Diplomado
Gráficos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Gráficos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/graficos**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

La creación de gráficos es una de las tareas básicas del diseño de un videojuego. Dominar este tipo de habilidad es fundamental en ciertas fases del desarrollo de los juegos, por lo que toda empresa necesita especialistas en la materia que puedan manejar el software dedicado a esta tarea y cumplir, así, con sus objetivos. Esta titulación ofrece a sus alumnos todos los conocimientos necesarios para especializarse en el diseño de variados tipos de gráficos, aprendiéndolo todo sobre los programas informáticos que se usan para llevarlos a cabo.





Diseña gráficos de alto nivel aplicado a videojuegos y consigue grandes oportunidades en esta industria”

Los videojuegos están formados de una gran cantidad de elementos visuales, tanto móviles como fijos. Algunos de ellos se modelan directamente mediante técnicas de diseño 2D o 3D que luego se integran en el juego. Pero hay otros componentes que se crean con otro tipo de herramientas. Ese es el caso de los proyectos gráficos sin movimiento, que se pueden crear con software especializado como el Illustrator.

Illustrator es un programa informático muy popular empleado para crear todo tipo de diseños enfocados a entornos muy variados, desde publicaciones periodísticas hasta composiciones fotográficas de índole publicitaria. El mundo de los videojuegos también se beneficia de este tipo de aplicaciones y puede aprovechar todas sus opciones para poder incorporarlas a sus proyectos.

Así, este Diplomado en Gráficos ofrece a sus alumnos la oportunidad de especializarse en este ámbito, de forma que puedan trabajar en la industria del videojuego realizando diseños de todo tipo con el software estandarizado del sector.

Esta titulación está compuesta, asimismo, de un módulo y la enseñanza se realiza de forma totalmente online, garantizando que los estudiantes puedan compaginar sus estudios con su vida profesional.

Este **Diplomado en Gráficos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño de videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información detallada sobre diseño de gráficos aplicado a videojuegos
- 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

La industria del videojuego necesita especialistas en la composición de gráficos y esta puede ser tu oportunidad para triunfar en el sector”

Con este Diplomado adquirirás todas las habilidades necesarias para realizar todo tipo de diseños para videojuegos”

Conoce el software más empleado en la industria del videojuego gracias a esta titulación.

Tu oportunidad para triunfar en el mundo de los videojuegos está aquí. ¡No la desaproveches.

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

Esta titulación tiene como objetivo principal hacer que sus alumnos adquieran todas las competencias necesarias para realizar todo tipo de gráficos y diseños aplicados a videojuegos, empleando las herramientas informáticas apropiadas. Así, al finalizar este Diplomado en Gráficos, los alumnos serán capaces de llevar a cabo todo tipo de tareas de índole visual en empresas de videojuegos de variado perfil. Por esa razón, este programa es la mejor oportunidad que tienen los profesionales del sector para progresar y lograr un cambio significativo en sus vidas laborales.





