Diplomado

Industria del Arte para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Industria del Arte para Videojuegos

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

El desarrollo de la industria de los videojuegos requiere de profesionales capacitados que comprendan la evolución como el proceso natural para el éxito en este mercado. Más allá de ser creativos y manejar las diferentes técnicas y herramientas necesitan saber de organización y planificación empresarial, liderar su propio trabajo, conocer idiomas, entender la coexistencia de las redes sociales y el Marketing digital para el éxito de sus proyectos, saber trabajar en remoto y mantener la disciplina necesaria para mantener la profesionalidad. Con esta capacitación online de seis semanas, el alumno inicia su camino como alto ejecutivo o empresario de la industria de los videojuegos.





Para obtener resultados se debe combinar el conocimiento con la acción, inicia hoy tu camino al éxito profesional”

La industria de los videojuegos ha disparado sus ingresos en el panorama económico mundial en los últimos dos años y se mantiene como un negocio en constante expansión. Se ha convertido en una de las fuentes de empleo más amplias en la actualidad, ya que no solo proliferan los *Gamers,* sino aún más los que buscan hacer de su afición una profesión. Con este Diplomado en Industria del Arte para Videojuegos, el profesional del arte digital tendrá una visión ampliada de cómo desenvolverse dentro del mercado actual y ser capaz de diseñar estrategias que impulsen su carrera.

En este programa conocerá todos aquellos *"Must"* necesarios para ostentar la dirección de los principales departamentos artísticos dentro de la industria del videojuego. Lo que se traduce en poder desempeñarse tanto como ejecutivo como empresario de la industria, para lo cual debe entender las bases del trabajo en remoto, del trabajo en equipo, las bases legales entorno al registro de obras, el entorno web y Marketing digital tan importante en la actualidad, las buenas prácticas tanto nacional como internacionalmente, discernirá perfectamente como presentar un portafolio profesional para mostrar su trabajo a la comunidad.

Como parte fundamental del proceso de aprendizaje en TECH Universidad Tecnológica, el equipo docente acompañará y guiará al alumno en todo momento, facilitando su proceso de capacitación a través del campus virtual y plataforma de estudio, haciendo más dinámica y segura la experiencia del alumno, pudiendo avanzar en la implementación de lo aprendido a lo largo de su recorrido.

La metodología de estudio en remoto y con la técnica del *Relearning* permite a los estudiantes una captación continua de datos y experiencias que permite un crecimiento notable, otorgándole autonomía y mayor responsabilidad. Además, desde la plataforma de TECH, podrá disponer de todo el contenido conectándose desde cualquier dispositivo con señal de 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 Industria del 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 de la industria del 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 en seis semanas de estudio son notables gracias a la metodología aplicada por TECH"

Más allá de la buena imagen visual de un proyecto es saber venderla, conoce los Must imprescindibles para convertirte en un empresario de éxito en la industria del arte para videojuegos"

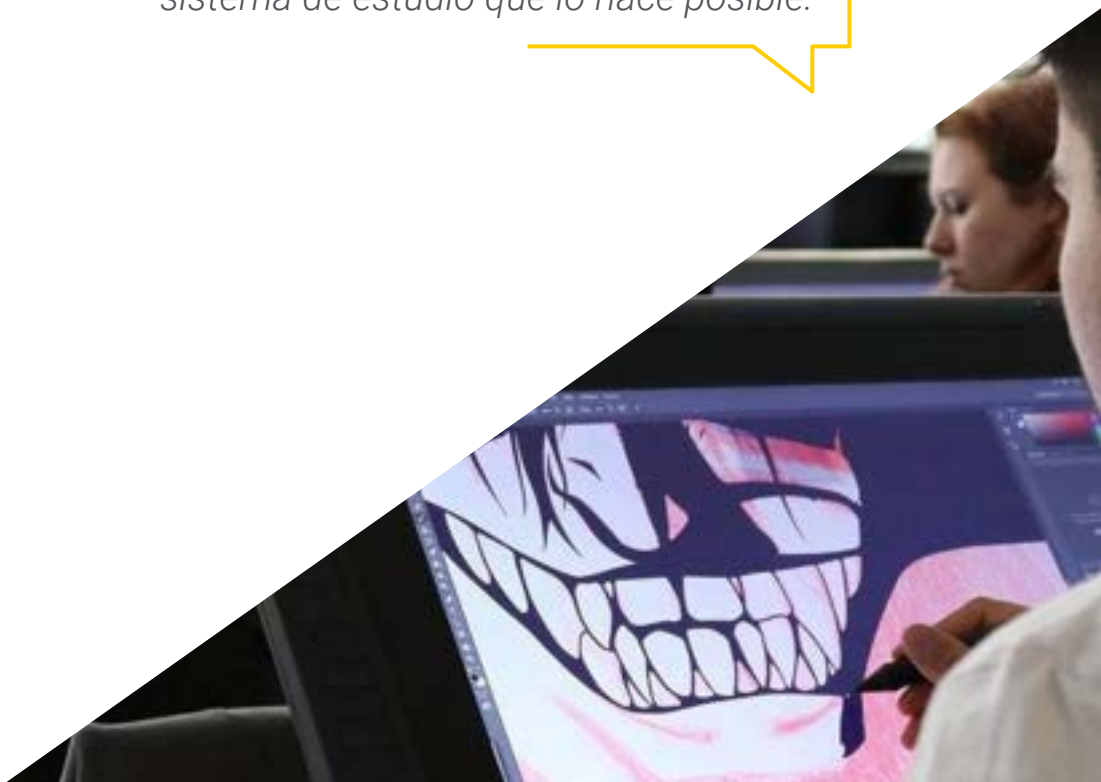
Saber operar en los distintos entornos de trabajo actuales, es imprescindible para todo profesional que quiera destacarse en la industria del arte para los videojuegos.

