.2. ¿Cuándo?
- 8.5.3. Contenido

8.6. Salir de la zona de confort
- 8.6.1. Cambiar
- 8.6.2. Abstracción

8.7. Probar estilos
- 8.7.1. Autores
- 8.7.2. Diferentes
- 8.7.3. Estudiarlo

8.8. Buscar *feedback*
- 8.8.1. Amistades
- 8.8.2. Redes sociales
- 8.8.3. No tomarlo personal

8.9. Participar en comunidades
- 8.9.1. Comunidades online
- 8.9.2. Eventos ciudad

8.10. Mejorar las bases
- 8.10.1. Prácticas
- 8.10.2. Volver
- 8.10.3. Rehacer

Módulo 9. El diseño en videojuegos

9.1. Diseño en videojuegos
- 9.1.1. Diseño y videojuegos
- 9.1.2. Concept

9.2. Ideación
- 9.2.1. Referencias
- 9.2.2. Escrito
- 9.2.3. Bocetos

9.3. Iteración
- 9.3.1. Siluetas
- 9.3.2. Consejos
- 9.3.3. *Shape Design*

9.4. Diseño del personaje
- 9.4.1. Psicología del personaje
- 9.4.2. Color
- 9.4.3. Detalles

9.5. Diseño de *Props*
- 9.5.1. Forma
- 9.5.2. Utilidad
- 9.5.3. Importancia

9.6. Diseño de escenarios
- 9.6.1. Composición
- 9.6.2. Detalles
- 9.6.3. Profundidad

9.7. Diseño de ropa
- 9.7.1. Referencia
- 9.7.2. Inspiración
- 9.7.3. Originalidad

9.8. Color en el diseño
- 9.8.1. Significado
- 9.8.2. Psicología
- 9.8.3. Puntos focales

9.9. Utilidad en la obra
- 9.9.1. Industria videojuegos
- 9.9.2. Equipo 3D
- 9.9.3. Proyecto

9.10. Diseño del show artístico
- 9.10.1. *Pitch Deck*
- 9.10.2. Trabajo acabado
- 9.10.3. Limpieza

Módulo 10. Industria del Arte para Videojuegos: *Musts*

10.1. Imagen profesional
- 10.1.1. Dar a ver tu trabajo
- 10.1.2. Popularidad
- 10.1.3. Comunidades

10.2. Portfolio
- 10.2.1. Páginas
- 10.2.2. Físico
- 10.2.3. Consejos

10.3. Presentar trabajos
- 10.3.1. Limpiar bocetos
- 10.3.2. Montar
- 10.3.3. Formato

10.4. Portfolio
- 10.4.1. Consejos
- 10.4.2. Idiomas
- 10.4.3. Datos

10.5. Prácticas
- 10.5.1. Nacionales
- 10.5.2. Internacionales
- 10.5.3. Híbridas

10.6. Redes sociales
- 10.6.1. Artstation
- 10.6.2. LinkedIn
- 10.6.3. Instagram

10.7. Web
- 10.7.1. Plataformas
- 10.7.2. Portfolio
- 10.7.3. Contacto

10.8. Registro de obras
- 10.8.1. Páginas
- 10.8.2. Derechos
- 10.8.3. Leyes

10.9. Trabajo en equipo
- 10.9.1. Consejos
- 10.9.2. Comunicación
- 10.9.3. Importancia

10.10. Trabajo a distancia
- 10.10.1. Horario
- 10.10.2. Disciplina
- 10.10.3. Idiomas

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

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. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? 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 de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

