Experto Universitario
Dibujo Profesional para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Dibujo Profesional para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-dibujo-profesional-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

Desde el *Pixel Art* que dominaba los videojuegos en la década de los 80 a los gráficos ultrarrealistas que permite Unreal Engine 5, el dibujo profesional es una parte indispensable en todo título que quiera destacar por su belleza artística. Es imprescindible que el artista, por tanto, tenga un dominio experto en el volumen de las obras y desarrollo profesional de dibujos, además de bocetos, sombreados y perspectivas, entre otros. Este programa de TECH incide en todas estas cuestiones, de vital importancia pues juntas determinan la calidad final de cualquier proyecto artístico para videojuegos.





Dominarás los fundamentos del desarrollo de dibujos, desde las rutinas de trabajo más eficaces al feedback y participación en comunidades de interés”

El artista que domine las diferentes formas geométricas, materiales, *Lineart*, sombreado y disciplina de trabajo tendrá una ventaja competitiva importante a la hora de acceder a proyectos y estudios de gran renombre.

Por este motivo, la presente titulación de TECH pretende potenciar todas estas habilidades de una forma innovadora y directa, con un programa dividido en 3 módulos que cubren las técnicas básicas del dibujo profesional, la profundización en el volumen tridimensional y el desarrollo profesional y disciplinado del trabajo diario.

Todo ello elaborado por profesionales de gran nivel, seleccionados por TECH para la creación de la presente titulación. El equipo de docentes aporta una visión profesional única a todo el contenido, que enriquece el material didáctico para que esté adaptado a las demandas más exigentes actualmente en la industria de los videojuegos.

Además, el formato del programa es 100% online, lo que permite al alumno mantener sus responsabilidades profesionales o personales mientras continúa mejorando y potenciando sus competencias más importantes de cara a conseguir mejores puestos y proyectos en la industria del videojuego.

Este **Experto Universitario en Dibujo Profesional para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el Arte para Videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Potenciarás tus habilidades en sombreado, profundizando en las sombras en anatomía, sombras narrativas, en Cómics y en manga”

Podrás optar a puestos de mayor envergadura en el ámbito de los videojuegos gracias a presentar un portfolio mucho más limpio y enfocado"

Ahondarás en la importancia del boceto Digital vs. Tradicional, así como la simplificación de formas que harán tu trabajo más ágil y preciso.

Tú serás quien elija cuándo, dónde y cómo estudiar todos los contenidos de la titulación, a tu propio ritmo y exigencias.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

