Diplomado

Color en Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Color en Videojuegos

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

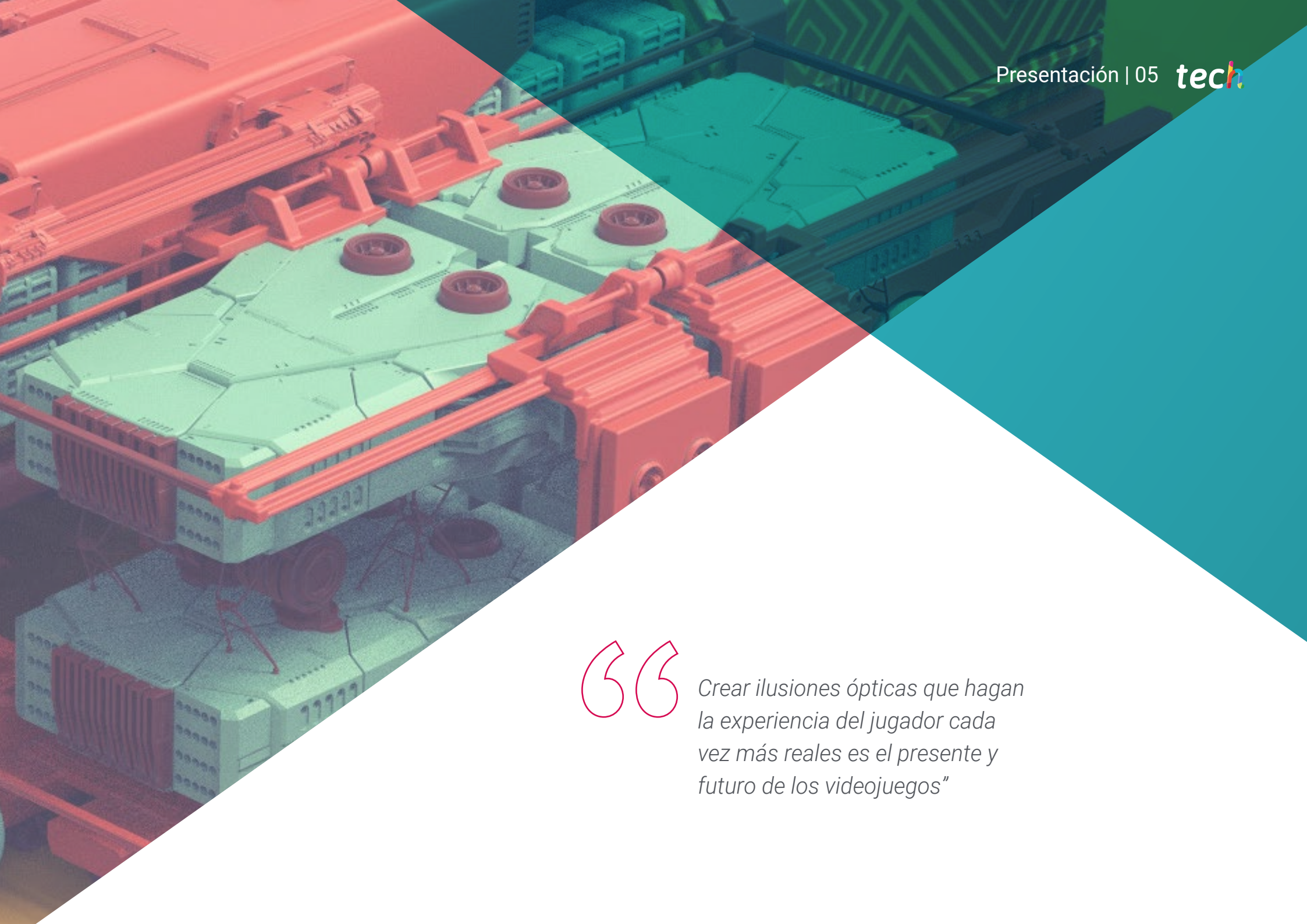
06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Los estudios más básicos del diseño demuestran la importancia de la correcta implementación de la teoría del color para lograr un impacto en cualquier proyecto visual. La efectiva mezcla de pigmentos y colores ayudarán a hacer más eficiente el proceso de creación. Para la industria audiovisual cada vez es más fácil generar buenos resultados gracias al uso de la tecnología adecuada; pero sin los conocimientos de las técnicas y del aprovechamiento de los recursos es imposible alcanzar el éxito. En el caso de los videojuegos, la calidad gráfica del proyecto influirá en la experiencia de jugabilidad del usuario, de allí que sea tan importante la profesionalidad del equipo de diseño para entornos virtuales. Este programa le permitirá ir un paso más allá hacia tu preparación como experto del Color en Videojuegos.





