

# Curso Universitario

## Especialista en Industria del Videojuego 3D



## Curso Universitario Especialista en Industria del Videojuego 3D

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/especialista-industria-videojuego-3d](http://www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/especialista-industria-videojuego-3d)

# 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

La realidad virtual y la animación 3D se han ido haciendo hueco en la industria de los videojuegos, obligando a los profesionales de esta área, entre los cuales se encuentran los diseñadores, a trabajar intensivamente en el conocimiento de técnicas de trabajo cada vez más complejas y específicas. Y es que se trata de un sector que reclama constantemente la presencia de especialistas en la generación artística del apartado *gaming*, un grado que el egresado podrá obtener con el curso de este completísimo programa. A través de 180 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional, el alumno ahondará en las claves de la industria del videojuego 3D en la actualidad, lo cual le permitirá desarrollar proyectos con un alto componente vanguardista y novedoso. Todo ello de manera 100% online, sin horarios ni clases presenciales.



“

*¿Quieres convertirte en un diseñador especialista en la industria del videojuego 3D de manera 100% online? Apuesta por este Curso Universitario y consíguelo en tan solo 6 semanas”*

El desarrollo tecnológico ha motivado la implementación de técnicas cada vez más complejas y novedosas al sector del diseño de videojuegos, el cual está, en estos momentos en auge. Por ese motivo, grandes empresas de este campo como PlayStation, Nintendo o Tencent reclaman, cada vez con más frecuencia, la presencia en sus plantillas de profesionales que dominen cada una de las ramas de esta área, desde la creación y gestión de proyectos para realidad virtual, hasta el diseño de personaje y su integración en los diferentes escenarios y pruebas.

Para muchos creativos, trabajar para estas entidades es un sueño que ahora está a su alcance con este Curso Universitario. A través de una titulación intensiva y moderna, el egresado podrá alcanzar un grado de especialización altísimo, el propio de un auténtico experto en la industria del videojuego 3D. Para ello contará con 6 semanas de capacitación exhaustiva basada en el conocimiento de las principales técnicas y estrategias para el diseño exitoso de productos *gaming*. Además, desarrollará un dominio singular de los principales softwares creativos, haciendo especial hincapié en la generación de escenarios, *assets* y personajes en base a los criterios más vanguardistas de la industria.

A través de su cómodo formato 100% online, el egresado tendrá acceso a 180 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional, este último presentado de diferentes formas: vídeos al detalle, artículos de investigación, ejercicios de autoconocimiento, resúmenes dinámicos y lecturas complementarias. Todo estará disponible desde el inicio de la actividad académica, lo cual le permitirá organizar el curso del programa de manera personalizada y perfectamente compaginada con cualquier actividad laboral.

Este **Curso Universitario en Especialista en Industria del Videojuego 3D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- ◆ 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 el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- ◆ 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 en la creación de escenarios y assets para videojuegos 3D en base a las técnicas de diseño más novedosas y singulares, para que siempre destagues con tus proyectos”*

“

*El conocimiento exhaustivo de la problemática típica en la gestión de proyectos 3D te permitirá adelantarte y proponer siempre las mejores soluciones en base a las necesidades específicas del producto”*