Todo profesional requiere de tiempo para su adiestramiento, por eso TECH ofrece un sistema de estudio que lo hace posible.

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

Gracias al Diplomado en Industria del Arte para Videojuegos el alumno comprenderá de forma integral todos aquellos “Must” necesarios para ostentar la dirección de los principales departamentos artísticos dentro de la industria del videojuego. El objetivo de este programa es que los profesionales desarrollen un estilo único basado en modelos adecuados a la realidad del mercado, perfilando su evolución cualitativa dentro del entorno de trabajo.





El único camino seguro al éxito es la adquisición de nuevos conocimientos, la diferencia la hará tu actitud frente a eso"

Objetivos generales

- Conocer los aspectos importantes para desarrollarse como directivo dentro de la industria de los videojuegos
- Desenvolverse de forma eficiente dentro de los diferentes entornos de trabajo en la actualidad
- 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





Objetivo específico

- Conocer los imprescindibles de la industria del videojuego
- Crear un portfolio en diferentes idiomas
- Tener presencia en páginas webs y redes sociales relevantes para la industria
- Conocer el trabajo a distancia y la disciplina necesaria para mantener la profesionalidad

En el ámbito de la Industria del Arte para Videojuegos no es suficiente la imaginación para alcanzar los objetivos, debe haber planificación y organización, te ayudamos a hacerlo posible"

03

Dirección del curso

Un equipo de profesionales del arte para los videojuegos, integra la plantilla de este Diplomado, quienes imparten los conocimientos, herramientas y procedimientos que encaminarán al alumno en un recorrido lleno de aprendizaje dentro de la Industria del 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.





Estudiar en TECH es aprender con calidad certificada de mano de expertos en cada materia”

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

Profesores

Dña. Martínez Marín, Igone

- Head of Publishing & Product Manager en Meridiem Games
- Editor senior de videos y social media en Chicas Gamers
- Grado en Ingeniería de las Telecomunicaciones por Universidad Politécnica de Madrid
- Formación en 3D Autodesk Maya Design por EscuelaTrazos



04

Estructura y contenido

Para que el alumno de este Diplomado en Industria del 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 sobre los aspectos imprescindibles a conocer sobre los altos cargos ejecutivos y directivos en empresas de este sector. Gracias a la implementación de la metodología más innovadora del sector educativo actual, basada en el *Relearning* con procesos prácticos y dinámicos, se hace posible la asimilación de los conocimientos de forma más efectiva y duradera.





Tanto si estás acostumbrado a manejar entornos virtuales como si no, aprenderás de forma eficiente y sencilla con la metodología de aprendizaje de TECH"

Módulo 1. Industria del arte para videojuegos: *Musts*

1.1. Imagen profesional
- 1.1.1. Dar a ver tu trabajo
- 1.1.2. Popularidad
- 1.1.3. Comunidades

1.2. Portfolio
- 1.2.1. Páginas
- 1.2.2. Físico
- 1.2.3. Consejos

1.3. Presentar trabajos
- 1.3.1. Limpiar bocetos
- 1.3.2. Montar
- 1.3.3. Formato

1.4. Portfolio
- 1.4.1. Consejos
- 1.4.2. Idiomas
- 1.4.3. Datos

1.5. Prácticas
- 1.5.1. Nacionales
- 1.5.2. Internacionales
- 1.5.3. Híbridas

1.6. Redes sociales
- 1.6.1. Artstation
- 1.6.2. LinkedIn
- 1.6.3. Instagram





1.7. Web
- 1.7.1. Plataformas
- 1.7.2. Portfolio
- 1.7.3. Contacto

1.8. Registro de obras
- 1.8.1. Páginas
- 1.8.2. Derechos
- 1.8.3. Leyes

1.9. Trabajo en equipo
- 1.9.1. Consejos
- 1.9.2. Comunicación
- 1.9.3. Importancia

1.10. Trabajo a distancia
- 1.10.1. Horario
- 1.10.2. Disciplina
- 1.10.3. Idiomas

La industria del arte para videojuegos es un mercado con un crecimiento indetenible, oportunidad única para quienes deseen adentrarse al área laboral"

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.

