Diplomado

Volúmenes Artísticos en Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Volúmenes Artísticos en Videojuegos

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

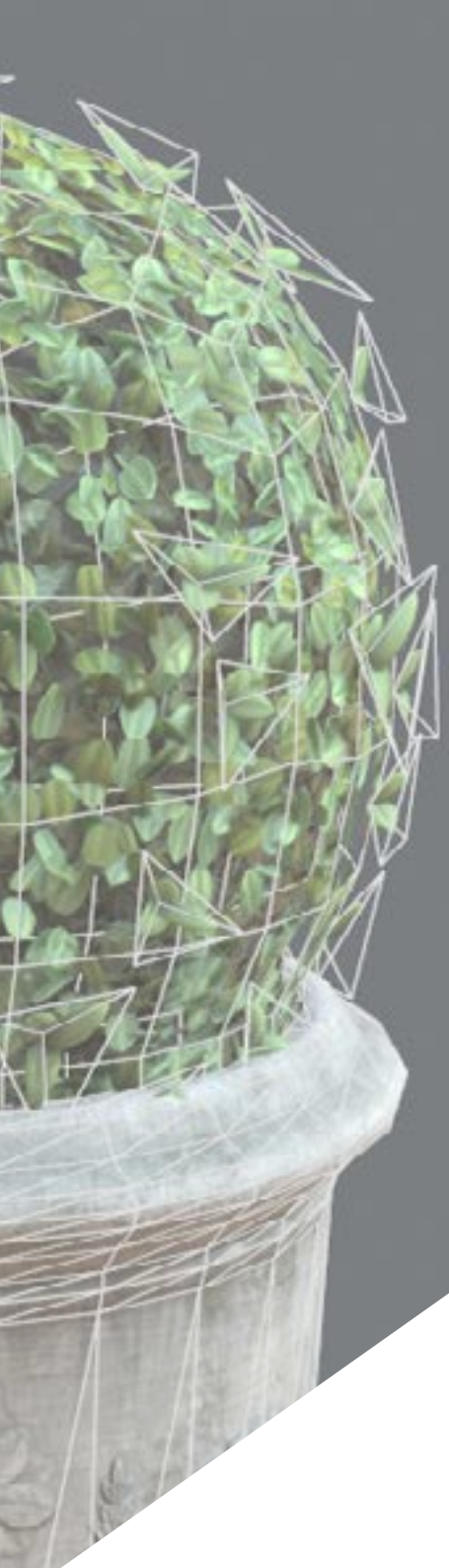
06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

En la animación digital y en el desarrollo de videojuegos, el trabajo del diseñador en 3D es fundamental. Darle perspectiva, vida y profundidad a los objetos, personajes o escenarios solo es posible con sus habilidades y conocimientos. Cada vez son más implementadas estas técnicas en los medios interactivos por lo que la demanda de profesionales del sector ha crecido. En este programa el alumno desarrollará la destreza necesaria para desenvolverse como todo un profesional del arte con volumen.





Distribuir bien el espacio y darle perspectiva a un diseño es una de las funciones más importantes en un proyecto interactivo, aprende con los expertos”

Mediante el uso de softwares especializados, el profesional del diseño en 3D se encarga de crear y perfeccionar los modelos poligonales del videojuego, ajustándose a la dirección creativa del proyecto. Tanto los personajes como los elementos que forman parte del concepto visual de la obra se pueden diseñar utilizando desde medios tradicionales hasta los más avanzados.

Con este Diplomado en Volúmenes Artísticos para Videojuegos el alumno desarrollará sus capacidades de modelaje y diseño de 2D a 3D, aprenderá a utilizar el sombreado narrativo, el sombreado en la anatomía, en planos, en cómics y en mangas. Además, se hará un experto en la utilización de la pincelada como forma de darle volumen y perspectiva a objetos a través del color.

Durante el proceso de aprendizaje el equipo docente, combinará las experiencias prácticas e interactivas con el contenido teórico a través del campus virtual de TECH, que harán mucho más dinámica la experiencia de estudio para el alumno, pudiendo implementar lo aprendido a lo largo de su recorrido.