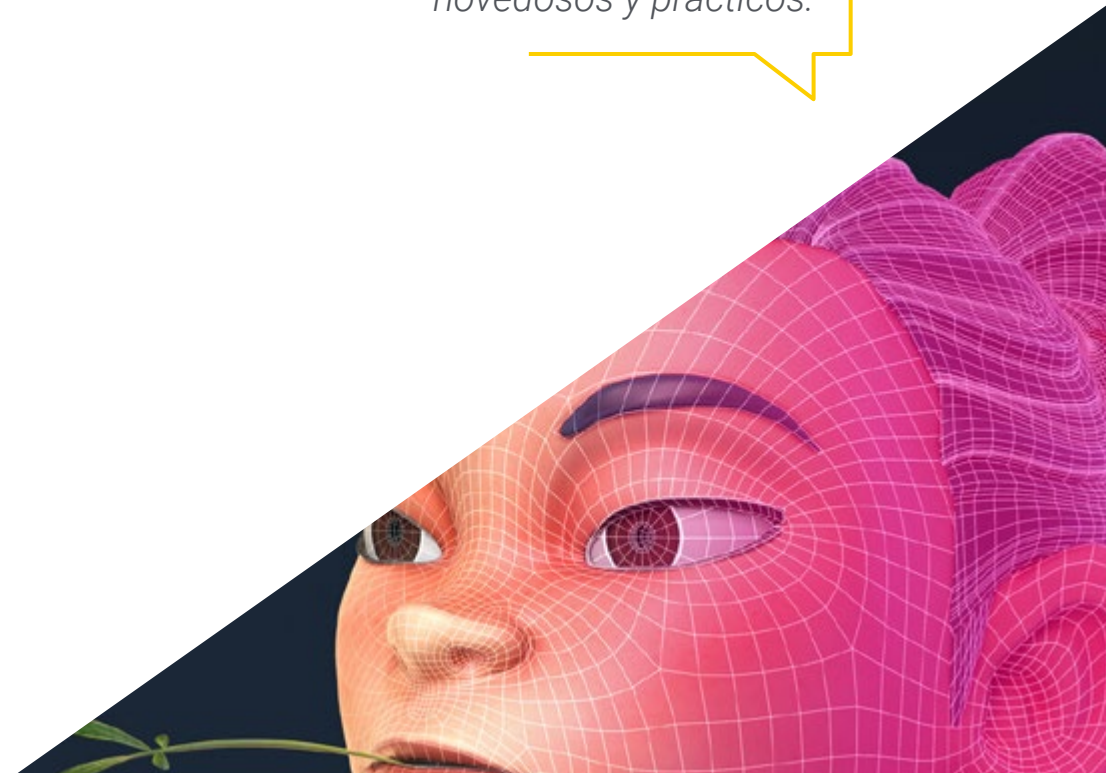
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

*Estudiarás la línea estética para la generación del estilo artístico en videojuegos, desde el diseño del producto, hasta la generación del arte 3D.*

*Un programa con el cual podrás ahondar en las principales estrategias para la creación de biblias y briefings novedosos y prácticos.*



# 02

## Objetivos

El objetivo de este Curso Universitario es servirle de guía al creativo en su especialización en el área de la industria del videojuego 3D a través del conocimiento exhaustivo de sus principales apartados. Para ello contará con toda la información necesaria para conseguirlo en tan solo 6 semanas, la cual incluye, desde la gestión y diseño de proyectos 3D de realidad virtual, hasta la integración de personajes en escenarios y pruebas. Todo ello en 180 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional gracias al cual podrá elevar su talento hasta la cúspide del sector.





“

*Si tu sueño es trabajar como diseñador gaming para gigantes de esta industria como Sony o Ubisoft, este Curso Universitario es la clave para hacerlo realidad”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Generar conocimiento especializado sobre Realidad Virtual
- ◆ Determinar los assets y personajes y la integración en Realidad Virtual
- ◆ Analizar la importancia del audio en el Videojuego

“

*¿Quieres destacar por tu habilidad en la creación de personajes vanguardistas y novedosos? Matricúlate en este Curso Universitario y comienza a trabajar para lograrlo”*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Examinar los softwares de creación de malla 3D y edición de imagen
- ◆ Analizar los posibles problemas y resolución en un proyecto 3D en VR
- ◆ Ser capaz de definir la línea estética para la generación del estilo artístico de un videojuego
- ◆ Determinar los lugares de referencia para la búsqueda de estética
- ◆ Evaluar las limitaciones de tiempo para el desarrollo de un estilo artístico
- ◆ Producir assets e integrarlos en un escenario
- ◆ Crear personajes e integrarlos en un escenario
- ◆ Valorar la importancia del audio y sonidos de un videojuego

# 03

## Dirección del curso

TECH ha conformado, para este Curso Universitario, un claustro versado en el área del diseño de videojuegos 3D. Se trata de un grupo compuesto por auténticos expertos caracterizados, además de por su calidad profesional, por su compromiso con la docencia, aspectos que, claramente, se verán plasmados en el temario. Además, se trata de especialistas en activo que conocen al detalle las novedades relacionadas con el sector *gaming* y los principales softwares para trabajar en ello, por lo que el alumno obtendrá, de manera garantizada, el conocimiento más vanguardista y certero sobre esta área.





