Experto Universitario
Diseño Artístico en Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño Artístico en Videojuegos

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

La razón de ser de los videojuegos va más allá del entretenimiento, son una forma de comunicación donde se unen millones de personas en el mundo; son una demostración cultural contemporánea y una forma de expresión artística per se. Su diseño y estilo son fundamentales a la hora de destacar, donde cada detalle cuenta para hacer que las historias sean únicas y memorables. Detrás de cada videojuego hay un creativo, un profesional. Plasmar su creatividad con las herramientas adecuadas en el mundo del diseño artístico de los videojuegos, requiere de la mejor capacitación. Esta titulación permitirá al alumno aprender los procedimientos artísticos necesarios para avanzar en su carrera con la utilización de software específicos de ilustración y diseño a un siguiente nivel.





Impulsa tu carrera a un siguiente nivel desarrollando tu creatividad en todas las fases del diseño artístico de los videojuegos”

Con este Experto Universitario en Diseño Artístico en Videojuegos el alumno aprenderá a usar de forma eficiente las herramientas y tecnología implementada en el mercado, conociendo las diferencias entre Photoshop, Clip Estudio Paint y Procreate.

Determinará cuál es su estilo propio, gracias al aprendizaje de los distintos tipos de bocetos y la utilización de materiales con los que trabaja un artista en la actualidad. Además de diseñar profesionalmente personajes y *Props,* así como digitalizar los medios tradicionales.

El Diseño Artístico del Videojuego le brindará mayor o menor éxito a la obra, con lo cual para ser un profesional diferenciador capacitarse en la mejora de sus líneas y técnicas es esencial. Esta titulación permitirá aprender desde la ideación, utilizando la psicología del color y su correcta implementación de acuerdo al objetivo de la pieza, hasta el diseño del show artístico, el *Pitch Deck* y un acabado limpio.

Un contenido de calidad elaborado por docentes expertos en Concept Art y diseño permiten una experiencia de estudio cómoda al alumno, participando además activamente en su proceso de aprendizaje y haciendo de esta experiencia un importante paso en su transformación personal.

Este **Experto Universitario en Diseño Artístico en 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

Especialízate como un artista en la industria del videojuego y aprende a utilizar los programas más usados en la actualidad como el Krita, Aseprite y Photoshop”

Aprende a usar de forma eficiente los softwares para diseño más implementados en la actualidad"

Convierte tu portfolio profesional en una muestra real con un Shape Design que destaquen en diferentes escenarios.

Obtendrás todas las herramientas necesarias para convertir tu talento en carrera profesional.

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

Este Experto Universitario en Diseño Artístico en Videojuegos ha sido creada con el objetivo de brindar al alumno las competencias necesarias para 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. TECH establece una serie de objetivos generales y específicos para mayor satisfacción del futuro egresado, plasmando su creatividad desde el boceto inicial hasta la presentación final de la obra de forma adecuada.





Presentar una obra conlleva esfuerzo y trabajo, el objetivo de TECH es que llegues a la meta y desarrolles tu talento"

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 aplicadas en el diseño
- Unificar elementos de la historia del arte con las nuevas tecnologías
- Ser capaz de emplear las variables del dibujo profesional para los videojuegos
- Optimizar resultados con el aprendizaje de metodologías innovadoras aplicadas en este programa
- Alcanzar conocimientos diferenciadores para cada proyecto

Con tu esfuerzo y la metodología implementada en TECH podrás actualizar tu portafolio de forma simultánea"





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. 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 3. El diseño en videojuegos