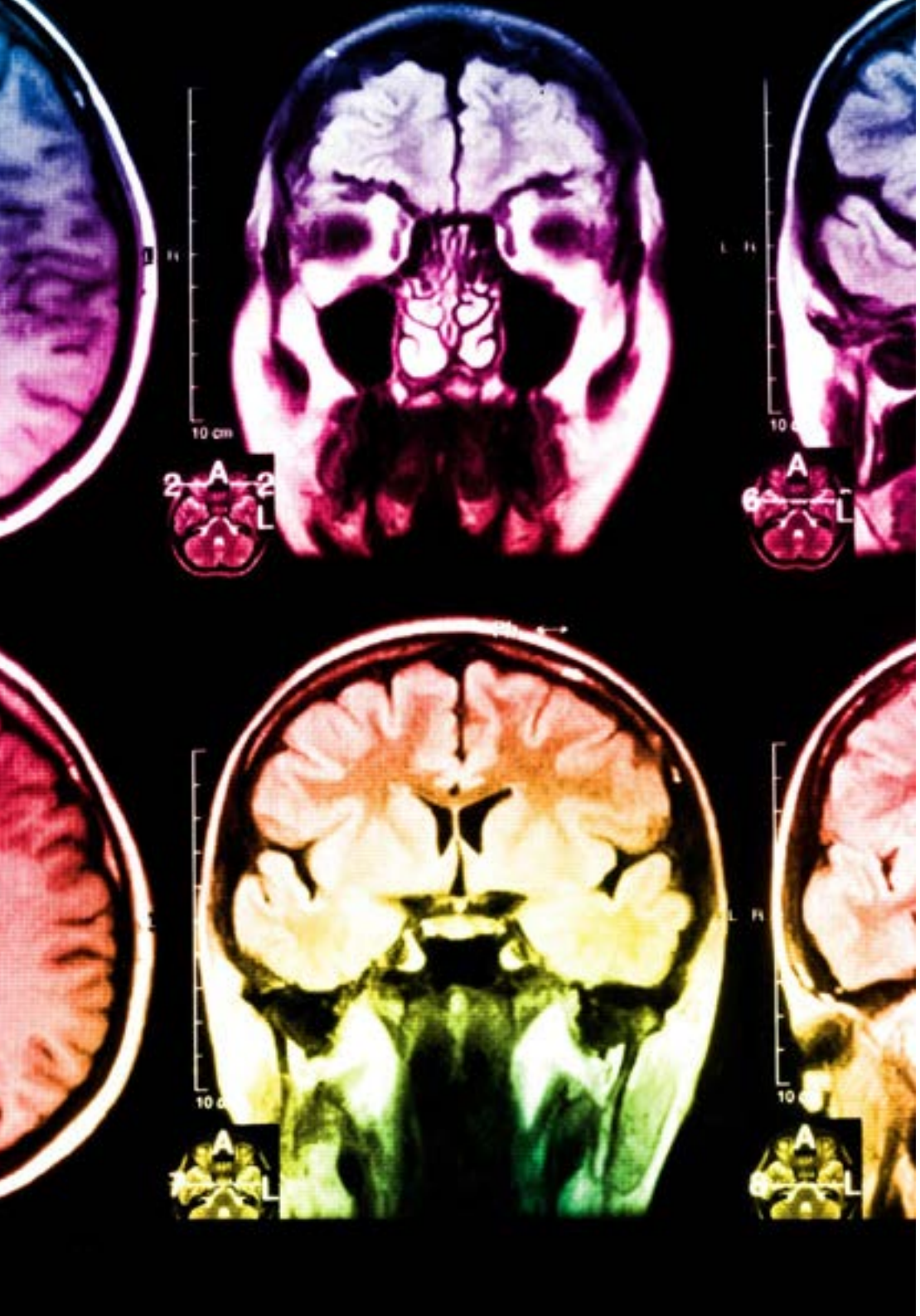
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad 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 de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

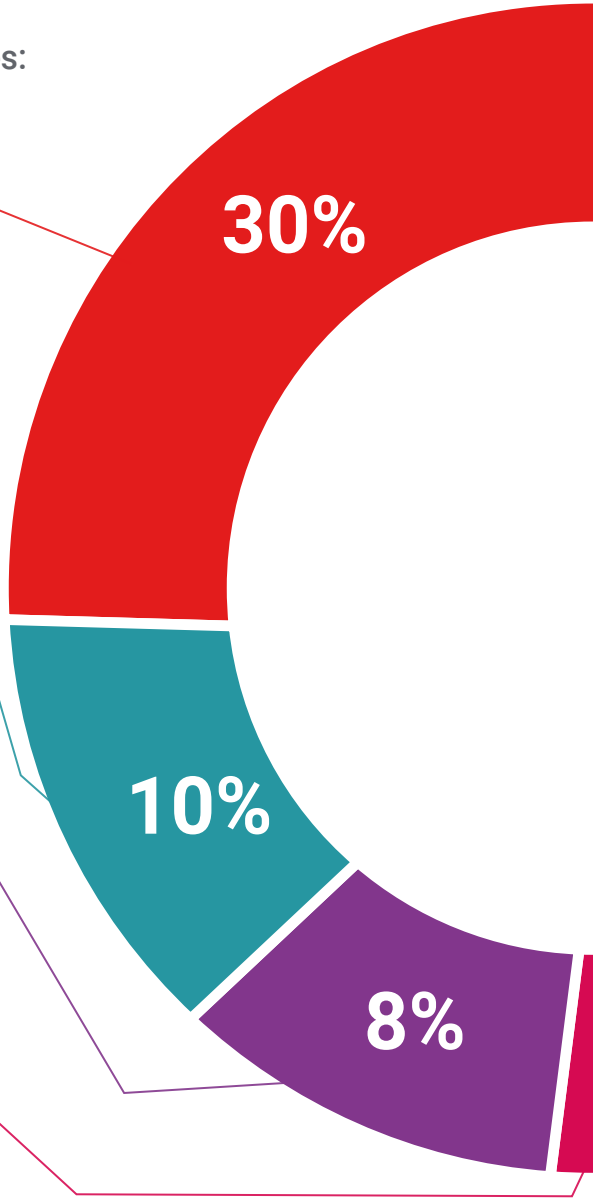
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