Crear ilusiones ópticas que hagan la experiencia del jugador cada vez más reales es el presente y futuro de los videojuegos”

Este plan de estudios presenta al futuro diseñador las herramientas de colorimetría adecuadas a implementar en proyectos para la industria audiovisual, especialmente para videojuegos, gracias al sistema pedagógico de TECH Universidad Tecnológica, que ha desarrollado todo un programa educativo dedicado al arte en este sector. En dicho programa el estudiante podrá especializarse en cada una de las áreas de competencia ajustado a sus intereses y necesidades.

En este Diplomado en Color en Videojuegos, el alumno no solo repasará los conceptos fundamentales del color en el diseño, sino que aprenderá todo sobre el *Concept Art* y diseños de *Props*, el uso correcto de la luz y el contraste, las saturaciones; la libertad de darle rienda a su creatividad para lograr piezas únicas y con estilo propio, aprendiendo de grandes referentes en la historia del proceso creativo de los videojuegos.

Luego de esta capacitación los profesionales tendrán un amplio manejo de las herramientas artísticas, llevando al siguiente nivel su creatividad, entendiendo cómo afecta la luz a las diversas superficies. Conocerán el reflejo y su aprovechamiento en el diseño y aprenderán la influencia del entorno en el color de las formas.

Un programa desarrollado para seis semanas de estudio online desde cualquier dispositivo y lugar, haciendo fácil y cómodo el proceso de aprendizaje, con el acompañamiento constante del equipo docente especializado en arte para videojuegos que integra este espacio educativo.

Este **Diplomado en Color en 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 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

La utilización del color en los videojuegos marca la diferencia en el tipo de experiencia del usuario, por eso es tan importante aplicar correctamente las teorías”

Apuntar a ser de los mejores artistas conceptuales para videojuegos es ahora más sencillo con el programa especializado que te brinda TECH, la mayor universidad digital del mundo"

Si los primeros videojuegos fueron en verde, ¿Te imaginas lo que viene en el futuro?

Aplicarás la teoría del color de forma correcta para ilustrar tu imaginación.

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 Diplomado en Color en Videojuegos permitirá al alumno perfilarse en el mercado del arte conceptual, brindándole las competencias necesarias que le permitan profundizar en las técnicas de coloración de una obra virtual. Podrá descubrir su estilo propio, entre una variedad de ejemplificaciones y ejercicios prácticos apoyados de contenido teórico desarrollado por expertos luego de una exhaustiva elección de entre las mejores herramientas. Dentro de este proceso de selección, TECH ha establecido una serie de objetivos generales y específicos para hacer más eficiente el proceso de enseñanza del futuro egresado





Toda técnica aprendida y practicada en este Diplomado en Color en Videojuegos, te acercará más a la meta de ser el mejor profesional"

Objetivos generales

- Generar diseños de calidad profesional para la industria audiovisual
- Componer un portfolio especializado con novedosas técnicas de color
- Ampliar sus conocimientos en técnicas de aplicación del color
- Impulsar la presentación de obras de forma profesional
- Profundizar en los conocimientos técnicos artísticos