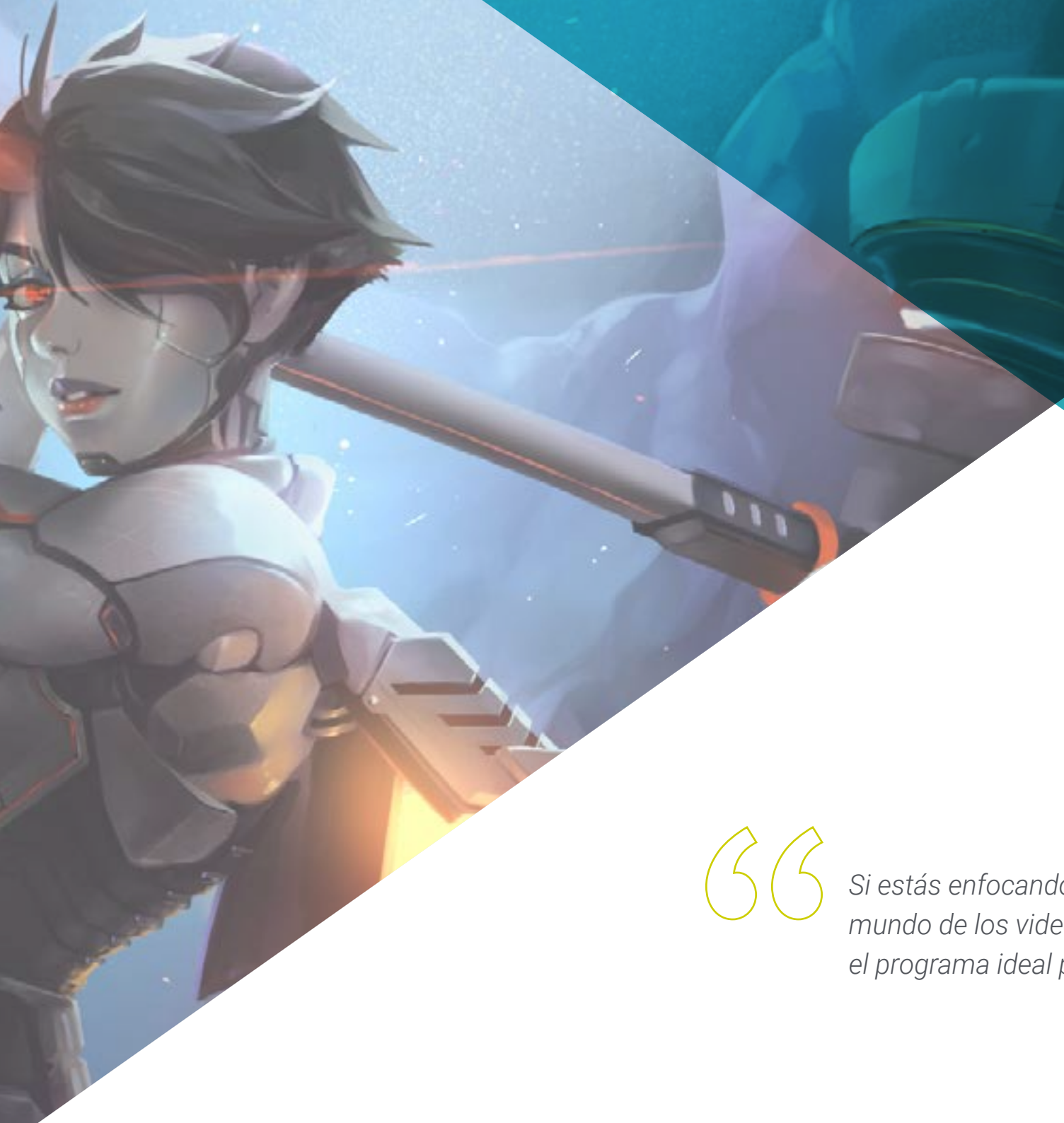
- Idear conceptos artísticos para el diseño de videojuegos
- Aprender a diseñar de forma profesional personajes y *Props*
- Conocer los fundamentos del diseño de ropa y escenarios
- Analizar la obra para saber limpiarla y presentarla de forma adecuada

03

Dirección del curso

Para desarrollar una certificación acorde a las exigencias del mundo de la industria de los videojuegos, TECH cuenta con profesionales especializados para que el alumno adquiera un conocimiento de vanguardia en cada uno de sus programas. Es por eso que, el Experto Universitario en Diseño Artístico en Videojuegos ofrecerá las mejores herramientas y conocimientos para que el alumno desarrolle todas sus capacidades, destacando en un mundo cada vez más competitivo.





