Diplomado

Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/diseno-concept-art-ilustracion-profesional**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

El *Concept Art* se ha convertido en una de las principales fórmulas de expresión en el contexto creativo de origen, del que nace el proyecto que, posteriormente, se transforma en el resultado final. Gracias a ello, es posible trasmitir ideas rápida y ágilmente, explorando sobre la marcha las múltiples posibilidades que pueden surgir de una determinada representación. Las diversas salidas profesionales que tiene este campo, desde la animación en películas a su aplicación en el desarrollo gráfico de proyectos de videojuegos, es el argumento que TECH ha tenido en cuenta para conformar este programa. Se trata de una experiencia académica online, multidisciplinar y dinámica, con la que el egresado podrá trabajar en el perfeccionamiento de sus habilidades creativas a través del conocimiento exhaustivo de las técnicas del arte de concepto más novedosas del sector.





¿Quieres saberlo todo sobre el Concept Art? Matricúlate en este Diplomado 100% online y especialízate en una rama de la ilustración con amplia demanda en el mercado laboral creativo"

El *Concept Art* podría definirse como la representación visual de la que procede una imagen final, es decir, es la visualización previa de una idea que, posteriormente, acaba convirtiéndose en un proyecto de animación para el cine o para un videojuego. A pesar de que muchos profesionales consideran esta estrategia como un sinónimo de lo que sería la ilustración, lo cierto es que no son lo mismo, aunque van de la mano. Y es que, mientras que el *Concept Artist* explora ideas y las comunica rápidamente, el ilustrador crea obras acabadas.

Sin embargo, dedicarse a ambos sectores es una idea muy factible para el profesional de esta área, algo que podrá hacer tras superar este Diplomado. A través de 150 horas de contenido diverso, el egresado podrá ahondar en los entresijos del *Concept Art*, haciendo especial hincapié en las características más significativas de las técnicas de coloreado y composición digital. Además, el temario también se centra en el modelado de personajes y caricaturas, así como en la definición de objetos y escenarios para múltiples plataformas y soportes.

Todo ello, irá compactado en un cómodo y accesible formato 100% online, al cual podrá acceder desde el intuitivo y vanguardista campus virtual. En él, además del contenido teórico, encontrará material adicional de gran calidad: vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, etc. En definitiva, todo lo que necesita para obtener de esta experiencia académica los mejores resultados de manera garantizada.

Este **Diplomado en Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en ilustración profesional
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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

Trabajarás con el mejor temario en el perfeccionamiento de aspectos tan importantes como el coloreado digital y la aplicación de texturas en la composición visual”

Una titulación que se adapta a tus necesidades y a las exigencias del sector creativo a través de la dotación del mejor material académico teórico, práctico y adicional”