Objetivos específicos

- Conocer el comportamiento de la luz y su propagación
- Valorar los diferentes aspectos de la luz, matices, saturación y contraste
- Estudiar las diferentes técnicas para aplicar color
- Conocer la importancia del color en el arte para videojuegos

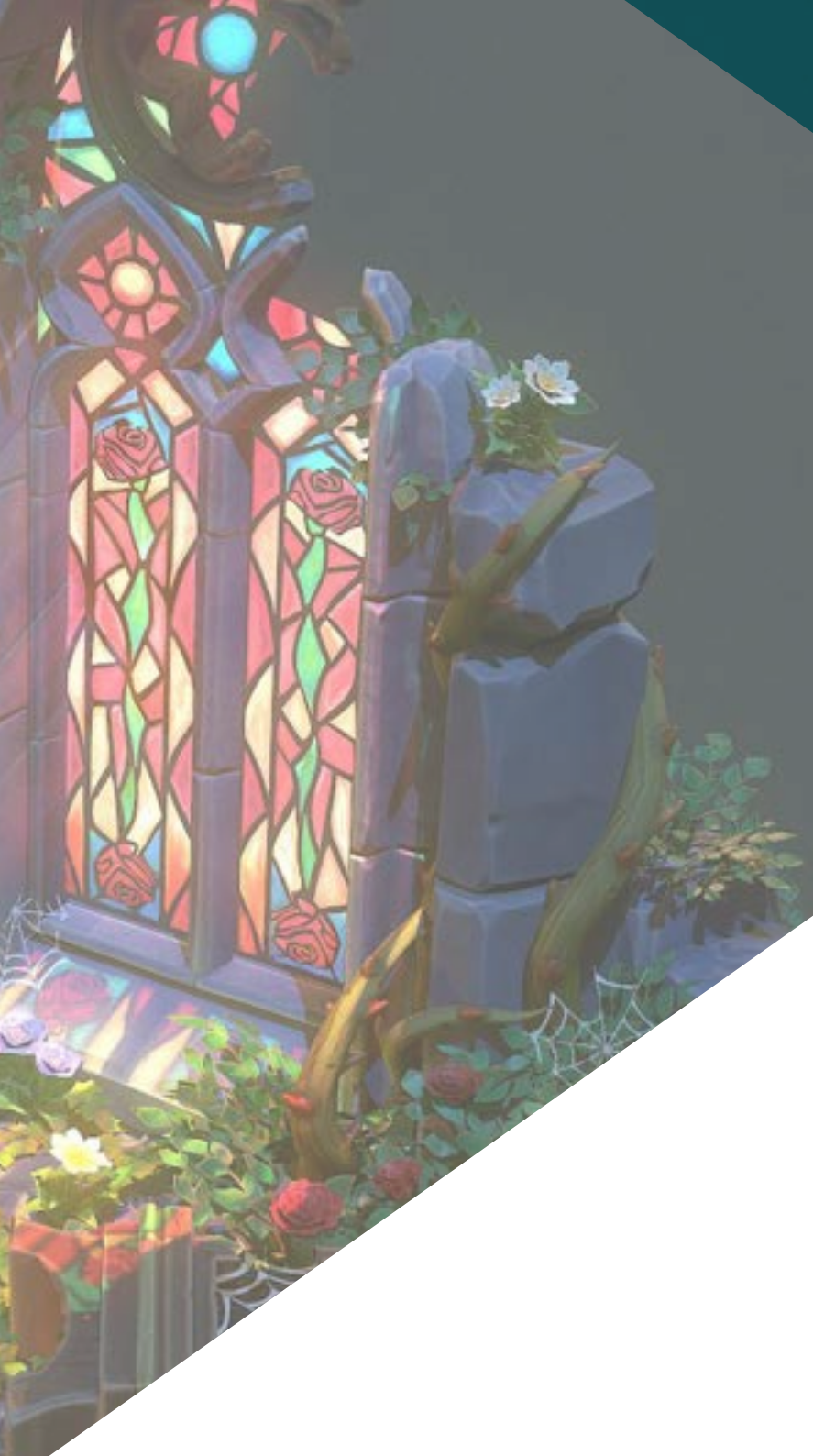
Cuando tu meta es ser el mejor en lo que haces la preparación debe ser constante, TECH te acompaña en el proceso"

