Experto Universitario
Estética para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Estética para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-estetica-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

Los videojuegos han sido considerados como una forma de arte desde 1980. Desde sus inicios habían sido tomados como un elemento distractor, satisfaciendo una necesidad de entretenimiento para un sector de la sociedad, pero esto ha sufrido transformaciones considerables con la llegada de nuevas tecnologías obteniendo cada vez más seguidores. Es por ello que, la industria ha ido creciendo vertiginosamente generando miles de empleos en el mundo, por lo que capacitarse y manejar las técnicas más actualizadas en un objetivo a lograr por muchos profesionales del sector. Es así como este programa brindará los conocimientos más vanguardistas a través de una metodología única y específica dentro del sector.





Desarrolla tus habilidades creativas con las más actualizadas técnicas en estética para videojuegos”

Desde TECH Universidad Tecnológica se ha creado un nuevo programa especializado en el arte de los videojuegos, con contenido específico para aquellos profesionales que desean obtener nuevos conocimientos que le lleven a convertirse en un agente diferenciador dentro de este sector.

Con esta especialización el alumno podrá profundizar en el detalle de volumen, color y estética en cada una de tus creaciones, haciendo proyectos únicos aplicando técnicas innovadoras comprendiendo la evolución del arte de los videojuegos y su importancia en la actualidad, gracias a la metodología ofrecida por el cuadro docente compuesto de expertos en el arte de los videojuegos.

Un programa 100% online que aporta al alumno la facilidad de poder cursarlo cómodamente, dónde y cuándo quiera. Solo necesitará un dispositivo con acceso a internet para lanzar su carrera un paso más allá. Una modalidad acorde al tiempo actual con todas las garantías para posicionar al profesional en un sector altamente demandado.

Este **Experto Universitario en Estética 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 Arte para Videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información teórica 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, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Conviértete en referencia en el arte de videojuegos especializándote en la estética de cada nuevo proyecto”

Capacítate con la más especializada tecnología del arte para videojuegos.

Muestra al mundo tu estilo aplicando las mejores tendencias en estética a tus creaciones.

Cada día el mundo de los videojuegos impresiona mucho más. Sé parte de la innovación y aprende de la mano de los expertos"

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 diseño del programa de este Experto Universitario en Estética para Videojuegos permitirá al alumno adquirir las competencias necesarias para actualizarse en la profesión tras profundizar en los aspectos clave del diseño. Desarrollará habilidades que lo harán un profesional versátil, actualizado y único, guiándole hacia la excelencia de un sector en pleno crecimiento y constante actualización. Por ello, TECH establece una serie de objetivos generales y específicos para mayor satisfacción del futuro egresado.





Aprende las técnicas necesarias para desarrollarte en el mundo del arte de los videojuegos y sobrepasa la meta"

Objetivos generales

- Lograr ser un artista único en su estilo en el mundo del arte de los videojuegos
- Gestionar de forma eficaz y novedosa las diferentes técnicas de volumen, color y estética
- Unificar elementos de la historia del arte con las nuevas tecnologías
- Ser capaz de aplicar en detalle las variables de la estética en el diseño
- Optimizar resultados con el aprendizaje de metodologías innovadoras aplicadas en este programa
- Alcanzar conocimientos diferenciadores para cada proyecto

Diferénciate y marca pauta en el mundo de los videojuegos con los conocimientos más actualizados"





Objetivos específicos

Módulo 1. 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 2. 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 3. 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

03

Dirección del curso

Con la premisa de ofrecer una educación de élite para todos, TECH cuenta con profesionales especializados para que el alumno adquiera un conocimiento sólido en cada uno de sus programas. Es por eso que, el Experto Universitario en Estética para Videojuegos cuenta con un destacado cuadro docente, que ofrecerá las mejores herramientas y conocimientos para que el alumno desarrolle todas sus capacidades. Pudiendo así, destacar en un mundo del Arte para videojuegos cada vez más competitivo.





Para ser innovador es necesario capacitarse constantemente, con este programa podrás desarrollar un juicio estético necesario para marcar la diferencia”

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

El programa de estudios ha sido diseñado para un aprendizaje dinámico y minucioso basado en contenido teórico práctico, siguiendo las exigencias y parámetros de todos los programas de TECH Universidad Tecnológica. Este Experto Universitario desarrollado en 3 módulos permitirá al alumno entender los conceptos más vanguardistas de la Estética para los Videojuegos aplicando las nuevas tecnologías y procedimientos que harán del profesional un ser mucho más competitivo.