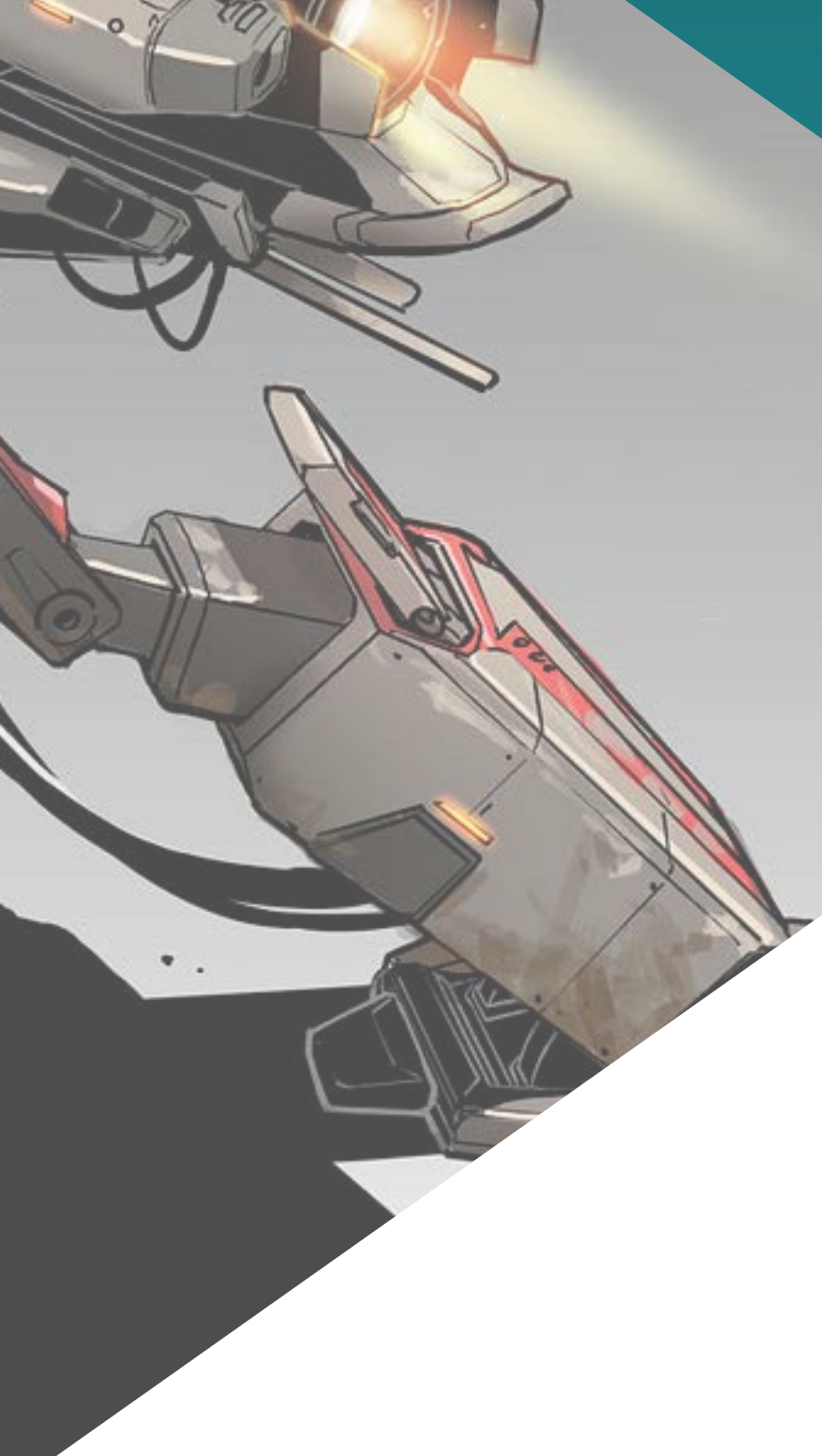


02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario es proporcionar al profesional del arte las herramientas, metodologías de trabajo y técnicas de sombreado más avanzadas de la industria del videojuego. Todo ello con un enfoque a mejorar aún más la calidad de sus dibujos, puliendo los detalles de su propio portfolio para hacerlo atractivo a grandes proyectos y empresas de la industria. Gracias a la metodología educativa de TECH, el propio alumno irá cumpliendo todos los objetivos pautados incluso antes de finalizar la titulación.





Irás incrementando el nivel de tus dibujos y propuestas artísticas de forma paulatina, con un enfoque directo a los títulos de videojuegos más atractivos”

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

Superarás todos los objetivos de la titulación sin tener que invertir ingentes cantidades de horas o esfuerzo en aprender tediosos temarios"





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. 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

03

Dirección del curso

Dado que las técnicas de dibujo y sombreado son diversas, TECH ha seleccionado a un personal docente con maestría en dicho proceso, a fin de proporcionar al alumno la mejor capacitación al respecto. Además, la metodología de trabajo proporcionada en el programa sirve de gran trampolín para los puestos de arte más importantes en cualquier estudio, pues se aportan las claves para el desarrollo de una libreta y la reafirmación de un estilo propio.





Tendrás el asesoramiento experto de un equipo docente dispuesto a ayudarte en tu camino hacia el éxito más notorio en la industria artística para videojuegos”

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



04

Estructura y contenido

Para facilitar lo máximo posible la labor de estudio del alumno, los siguientes temas se han estructurado de forma clara y concisa, favoreciendo la comprensión y organización de los mismo. Haciendo uso de la tecnología educativa más avanzada y la metodología pedagógica más efectiva, TECH alivia la carga lectiva de sus alumnos proporcionando una buena cantidad de material de apoyo, entre lo que se encuentran vídeos explicativos, guías de trabajo y lecturas complementarias sobre todo lo que rodea al dibujo profesional para videojuegos.





Los ejercicios prácticos propuestos por los docentes te ayudarán a contextualizar todos los contenidos impartidos, siendo un pilar básico en tu mejora hacia el mayor éxito profesional"

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. Cuando 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. Desarrollar dibujo

3.1. Dibujar desde la imaginación
- 3.1.1. Empezar
- 3.1.2. Prácticas
- 3.1.3. Consejos

3.2. Búsqueda y desarrollo de referencias
- 3.2.1. Diferentes referencias
- 3.2.2. Pinterest
- 3.2.3. Referencias a evitar

3.3. Rutinas
- 3.3.1. Rutina
- 3.3.2. Disfrutar estudios
- 3.3.3. Descansos

3.4. Dibujo de poses
- 3.4.1. Páginas
- 3.4.2. Tiempo
- 3.4.3. Diarias

3.5. Desarrollar una libreta
- 3.5.1. ¿Qué libreta?
- 3.5.2. ¿Cuándo?
- 3.5.3. Contenido

3.6. Salir de la zona de confort
- 3.6.1. Cambiar
- 3.6.2. Abstracción

3.7. Probar estilos
- 3.7.1. Autores
- 3.7.2. Diferentes
- 3.7.3. Estudiarlo

3.8. Buscar feedback
- 3.8.1. Amistades
- 3.8.2. Redes sociales
- 3.8.3. No tomarlo personal

3.9. Participar en comunidades
- 3.9.1. Comunidades online
- 3.9.2. Eventos ciudad

3.10. Mejorar las bases
- 3.10.1. Prácticas
- 3.10.2. Volver
- 3.10.3. Rehacer

05

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.

