Diplomado

Anatomía en el Arte para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Anatomía en el Arte para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/anatomia-arte-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 el desarrollo de videojuegos el diseño juega un papel fundamental, la belleza y realismo de los personajes combinado con la diversión y jugabilidad, definirán el éxito del proyecto. Cada vez es más difícil crear novedad en un mercado que parece estar todo hecho, de allí la importancia de perfeccionar técnicas, estudiar nuevas posibilidades. Con el programa de Arte para Videojuegos especializado en anatomía se definirán los distintos tipos de cuerpos, esqueletos y formas, especialmente la cabeza y el rostro, para diseñar personajes realistas brindándole las herramientas necesarias al profesional para que destaque en su entorno profesional.





El conocimiento de la anatomía en la técnica de diseño hará fluir tu creatividad, este Diplomado te brinda las herramientas que necesitas"

Con el conocimiento del cuerpo humano y sus partes, el profesional tendrá una visión ampliada de cómo diseñar perfectamente cada personaje de forma adecuada a su historia y estilo, haciendo figuras cada vez más realistas. Siendo dirigido especialmente a quienes deseen perfeccionar sus técnicas y especializarse como artistas en la industria del videojuego.

En este programa se conocerá la estructura física del ser humano a través de prácticas, ejercicios y contenido teórico sobre músculos, cráneo, rostro, los tipos de cuerpos, cómo darle color en las sombras, el uso de la traslucidez y la combinación de tonos; las diferencias de los esqueletos complejos con los de formas simples. Y se entenderán los aspectos principales de la anatomía ¾ y anatomía del perfil para lograr perfeccionar las creaciones.

Durante el proceso de aprendizaje el equipo docente del Diplomado en Anatomía en el Arte para Videojuegos, acompañará al alumno para facilitar su proceso de capacitación a través del campus virtual de TECH, haciendo más dinámica la experiencia de estudio, pudiendo implementar lo aprendido a lo largo de su recorrido.

El entorno seguro de TECH ofrece al alumno, la posibilidad de disponer de todo el contenido a través de cualquier tipo de dispositivo con conexión a internet, así como también descargar el material de estudio para poder consultarlo cuando lo requiera. 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 en Anatomía en el Arte 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 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

Los resultados obtenidos por nuestros estudiantes hacen sobresaliente la efectividad de la metodología de estudio aplicada”

Diseñar rostros es una de las cosas más complejas dentro del arte para videojuegos. Aprende cómo hacerlo de manera eficiente con este Diplomado”

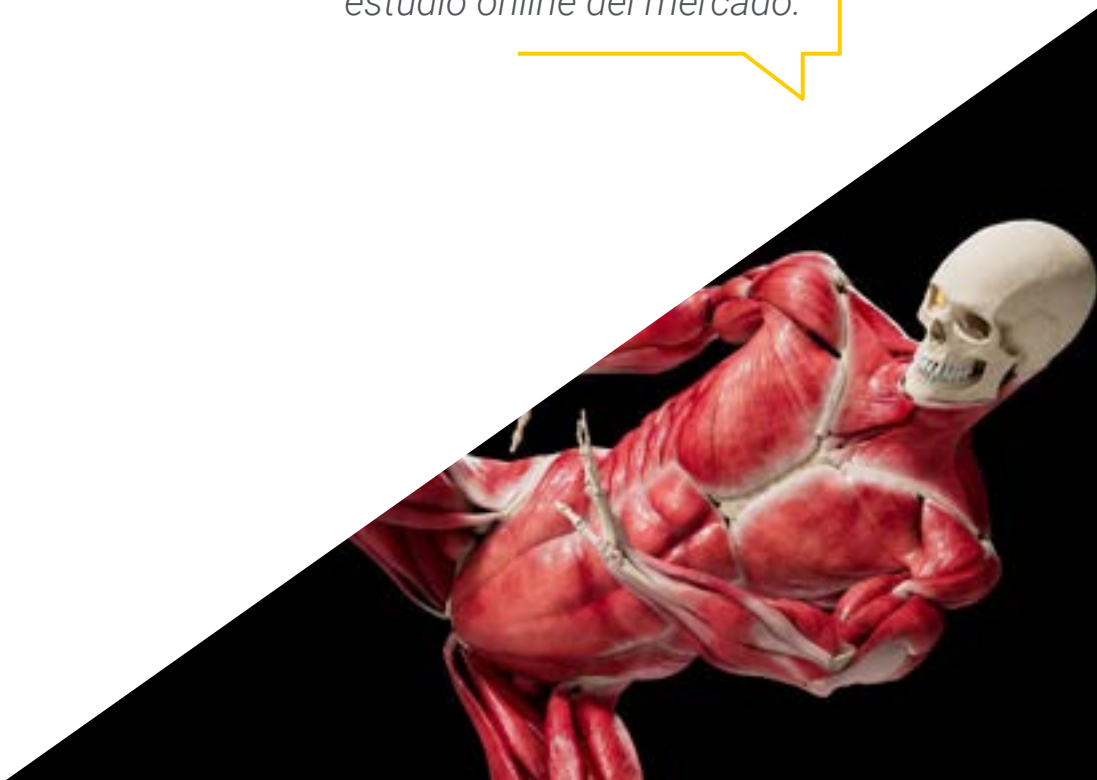
Combinar diversión, jugabilidad y belleza es lo más difícil a la hora de hacer un videojuego, en este Diplomado aprenderás a diseñar personajes realistas desde el conocimiento de la anatomía.

