Diplomado

Dibujo para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Dibujo para Videojuegos

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

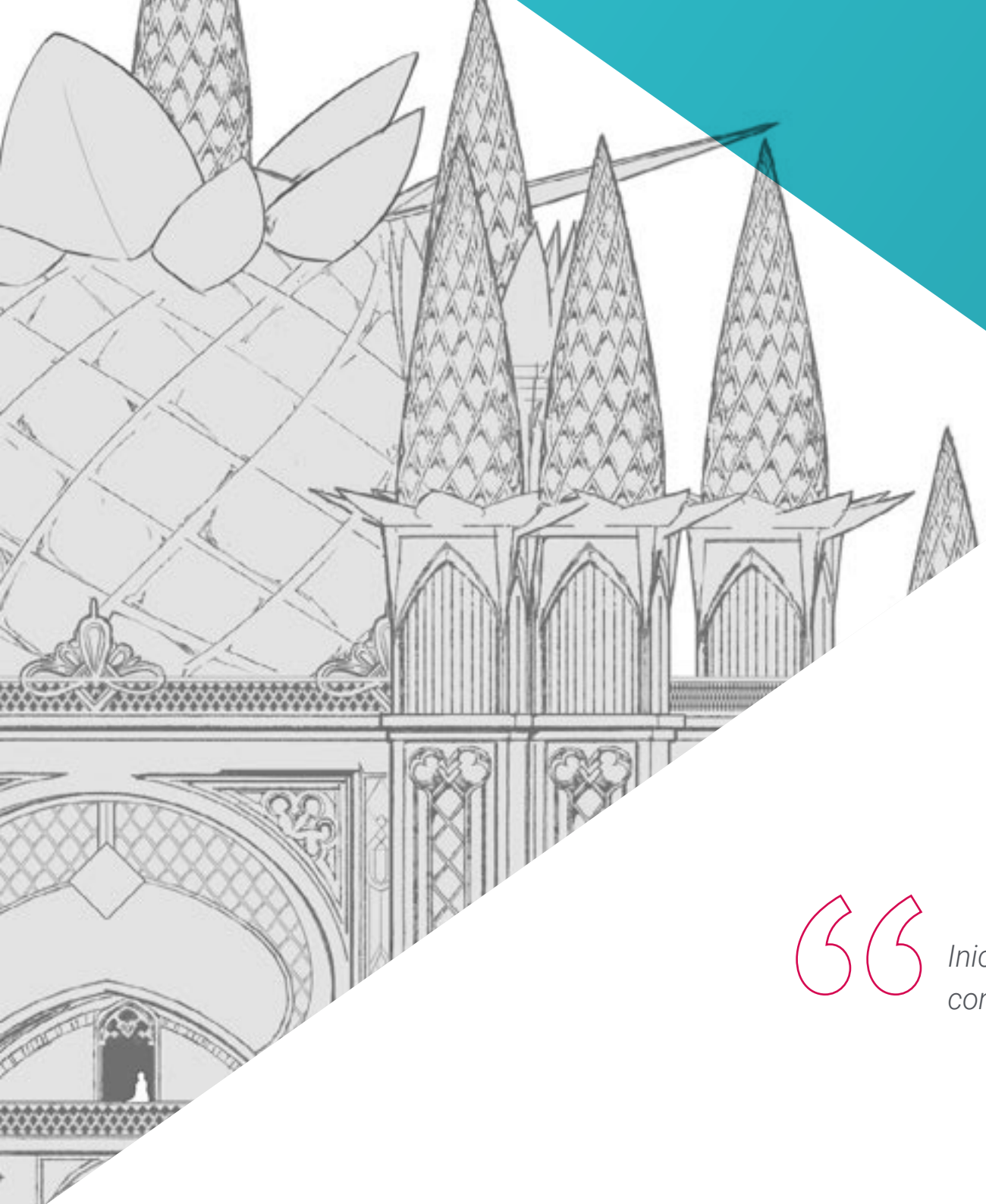
06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

¿Sabías que durante los últimos años la industria del entretenimiento interactivo generó más ingresos que la del cine o los deportes? El mercado de los videojuegos se ha venido mostrando imparable y los expertos apuntan un crecimiento aún mayor. Pero antes de que todo esto sea visible y llegue a las videoconsolas pasa por manos de los artistas y creativos que cada día son más solicitados por las empresas desarrolladoras de videojuegos. Estar al día de las nuevas tendencias en el *Gaming* será determinante para el profesional de este sector tan importante. Conocer en profundidad el dibujo y su disciplina para obtener acabados profesionales es posible dentro del desarrollo de este programa de aprendizaje dirigido a los amantes del arte para videojuegos.





Inicia tu camino en el diseño de videojuegos con el programa de dibujo profesional"

Para crear videojuegos se necesita de capacitación e inventiva. Cada nueva obra inicia con una idea que generalmente se plasmaba en papel, lo que se denomina boceto, realidad que ha trascendido con la cantidad de aplicaciones y softwares especializados en diseño que han surgido. Ahora las herramientas implementadas han evolucionado y si se trata de diseños para entornos virtuales son cada vez más técnicos los procedimientos.

Con el Diplomado en Dibujo para Videojuegos el alumno aprovechará la utilización de materiales tradicionales y digitales, que permitirá trasladar el boceto a los nuevos formatos *Responsive*. Desarrollará las líneas y formas geométricas para entornos 3D, aprenderá a simplificar las formas y aplicar sombreados manteniendo siempre el equilibrio entre las ideas y el resultado final.

Este programa ha sido ideado para las personas que quieren llevar su inspiración a un siguiente nivel, donde el dibujo se transforme en una herramienta profesional. Es por ello que con la metodología de estudio de TECH Universidad Tecnológica cada vez son más las personas beneficiadas capacitándose en un entorno seguro y personalizado a través de procesos ágiles y eficaces de aprendizaje.