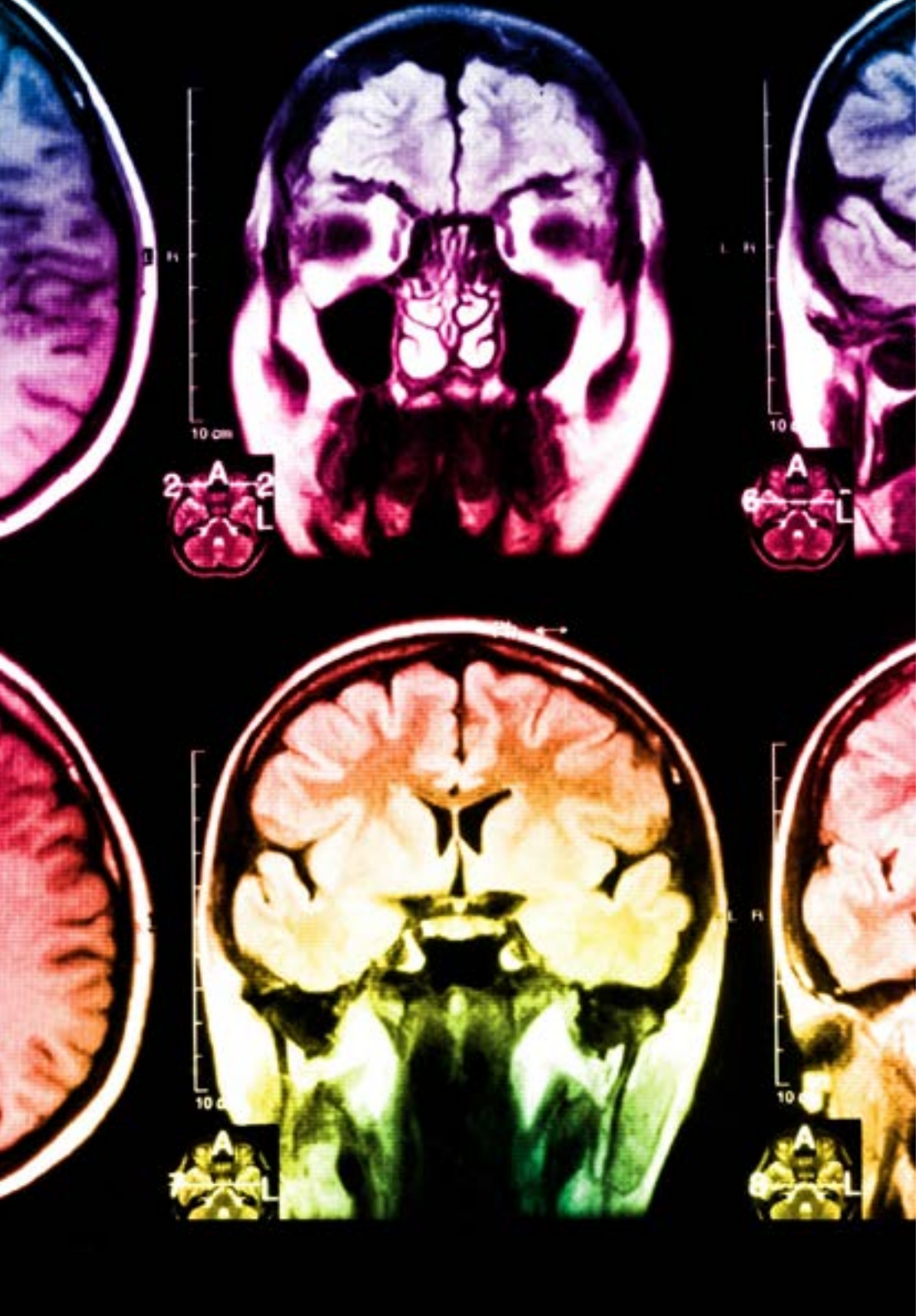
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

