# Diplomado

## 2D en la Industria de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Diplomado
## 2D en la Industria de Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/2d-industria-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

El desarrollo de videojuegos en plataformas 2D sigue estando en auge a pesar de la evolución tecnológica, con el uso de diferentes herramientas y técnicas que hacen cada vez más impactantes las experiencias de sus usuarios. En este programa se presentarán al estudiante todos los conocimientos necesarios para integrar el entorno profesional de los artistas 2D en la industria del videojuego. Se profundizarán las diferentes técnicas y temas entre los que resaltan el *Concept Art, Splash Art, Storyboarders, el Pixel Art,* como algunas de las herramientas que definirán su carrera dentro del diseño y animación para videojuegos, fortaleciendo sus criterios a la hora de elegir cuál rol cumplir dentro del entorno profesional.





*¿Te gustaría definir tu carrera en la industria de los videojuegos? Con este Diplomado entenderás los diferentes roles de los artistas digitales en 2D”*

Desde los inicios, se han podido conocer proyectos realmente exitosos como "Pac Mac o Comecocos" que se convirtió en un fenómeno mundial, llegando a tener el récord Guiness del videojuego arcade más exitoso de todos los tiempos. Estos videojuegos en 2D son caracterizados por utilizar gráficos con apariencia plana y por usar *Scroll* de la pantalla en horizontal, así como en Super Mario Bros o Sonic the Hedgehog; o en vertical, como en Bubble Bobble y Donkey Kong, que necesitan para su proceso creativo la intervención de artistas digitales con perfiles específicos. Con la llegada de nuevas videoconsolas y el lanzamiento de grandes juegos en 2D se incrementa la demanda de especialistas que sepan desde contar historias, crear escenarios hasta dirigir la obra; es por ello que en este Diplomado en 2D en la Industria de Videojuegos se aprenderá todo lo necesario para definir su perfil profesional.

El alumno repasará los avances de la industria del entretenimiento digital, su historia y aspectos más resaltantes. Avanzará por los diferentes programas implementados en el diseño 2D hasta llegar a conocer cómo es el perfil de cada uno de los profesionales del entorno, entre los que destacan el director de arte, su competencia e importancia. Podrá conocer la diversidad de propuestas que existen dentro del diseño 2D y que muestran originalidad en sus planteamientos tal como en los videojuegos *Indie*.

Un programa desarrollado por TECH Universidad Tecnológica, para seis semanas de estudio online desde cualquier dispositivo y lugar, haciendo fácil y cómodo el proceso de aprendizaje, con el acompañamiento constante de un equipo de docentes especializados en arte para videojuegos que integran la plataforma educativa de TECH.

Este **Diplomado en 2D en la Industria de Videojuegos** contiene el programa 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, 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

*Amplía tu visión al conocer los diferentes roles del artista digital en la industria del videojuego"*

*Con este Diplomado podrás perfilarte como Environment Artist al entender su importancia en la industria del entretenimiento digital”*

*El 2D es el estilo de plataformas más clásico y desarrollado en la industria de los videojuegos.*

*El campus virtual de TECH te ofrece un entorno seguro y cómodo para tus estudios.*

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.

