Diplomado

Arte en los Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Arte en los Videojuegos

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

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

El diseñar y crear un videojuego es una tarea titánica. No solo hay que planear las misiones y las modalidades. Es necesario contar con un apartado visual que marque la diferencia y llame la atención de los usuarios. Para ello, es necesario una capacitación especifica, manejar los programas adecuados y contar con la creatividad suficiente para imaginarse nuevos mundos. De esta manera, con este programa, los estudiantes lograrán adquirir las habilidades que son tan demandadas en el sector y todo esto, desde con un programa 100% online con titulación directa.





Los Gamers necesitan de imágenes y paisajes estimulantes, que los motive a completar un videojuego”

Los videojuegos van mucho más allá de un conjunto de personajes dentro de una pantalla que son controlados por un agente externo. Son una expresión artística y única, la cual se ha visto favorecida por los incontables avances tecnológicos dentro del sector. Por tanto, no es de extrañar que se encuentren títulos tan realistas que haga cuestionar hasta al más experto de los jugadores.

Del mismo modo, muchos videojuegos han recibido el sello de "obras de arte" por sus imágenes y narraciones visuales, creando una experiencia emocional en el jugador y una huella en la industria, como *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) o *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Así, la figura del diseñado es de vital importancia para este ámbito, ya que será el encargado de desarrollar la historia visual de un videojuego y de garantizar que la calidad sea la misma desde el minuto uno hasta finalización del juego. En consecuencia, este Diplomado se ha desarrollar para ayudar a los estudiantes a especializarse en esta área. De modo que, el alumno aprenderá y dominará la teoría artística y de color empleando programas como Photoshop y Studio Max.

Todo esto, concentrado en un programa con una modalidad completamente online, en la que el alumno decidirá el mejor momento y lugar para realizar cada clase. Asimismo, podrá acceder al contenido desde cualquier parte del mundo, siendo fundamental para planificar sus sesiones de estudios. Por último, no deberá presentar un trabajo final, garantizando una titulación directa que le permita ejercer como diseñador de arte de manera inmediata.

Este **Diplomado en Arte en los Videojuegos** contiene un programa educativo especializado e innovador. Sus características más destacadas son:

- La especial atención que pone a las salidas laborales, haciendo que sus contenidos estén enfocados a ese ámbito
- Los contenidos, presentados en diferentes formatos, para ofrecer una enseñanza en Arte en los Videojuegos especializada y ajustada a las necesidades del alumnado
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Realiza el modelado de los personajes de un videojuego usando los mejores softwares del mercado: Studio Max y Mudbox"

Tienes el potencial y la pasión para ser el mejor diseñador de arte para videojuegos. Matricúlate ahora para alcanzar esta meta”