TECH ofrece un completo programa educativo en línea que agrupa contenido práctico y teórico descargable en cualquier tipo de dispositivo, diseñado por expertos en arte para videojuegos; con un campus digital compuesto por foros, salas de reuniones, bibliotecas digitales, chats y plataformas de Streaming, dirigido a todo el que sienta pasión y gusto por el dibujo profesional.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño para videojuegos
- Los contenidos gráficos y esquemáticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- El proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje a través de ejercicios prácticos
- Su especial hincapié en las múltiples facetas que componen un proyecto de desarrollo de videojuegos
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos descargables desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Darles vida a los mejores guiones para videojuegos es posible con este Diplomado”

En tan solo 6 semanas aprenderás a diferenciar y aplicar técnicas de sombreado, Lineart, perspectiva, manejo y presentación del boceto con contenidos interactivos y en línea”

Aprende a darle la perspectiva a tus ideas y crea el próximo videojuego viral con este Diplomado en Dibujo para Videojuegos.

Transfórmate de gamer aficionado a dibujante profesional para videojuegos.

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.

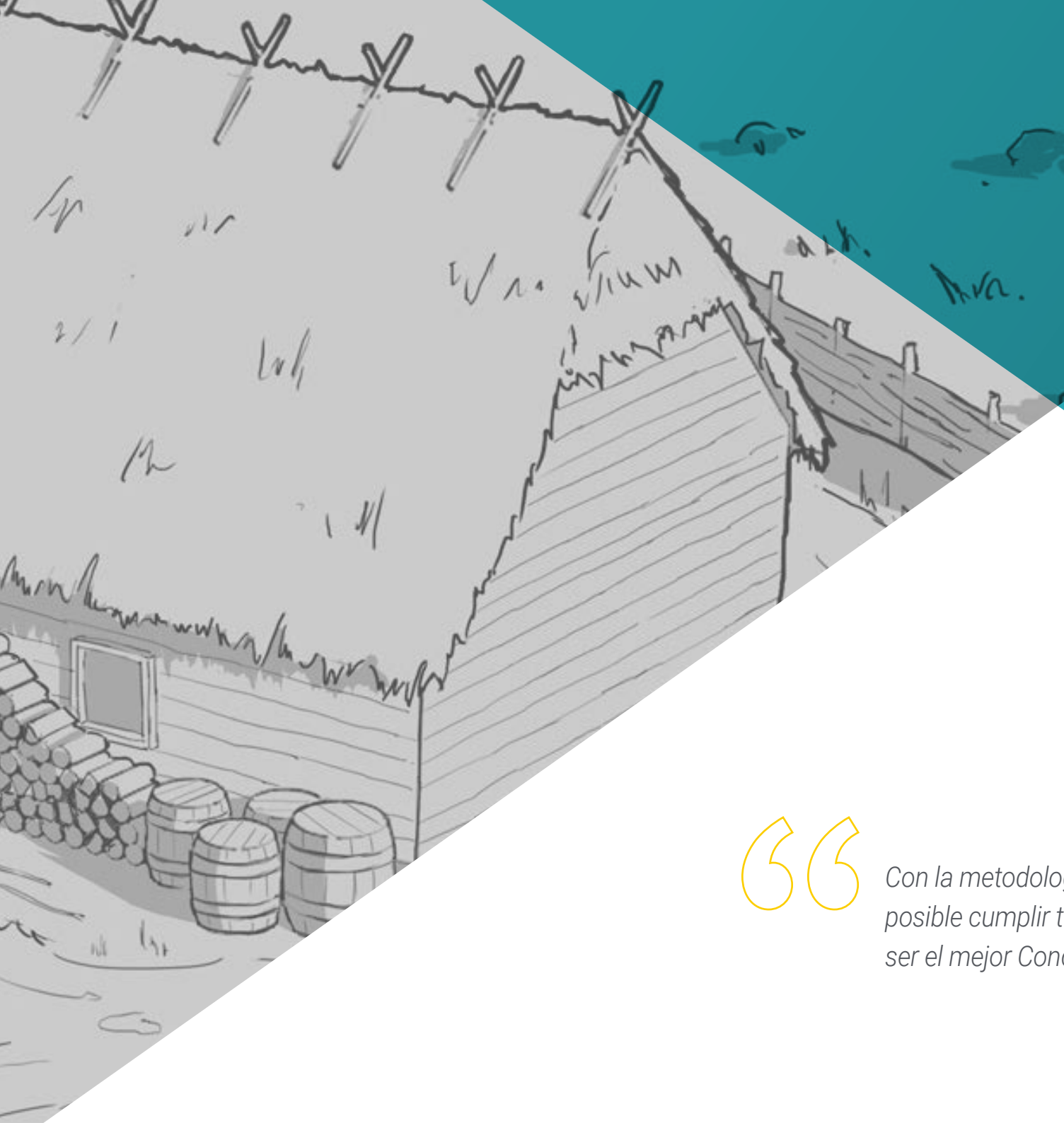


02

Objetivos

El Diplomado en Dibujo para Videojuegos tiene como objetivo principal dar las herramientas al alumno para que sea capaz de plasmar sus ideas tanto en papel como en digital, aprendiendo las más novedosas técnicas y procedimientos de sombreado, perspectiva, cuidado de las líneas y formas geométricas, para presentar un boceto limpio y crear obras con un estilo único que hagan de cada uno de sus trabajos un proyecto notable, brindándola oportunidad de entrar en la industria del videojuego de forma profesional.





