# Diplomado

## Arte en los Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Diplomado

## Arte en los Videojuegos

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

# Índice


01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

# Presentación

El apartado visual es uno de los aspectos que más destacan de un videojuego, es lo que primero perciben los jugadores y por tanto, ha de ser un elemento espectacular y bien trabajado. Esto requiere de capacitación específica, ya que el diseño de arte para videojuegos es una disciplina con habilidades concretas, por lo que esta titulación ofrece las competencias necesarias a todos aquellos profesionales que quieran especializarse y trabajar en el departamento de arte en una gran empresa de la industria del videojuego.





*Sorprende a empresas y gamers con tus talentosos diseños de arte, especialízate con este Diplomado y haz tus sueños realidad”*

La del videojuego es una industria extremadamente compleja en la que intervienen una gran variedad de profesionales y artistas, que realizan juegos de diferente tipología y dirigida a diferentes grupos de personas. Para conjunto de personas hay un cúmulo de empresas que se dedican a desarrollar títulos de variados géneros y estilos. Así, siempre se necesitan expertos en las diferentes áreas que componen la realización de un videojuego.

Una de esas áreas es la de arte, que diseña el aspecto estético de todos los elementos visibles del videojuego: personajes, escenarios, objetos... Y también da forma al estilo artístico del videojuego, ya que es este departamento el que planifica cómo han de verse los diferentes ítems según el tipo obra (un videojuego de terror, uno infantil, etc.), por lo que es un papel fundamental en la organización. En esencia, un gran porcentaje de lo que perciba el jugador va a depender del trabajo que hagan los especialistas en arte.

Por esa razón se entiende que este departamento sea uno de los más importantes y las empresas necesiten personal cualificado y especializado, ya que sin ellos puede haber deficiencias en los diseños o puede trasladarse erróneamente un concepto visual que acabe por apartar a los jugadores.

Este Diplomado en Arte en los Videojuegos, por tanto, es un paso decisivo para todos aquellos profesionales que quieran convertirse en especialistas y trabajar para las grandes empresas de la industria diseñando el aspecto de diferentes tipos de obras.

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

- La especial atención que pone a las salidas laborales, haciendo que sus contenidos estén enfocados a ese ámbito
- Los contenidos, presentados en diferentes formatos, para ofrecer una enseñanza en Arte en los Videojuegos especializada y ajustada a las necesidades del alumnado
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

*Haz diseños memorables, los jugadores recordarán tu arte y las empresas querrán contar siempre contigo”*

*El Arte es fundamental en un videojuego, tú puedes ser el próximo gran diseñador"*

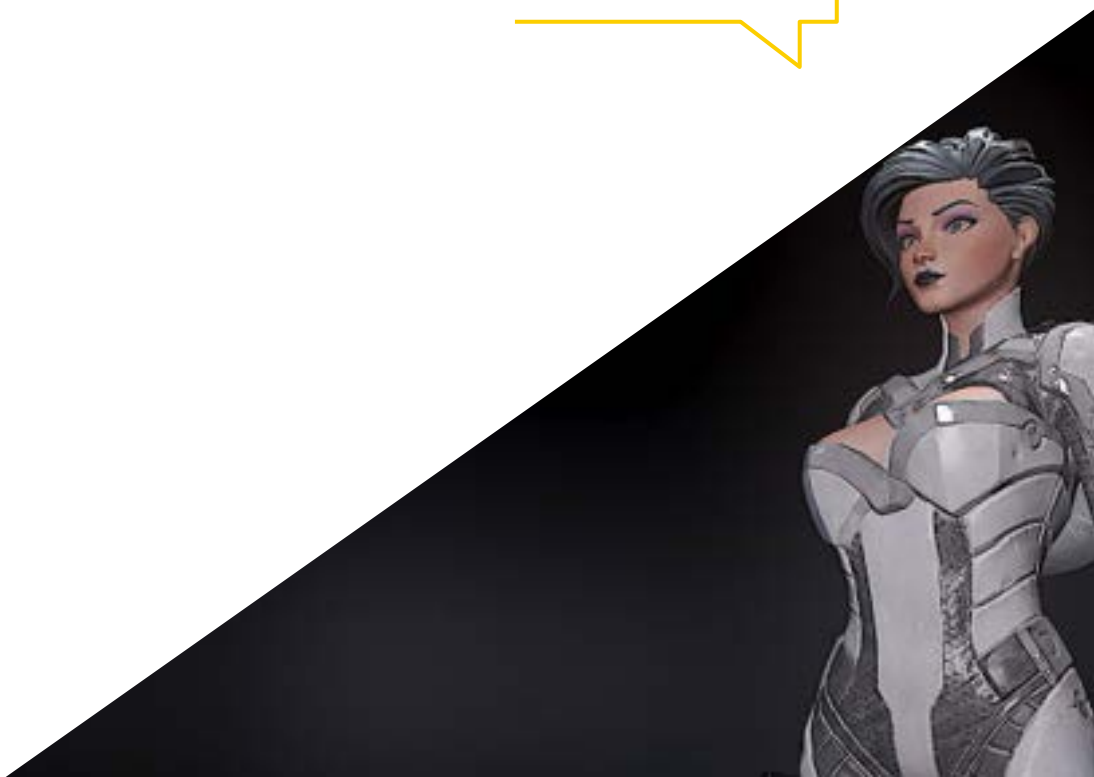
*Piensa en tu videojuego favorito: este Diplomado será el primer paso para trabajar en un proyecto como ese.*