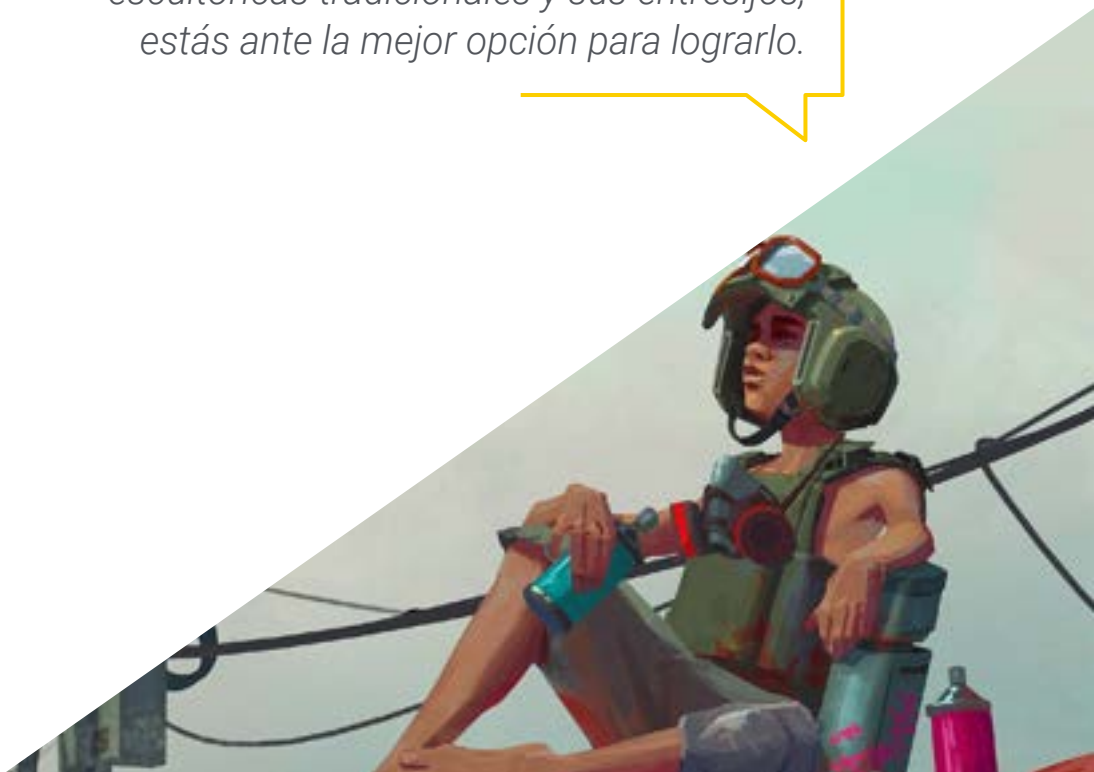
Tendrás acceso al campus virtual sin límites: desde donde quieras y a través de cualquier dispositivo con conexión a internet.

Si buscas un programa que te ayude a conocer al detalle las técnicas escultóricas tradicionales y sus entresijos, estás ante la mejor opción para lograrlo.

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 vídeos interactivos realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El *Concept Art* como matriz del proceso creativo requiere de un conocimiento especializado. Por esa razón, TECH ha considerado necesario el desarrollo de un programa a través del cual los profesionales de la ilustración puedan conocer al detalle las novedades relacionadas con la composición visual y las técnicas de modelado de personajes más novedosas. Para ello, contarán con 150 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional, así como con el acceso a las herramientas académicas más novedosas y efectivas del sector académico universitario.





Si entre tus objetivos está el adquirir un conocimiento especializado sobre el lenguaje cinematográfico, estás ante la oportunidad académica perfecta para lograrlo"

Objetivos generales

- Desarrollar un conocimiento amplio y especializado sobre el *Concept Art* y sus características en el sector de la ilustración
- Conocer al detalle las principales técnicas escultóricas tradicionales y modernas para la creación de proyectos novedosos, creativos y atractivos

Ahondar en los errores más comunes en el diseño 3D te permitirá trabajar en proyectos de este tipo de manera más efectiva, productiva y segura"





Objetivos específicos

- Introducir al *Concept Art* como modelo artístico en el panorama creativo del diseñador e ilustrador profesional
- Aplicar las técnicas escultóricas profesionales en el terreno digital
- Conocer el texturizado y el coloreado 3D en los diferentes elementos a modelar
- Evaluar las herramientas digitales disponibles para modelar un personaje o caricatura e incorporar los requisitos visuales estudiados con anterioridad
- Simular un proyecto 3D real, introduciendo conceptos de lenguaje cinematográfico y requisitos de dirección artística

03

Estructura y contenido

TECH es pionera en el empleo de la efectiva y novedosa metodología *Relearning*, la cual consiste en la reiteración de los conceptos más importantes a lo largo del temario, de forma que el egresado asiste a una adquisición del conocimiento natural y progresiva, sin tener que invertir horas de más en estudiar. Además, la cantidad y la variedad del material adicional que incluye este Diplomado, favorecerá la fijación de la información en su memoria, haciendo de su curso una experiencia académica entretenida, dinámica y altamente capacitante.