Con la metodología de estudio de TECH es posible cumplir tus objetivos, prepárate para ser el mejor Concept Art"

Objetivos generales

- Aprender las más efectivas técnicas y procedimientos de dibujo profesional como Lineart, sombreado, entintado de medios, perspectiva y simplificado de formas
- Conocer la disciplina en el trabajo del artista digital para mantener la salud y ergonomía
- Realizar trabajos prácticos aplicando las técnicas aprendidas gracias a la metodología interactiva del curso
- Adquirir habilidades para hacer eficiente el aprovechamiento de los recursos y materiales adecuados a cada creación





Objetivos específicos

- 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

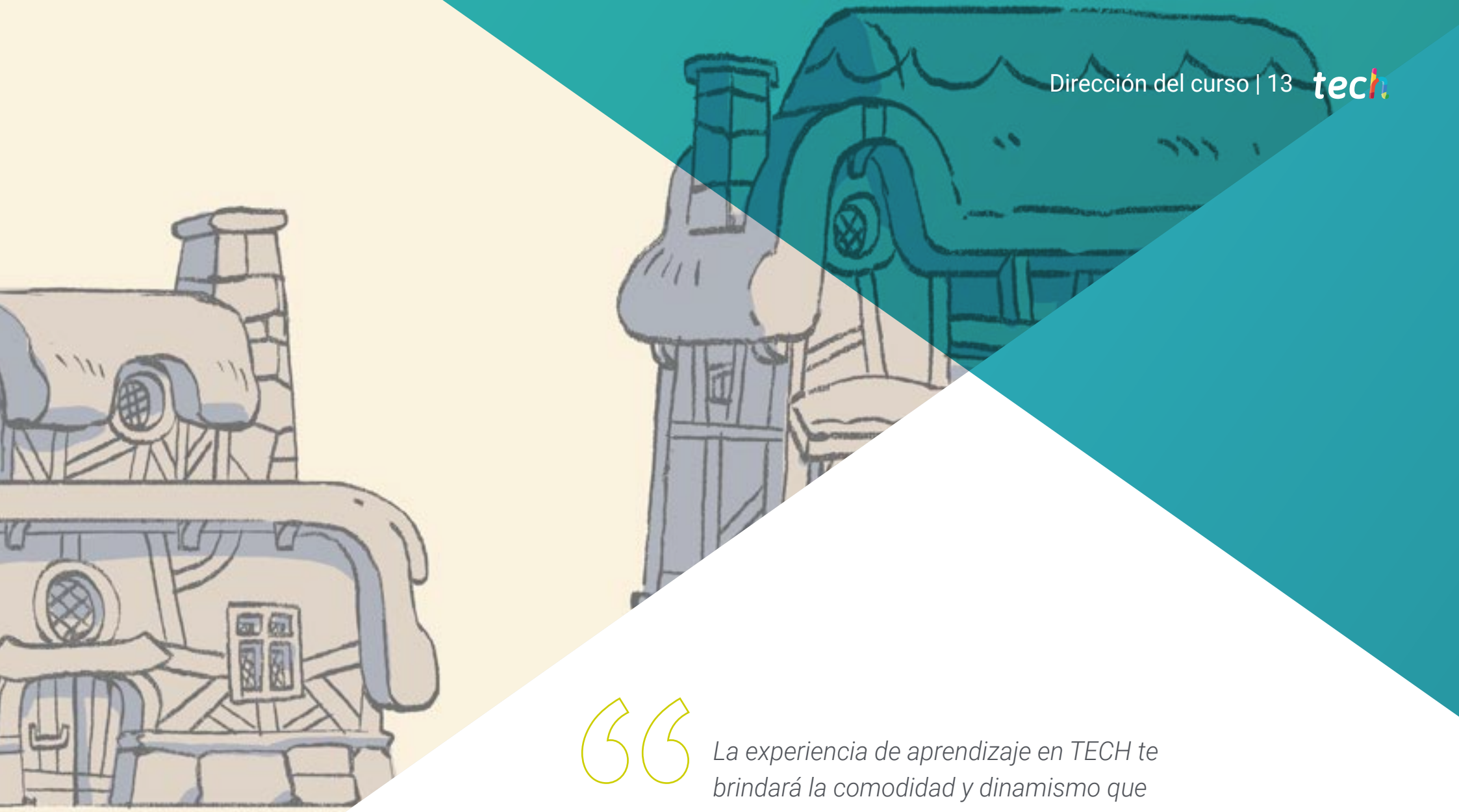
Mejorarás el trazado de tus líneas para convertirte en un verdadero profesional"

03

Dirección del curso

El personal docente que ha elaborado el Diplomado en Dibujo para Videojuegos está ampliamente capacitado de conocimientos y experiencias que le permitirán al alumno iniciar su carrera en el mundo del dibujo de manera profesional, a través de un temario pensado y diseñado para brindar las herramientas necesarias al estudiante para que pueda perfilar de forma segura al mercado laboral actual. Asegurando una capacitación de calidad con el aval de TECH, la mayor universidad digital del mundo.