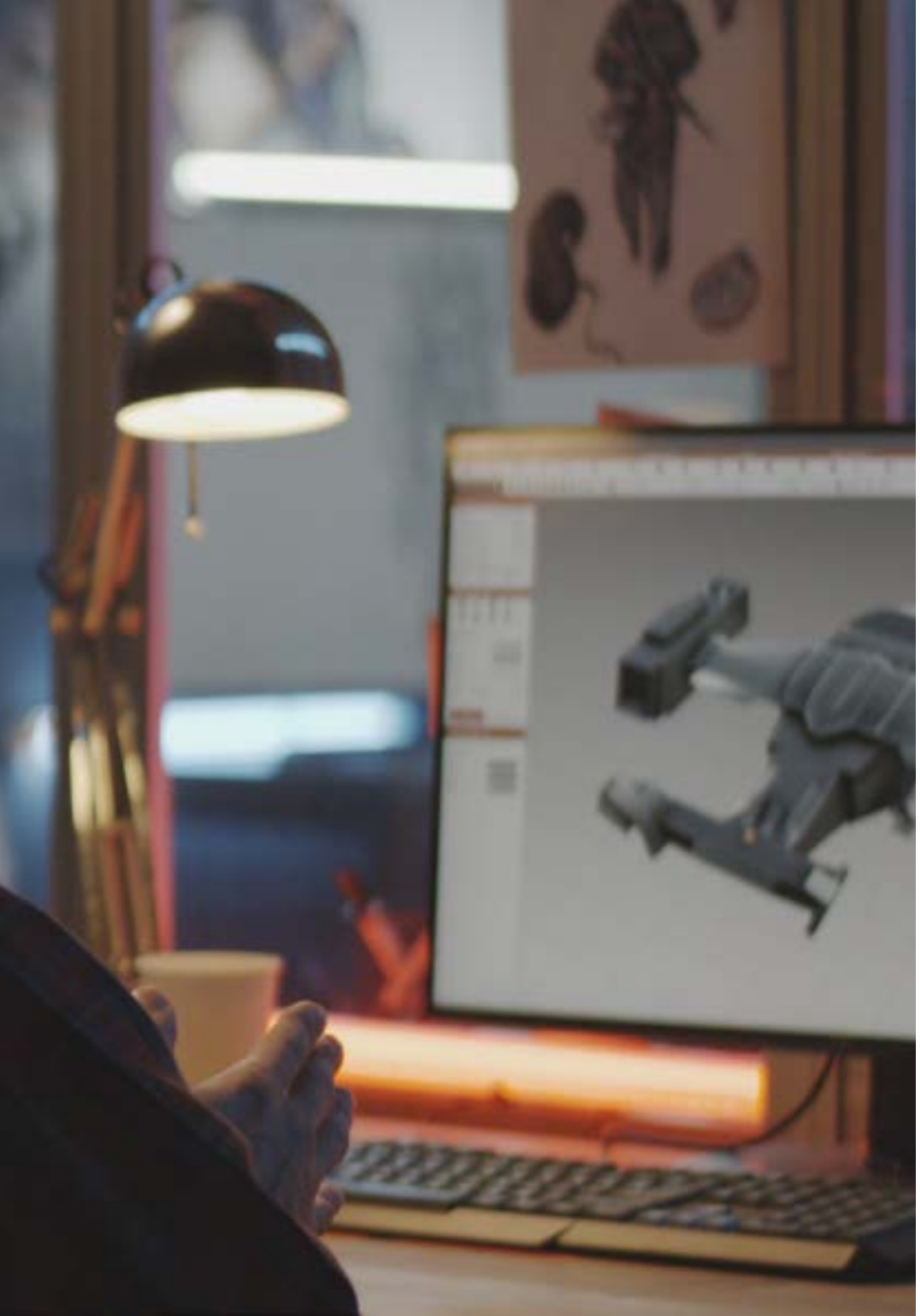
Tu objetivo de pertenecer a una gran empresa de la industria de los videojuegos nunca ha estado más cerca. Matricúlate y consíguelo"

Objetivos generales

- Entender en qué consiste un buen diseño de gráficos aplicado a videojuegos
- Dominar el software de diseño Illustrator
- Ser capaz de aplicar las mejores soluciones de diseño en cada caso
- Comprender cómo se integran los gráficos en los videojuegos

TECH te ayuda a conseguir tus objetivos. Finaliza esta titulación y llega a lo más alto"