El programa incluye un apartado dedicado, en exclusiva, a la simulación de un proyecto 3D, para que puedas poner en práctica tus habilidades, desarrollando un trabajo realista y adaptado a la actualidad del sector"

Módulo 1. *Concept Art*

1.1. ¿Qué es el *Concept Art*?
- 1.1.1. Definición y utilización del concepto
- 1.1.2. Aplicación del *Concept Art* a los nuevos medios
- 1.1.3. Desarrollo digital del *Concept Art*

1.2. Color y composición digital
- 1.2.1. La pintura digital
- 1.2.2. Las bibliotecas y paletas de color
- 1.2.3. El coloreado digital
- 1.2.4. Aplicación de texturas

1.3. Técnicas escultóricas tradicionales
- 1.3.1. La ilustración llevada a la escultura
- 1.3.2. Técnicas de modelado escultórico
- 1.3.3. Texturas y volumen
- 1.3.4. Proyecto escultórico

1.4. Pintura y texturizado 3D
- 1.4.1. La pintura en el diseño 3D
- 1.4.2. Texturas naturales y artificiales en el 3D
- 1.4.3. Caso práctico: el realismo en los videojuegos

1.5. Modelado de personajes y caricaturas
- 1.5.1. Definición de un personaje 3D
- 1.5.2. Software a utilizar
- 1.5.3. Soporte técnico
- 1.5.4. Herramientas empleadas

1.6. Definición de objetos y escenarios
- 1.6.1. El escenario de una ilustración
- 1.6.2. El diseño de escenarios en la proyección isométrica
- 1.6.3. Los objetos complementarios
- 1.6.4. La decoración del entorno





1.7. Lenguaje cinematográfico
- 1.7.1. El cine de animación
- 1.7.2. Recursos gráficos visuales
- 1.7.3. Gráficos en movimiento
- 1.7.4. Imagen Real vs. Animación por ordenador

1.8. Retoques y perfeccionamiento estético
- 1.8.1. Errores comunes en el diseño 3D
- 1.8.2. Ofrecer mayor grado de realismo
- 1.8.3. Especificaciones técnicas

1.9. Simulación de un proyecto 3D
- 1.9.1. Diseño volumétrico
- 1.9.2. El espacio y el movimiento
- 1.9.3. La estética visual de los elementos
- 1.9.4. Los remates finales

1.10. Dirección artística de un proyecto
- 1.10.1. Funciones de la dirección artística
- 1.10.2. Análisis del producto
- 1.10.3. Consideraciones técnicas
- 1.10.4. Evaluación del proyecto

Además, podrás implementar a tu praxis profesional los conceptos de dirección artística de un proyecto de Concept Art más ingeniosos y efectivos"

04

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 facultades del mundo. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus 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.