Un plan de estudios realizado por expertos con un contenido actualizado impulsará tu aprendizaje a un siguiente nivel”

Módulo 1. Volumen

1.1. Formas tridimensionales
- 1.1.1. 2D a 3D
- 1.1.2. Mezclar formas
- 1.1.3. Estudio

1.2. Sombras en planos
- 1.2.1. Falta de luz
- 1.2.2. Dirección luz
- 1.2.3. Sombras en distintos objetos

1.3. *Ambient Oclusion*
- 1.3.1. Definición
- 1.3.2. Dificultad luz
- 1.3.3. Contacto

1.4. Sombras en anatomía
- 1.4.1. Rostro
- 1.4.2. Planos cuerpo humano
- 1.4.3. Iluminación

1.5. Sombreado narrativo
- 1.5.1. Ejemplo
- 1.5.2. ¿Cuándo usar?
- 1.5.3. Exageración

1.6. Sombreado en Cómic
- 1.6.1. Estilos
- 1.6.2. Tramas
- 1.6.3. Autores

1.7. Sombreado en manga
- 1.7.1. Estilos
- 1.7.2. Autores
- 1.7.3. Ejecución

1.8. Tramas
- 1.8.1. Tradicional
- 1.8.2. Digital
- 1.8.3. Tramas hechas

1.9. Volumen y perspectiva
- 1.9.1. Sin sombreado
- 1.9.2. Formas
- 1.9.3. Ejecución

1.10. Volumen por color
- 1.10.1. Profundidad
- 1.10.2. Forma
- 1.10.3. Pincelada

Módulo 2. Estética

2.1. Estilos
- 2.1.1. Antigüedad
- 2.1.2. Modernos
- 2.1.3. Videojuegos

2.2. Estilos y canon modernos
- 2.2.1. 8 cabezas
- 2.2.2. Disney
- 2.2.3. Videojuegos

2.3. Estilo americano
- 2.3.1. Cómics
- 2.3.2. Ilustración
- 2.3.3. Animación

2.4. Estilo asiático
- 2.4.1. Manga
- 2.4.2. Anime
- 2.4.3. Tradicional

2.5. Estilo europeo
- 2.5.1. Historia
- 2.5.2. Cómics
- 2.5.3. Ilustración

2.6. Estética por género
- 2.6.1. Infantil/juvenil
- 2.6.2. Fantasía
- 2.6.3. Demás

2.7. Cánones
- 2.7.1. Historia
- 2.7.2. Cánones
- 2.7.3. Flexibilidad

2.8. Estilización
- 2.8.1. Ser humano
- 2.8.2. Adaptarse
- 2.8.3. Formas

2.9. Narración visual
- 2.9.1. Significado
- 2.9.2. Intención
- 2.9.3. Entorno

2.10. Estilo propio
- 2.10.1. Análisis
- 2.10.2. Práctica
- 2.10.3. Consejos

Módulo 3. Color

3.1. Propagación de la luz
- 3.1.1. Tecnicismo
- 3.1.2. Ejemplo
- 3.1.3. Color luz

3.2. Luz en superficies
- 3.2.1. Reflejos
- 3.2.2. Rebotes
- 3.2.3. *Subsurface Scattering*

3.3. Diseño y color
- 3.3.1. Exageración
- 3.3.2. Imaginación
- 3.3.3. Uso

3.4. Luz en sombras
- 3.4.1. Reflejos
- 3.4.2. Color en las sombras
- 3.4.3. Trucos

3.5. Hue/matiz
- 3.5.1. Definición
- 3.5.2. Importancia
- 3.5.3. Uso

3.6. Saturación
- 3.6.1. Definición
- 3.6.2. Importancia
- 3.6.3. Uso

3.7. *Value*/contraste
- 3.7.1. Definición
- 3.7.2. Contraste en obra
- 3.7.3. Uso

3.8. Color en ilustración
- 3.8.1. Diferencias
- 3.8.2. Libertad
- 3.8.3. Teoría

3.9. Color en *Concept Art*
- 3.9.1. Importancia
- 3.9.2. Diseño y color
- 3.9.3. *Prop* escenario personaje

3.10. Color en el arte
- 3.10.1. Historia
- 3.10.2. Cambios
- 3.10.3. Referencia

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.