Eleva tu nivel de profesionalización con el más novedoso sistema de estudio online del mercado.

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 Anatomía en Arte para Videojuegos el alumno comprenderá de forma integral el cuerpo humano, sus partes y sus tipos, sumando capas de complejidad durante su estudio para llegar a la creación de personajes completos. El objetivo es que los profesionales desarrollen las capacidades necesarias para crear piezas únicas y modelos adecuados a cada historia desde su imaginación cualidad muy valorada en la industria.





Capacitarte en temas específicos te harán destacar en el entorno profesional, aprende todo sobre la anatomía un tema esencial para crear videojuegos”

Objetivos generales

- Estudiar la anatomía para generar personajes con apariencia real en entornos virtuales
- Conocer en profundidad todas las partes del cuerpo humano enfocado al diseño
- Diferenciar el esqueleto en su forma simple y compleja
- 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

- Estudiar la anatomía de formas orgánicas
- Diferenciar esqueleto complejo de esqueleto con formas simples
- Aprender a evitar los errores comunes a la hora de retratar un rostro humano
- Saber aplicar correctamente el color según tonos y sombras en el cuerpo humano

Con tu imaginación y los nuevos conocimientos lograrás diseños sorprendentes en tan solo seis semanas"

03

Dirección del curso

Un equipo de versados docentes con experiencia en arte para videojuegos integra la plantilla de este Diplomado, quienes imparten los conocimientos artísticos y técnicos que encaminarán al alumno en un recorrido lleno de aprendizaje dentro de la Anatomía en el Arte para videojuegos. Con ello el egresado garantiza ampliar sus horizontes profesionales gracias a las experiencias adquiridas dentro del programa, con el estudio de casos prácticos y la comunidad interactiva de expertos que lo acompañará en todo el proceso.