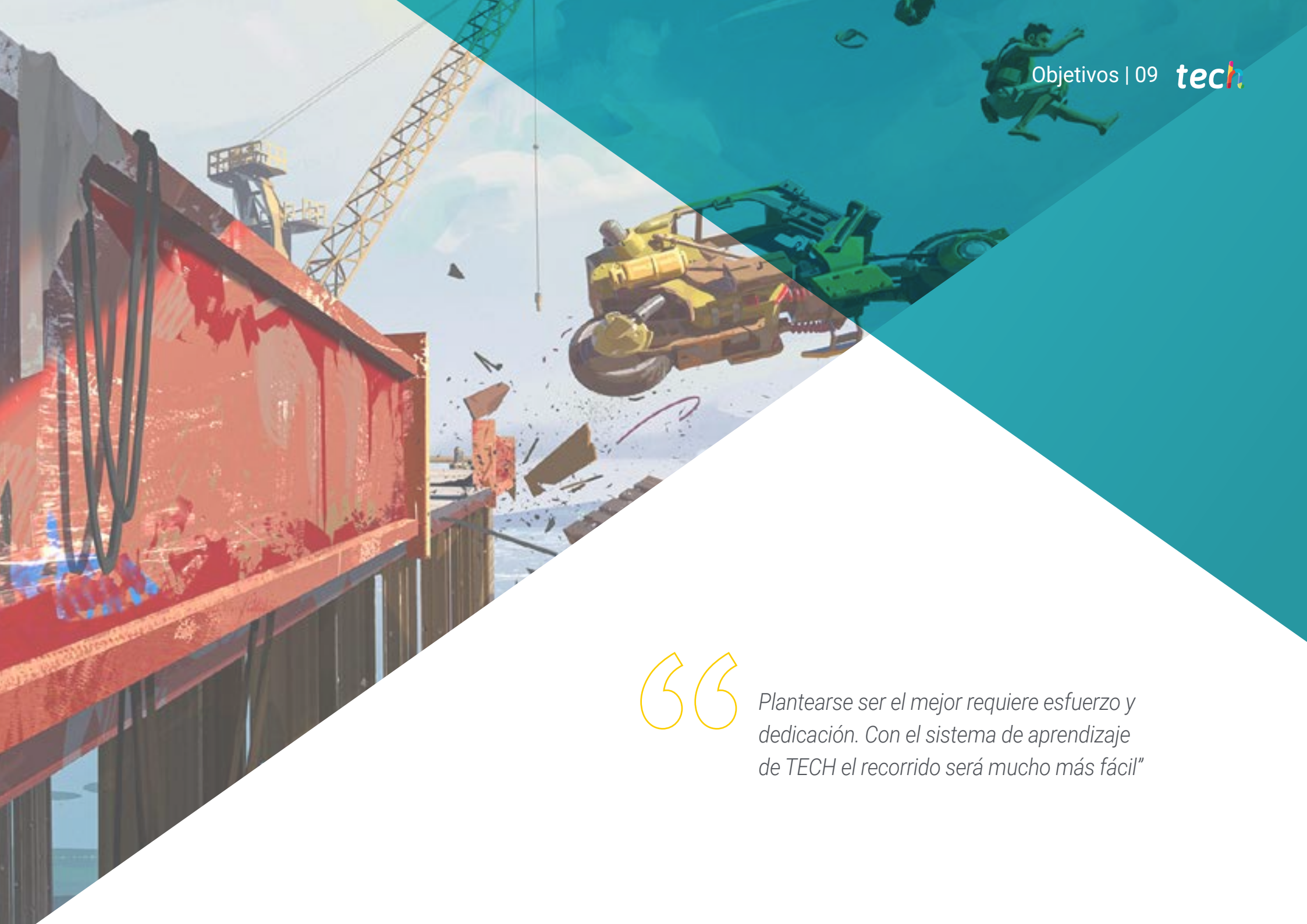


02

# Objetivos

El Diplomado en 2D en la Industria de Videojuegos le brindará al alumno una visión ampliada sobre los diferentes roles que cumple el artista dentro del entorno profesional, en implementación de la técnica 2D para la creación de piezas visuales atractivas y útiles en plataformas virtuales para el entretenimiento. Le ayudará a descubrir el rumbo profesional que más se adapta a su estilo gracias a la aplicación de ejemplificaciones y ejercicios prácticos apoyados en contenido teórico desarrollado por expertos. 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.