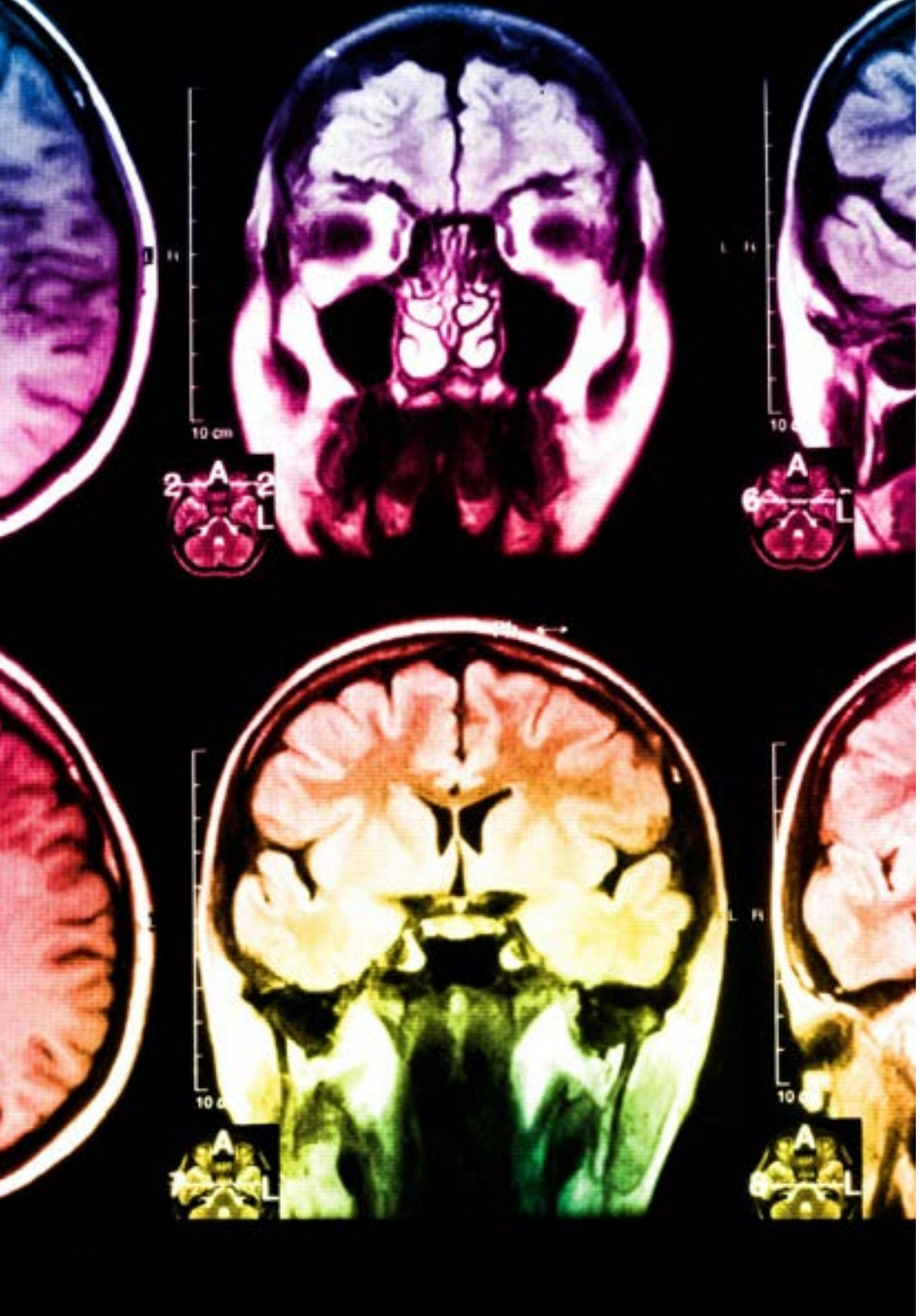
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