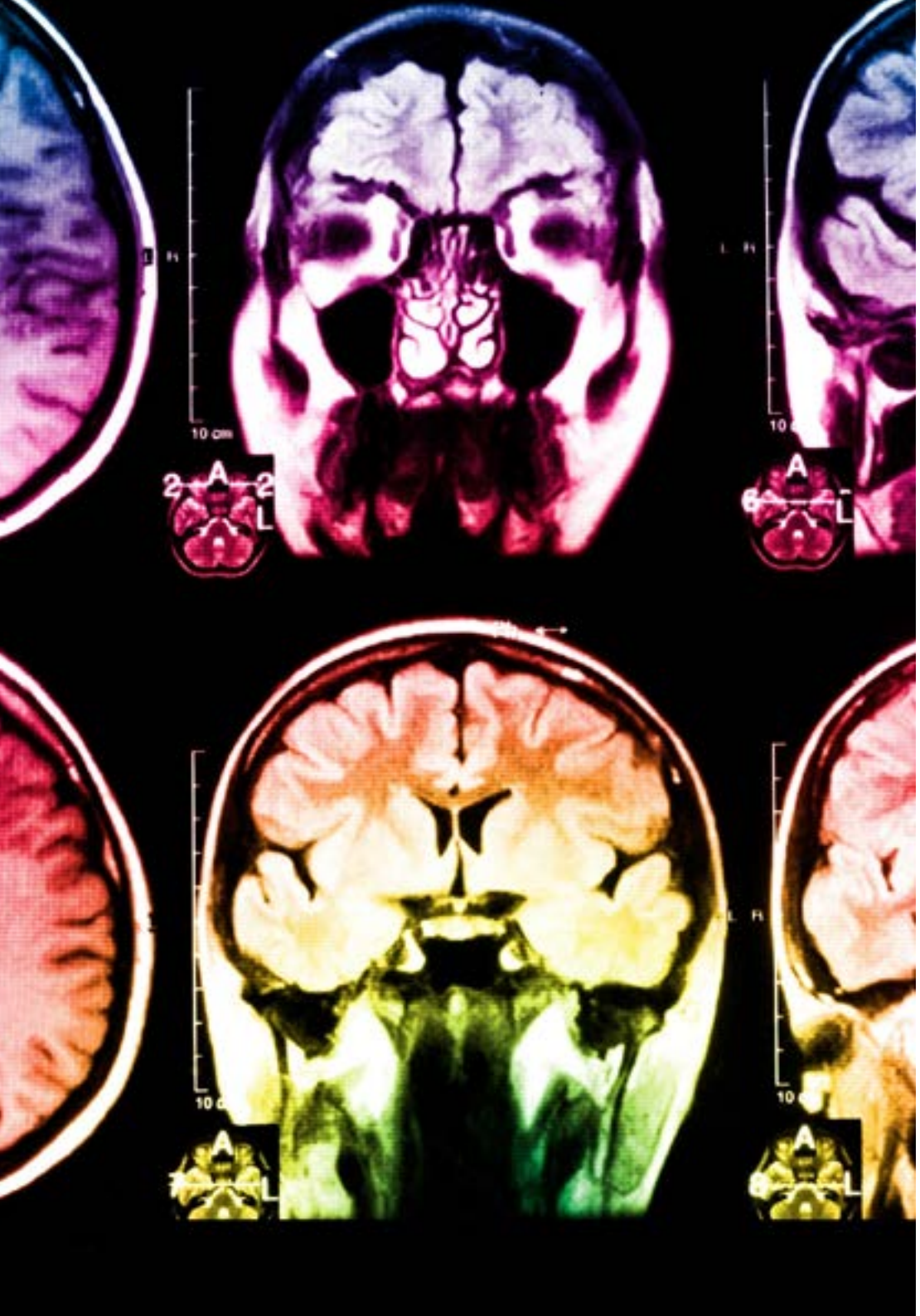
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