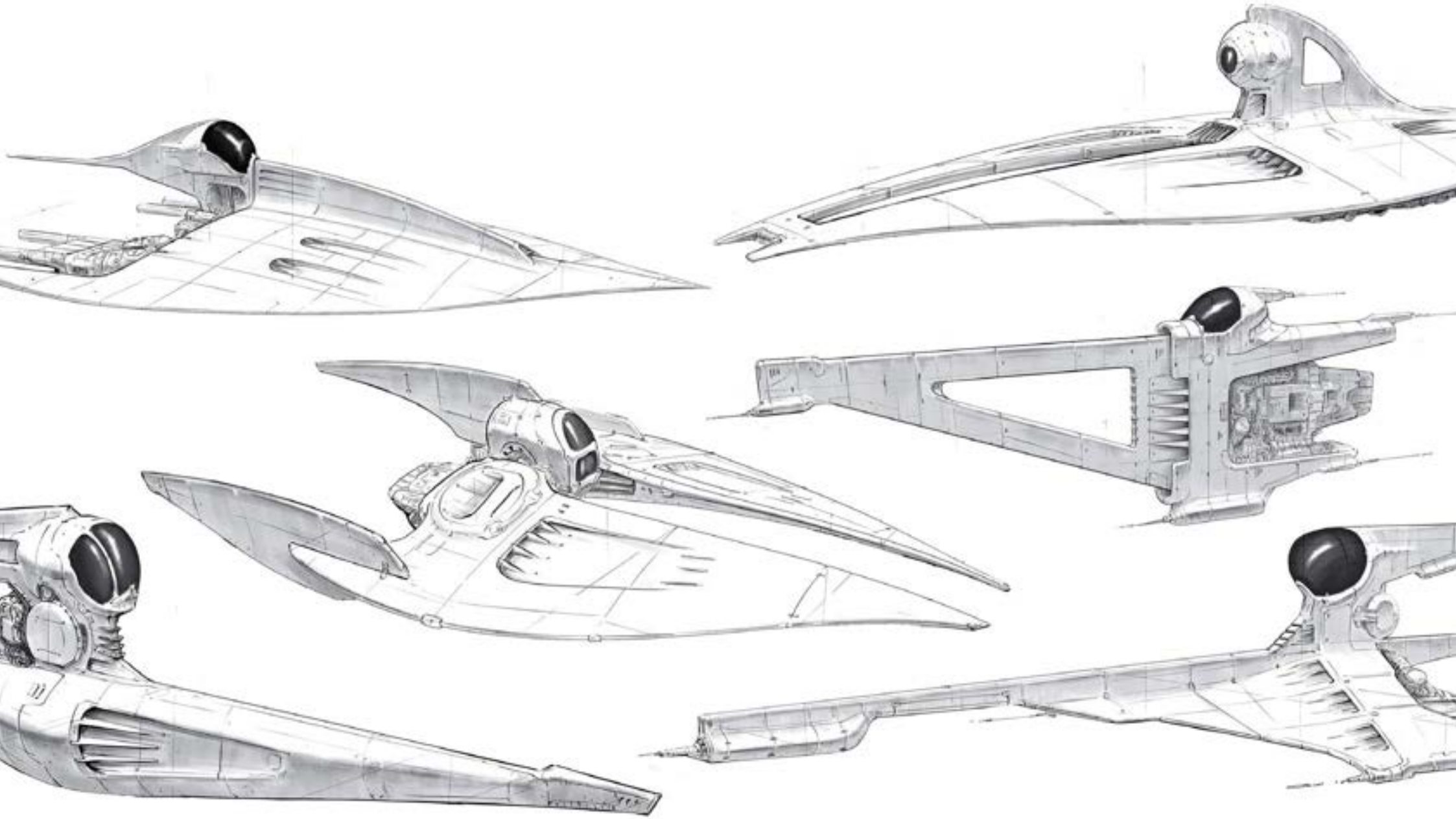
La experiencia de aprendizaje en TECH te brindará la comodidad y dinamismo que necesitas para capacitarte en la actualidad acompañado de expertos en todo momento”

Dirección



D. Mikel Alaez, Jon

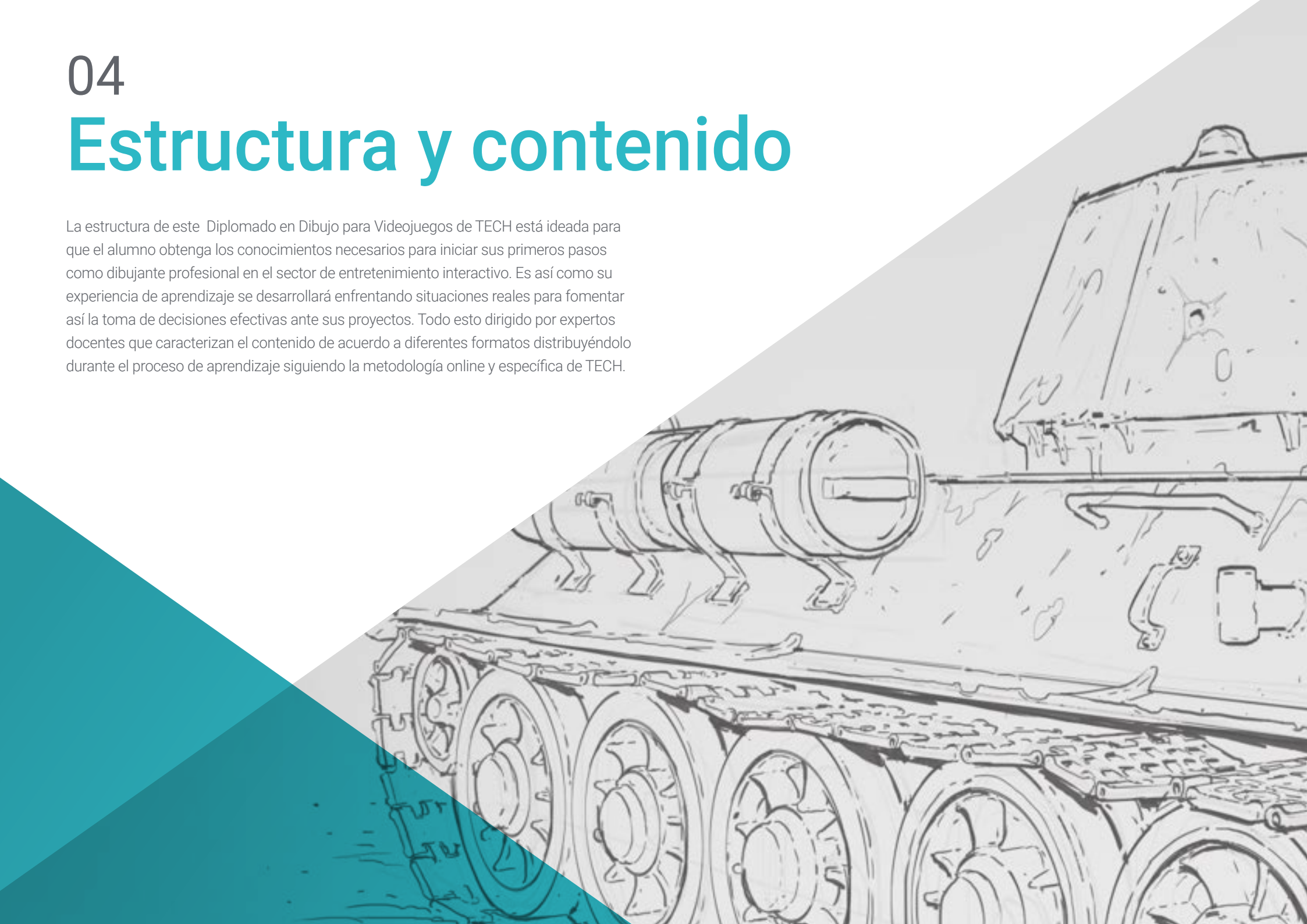
- Artista conceptual para personajes en English Coach Podcast
- Artista conceptual en Máster D
- Graduado en Arte en la Universidad de Bellas Artes UPV
- Concept Art e Ilustración Digital en Máster D Rendr