03

Dirección del curso

El equipo docente de TECH Universidad Tecnológica ofrece con su experiencia en cada materia, una educación de excelencia para todos, gracias a los procesos y metodología de estudio aplicada desde su campus virtual. Es así como el Diplomado en Color en Videojuegos cuenta con expertos en arte, de amplia trayectoria y con una preparación específica que les permite impartir la enseñanza de las mejores herramientas al alumno facilitando el desarrollo de todas sus capacidades, perfeccionando su perfil profesional y logrando destacar en mercados cada vez más competitivos como el del Arte para videojuegos.





Aprender nuevas herramientas de profesionales reputados te inspirará a seguir perfeccionando tu estilo"

Dirección



D. Mikel Alaez, Jon

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



04

Estructura y contenido

El programa de estudios del Diplomado en Color en Videojuegos, ha sido diseñado para un aprendizaje dinámico basado en el probado sistema de *relearning*, de TECH Universidad Tecnológica única institución de habla hispana licenciada para su uso. El temario desarrollado en este módulo permitirá al alumno entender los conceptos más actualizados, a través del contenido teórico práctico, aplicando las nuevas tecnologías y procedimientos que permitirán el fácil aprendizaje y harán destacar el perfil del nuevo profesional.





Estudiarás las más destacadas referencias del color en el arte, aprendiendo a aplicar el matiz, la saturación, la luz y el contraste adecuado a los videojuegos"

Módulo 1. Color

1.1. Propagación de la luz
- 1.1.1. Tecnicismo
- 1.1.2. Ejemplo
- 1.1.3. Color luz

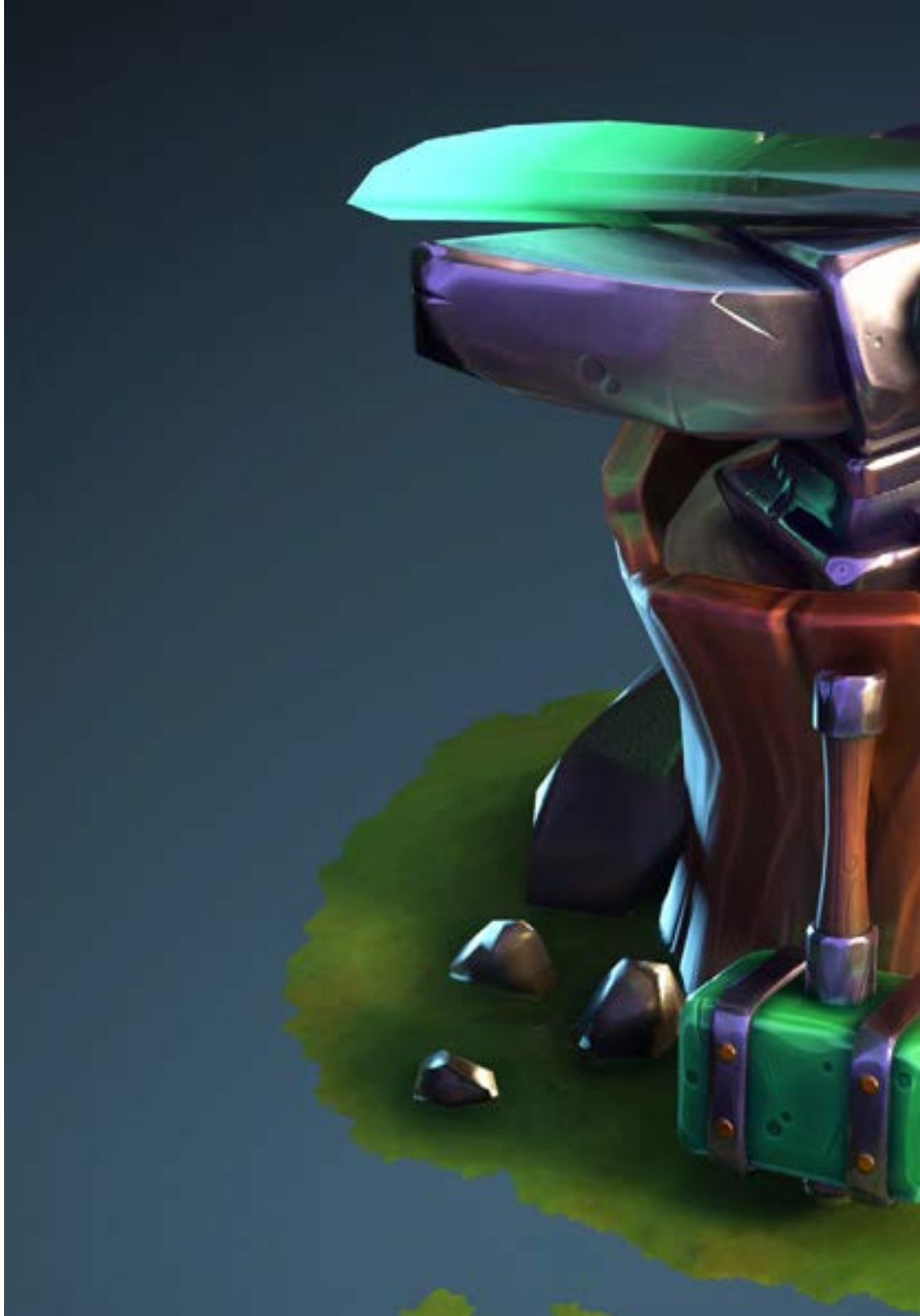
1.2. Luz en superficies
- 1.2.1. Reflejos
- 1.2.2. Rebotes
- 1.2.3. *Subsurface Scattering*