*Si Tienes muchas ideas pero no sabes cómo exteriorizarlas, con este título lo conseguirás.*

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

# Objetivos

Con este Diplomado en Arte en los Videojuegos el alumno será capaz de obtener todas las capacidades necesarias para afrontar un proyecto de arte aplicado a videojuegos, así como de aprender todos aquellos procesos que intervienen en el diseño de un juego, para que pueda enfocarse de forma más adecuada al mercado laboral.





*Si quieres trabajar en una de las grandes compañías de la industria necesitas especializarte, este Diplomado es la forma de hacerlo"*

## Objetivos generales

- Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología SCRUM para la producción de proyectos
- Aprender los fundamentos del diseño de videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de videojuegos debe conocer
- Generar ideas y a crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para videojuegos
- Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- Ser capaz de crear una startup independiente de ocio digital







## Objetivos específicos

- Conocer la teoría artística, teoría del color, teoría de personajes y entornos
- Crear bocetos complejos y concept art
- Adentrarse en el arte en 2D de personajes, objetos y entornos con programas de Photoshop
- Realizar la creación de objetos, personajes y entornos en 3D con el 3D Studio Max y Mudbox
- Conocer los estilos artísticos de personajes y escenarios, así como las tipologías de ambientación y surepresentación en los dibujos

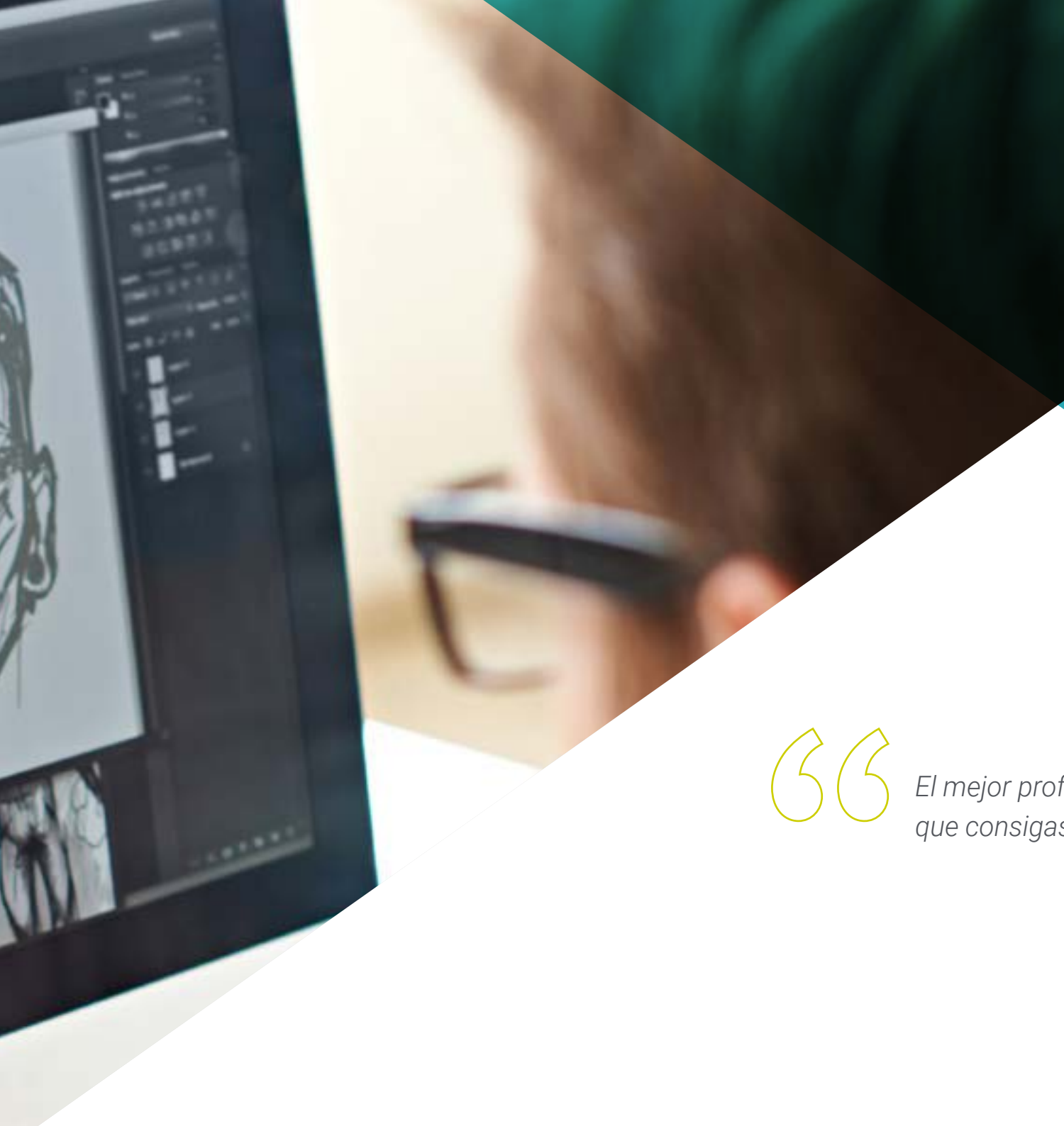
*Tus objetivos a tu alcance. matricúlate y comienza tu camino en la industria del videojuego”*