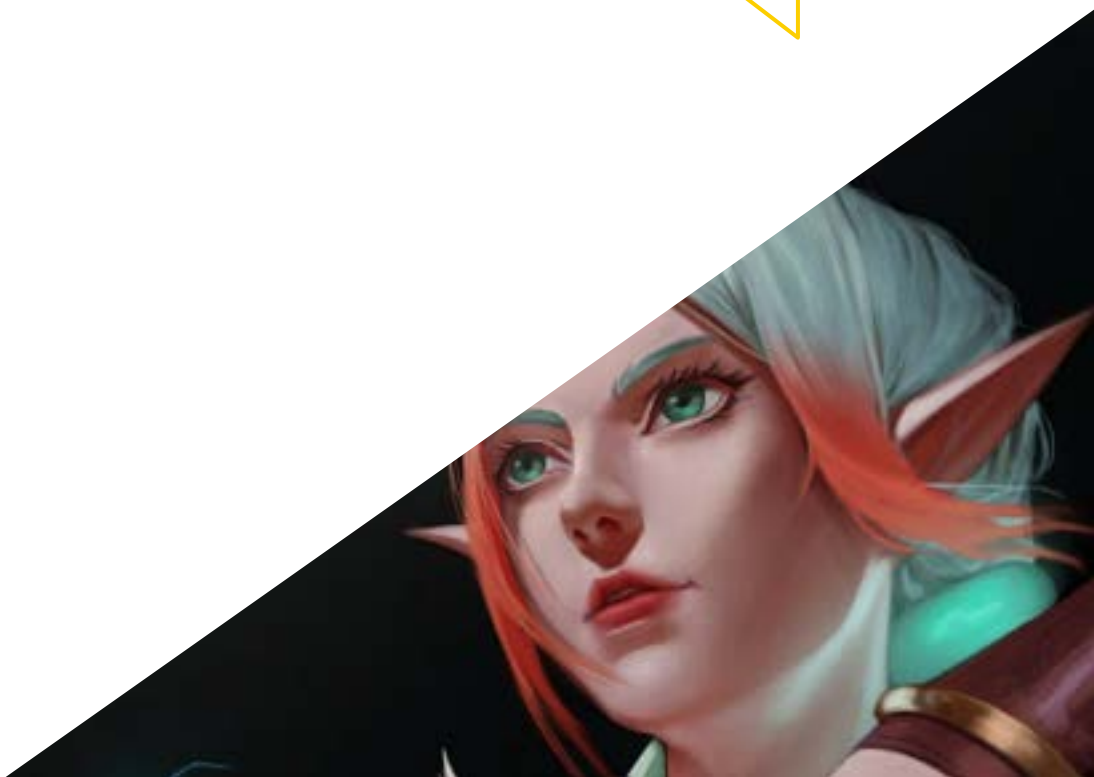
La titulación directa de este programa te ayudará a ejercer inmediata como diseñador de arte para videojuegos.

Crea escenarios nuevos que rompan con la realidad gracias a este Diplomado.

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 objetivo principal de este Diplomado es claro: ayudar a los estudiantes a diseñar escenarios y personajes de videojuegos realistas y sorprendentes. Para ello, deberán dominar la teoría del color, el bocetado de personales y la animación en distintos softwares, como Photoshop y Estudio Max. Además, contarán con un programa 100% online, que les permitirá cursarlos desde cualquier parte del mundo y en el momento que mejor les convenga.





Al terminar este programa alcanzarás todos tus objetivos: ser un diseñador de arte de prestigio"

Objetivos generales

- Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología SCRUM para la producción de proyectos
- Aprender los fundamentos del diseño de videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de videojuegos debe conocer
- Generar ideas y crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para videojuegos
- Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- Ser capaz de crear una *Startup* independiente de ocio digital





Objetivos específicos

- Conocer la teoría artística, teoría del color, teoría de personajes y entornos
- Crear bocetos complejos y *Concept Art* y conocer los estilos artísticos de personajes y escenarios, así como las tipologías de ambientación y su representación en los dibujos
- Adentrarse en el arte en 2D de personajes, objetos y entornos con programas de Photoshop
- Realizar la creación de objetos, personajes y entornos en 3D con el 3D Studio Max y Mudbox

La titulación directa de este Diplomado te permitirá trabajar inmediatamente en lo que más te apasiona: el diseño artístico de los videojuegos"

03

Dirección del curso

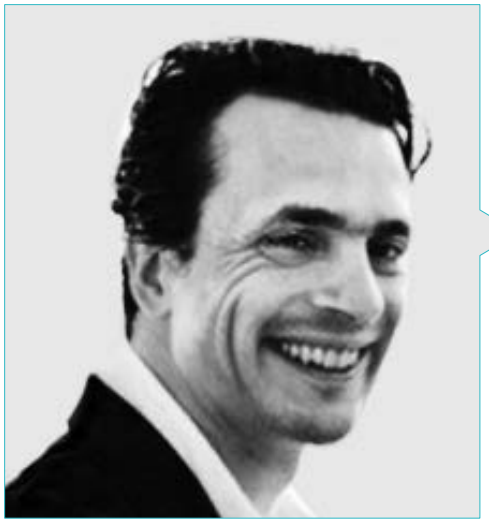
El cuadro docente encargado de supervisar e impartir los contenidos de este programa, cuenta con una impecable trayectoria profesional en el mundo de los videojuegos. Ellos han sido los responsables de importantes proyectos a nivel internacional y conocen el funcionamiento de las herramientas empleadas por los grandes referentes de la industria. Por tanto, se encuentran más que calificados para impulsar la carrera profesional de los estudiantes con este programa de titulación directa.