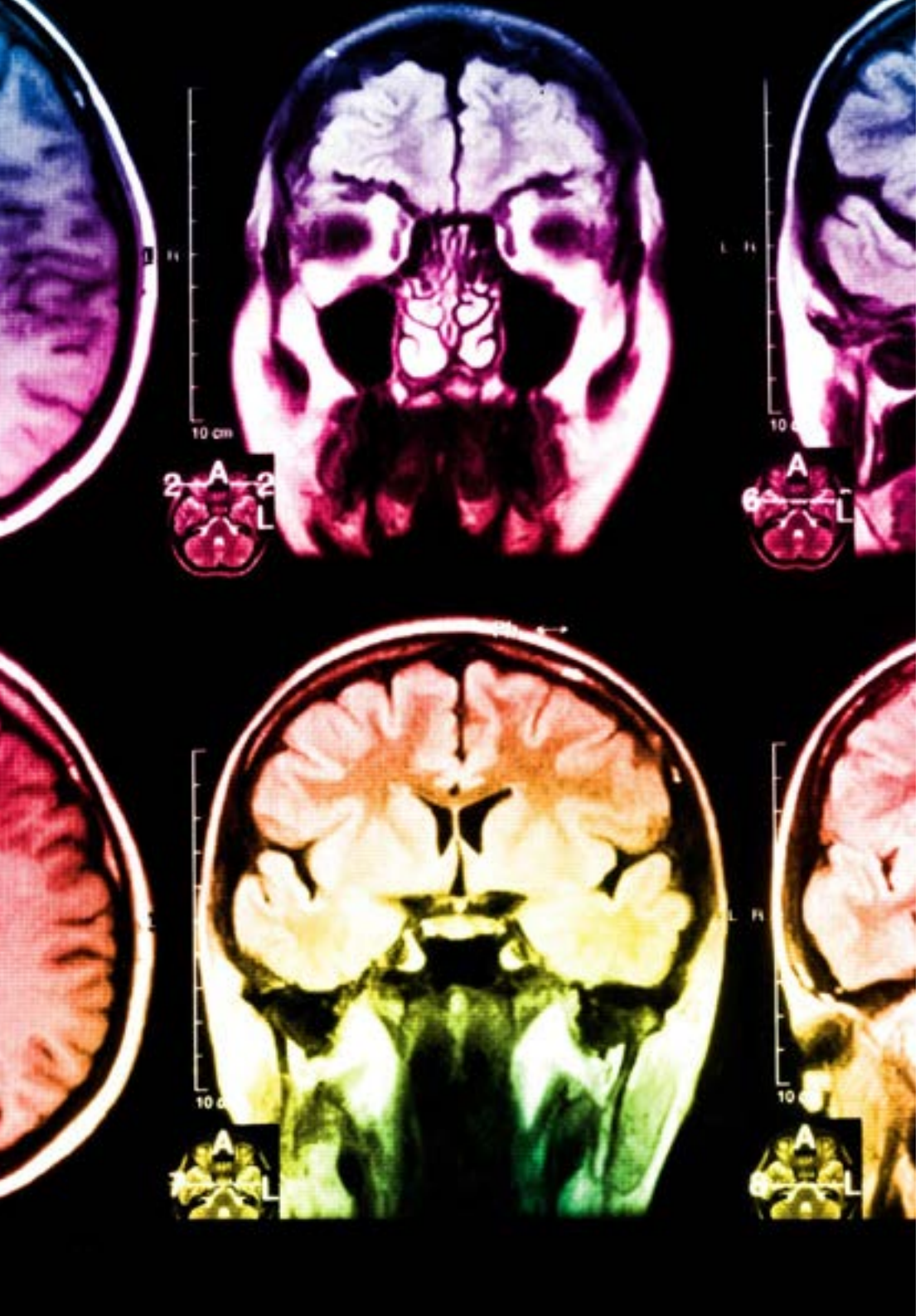
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