03

# Dirección del curso

Para ofrecer una enseñanza de primer nivel, se ha reclutado al mejor profesorado que pueda ofrecer una experiencia de primera mano de la industria del videojuego y de la profesión de artista en este ámbito. Así, el alumno podrá utilizar esa experiencia en su propia carrera, de forma que hay una transferencia de conocimientos directa e inmediata.





*El mejor profesorado te guía para que consigas lo que te propongas”*

## Dirección



### D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Diseñador Narrativo en Saona Studios, España
- Diseñador narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- Diseñador narrativo en HeYou Games en el proyecto "Youturbo"
- Diseñador y guionista de productos de e-learning y serious games para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills
- Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga
- Profesor del área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la cátedra de cine de TAI, Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos de ESCAV, Granada
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



*Un excelente cuadro docente para profesionales que quieren avanzar en su carrera”*

04

# Estructura y contenido

Los contenidos de este Diplomado en Arte en los Videojuegos se han diseñado específicamente para preparar al alumnado para el ámbito profesional, teniendo en cuenta las últimas novedades en la industria del videojuego. Los contenidos de este programa se han estructurado en un módulo con 10 temas que cubren una amplia variedad de conocimientos, de forma que el alumno egresado haya obtenido diferentes aptitudes para su vida laboral.






*Unos contenidos diseñados para que te hagan avanzar profesionalmente"*

## **Módulo 1.** El Arte en los Videojuegos

1.1. El arte
- 1.1.1. Bases artísticas
- 1.1.2. Teoría de color
- 1.1.3. Software

1.2. Concept Art
- 1.2.1. Boceto
- 1.2.2. Concept art
- 1.2.3. Detalles

1.3. Escenarios para videojuegos
- 1.3.1. Escenarios no modulares
- 1.3.2. Escenarios modulares
- 1.3.3. Props y objetos de entorno

1.4. Ambientación
- 1.4.1. Fantasía
- 1.4.2. Realista
- 1.4.3. Ciencia Ficción

1.5. Props y objetos
- 1.5.1. Orgánico
- 1.5.2. Inorgánico
- 1.5.3. Detalles

1.6. Personajes y elementos de videojuego
- 1.6.1. Creación del personaje
- 1.6.2. Creación de los entornos del videojuego
- 1.6.3. Creación objetos y props







1.7. Estilo Cartoon
- 1.7.1. Cartoon
- 1.7.2. manga
- 1.7.3. Hiperrealista

1.8. Estilo Manga
- 1.8.1. Dibujo manga personaje
- 1.8.2. Dibujo manga entorno
- 1.8.3. Dibujo manga objetos

1.9. Estilo realista
- 1.9.1. Dibujo personaje realista
- 1.9.2. Entorno realista
- 1.9.3. Objetos realistas

1.10. Detalles finales
- 1.10.1. Retoques finales
- 1.10.2. Evolución y estilo
- 1.10.3. Detalles y mejoras

*Las compañías desarrolladoras de videojuegos te están buscando. no las hagas esperar y titúlate”*