Si estás enfocando tu carrera profesional en el mundo de los videojuegos, en TECH encontrarás el programa ideal para avanzar al siguiente nivel"

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

Implementando la metodología más innovadora del panorama académico, TECH Universidad Tecnológica, pone a su disposición el programa en Diseño Artístico en Videojuegos, compuesto de 3 módulos que permitirá entender desde la planificación, elección y utilización de materiales, programas y sistemas adecuados hasta el desarrollo del producto final. La forma en que son presentados los diferentes temas de este programa facilita su estudio y comprensión, por lo que al finalizar el estudiante contará con las herramientas necesarias para cumplir con los estándares del diseñador artístico profesional.





Manejar los programas utilizados en la industria del diseño de videojuegos es indispensable para todo profesional del sector. En este programa lo aprenderás”

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. Programas en la industria

2.1. Photoshop
- 2.1.1. En la industria
- 2.1.2. Bases
- 2.1.3. Recomendaciones

2.2. Clip estudio Paint
- 2.2.1. Diferencias
- 2.2.2. ¿Qué lo hace único?
- 2.2.3. ¿Para quién?

2.3. Procreate
- 2.3.1. Ipad
- 2.3.2. En la industria
- 2.3.3. Futuro

2.4. Programas alternativos
- 2.4.1. Krita
- 2.4.2. Aseprite
- 2.4.3. Otros

2.5. Interfaz Photoshop
- 2.5.1. Herramientas
- 2.5.2. Personalización
- 2.5.3. Consejos

2.6. Capas Photoshop
- 2.6.1. Estilo de capa
- 2.6.2. Máscara capa
- 2.6.3. Consejos

2.7. Pinceles Photoshop
- 2.7.1. ¿Dónde encontrar?
- 2.7.2. Crear propios
- 2.7.3. Uso

2.8. Formato y dimensiones
- 2.8.1. JPG vs. PNG
- 2.8.2. Bits
- 2.8.3. Resolución imagen

2.9. Color en Photoshop
- 2.9.1. Una capa
- 2.9.2. Múltiples capas
- 2.9.3. Consejos

2.10. Digitalizado de medio tradicional
- 2.10.1. Escaneo
- 2.10.2. Edición Photoshop
- 2.10.3. Borrar colores

Módulo 3. El diseño en videojuegos

3.1. Diseño en videojuegos
- 3.1.1. Diseño y videojuegos
- 3.1.2. *Concept*

3.2. Ideación
- 3.2.1. Referencias
- 3.2.2. Escrito
- 3.2.3. Bocetos

3.3. Iteración
- 3.3.1. Siluetas
- 3.3.2. Consejos
- 3.3.3. *Shape Design*

3.4. Diseño del personaje
- 3.4.1. Psicología del personaje
- 3.4.2. Color
- 3.4.3. Detalles

3.5. Diseño de *Props*
- 3.5.1. Forma
- 3.5.2. Utilidad
- 3.5.3. Importancia

3.6. Diseño de escenarios
- 3.6.1. Composición
- 3.6.2. Detalles
- 3.6.3. Profundidad

3.7. Diseño de ropa
- 3.7.1. Referencia
- 3.7.2. Inspiración
- 3.7.3. Originalidad

3.8. Color en el diseño
- 3.8.1. Significado
- 3.8.2. Psicología
- 3.8.3. Puntos focales

3.9. Utilidad de la obra
- 3.9.1. Industria videojuegos
- 3.9.2. Equipo 3D
- 3.9.3. Proyecto

3.10. Diseño del "show" artístico
- 3.10.1. *Pitch Deck*
- 3.10.2. Trabajo acabado
- 3.10.3. Limpieza

Especializarse en el Diseño Artístico como desarrollador de videojuegos supone un plus que no puede faltar en tu perfil profesional"

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.