Un equipo docente especializado te ayudará a completar este Diplomado"

Dirección



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Diseñador Narrativo en Saona Studios, España
- Diseñador narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- Diseñador narrativo en HeYou Games en el proyecto "Youturbo"
- Diseñador y guionista de productos de e-learning y serious games para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills
- Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga
- Profesor del área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la cátedra de cine de TAI, Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos de ESCAV, Granada
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos de este Diplomado facilitará la actuación de los estudiantes como diseñadores de arte. Así, no solo aprenderán a realizar modelado 2D y 3D, sino que también aprenderán a manejar las herramientas que los profesionales del sector usan para realizar un trabajo impecable. Por todo esto, estarán más que preparados para darle un giro a sus carreras, abriéndose paso y diferenciándose del resto.





Este programa está diseñado específicamente para ayudarte a avanzar en tu carrera como diseñador"

Módulo 1. El arte en los videojuegos

1.1. El arte
- 1.1.1. Bases artísticas
- 1.1.2. Teoría de color
- 1.1.3. Software

1.2. *Concept Art*
- 1.2.1. Boceto
- 1.2.2. *Concept Art*
- 1.2.3. Detalles

1.3. Escenarios para videojuegos
- 1.3.1. Escenarios no modulares
- 1.3.2. Escenarios modulares
- 1.3.3. Props y objetos de entorno

1.4. Ambientación
- 1.4.1. Fantasía
- 1.4.2. Realista
- 1.4.3. Ciencia- ficción

1.5. Props y objetos
- 1.5.1. Orgánico
- 1.5.2. Inorgánico
- 1.5.3. Detalles

1.6. Personajes y elementos de videojuego
- 1.6.1. Creación personaje
- 1.6.2. Creación entornos de videojuego
- 1.6.3. Creación objetos y props





1.7. Estilos Cartoon
- 1.7.1. Cartoon
- 1.7.2. Manga
- 1.7.3. Hiperrealista

1.8. Estilo manga
- 1.8.1. Dibujo manga personaje
- 1.8.2. Dibujo manga entorno
- 1.8.3. Dibujo manga objetos

1.9. Estilo realista
- 1.9.1. Dibujo personaje realista
- 1.9.2. Entorno realista
- 1.9.3. Objetos realistas

1.10. Detalles finales
- 1.10.1. Retoques finales
- 1.10.2. Evolución y estilo
- 1.10.3. Detalles y mejoras

Los videojuegos son artes y tu podrás crear la siguiente obra maestra con todo lo que aprenderás en este Diplomado"

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 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. 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.