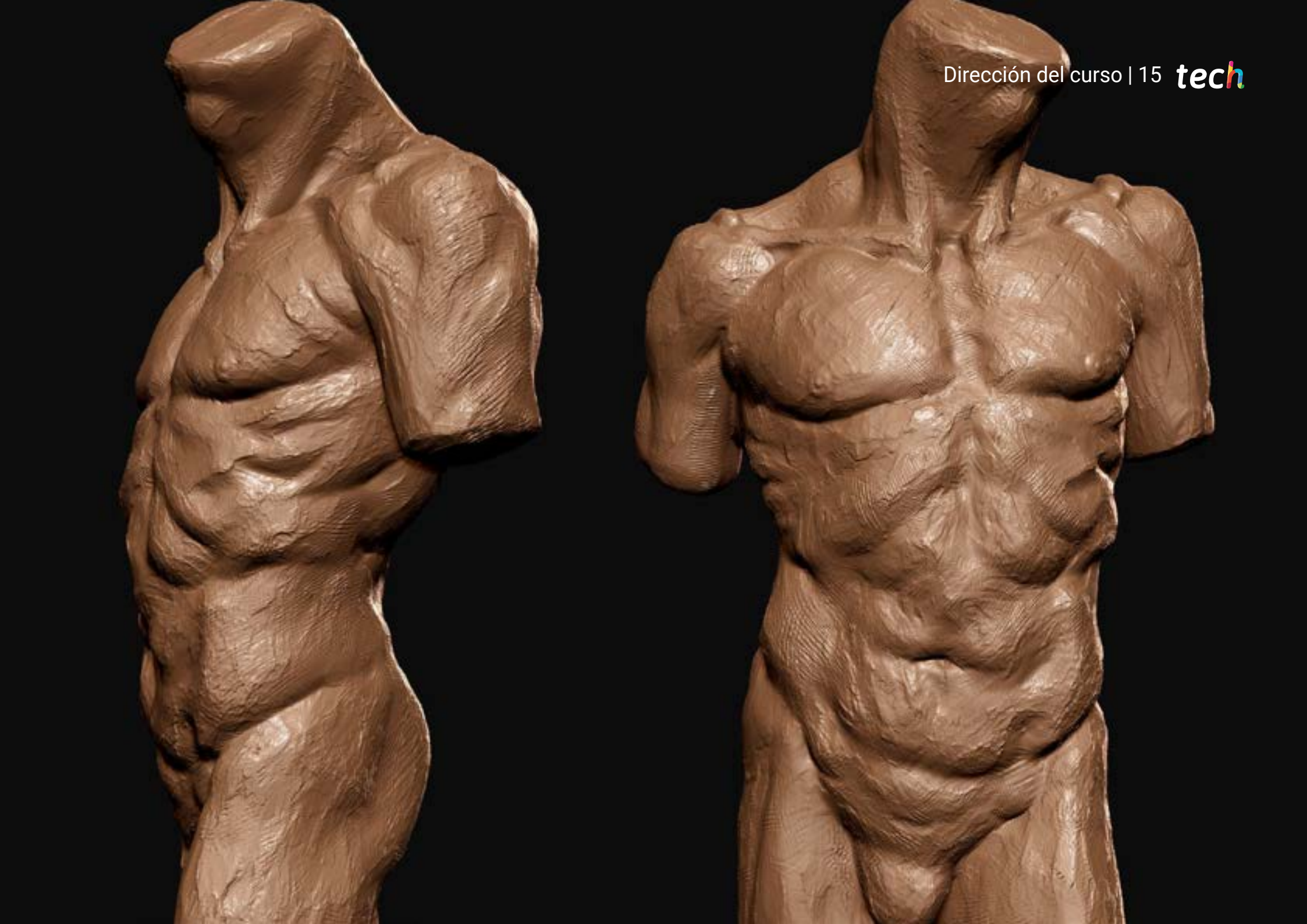
Un equipo de expertos te acompañará en tu camino al éxito"

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

Para que el alumno del Diplomado Anatomía en el Arte para Videojuegos, reciba las mejores herramientas para su futuro desempeño como profesional, el equipo docente experto de TECH ha diseñado un programa con contenido específico en el área de anatomía para crear personajes en entornos virtuales cada vez más reales. Impartido mediante la metodología más innovadora del sector educativo actual, basada en el *Relearning* con procesos prácticos y dinámicos brindando la oportunidad al alumno asimilar los conocimientos de forma más efectiva y duradera; pudiendo además descargar su material de estudio y consultarlo desde diferentes dispositivos en cualquier momento.





Convierte la tecnología y las nuevas prácticas de estudio en tus aliados para el crecimiento profesional”

Módulo 1. Anatomía

1.1. Encaje y formas orgánicas
- 1.1.1. Práctica
- 1.1.2. Complejidad
- 1.1.3. Rutina

1.2. Referencias
- 1.2.1. En vivo
- 1.2.2. Páginas web
- 1.2.3. Buenas referencias

1.3. Esqueleto formas simples
- 1.3.1. Entendimiento
- 1.3.2. Sobre imágenes
- 1.3.3. Simplificar

1.4. Esqueleto complejo
- 1.4.1. Progresar
- 1.4.2. Nomenclatura
- 1.4.3. De simple a complejo

1.5. Los músculos
- 1.5.1. Sobre referencias
- 1.5.2. Músculos por utilidad
- 1.5.3. Tipos de cuerpos

1.6. Cráneo
- 1.6.1. Estructura
- 1.6.2. *Loomins*
- 1.6.3. Consejos

1.7. Rostro humano
- 1.7.1. Proporciones
- 1.7.2. Errores comunes
- 1.7.3. Consejos





1.8. Anatomía perfil
- 1.8.1. Consejos
- 1.8.2. Diferencias
- 1.8.3. Construcción

1.9. Anatomía 3/4
- 1.9.1. ¿Qué tener en cuenta?
- 1.9.2. Consejos
- 1.9.3. Diferencias

1.10. Color del cuerpo humano
- 1.10.1. Translucidez
- 1.10.2. Color en las sombras
- 1.10.3. Tonos

Capacítate para entrar a la industria del arte para videojuegos, un mercado en crecimiento en el ámbito mundial"

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.