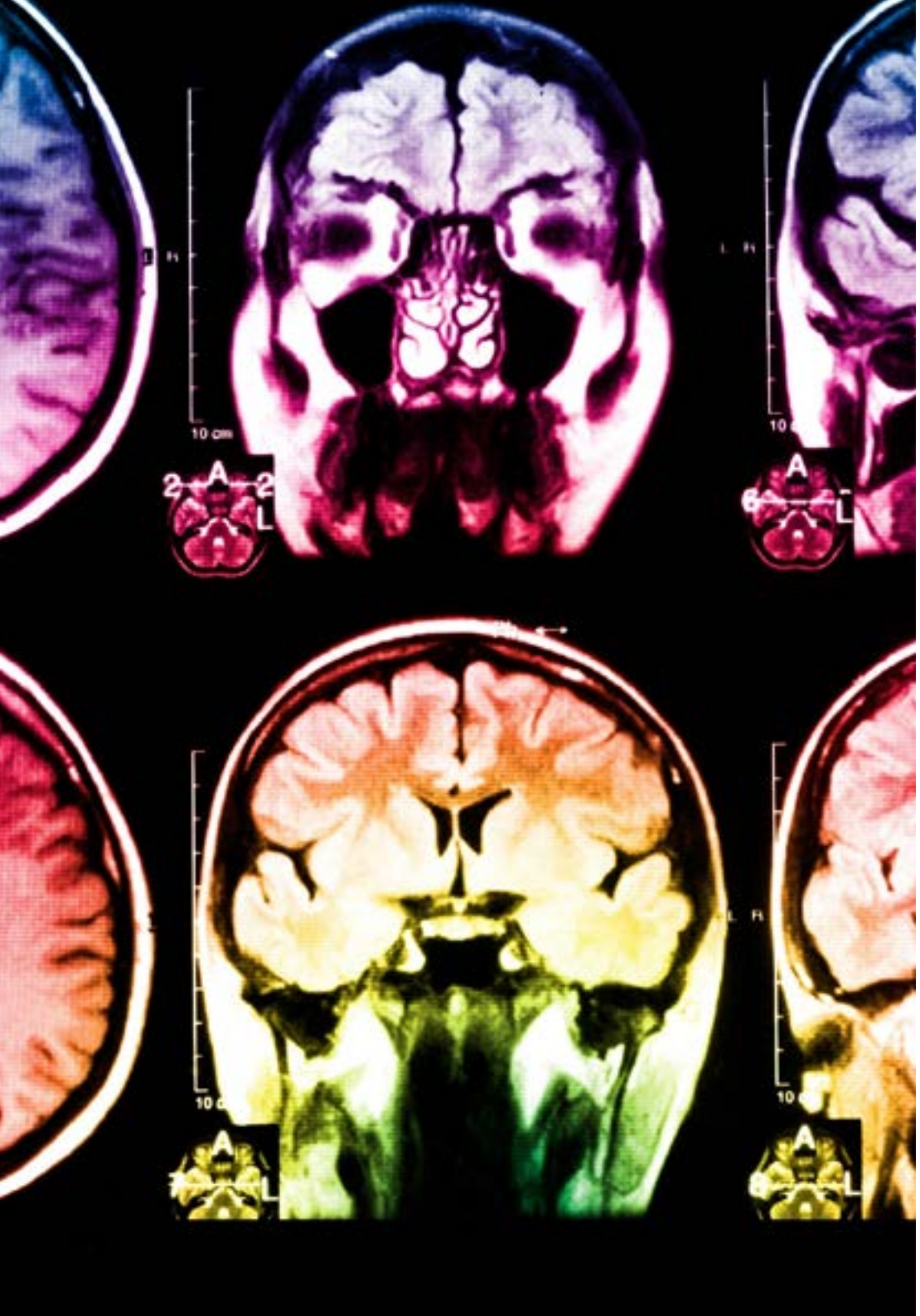
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