Objetivos específicos

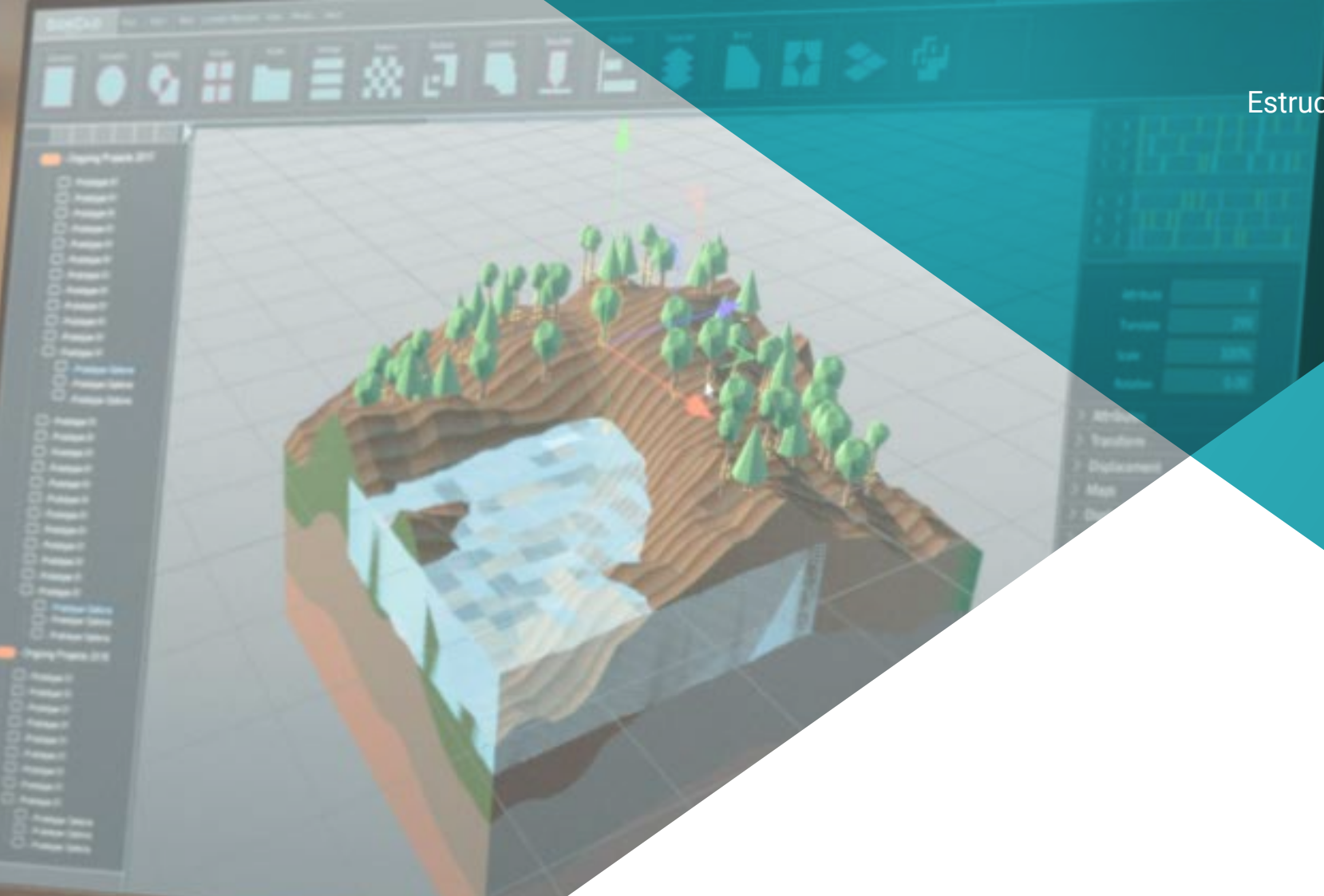
- Descubrir el diseño vectorial como herramienta de producción de proyectos gráficos
- Utilizar correctamente las diferentes herramientas de forma eficaz y creativa
- Aplicar los conocimientos técnicos adquiridos demostrando la comprensión de los diferentes medios gráficos

03

Estructura y contenido

Este Diplomado en Gráficos ha sido diseñado por los mayores especialistas en la materia. Eso garantiza que los alumnos consigan acceder a los mejores conocimientos, de forma que sean capaces de convertirse en grandes expertos en la industria del videojuego, llegando a ser profesionales muy valorados en su entorno. De esta forma, los estudiantes lograrán todas las competencias necesarias para progresar en este sector y afianzarse en alguna de las grandes compañías del mundo del videojuego.