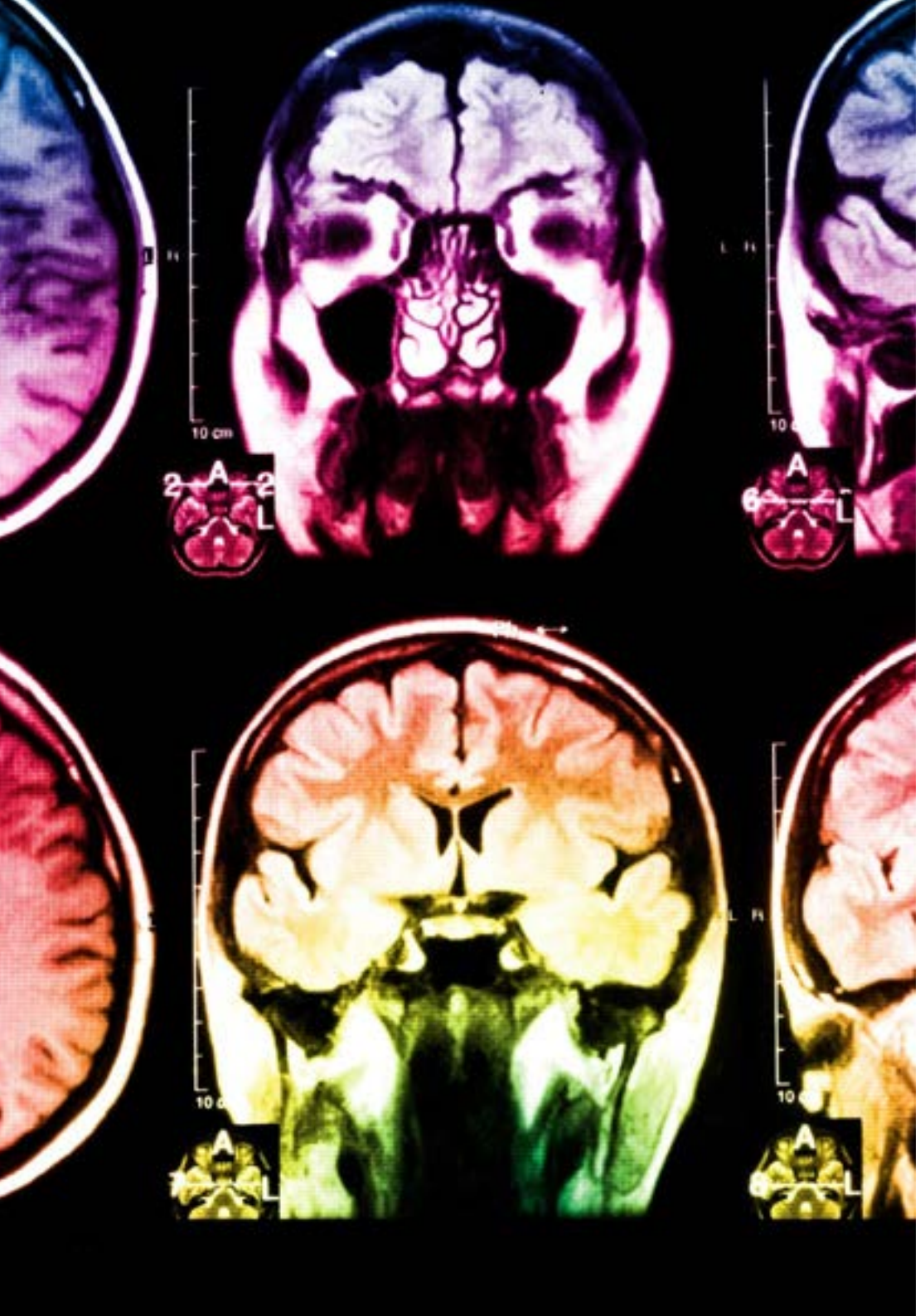
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