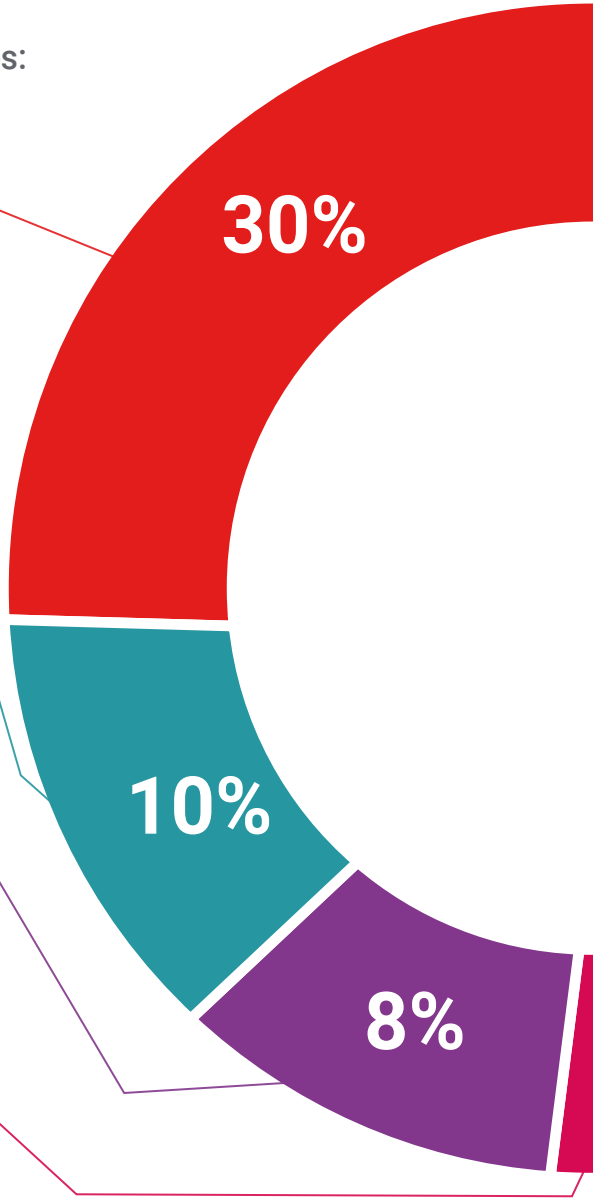
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

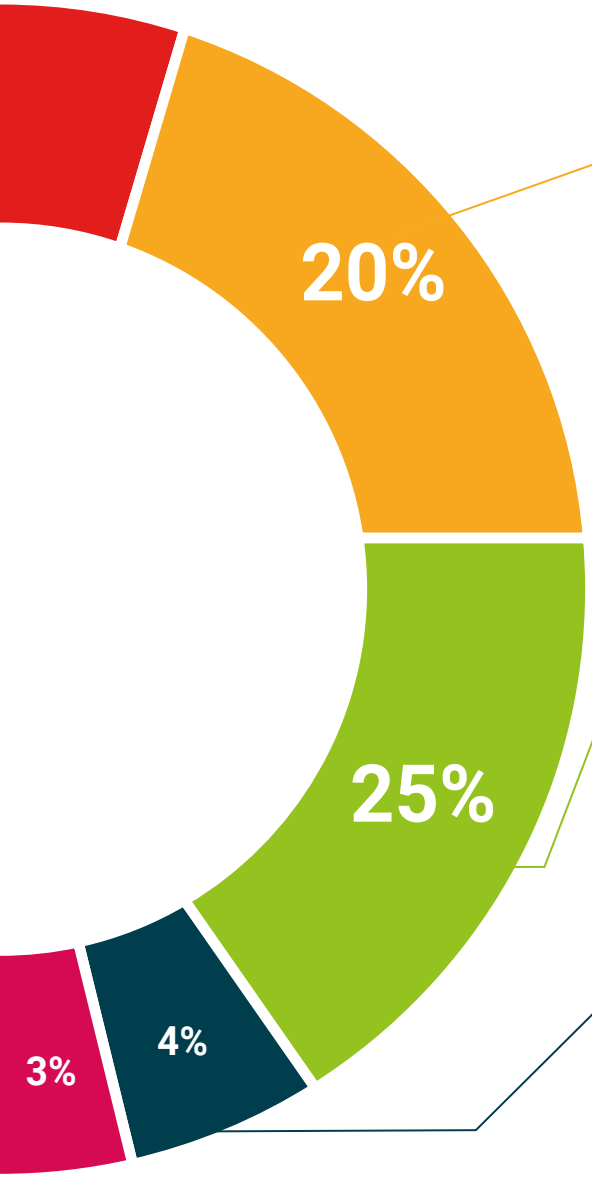
Prácticas de habilidades y competencias

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 Industria del 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 Industria del 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 Industria del 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

Industria del 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

Industria del Arte para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Industria del Arte para Videojuegos



tech universidad tecnológica