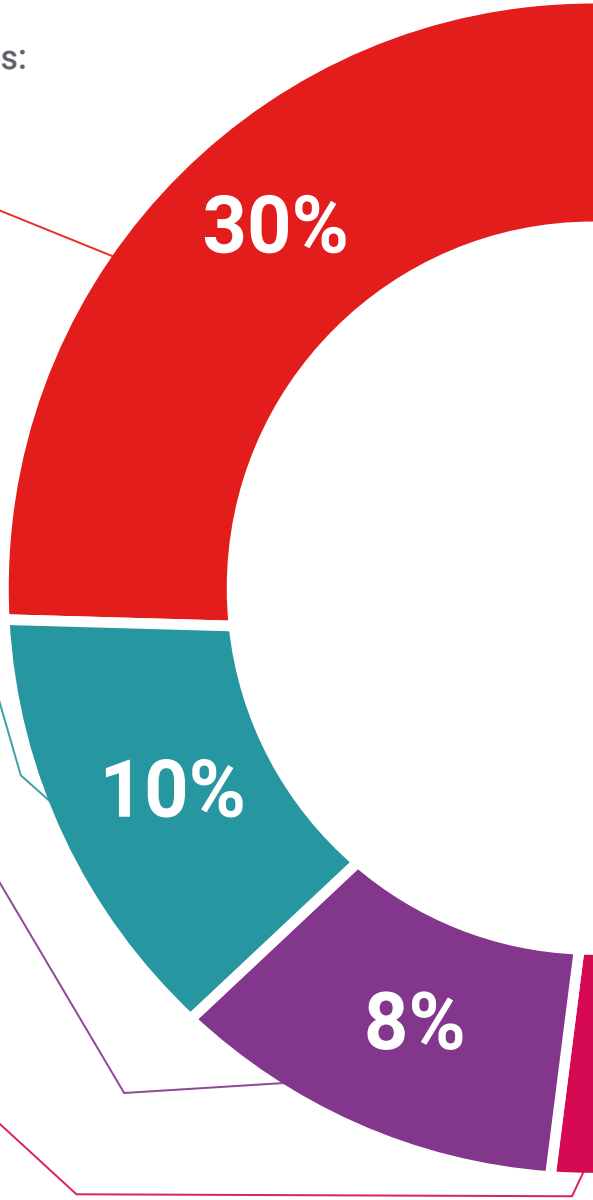
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

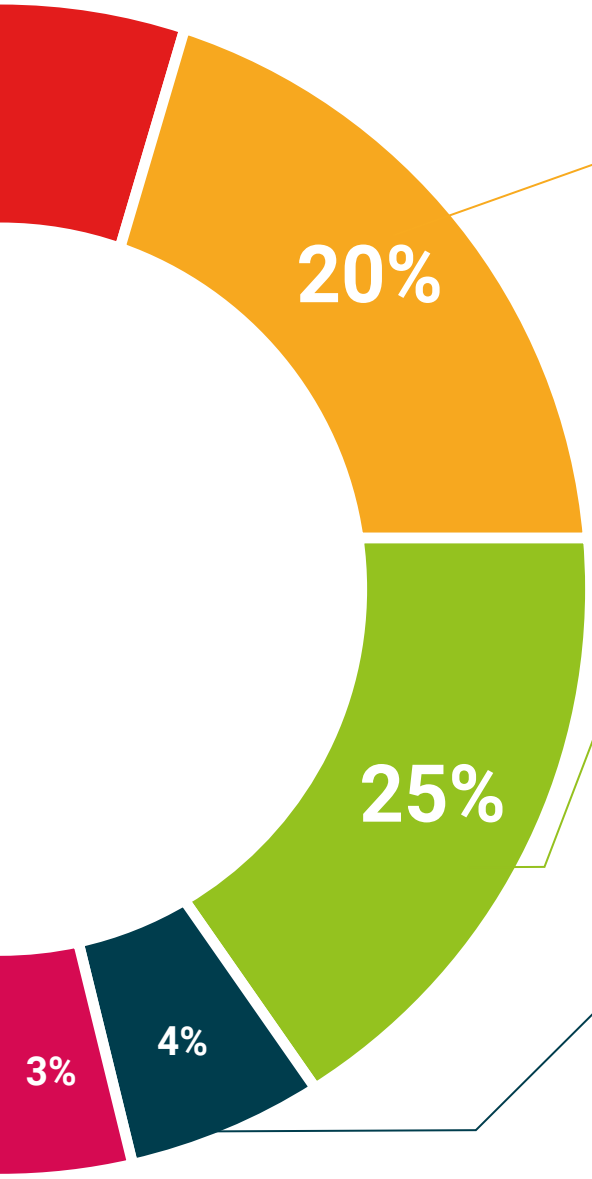
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Diplomado en Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional 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 Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional** contiene el programa científico 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 Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional**

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

Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional

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

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

Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Diseño de Concept Art en Ilustración Profesional



tech universidad tecnológica