1.3. Diseño y color
- 1.3.1. Exageración
- 1.3.2. Imaginación
- 1.3.3. Uso

1.4. Luz en sombras
- 1.4.1. Reflejos
- 1.4.2. Color en las sombras
- 1.4.3. Trucos

1.5. HUE/Matiz
- 1.5.1. Definición
- 1.5.2. Importancia
- 1.5.3. Uso

1.6. Saturación
- 1.6.1. Definición
- 1.6.2. Importancia
- 1.6.3. Uso





1.7. *Value*/contraste
- 1.7.1. Definición
- 1.7.2. Contraste en obra
- 1.7.3. Uso

1.8. Color en ilustración
- 1.8.1. Diferencias
- 1.8.2. Libertad
- 1.8.3. Teoría

1.9. Color en *Concept Art*
- 1.9.1. Importancia
- 1.9.2. Diseño y color
- 1.9.3. *Prop* escenario personaje

1.10. Color en el arte
- 1.10.1. Historia
- 1.10.2. Cambios
- 1.10.3. Referencia

Ahora la educación es mucho más accesible y especializada, tu futuro depende de ti”

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.

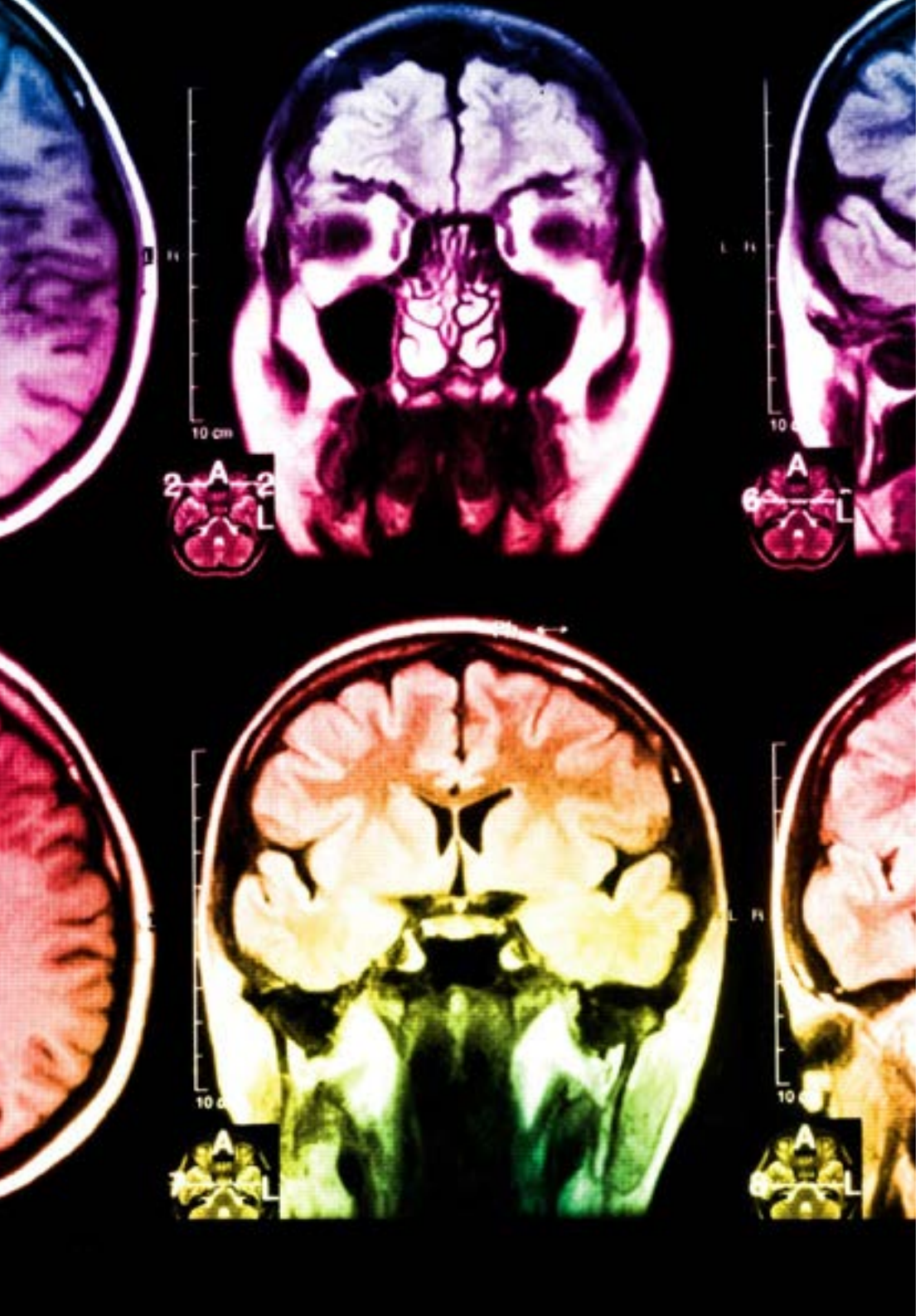
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