“

*El equipo docente estará a tu disponibilidad para resolver cualquier duda que te surja durante el transcurso de esta experiencia académica a través de tutorías online individualizadas”*

## Dirección



### D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- ◆ Miembro del Consejo Asesor de Nima World
- ◆ Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- ◆ Asesor en la fundación de importantes empresas como Avatar Games o Interactive Selection

## Profesores

### Dr. Pradana, Noel

- ◆ Desarrollador de videojuegos en Wildbit Studios
- ◆ Rigger y Animador de Videojuegos y películas de animación como Freelance
- ◆ Doctorando en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Grado en Diseño y desarrollo de Videojuegos por la Universidad ESNE
- ◆ Experiencia docente en ESNE y en el CFGS en Animaciones 3D: juegos y entornos educativos
- ◆ Máster de formación al profesorado en Comunicación Audiovisual y Procesos por la Universidad Rey Juan Carlo
- ◆ Experto en Voxel School de Rigging y Animación 3D



# 04

## Estructura y contenido

El empleo de la metodología *Relearning* en el desarrollo del contenido de la totalidad de sus titulaciones ha situado a TECH en la cúspide del sector académico universitario, además de por su amplia oferta y a la calidad indudable de sus programas. Y es que en cada uno de ellos incluye, no solo el temario teórico más vanguardista, basado en la actualidad inmediata del campo de estudio, sino casos prácticos basados en situaciones reales y horas de material adicional variado. En base a ello, los egresados asisten a una capacitación adaptada a sus necesidades más exigentes y con la cual son capaces de alcanzar el éxito profesional en menos tiempo del que inicialmente se proponen.





“

*¿Te gustaría poder añadir a tu currículum de competencias el dominio en la creación de briefings y biblias? Elige este programa y en menos de 6 semanas podrás hacerlo”*

## Módulo 1. Arte y 3D en la Industria del Videojuego

- 1.1. Proyectos 3D en VR
  - 1.1.1. Software de creación de malla 3D
  - 1.1.2. Software de edición de imagen
  - 1.1.3. Realidad Virtual
- 1.2. Problemática típica, soluciones y necesidades del proyecto
  - 1.2.1. Necesidades del Proyecto
  - 1.2.2. Posibles problemas
  - 1.2.3. Soluciones
- 1.3. Estudio de línea estética para la generación del estilo artístico en videojuegos: del diseño de juego a la generación de arte 3D
  - 1.3.1. Elección del Destinatario del videojuego. A quién queremos llegar
  - 1.3.2. Posibilidades artísticas del desarrollador
  - 1.3.3. Definición final de la línea estética
- 1.4. Búsqueda de referencias y análisis de competidores a nivel estético
  - 1.4.1. Pinterest y páginas similares
  - 1.4.2. Creación de un Modelsheet
  - 1.4.3. Búsqueda de competidores
- 1.5. Creación de la biblia y briefing
  - 1.5.1. Creación de la Biblia
  - 1.5.2. Desarrollo de una biblia
  - 1.5.3. Desarrollo de un briefing
- 1.6. Escenarios y assets
  - 1.6.1. Planificación de producción de los assets en los niveles
  - 1.6.2. Diseño de los escenarios
  - 1.6.3. Diseño de los assets
- 1.7. Integración de los assets en los niveles y pruebas
  - 1.7.1. Proceso de integración en los niveles
  - 1.7.2. Texturas
  - 1.7.3. Retoques finales





- 1.8. Personajes
  - 1.8.1. Planificación de producción de personajes
  - 1.8.2. Diseño de los personajes
  - 1.8.3. Diseño de assets para personajes
- 1.9. Integración de personajes en escenarios y pruebas
  - 1.9.1. Proceso de integración de personajes en los niveles
  - 1.9.2. Necesidades del proyecto
  - 1.9.3. Animaciones
- 1.10. Audio en videojuegos 3D
  - 1.10.1. Interpretación del dossier del proyecto para la generación de la identidad sonora del videojuego
  - 1.10.2. Procesos de composición y producción
  - 1.10.3. Diseño de banda sonora
  - 1.10.4. Diseño de efectos de sonido
  - 1.10.5. Diseño de voces



*Una titulación que se adapta a ti,  
sin horarios ni clases presenciales  
y con la cual alcanzarás el éxito  
académico y profesional de  
manera garantizada”*

# 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 tomaran decisiones y emitieran 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.



06

# Titulación

El Curso Universitario en Especialista en Industria del Videojuego 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Especialista en Industria del Videojuego 3D** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Especialista en Industria del Videojuego 3D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





## Curso Universitario Especialista en Industria del Videojuego 3D

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Especialista en Industria del Videojuego 3D