No encontrarás unos contenidos mejores para especializarte en diseño aplicado a videojuegos”

Módulo 1. Gráficos

1.1. Introducción al entorno de Illustrator
- 1.1.1. Entorno de Illustrator
- 1.1.2. Preparar un documento
- 1.1.3. Adaptar el documento a las necesidades
- 1.1.4. Caja de herramientas

1.2. El dibujo con Illustrator
- 1.2.1. Dibujo con formas geométricas básicas
- 1.2.2. Reglas guía y cuadrícula
- 1.2.3. Trazados y curvas Bézier
- 1.2.4. Otras operaciones

1.3. Operaciones con objetos
- 1.3.1. Herramientas de visualización
- 1.3.2. Operaciones con objetos
- 1.3.3. Tipos de selección
- 1.3.4. Aislamiento de ilustraciones

1.4. Trabajar con color
- 1.4.1. Panel de muestras
- 1.4.2. Muestras de color
- 1.4.3. Muestras de degradado
- 1.4.4. Herramienta de malla de degradado

1.5. Trabajar con texto
- 1.5.1. Formato de carácter y párrafo
- 1.5.2. Operaciones con texto
- 1.5.3. Trabajar con texto y gráficos
- 1.5.4. Otras operaciones con texto

1.6. Pinceles y muestras de patrón
- 1.6.1. Tipos de pinceles
- 1.6.2. Operaciones con pinceles
- 1.6.3. Bibliotecas de pinceles
- 1.6.4. Otras operaciones con pinceles





1.7. Colorear imágenes. Vectorización y coloreado de diseños
- 1.7.1. Controles de relleno
- 1.7.2. Color de trazo
- 1.7.3. Color y combinación de trazos
- 1.7.4. Vectorización
- 1.7.5. Otras operaciones

1.8. Filtros y efectos
- 1.8.1. Acerca de los efectos
- 1.8.2. Aplicación de un efecto
- 1.8.3. Efectos de rasterizado
- 1.8.4. Opciones de rasterización
- 1.8.5. Aplicación de efectos a imágenes de mapa de bits
- 1.8.6. Mejora del rendimiento de los efectos
- 1.8.7. Modificación o eliminación de un efecto

1.9. Efectos 3D
- 1.9.1. Creación de objetos 3D
- 1.9.2. Definición de opciones
- 1.9.3. Adición de un trazado de bisel personalizado
- 1.9.4. Rotación de un objeto
- 1.9.5. Asignación de ilustraciones a un objeto 3D

1.10. Empaquetado
- 1.10.1. Exportación
- 1.10.2. Importación
- 1.10.3. Aplicación práctica de Illustrator en videojuegos
- 1.10.4. Análisis de videojuegos

04

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.