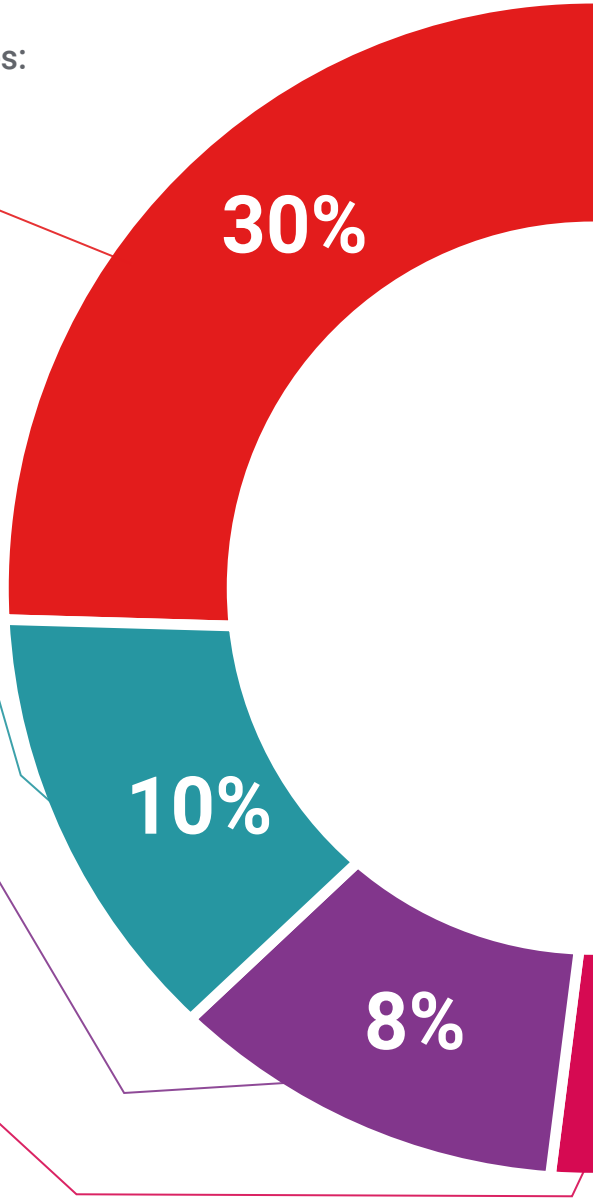
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

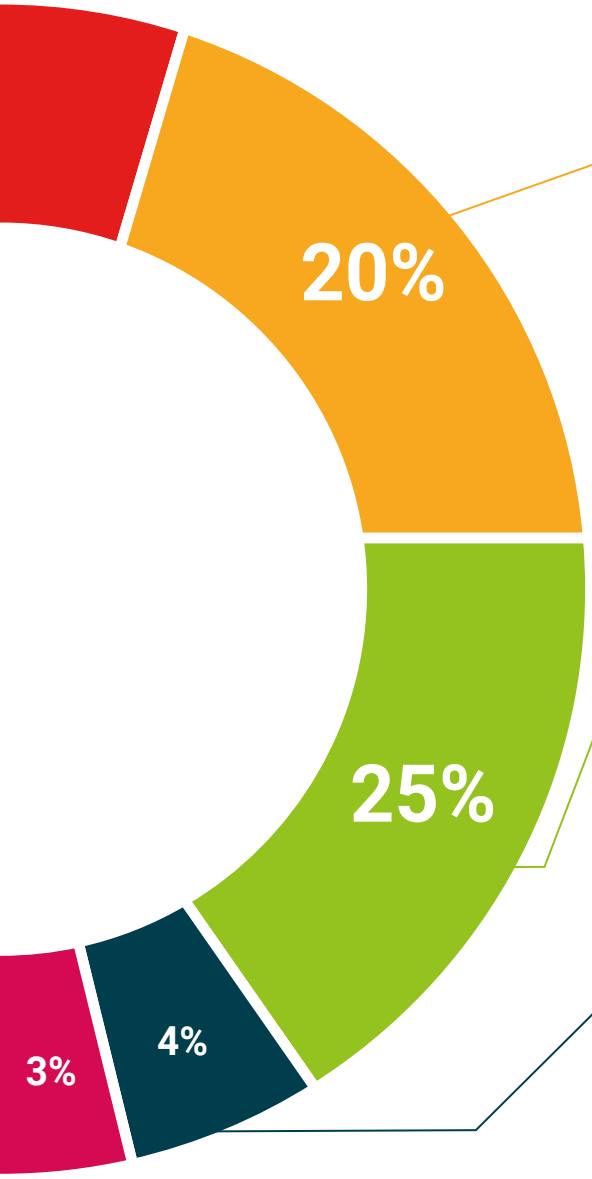
Prácticas de habilidades y competencias

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 Anatomía en el Arte 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 Anatomía en el Arte 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 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 Anatomía en el Arte para 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

Anatomía en el Arte para 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

Anatomía en el Arte para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Anatomía en el Arte para Videojuegos