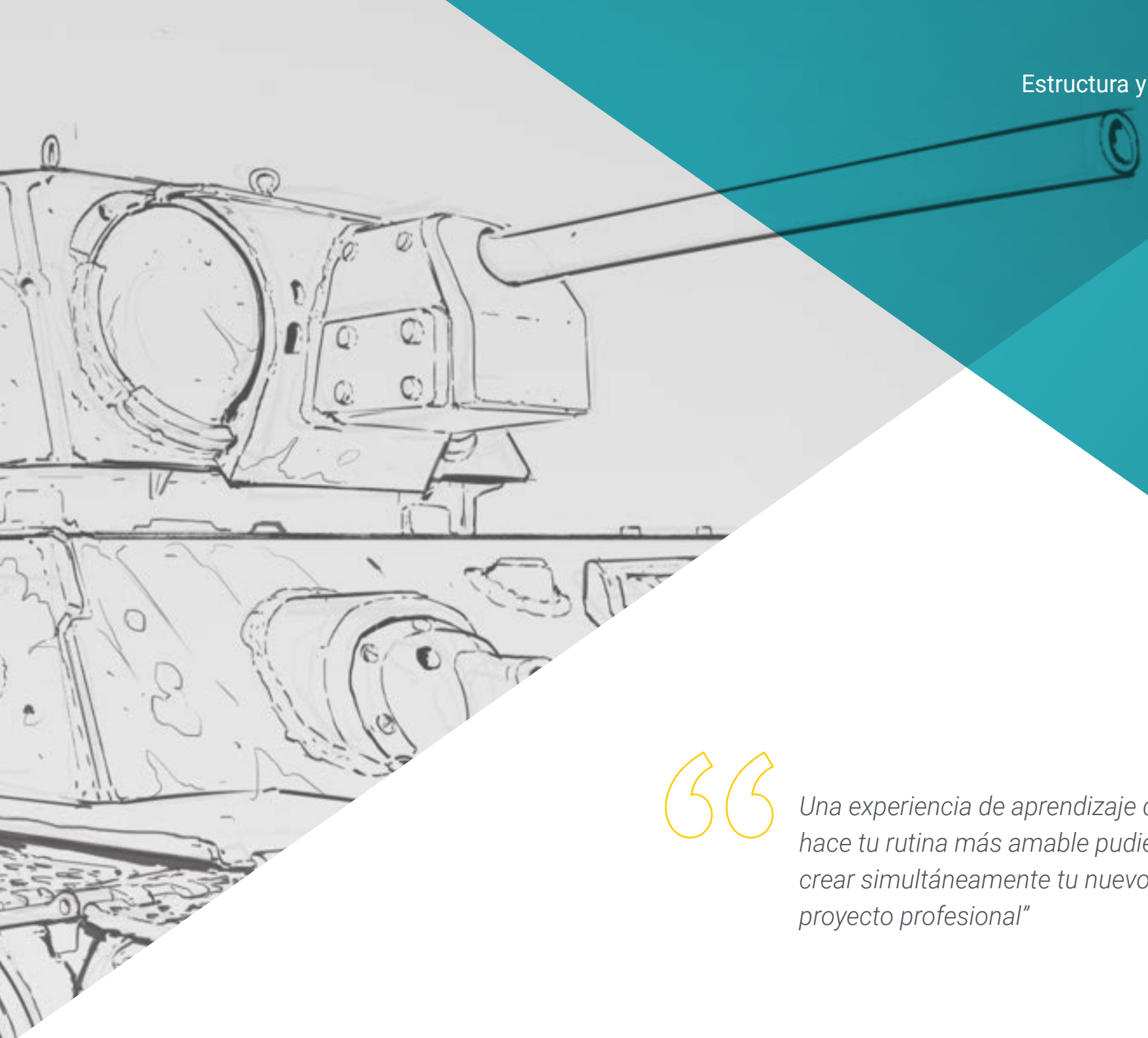


04

Estructura y contenido

La estructura de este Diplomado en Dibujo para Videojuegos de TECH está ideada para que el alumno obtenga los conocimientos necesarios para iniciar sus primeros pasos como dibujante profesional en el sector de entretenimiento interactivo. Es así como su experiencia de aprendizaje se desarrollará enfrentando situaciones reales para fomentar así la toma de decisiones efectivas ante sus proyectos. Todo esto dirigido por expertos docentes que caracterizan el contenido de acuerdo a diferentes formatos distribuyéndolo durante el proceso de aprendizaje siguiendo la metodología online y específica de TECH.