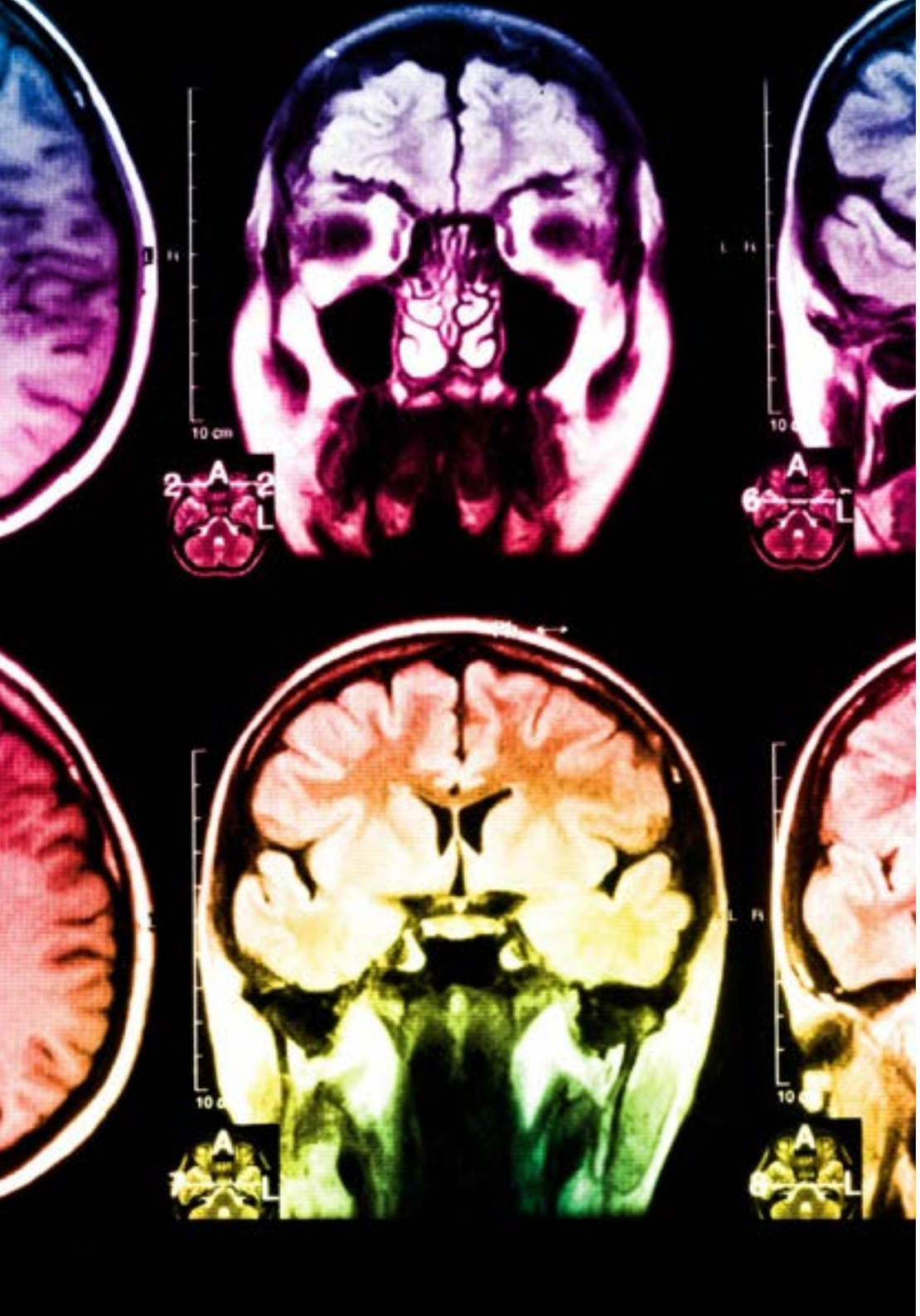
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