El entorno seguro de TECH ofrece al alumno, la posibilidad de comunicarse a través de cualquier tipo de dispositivo con conexión a internet con el equipo profesional y docente, así como también descargar el material de estudio para poder consultarlo en cualquier momento. El campus digital ofrece foros, salas de reuniones, bibliotecas digitales, chats y plataformas de *Streaming,* para mantenerse siempre actualizado en su proceso de aprendizaje.

Este **Diplomado Volúmenes Artísticos en Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de esta capacitación son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño y arte 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

Haz realidad tus ideas en entornos virtuales dándole vida a las líneas con las técnicas más avanzadas de diseño en 3D”

¿Sabías que el auge de la animación utilizando la técnica 3D inició hace más de 25 años con la película Toy Story?, estas herramientas te abrirán oportunidades en la industria audiovisual"

Aprende a crear verdaderas obras interactivas de forma online con las técnicas aplicadas en el Diplomado de Volúmenes Artísticos en Videojuegos.

Entra al mundo del arte con volumen y ábrete a las oportunidades, cada vez son más las ofertas laborales para diseñadores en 3D.

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

Con el Diplomado en Volúmenes Artísticos en Videojuegos el egresado podrá abrirse paso al mercado laboral actual de la industria audiovisual; dicho programa tiene como objetivo principal enseñar al alumno todas las técnicas del área del volumen en el dibujo profesional, para que sea capaz de plasmar sus ideas tanto en papel como en digital, aprendiendo las más novedosas técnicas y procedimientos de sombreado en los diferentes estilos de diseño, perspectiva, uso de la luz, para presentar obras cada vez más realistas con un estilo único que hagan de cada uno de sus trabajos un proyecto notable.





Los personajes, criaturas fantásticas, así como todo el entorno y objetos diversos que aparecen en pantalla es creado por el diseñador en 3D y tú puedes ser uno de ellos"

Objetivos generales

- Estudiar las formas tridimensionales para ser aplicados en entornos virtuales
- Aprender las más efectivas técnicas y procedimientos de dibujo profesional para darle vida a las líneas a través del volumen y el color
- Aplicar sombreado y perspectiva de forma efectiva en diseños de personajes, objetos y escenarios
- 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

- 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

Aprenderás el arte digital de crear objetos con volumen con técnicas como la pincelada y Ambient oclusion"

03

Dirección del curso

Dentro del Diplomado Volúmenes Artísticos en Videojuegos destaca un equipo de profesionales con experiencia y conocimientos artísticos y técnicos que encaminarán al alumno en un recorrido lleno de aprendizaje dentro del arte de diseñar obras interactivas para entornos virtuales. La plantilla docente de este programa incluye artistas conceptuales que conocen a fondo el manejo de las herramientas tradicionales y vanguardistas, proporcionando así un viaje de productividad máxima para el estudiante.





Cuando estudias en línea con TECH nunca estás solo, el equipo docente te acompaña a lo largo de tu recorrido"

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

Con la finalidad de brindar al estudiante del Diplomado de Volúmenes Artísticos en Videojuegos, el equipo docente experto de TECH ha diseñado un programa con contenido específico para aquellos que deseen ir un paso más allá en su capacitación profesional, crear objetos, personajes y escenarios con perspectiva de manera especializada teniendo un control técnico y práctico de los diferentes conceptos, materiales y software en su ejecución, perfilando así grandes oportunidades en su carrera dentro del arte y diseño de videojuegos. Todo esto implementado a través de una metodología de aprendizaje basada en el *Relearning* con procesos prácticos y dinámicos brindando la oportunidad al alumno de descargar su material de estudio y consultarlo desde cualquier dispositivo.





Crea mundos tridimensionales en entornos virtuales gracias al Diplomado de Volúmenes Artísticos en Videojuegos"

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

Después de conocer esto tu realidad en el mundo del diseño cambiará”

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.