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"*

## En TECH empleamos el Método del Caso

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"*




*Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.*



*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

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

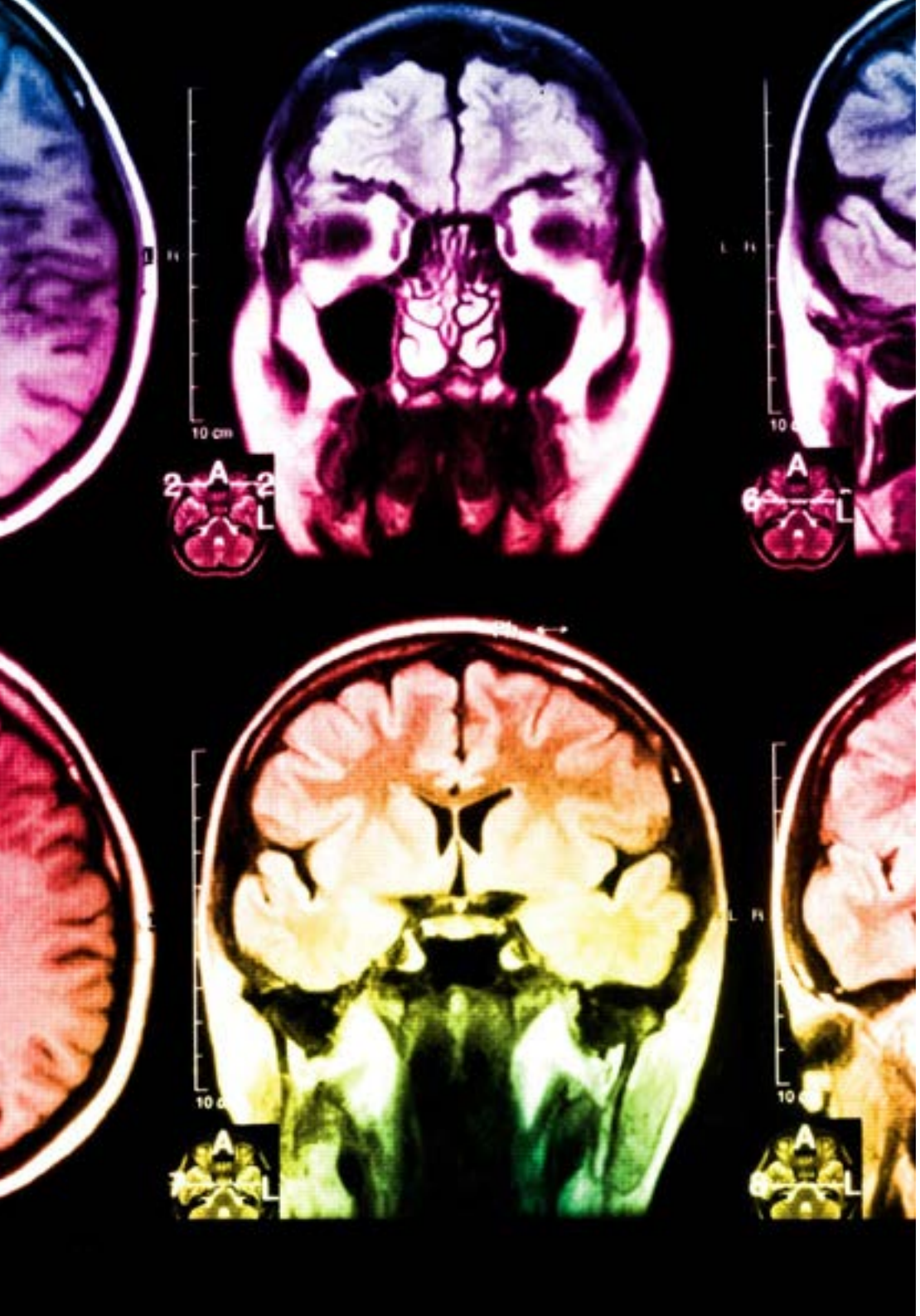
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