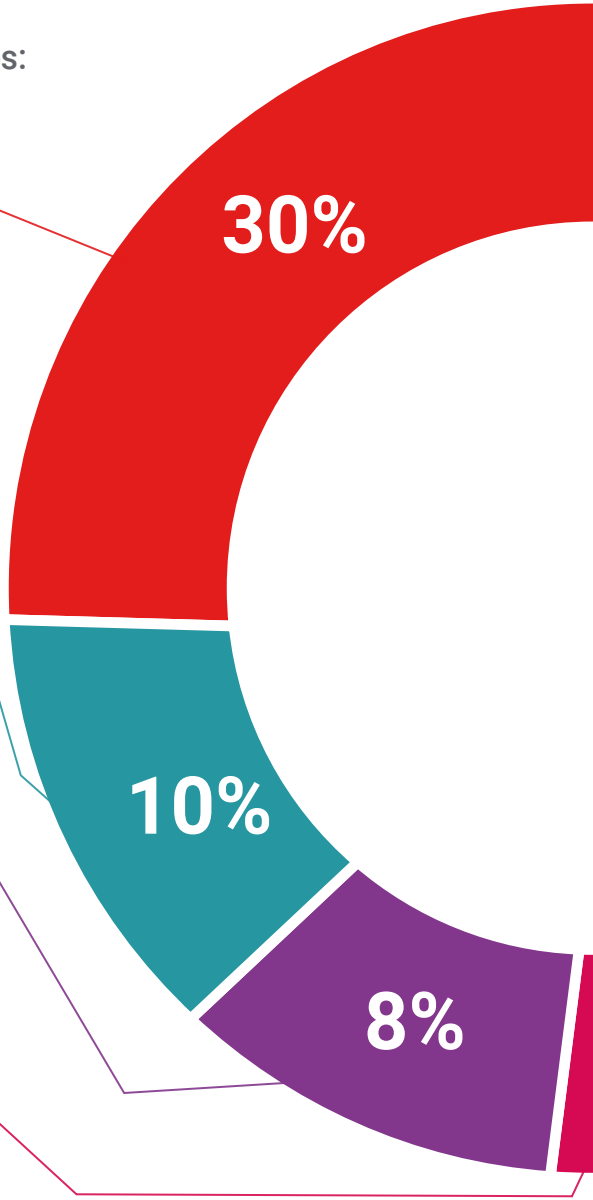
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

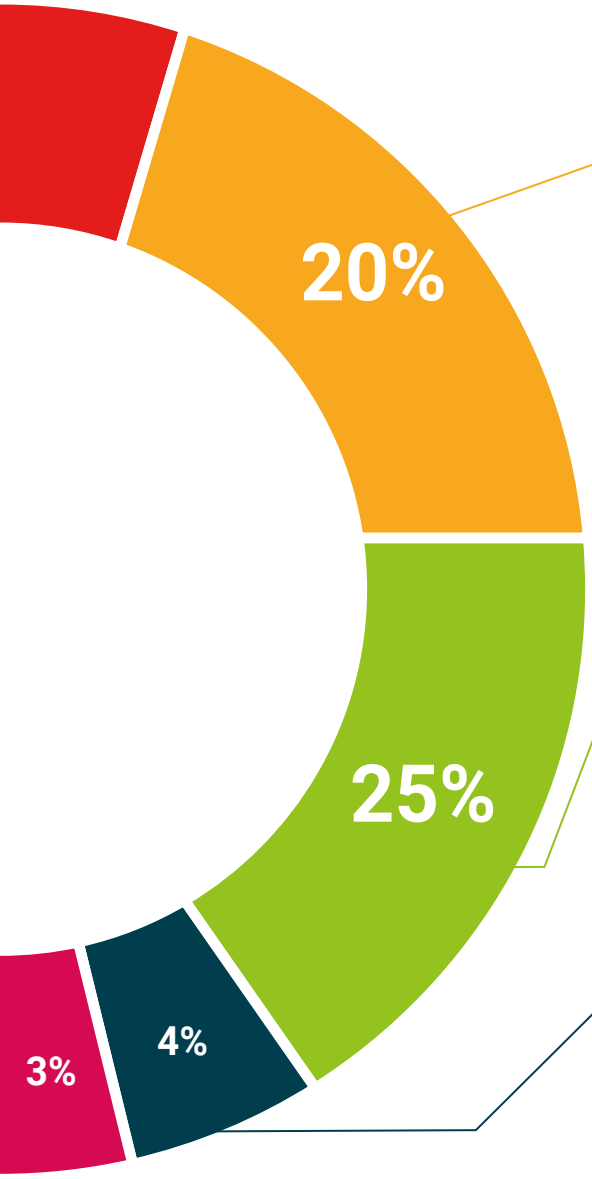
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Diplomado en Gráficos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Gráficos** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Gráficos**

Nº Horas Oficiales: **150**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Gráficos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

Diplomado
Gráficos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado
Gráficos



tech universidad tecnológica