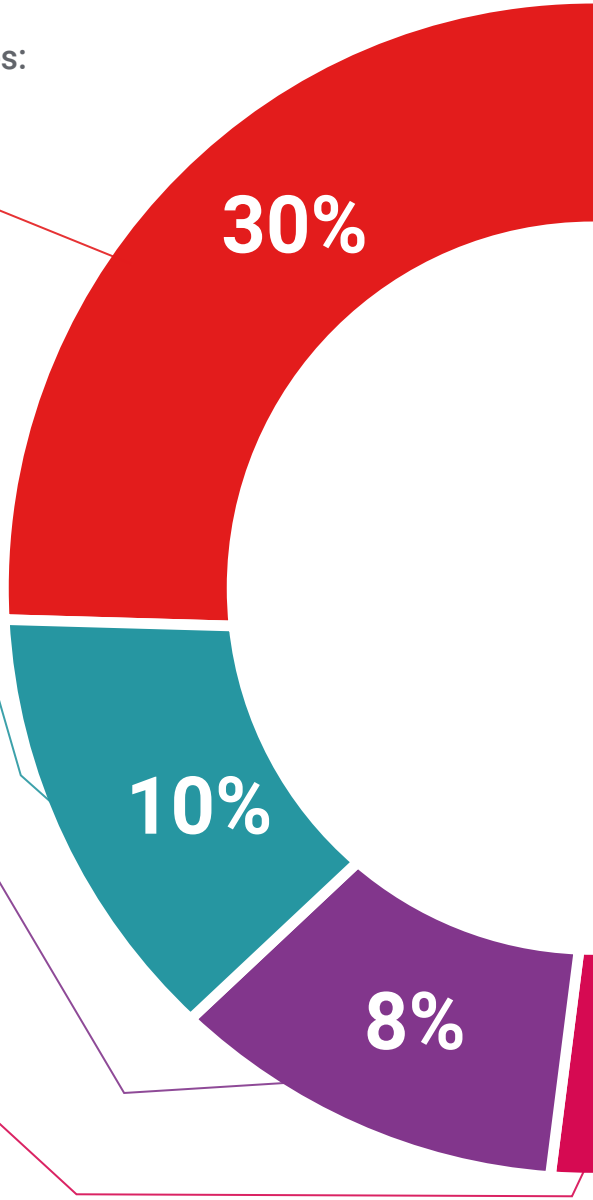
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

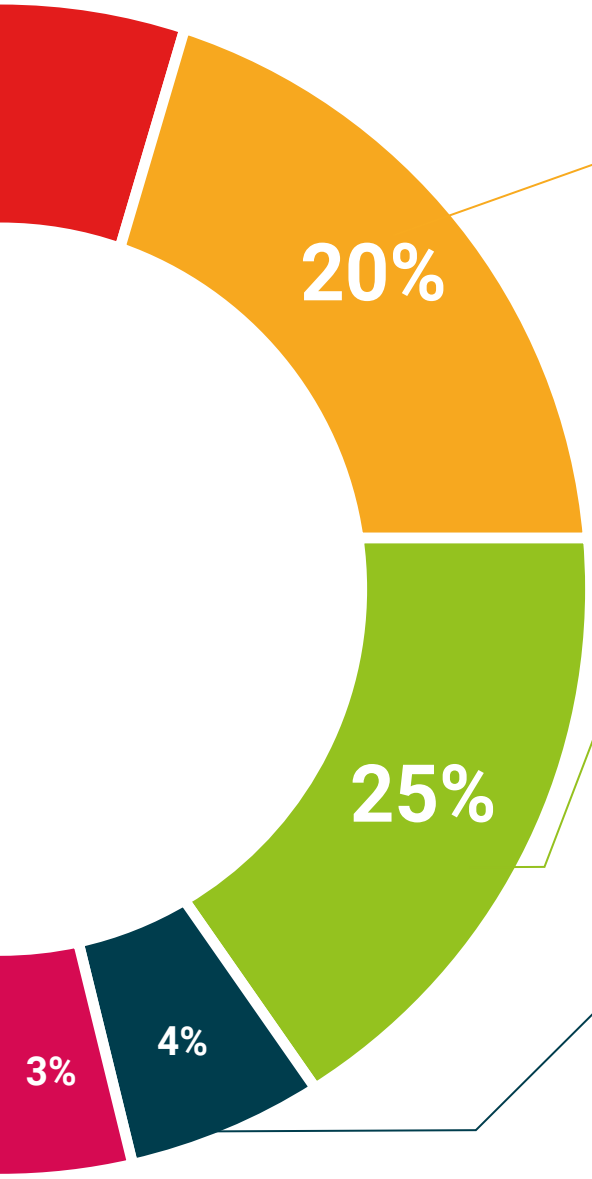
Prácticas de habilidades y competencias

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 Estética 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 Estética 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 Estética para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Estética para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad homologado por 18 ECTS y equivalente a 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
Estética para Videojuegos

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

Experto Universitario
Estética para Videojuegos



tech universidad tecnológica