Una experiencia de aprendizaje que hace tu rutina más amable pudiendo crear simultáneamente tu nuevo proyecto profesional”

Módulo 1. Dibujo profesional

1.1. Materiales
- 1.1.1. Tradicional
- 1.1.2. Digital
- 1.1.3. Entorno

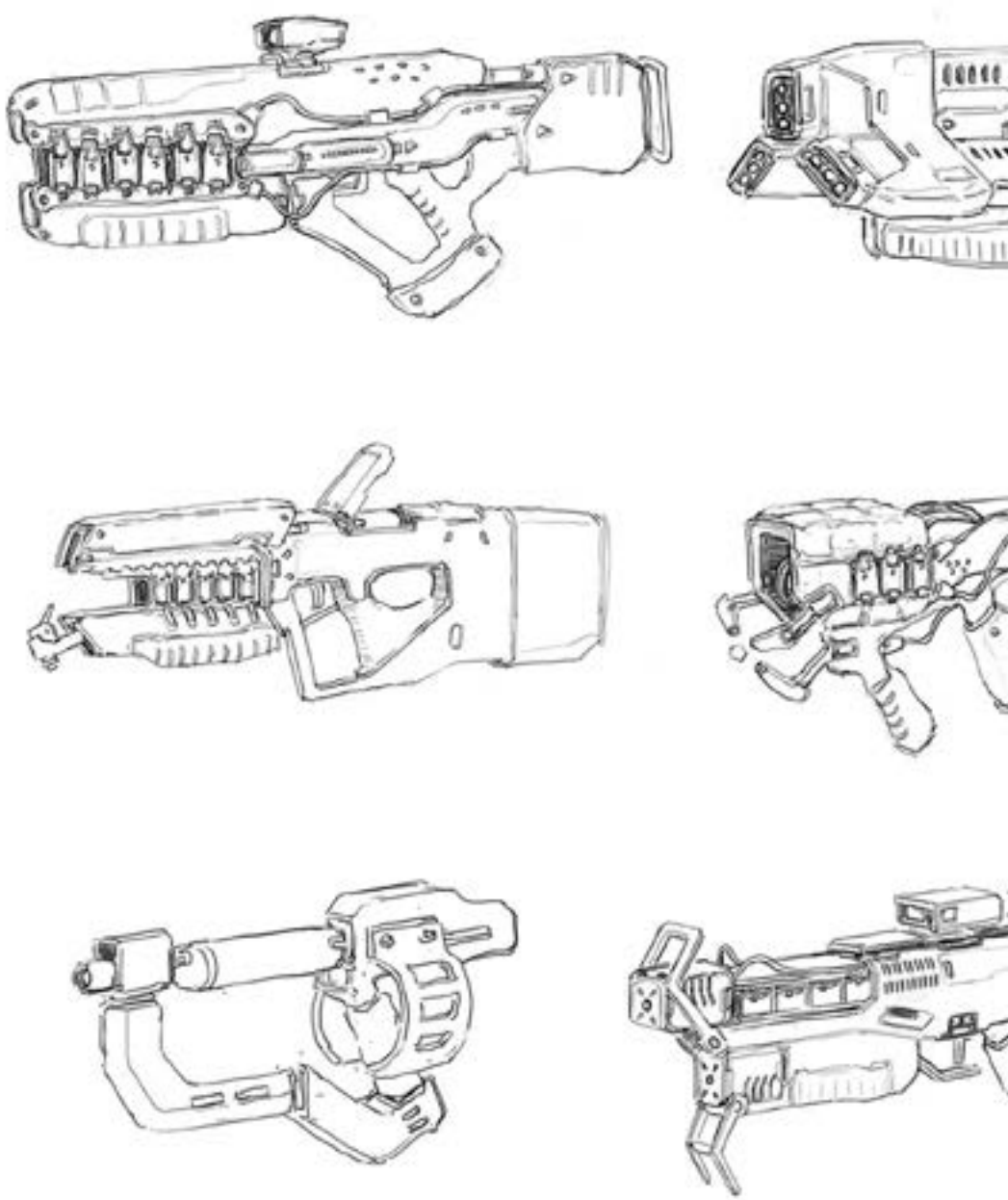
1.2. Ergonomía y calentamiento
- 1.2.1. Calentamientos
- 1.2.2. Descanso
- 1.2.3. Salud