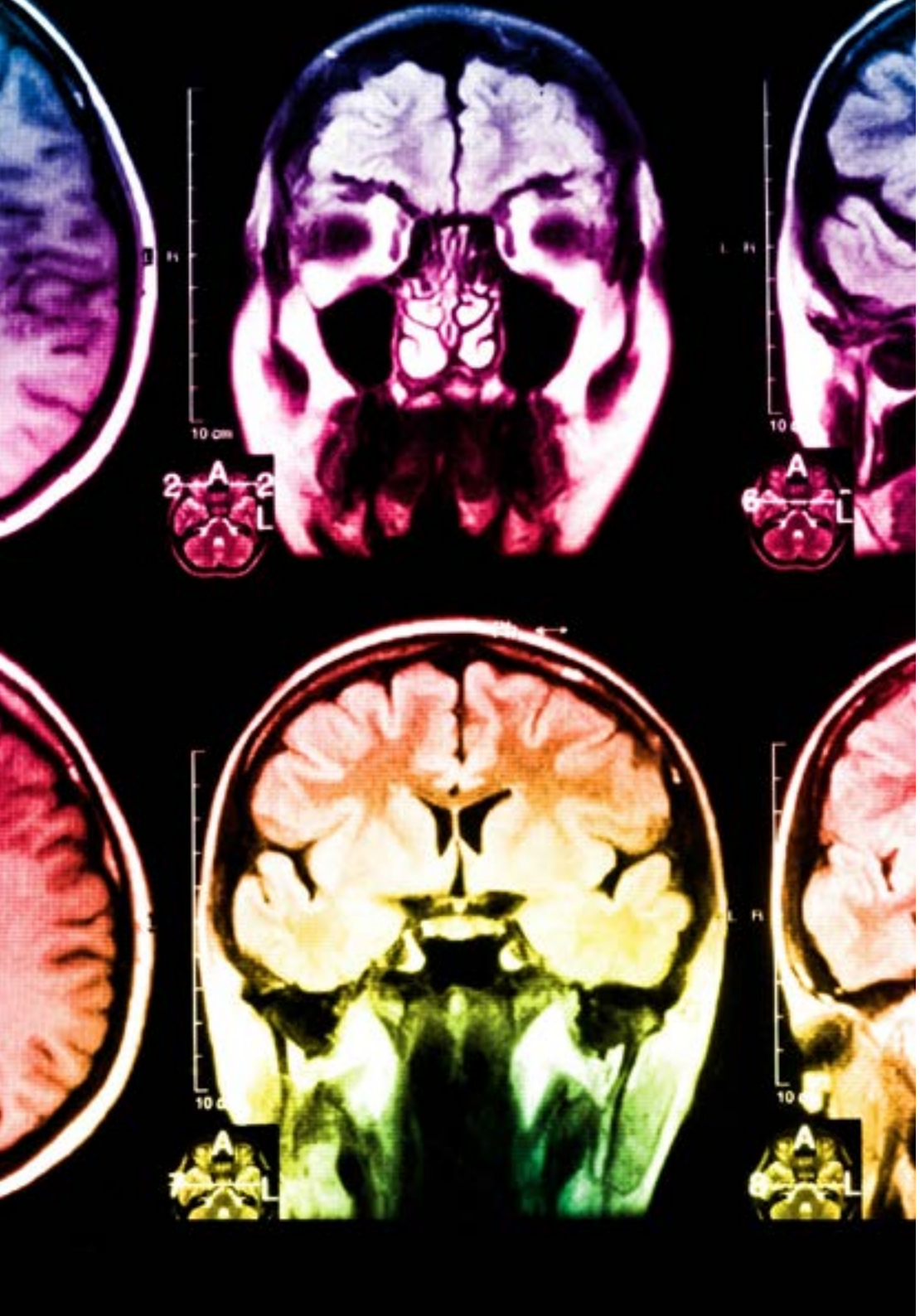
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