*Plantearse ser el mejor requiere esfuerzo y dedicación. Con el sistema de aprendizaje de TECH el recorrido será mucho más fácil"*

## Objetivos generales

- Crear diseños para plataformas 2D para la industria audiovisual
- Componer un portfolio especializado para la industria del videojuego
- Ampliar sus conocimientos sobre el uso actual del 2D en la industria del videojuego
- Impulsar la presentación de obras de forma profesional
- Profundizar en los conocimientos técnicos artísticos

*Si te apasionan los videojuegos, entrar como profesional a su industria será una decisión muy rentable"*





## Objetivos específicos

- Analizar el estado de la industria del entretenimiento digital actualmente
- Profundizar en los diferentes tipos de artistas demandados en la industria
- Estudiar la integración de los diferentes roles del artista en un grupo de trabajo transversal
- Reconocer la importancia del director de arte en un proyecto de videojuego

03

# Dirección del curso

El equipo docente de TECH Universidad Tecnológica ofrece con su experiencia en cada programa, 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 2D en la Industria de 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, perfilando su perfil profesional y logrando destacar en mercados cada vez más competitivos como el del Arte para videojuegos.





*La perspectiva del equipo profesional de este programa permitirá generar experiencias de crecimiento profesional en los alumnos”*

## 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

El programa de estudios del Diplomado en 2D en la Industria de 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 programa permitirá al alumno entender los conceptos más actualizados, desde la competencia e importancia de la industria del entretenimiento digital, pasando por cada uno de los roles artísticos y técnicas 2D en los videojuegos. A través del contenido teórico y práctico, en un sistema integrado que permitirán el fácil aprendizaje de forma progresiva e interactiva.





*Estudiarás en un entorno dinámico los referentes del mundo del 2D en la industria de los videojuegos y entenderás cuál es tu verdadero perfil y estilo profesional"*

## **Módulo 1.** 2D en la industria de videojuegos

1.1. Industria del entretenimiento digital
- 1.1.1. Actualidad
- 1.1.2. Competencia
- 1.1.3. Industria española

1.2. *Concept Art*
- 1.2.1. Importancia
- 1.2.2. Tipos
- 1.2.3. Cine/videojuegos

1.3. Ilustración
- 1.3.1. Ilustración para videojuegos
- 1.3.2. Utilidad
- 1.3.3. Recomendaciones

1.4. *UI Artist*
- 1.4.1. Uso
- 1.4.2. Diseño
- 1.4.3. Historia

1.5. *Environment Artist*
- 1.5.1. Diferencia
- 1.5.2. Importancia
- 1.5.3. Indie

1.6. *Pixel Art*
- 1.6.1. Actualidad
- 1.6.2. Consejos
- 1.6.3. Programas







1.7. Animadores
- 1.7.1. 3D
- 1.7.2. 2D en videojuegos
- 1.7.3. Consejo

1.8. *Storyboarder*
- 1.8.1. Importancia
- 1.8.2. Estudios grandes
- 1.8.3. En videojuegos

1.9. *Splash Art*
- 1.9.1. Online
- 1.9.2. Actualidad
- 1.9.3. Consejos

1.10. Director de arte
- 1.10.1. Importancia
- 1.10.2. Indie
- 1.10.3. Competencia

*Perfecciona tus habilidades y encuentra lo que requieres para ser parte del entorno profesional de los artistas 2D en la industria del videojuego"*

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.