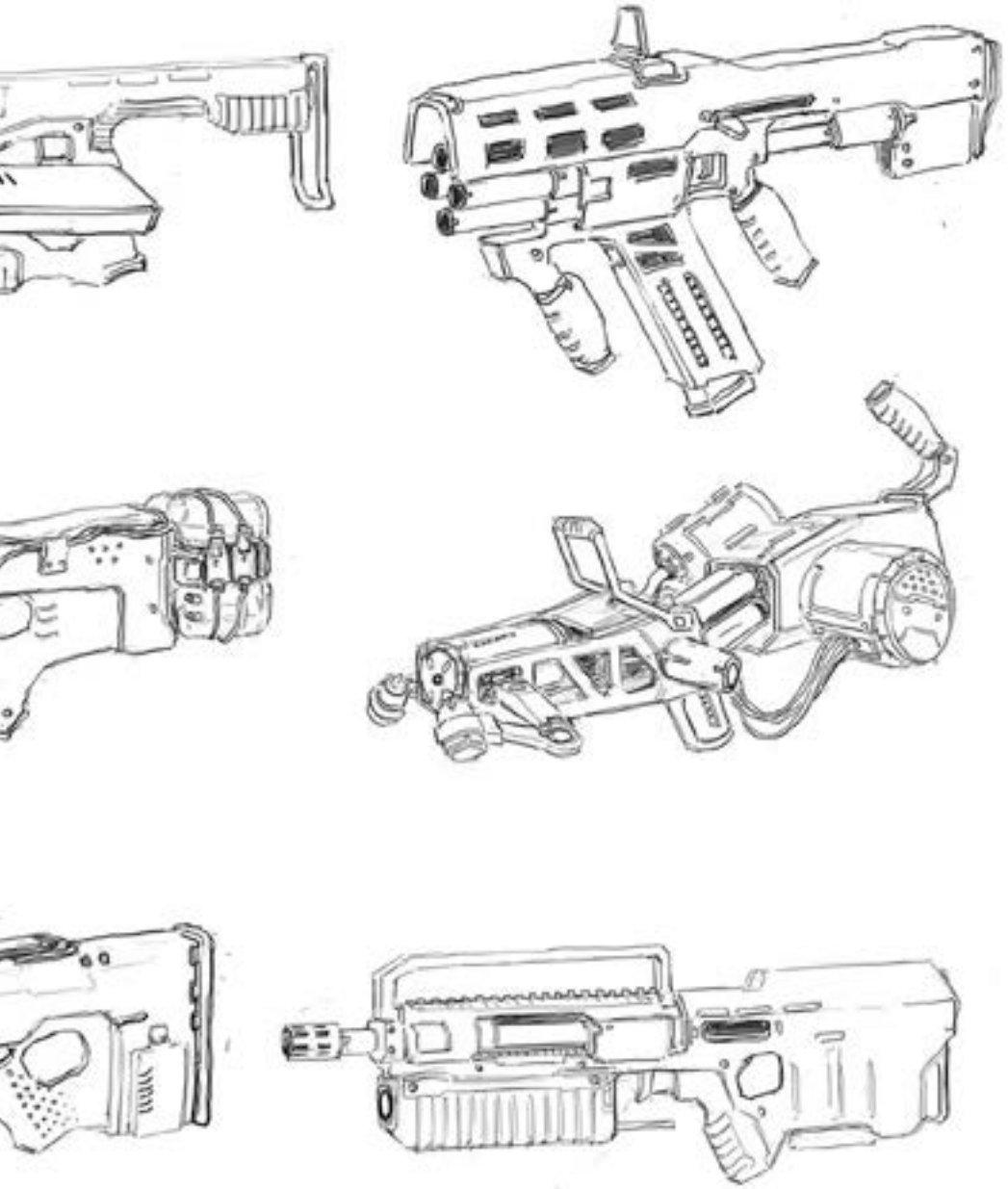
1.3. Formas geométricas
- 1.3.1. Línea
- 1.3.2. Elipses
- 1.3.3. Formas 3D

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

Potencia tu habilidad para dibujar y crea como un verdadero profesional de la talla de Akihiko Yoshida, Chris Metzen o Tetsuya Nomura"

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.

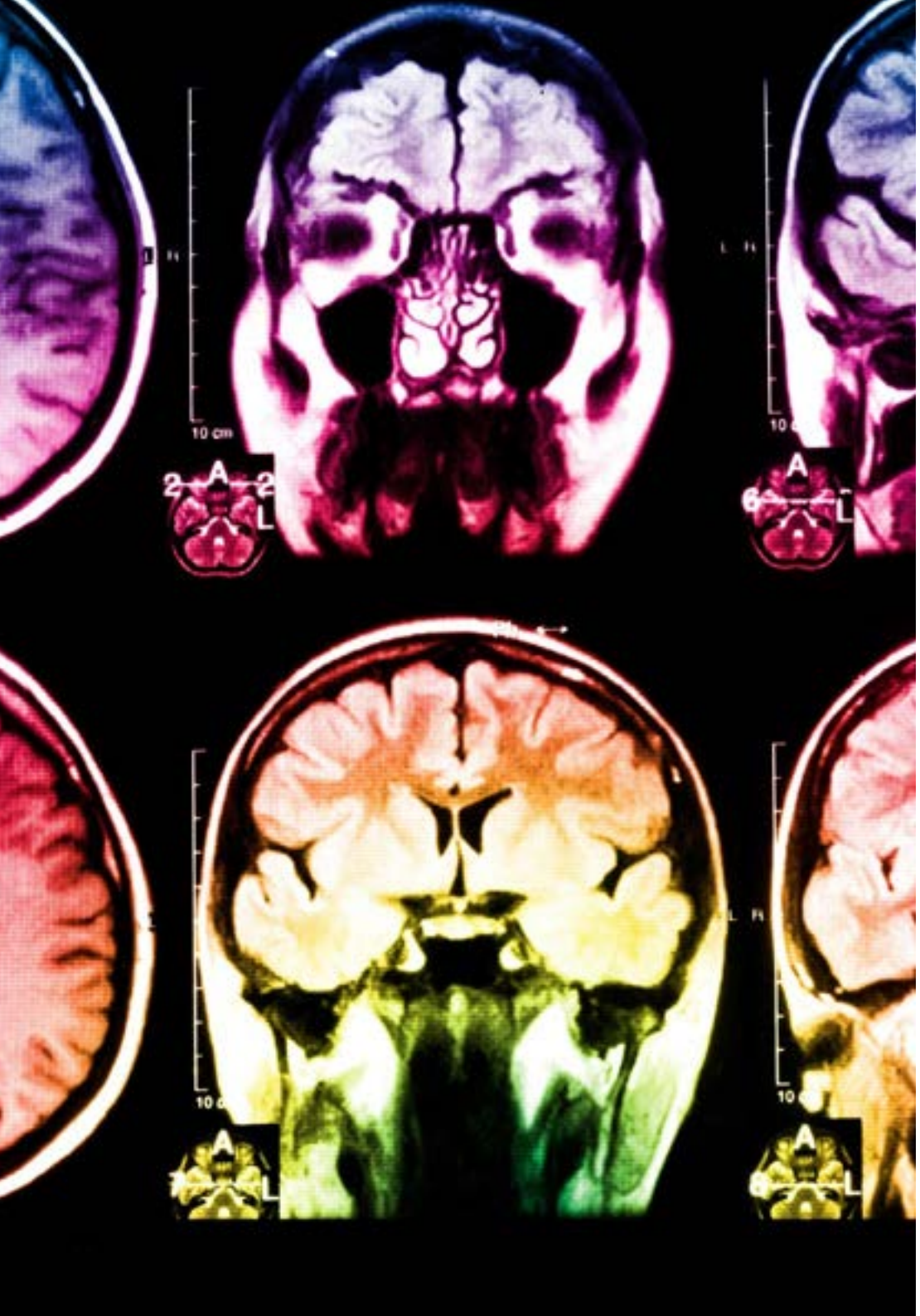
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