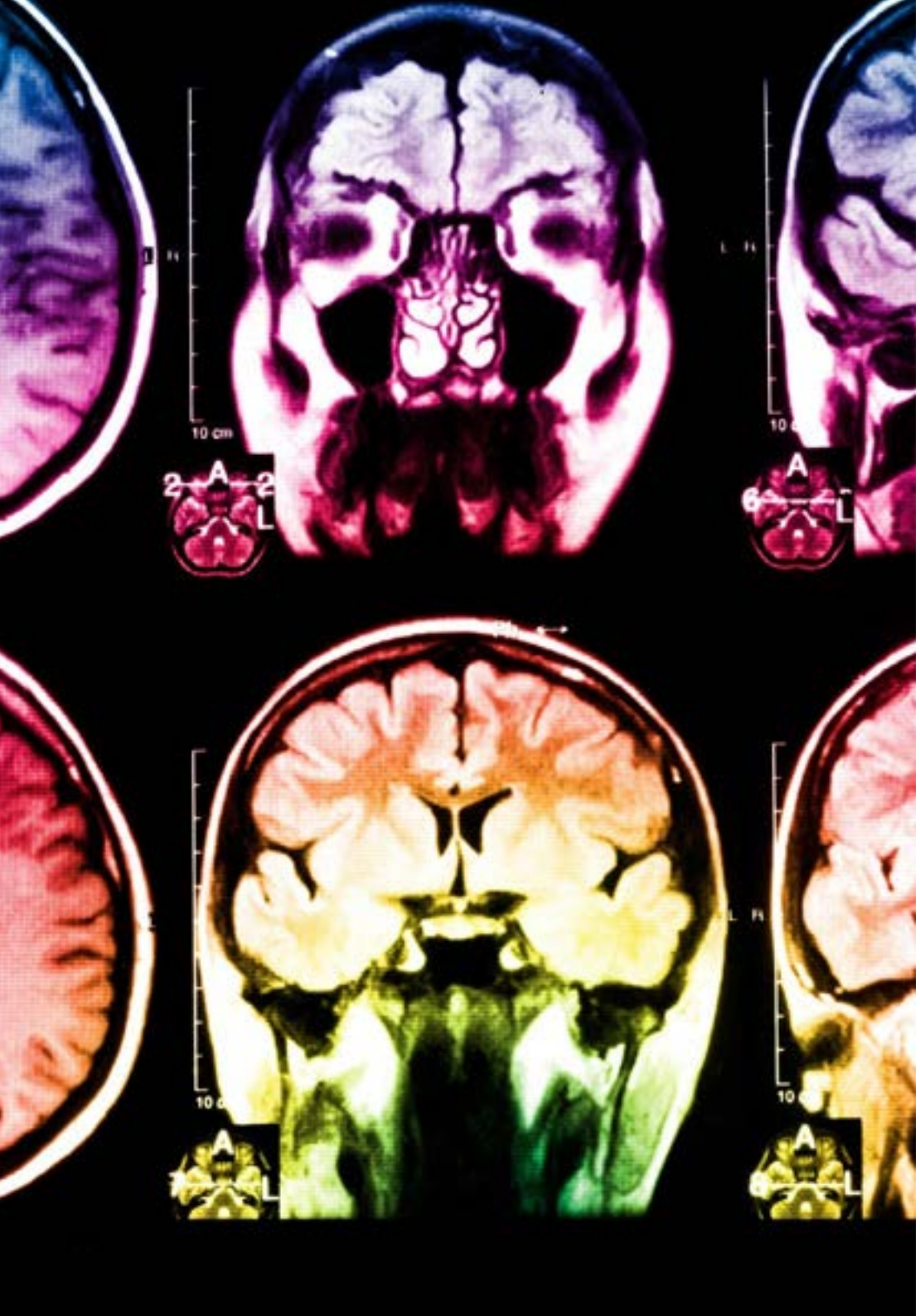
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