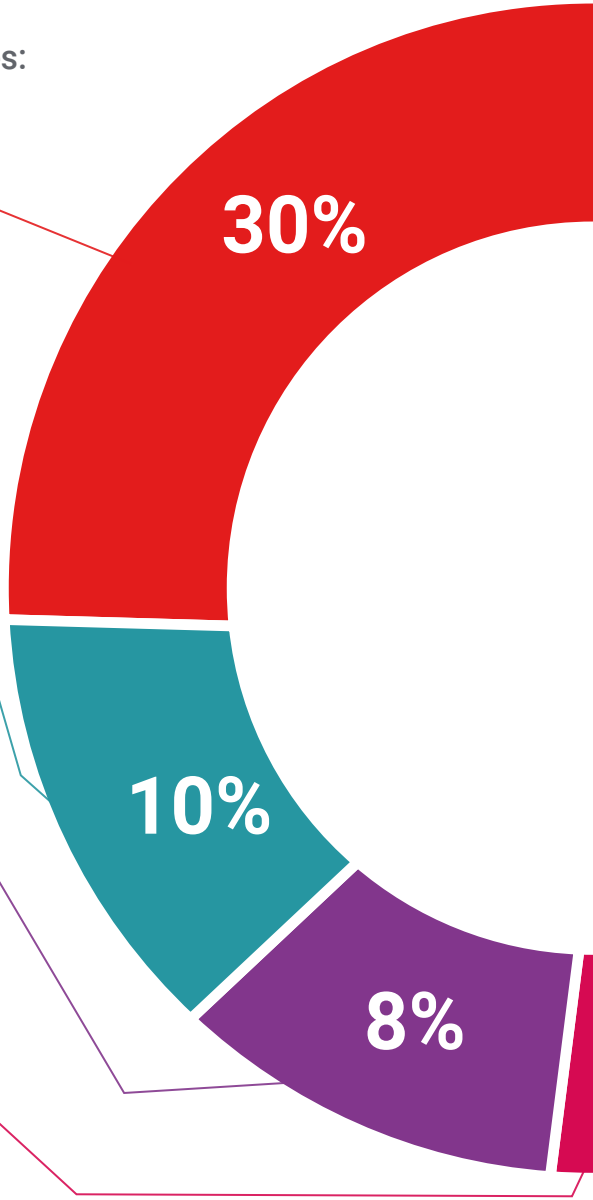
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

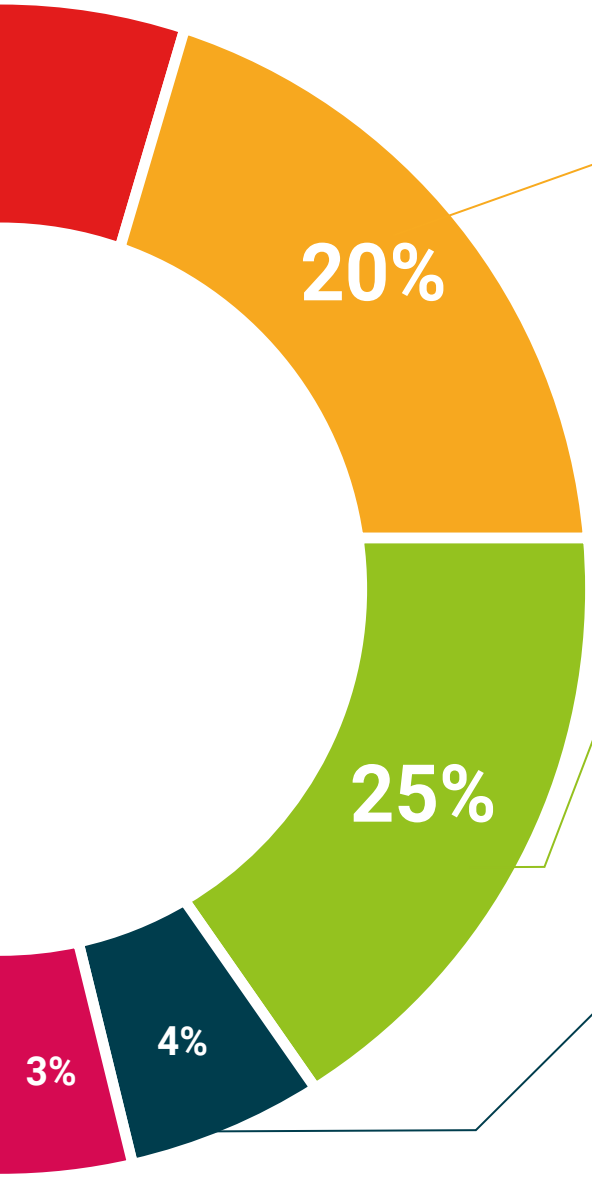
### Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Diplomado en Arte en los Videojuegos 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 Arte en los 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 **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 Arte en los Videojuegos**

Nº Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Arte en los Videojuegos

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

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

## Arte en los Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

# Diplomado

## Arte en los Videojuegos



tech universidad tecnológica