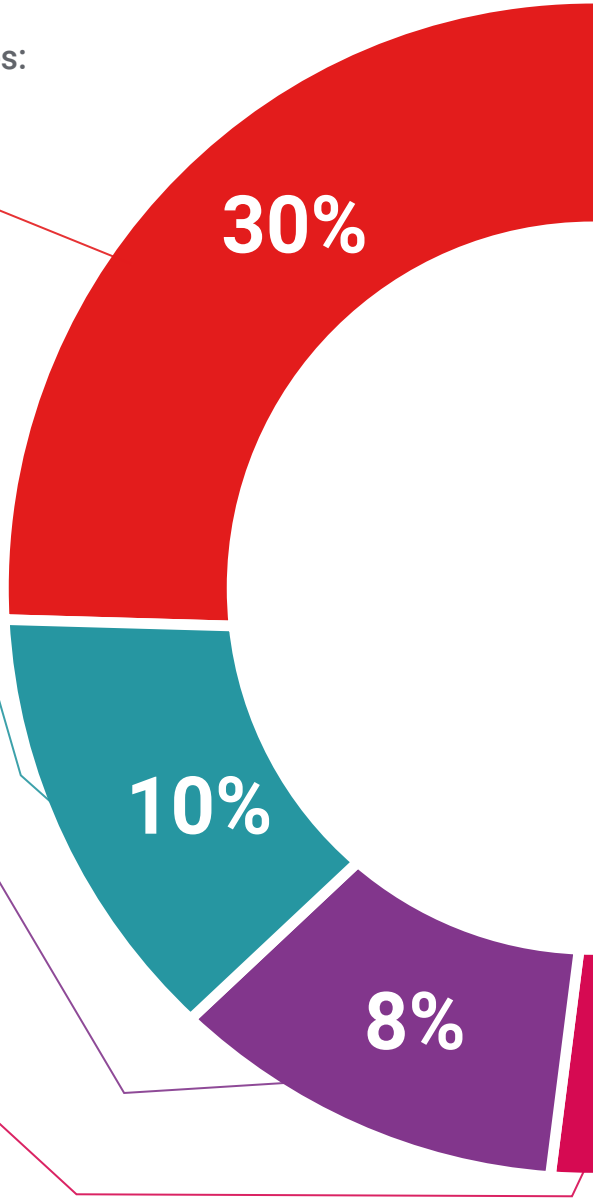
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

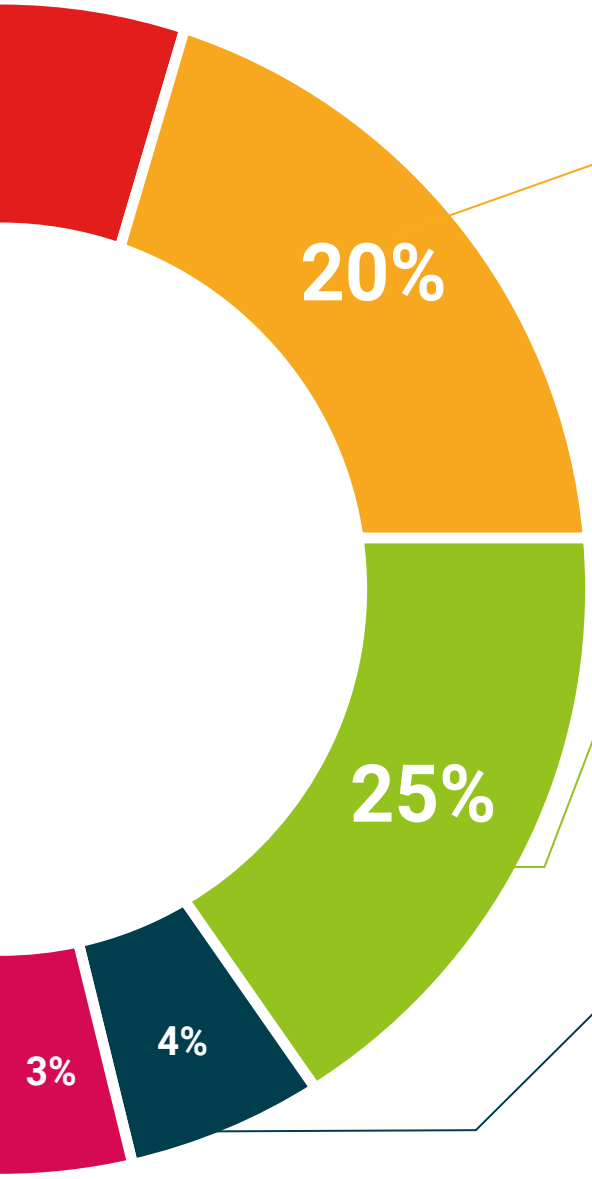
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Dibujo para 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 Dibujo 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológi**ca 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 Dibujo para Videojuegos**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 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

CURSO UNIVERSITARIO

en

Dibujo para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad homologado por 6 ECTS y equivalente a 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

Dibujo para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Dibujo para Videojuegos



tech universidad tecnológica