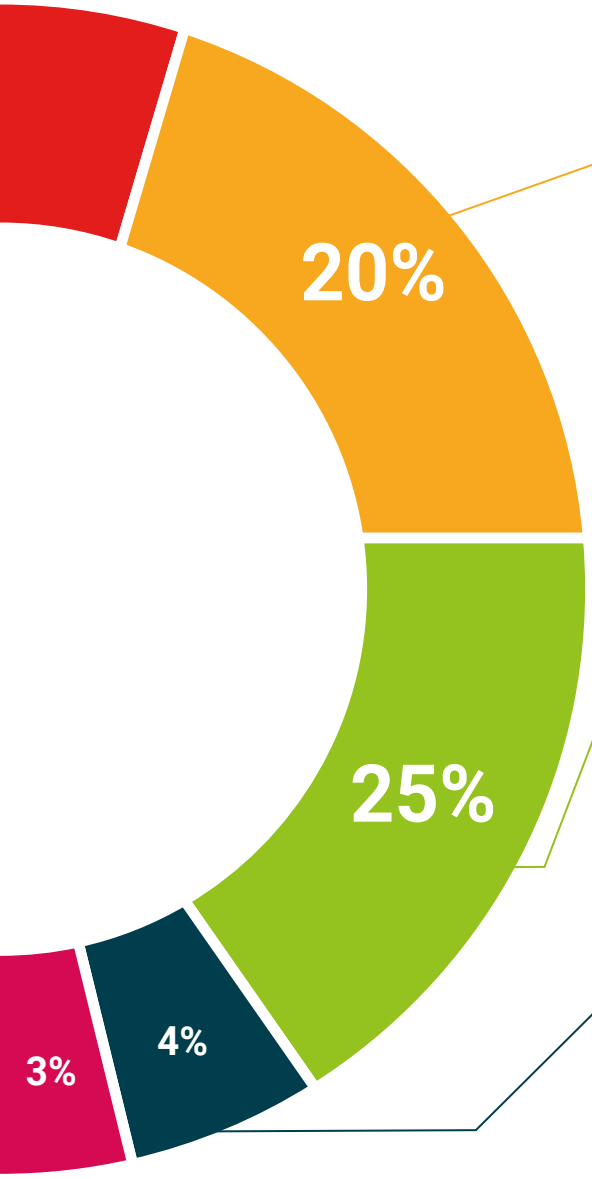
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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 y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

07

Titulación

El Máster Propio en título Arte para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Título Propio en Arte para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Arte para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Arte para Videojuegos

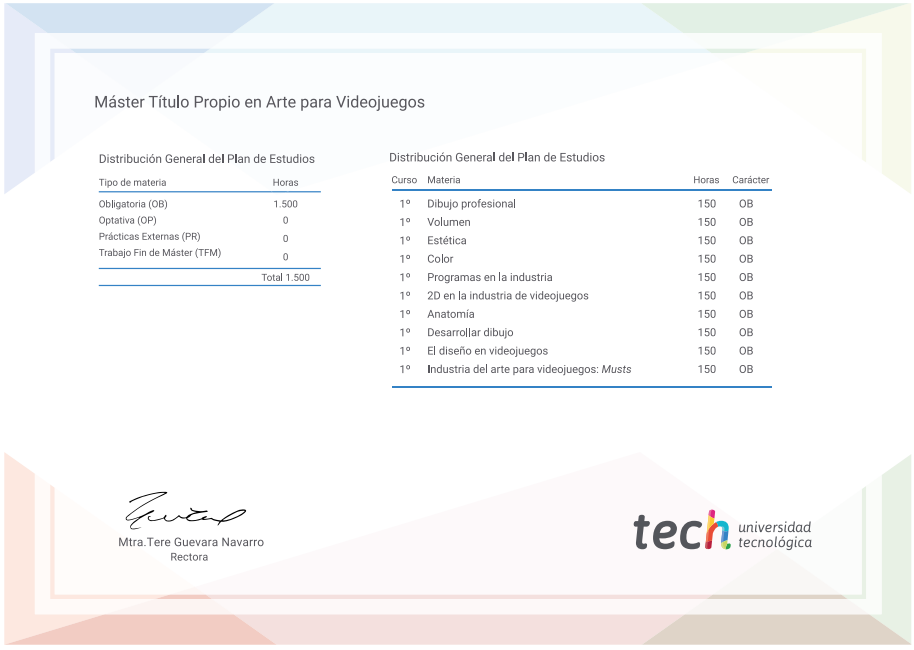
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Arte para Videojuegos

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Dibujo profesional	150	OB
1º	Volumen	150	OB
1º	Estética	150	OB
1º	Color	150	OB
1º	Programas en la industria	150	OB
1º	2D en la industria de videojuegos	150	OB
1º	Anatomía	150	OB
1º	Desarrollar dibujo	150	OB
1º	El diseño en videojuegos	150	OB
1º	Industria del arte para videojuegos: *Musts*	150	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Arte para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Arte para Videojuegos



tech universidad tecnológica