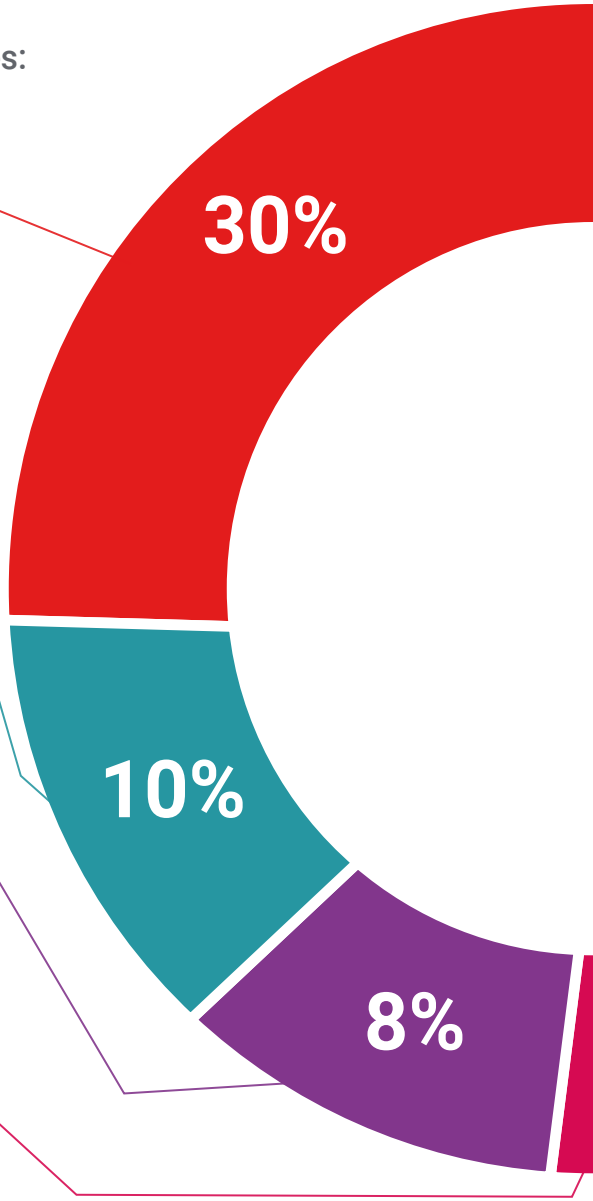
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

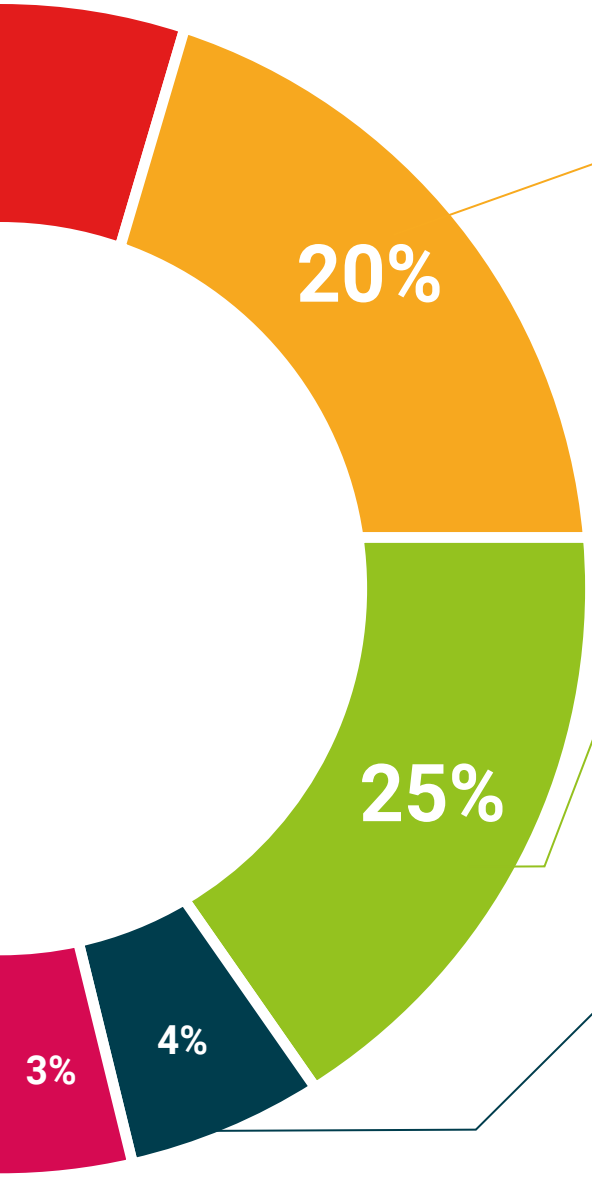
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Diplomado en Arte en los 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 una titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Arte en los 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 Arte en los 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

Arte en los 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

Arte en los Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Arte en los Videojuegos



tech universidad tecnológica