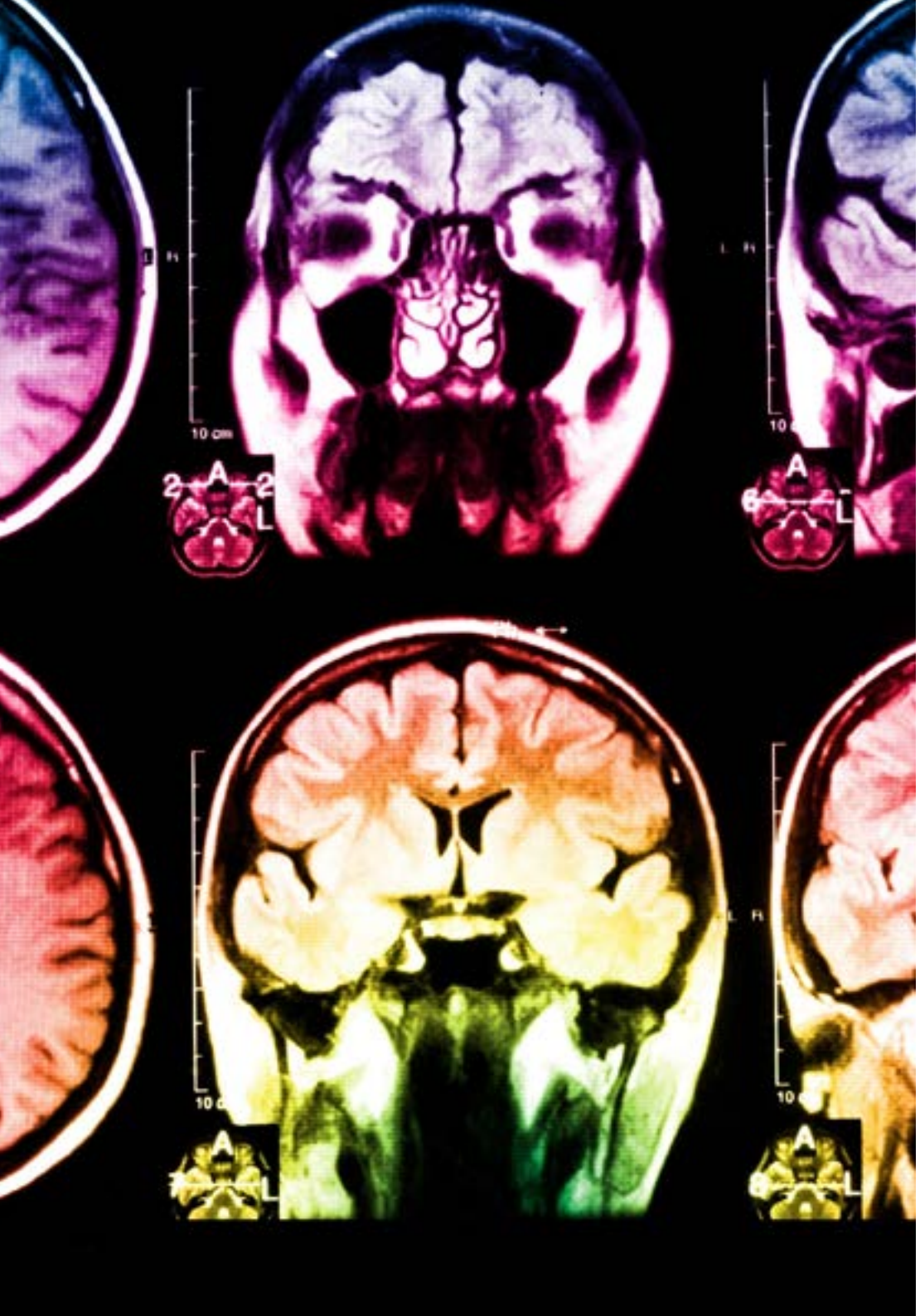
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