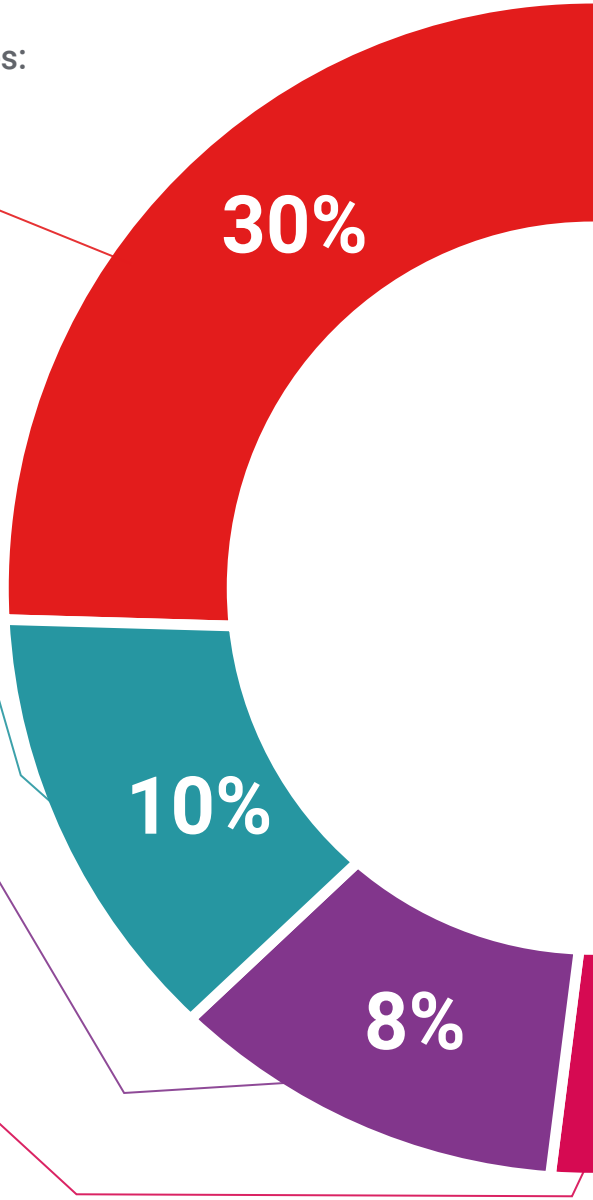
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

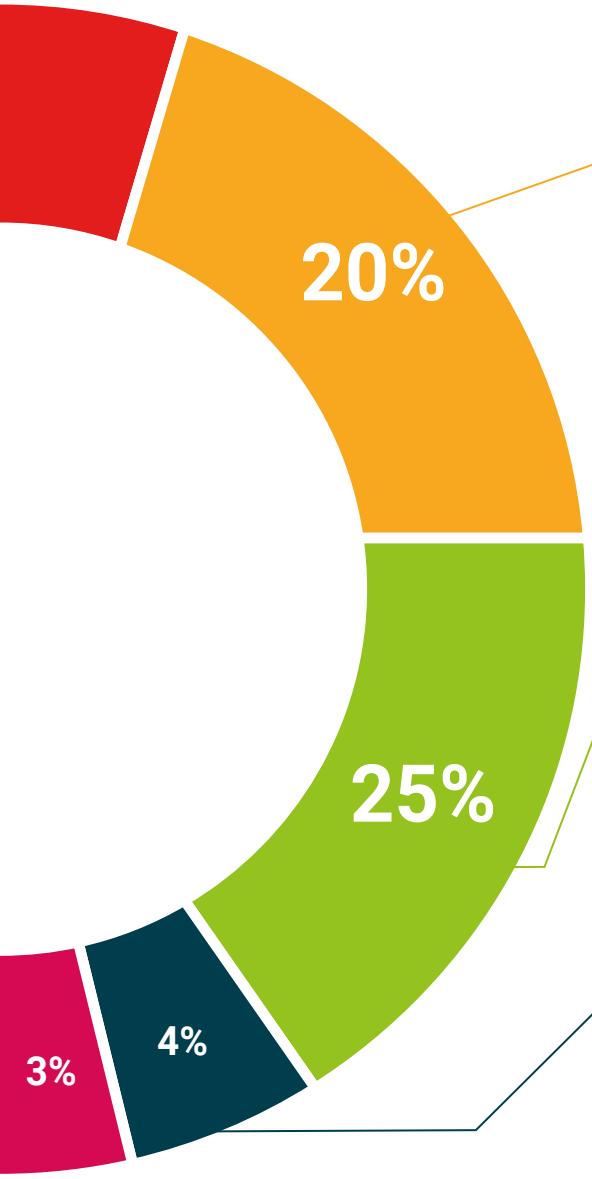
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diseño Artístico en 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 Diseño Artístico en 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 Diseño Artístico en 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

Diseño Artístico en 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
Diseño Artístico en Videojuegos

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

Experto Universitario
Diseño Artístico en Videojuegos



tech universidad tecnológica