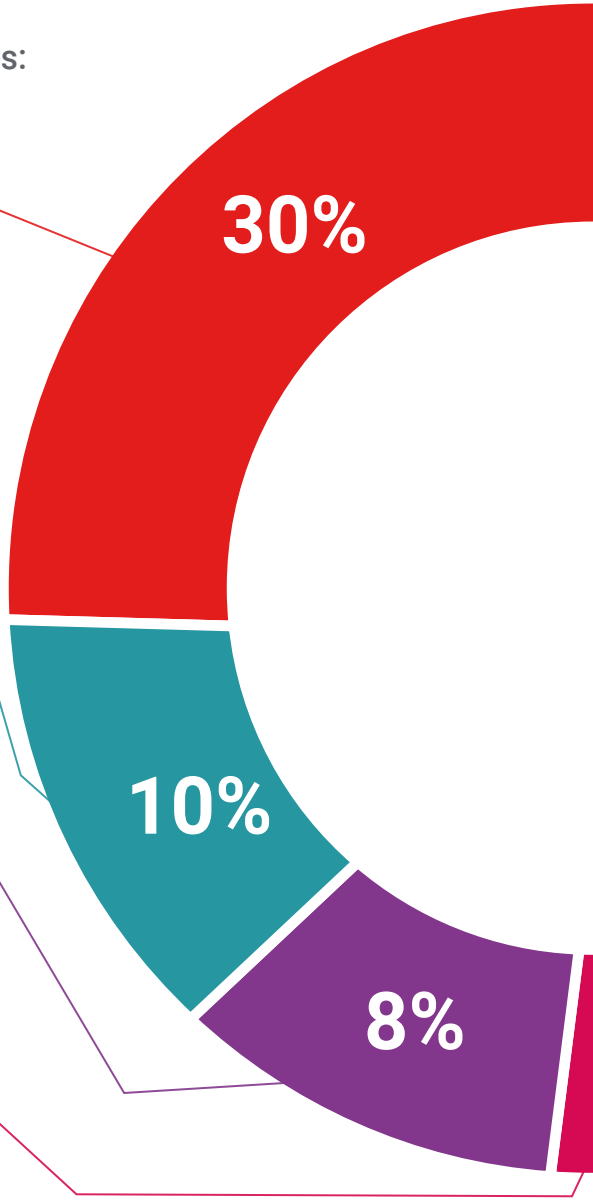
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

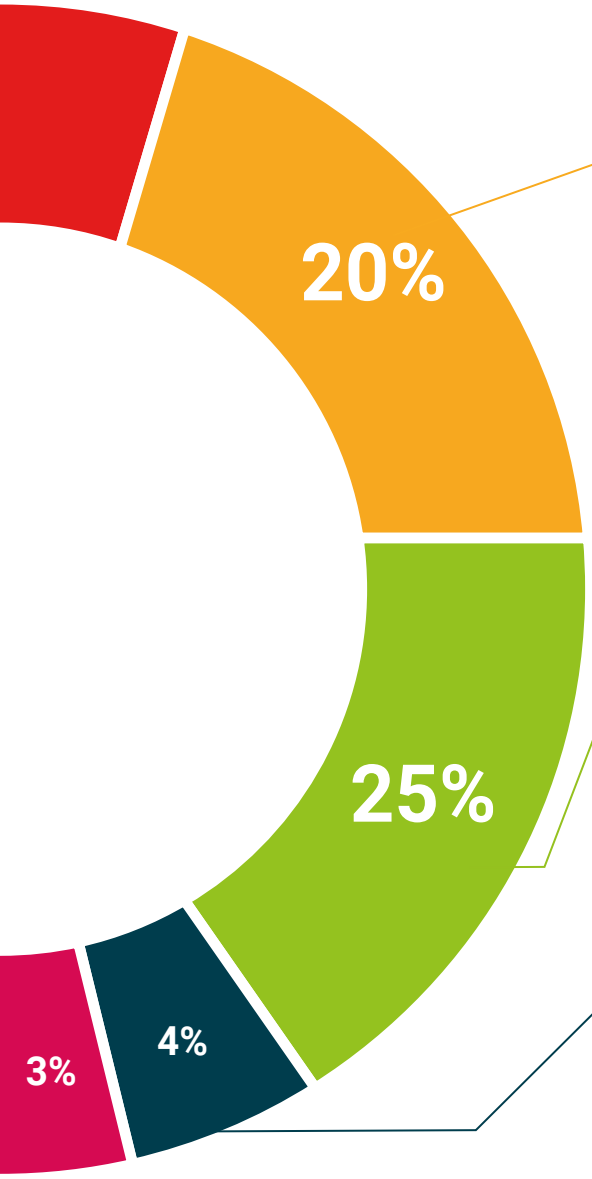
Prácticas de habilidades y competencias

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 Volúmenes Artísticos en 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 Volúmenes Artísticos 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 **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 Volúmenes Artísticos en Videojuegos**

N.º 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

Volúmenes Artísticos en 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

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

Volúmenes Artísticos en Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Volúmenes Artísticos en Videojuegos



tech universidad tecnológica