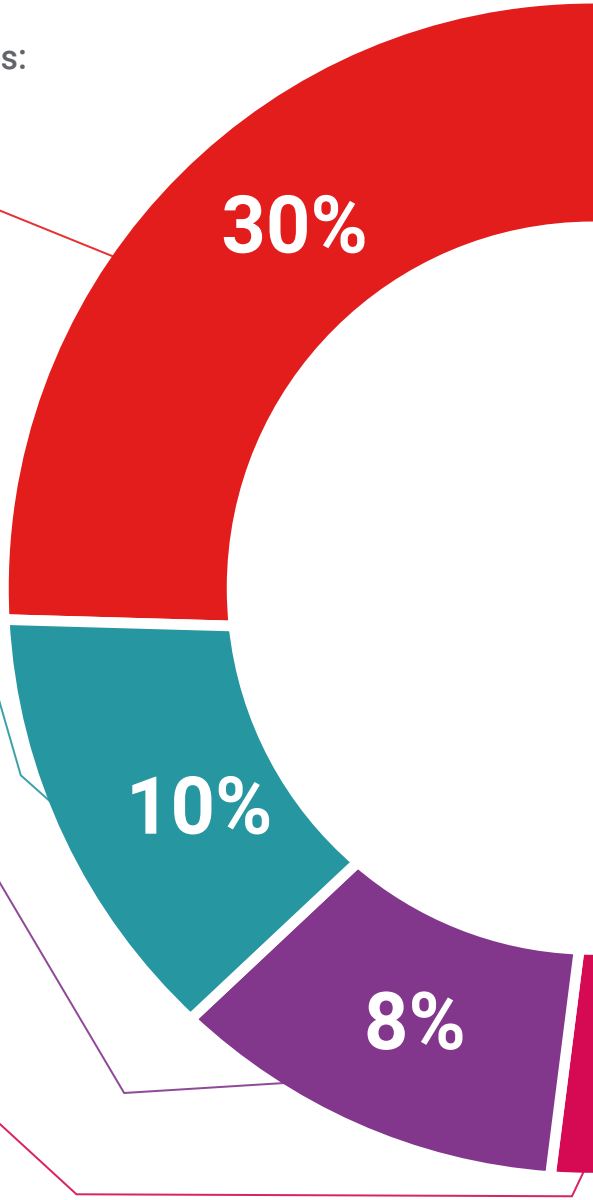
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

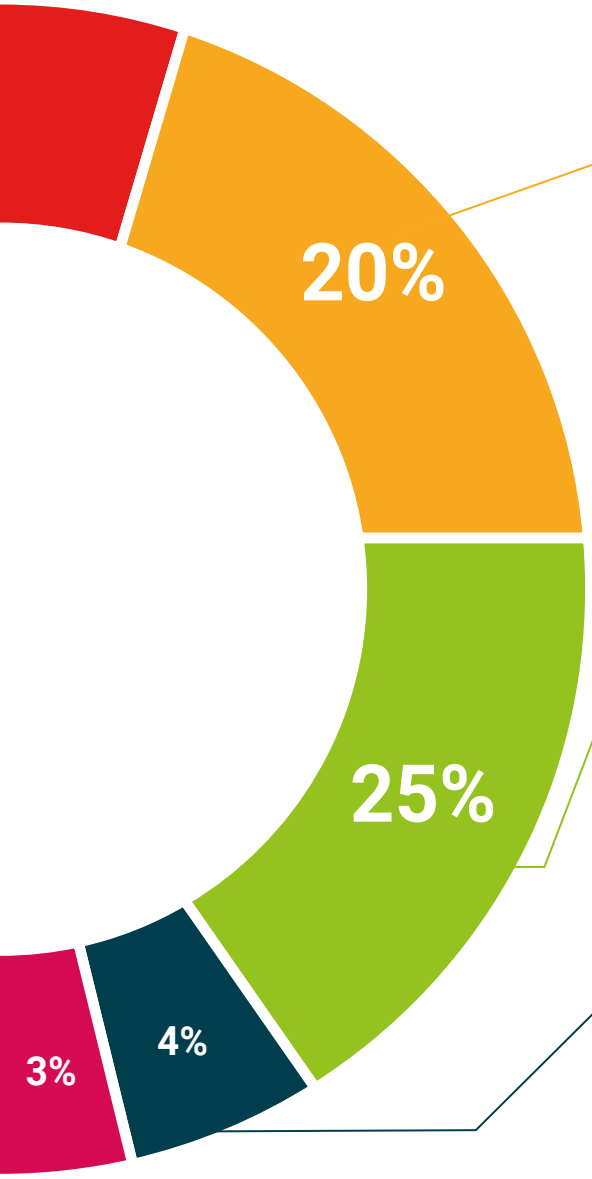
### Prácticas de habilidades y competencias

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 2D en la Industria de 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 2D en la Industria de 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 2D en la Industria de Videojuegos**

N.º 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

2D en la Industria de 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
## 2D en la Industria de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

# Diplomado

## 2D en la Industria de Videojuegos



tech universidad tecnológica