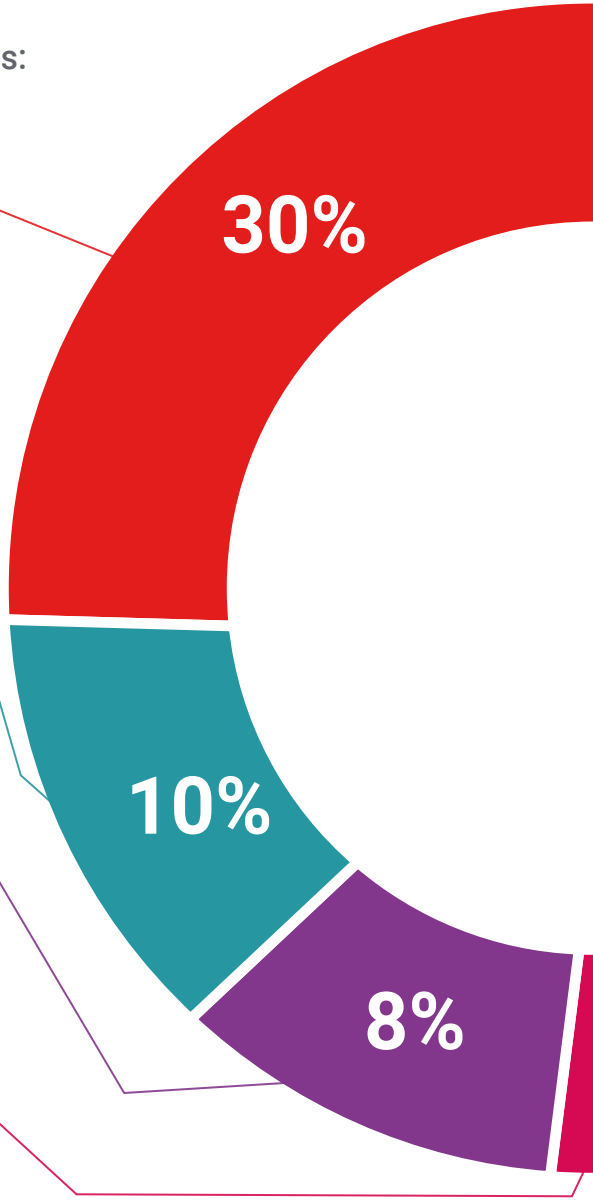
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

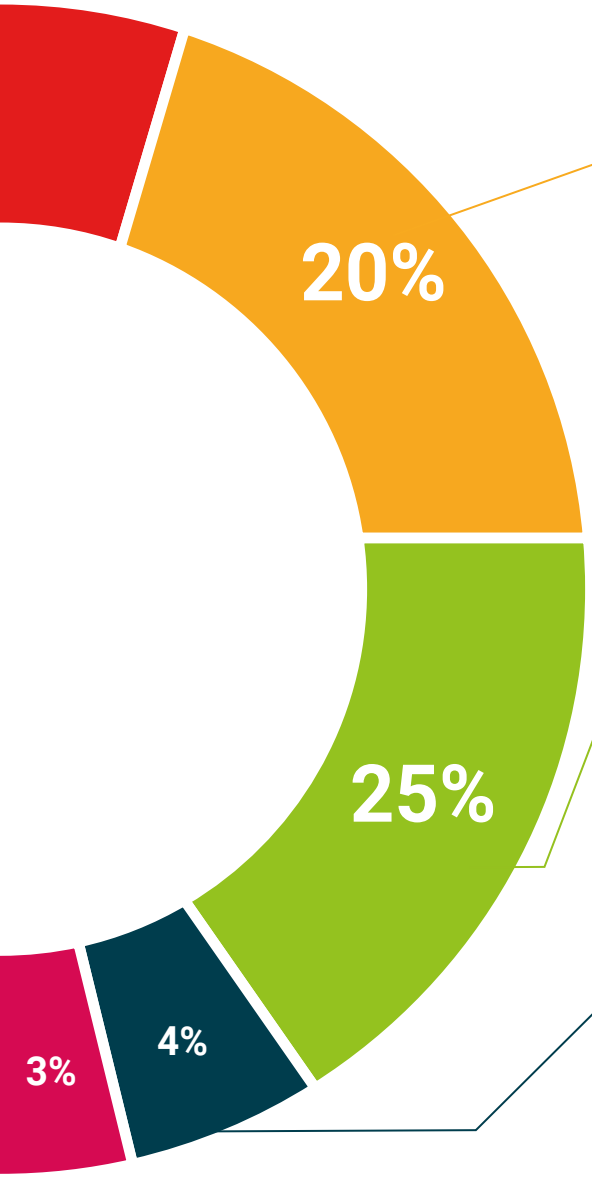
Prácticas de habilidades y competencias

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 Color 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 en Color 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 en Color 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

Color 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

Color en Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Color en Videojuegos



tech universidad tecnológica