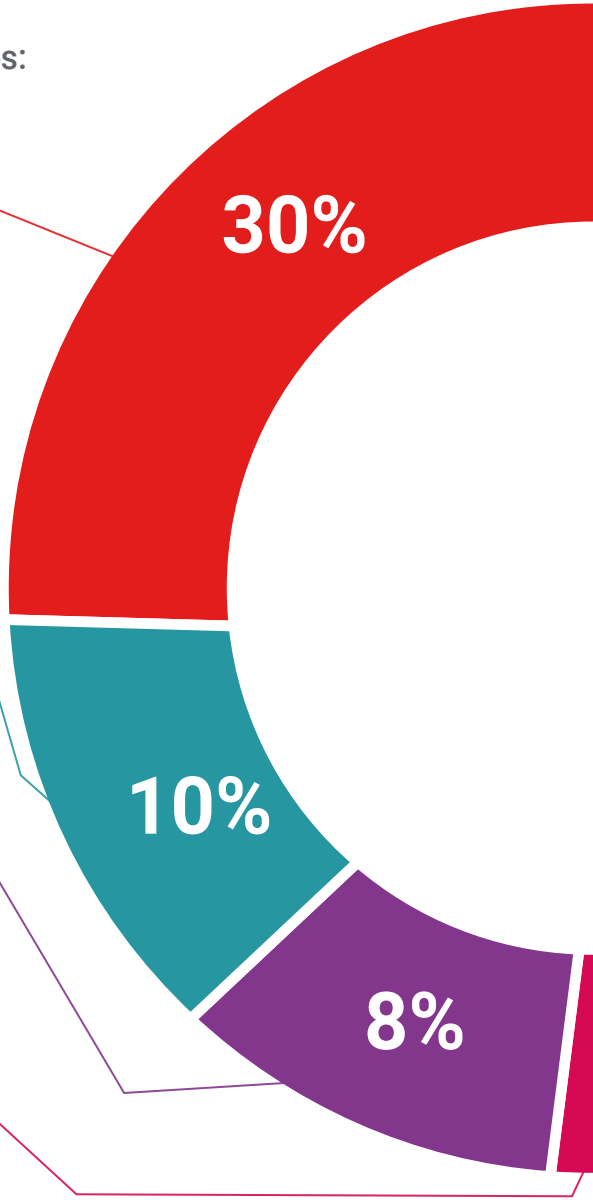
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

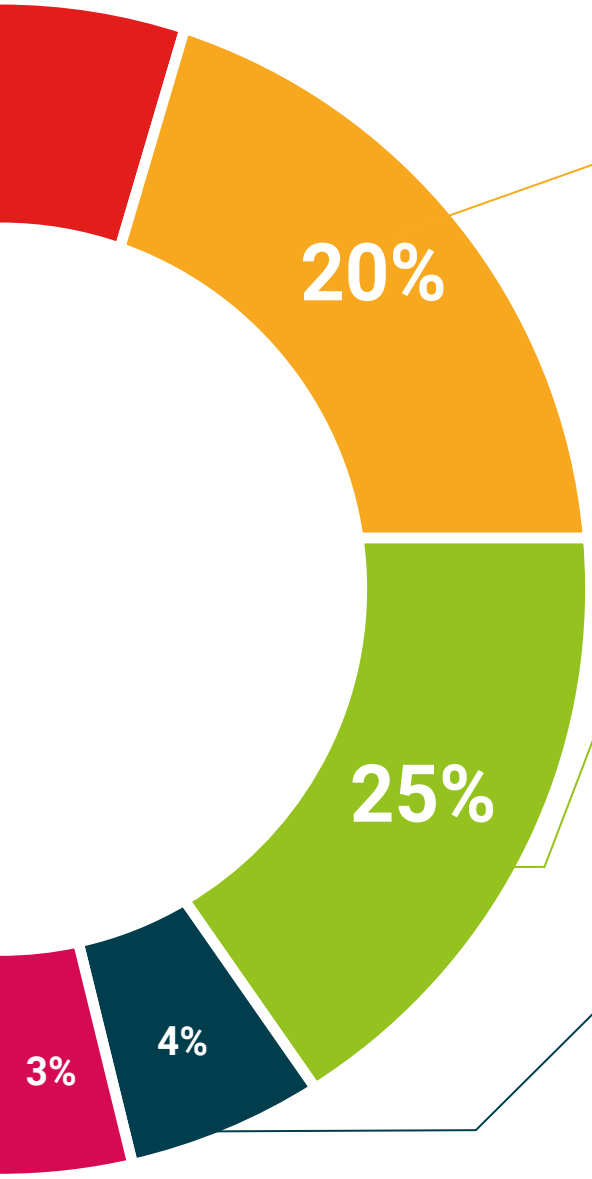
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Experto Universitario en Dibujo Profesional para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Dibujo Profesional 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Dibujo Profesional para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **450 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

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Dibujo Profesional para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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

*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

Experto Universitario
Dibujo Profesional para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Dibujo Profesional para Videojuegos



tech universidad tecnológica