

# Capacitación Práctica

## Diseño de Videojuegos



tech



**tech**

Capacitación Práctica  
Diseño de Videojuegos

# Índice

01

Introducción

---

pág. 4

02

¿Por qué cursar esta  
Capacitación Práctica?

---

pág. 6

03

Objetivos

---

pág. 8

04

Planificación  
de la enseñanza

---

pág. 10

05

¿Dónde puedo hacer la  
Capacitación Práctica?

---

pág. 12

06

Condiciones generales

---

pág. 14

07

Titulación

---

pág. 16

# 01

## Introducción

Los principales títulos que triunfan en la industria del videojuego y que cuentan con la gran aceptación de los jugadores han sido elaborados con un equipo de profesionales altamente cualificado, que dominan a la perfección los programas de diseño más avanzados. Dominar la técnica y los softwares más actuales es clave para los especialistas que deseen prosperar en este sector. Por ello, TECH ha creado este programa 100% práctico, que ofrece la posibilidad de acceder a una estancia presencial en un estudio de diseño de prestigio. Así, en este entorno profesional de primer nivel, el egresado podrá desenvolverse junto a expertos creadores de títulos, con amplia experiencia en esta materia. Una excelente oportunidad de perfeccionamiento de competencias que tan solo ofrece esta institución académica.

“

*Con esta Capacitación Práctica lograrás diseños de videojuegos de máxima calidad, siguiendo las pautas de especialistas con experiencia en el sector”*





La revolución tecnológica ha impulsado el sector *Gaming* hasta tal punto que los profesionales que diseñan y crean los videojuegos están ampliamente cotizados y demandados. No obstante, las continuas actualizaciones de programas y la aparición de nuevos softwares de diseño, obligan a los especialistas a estar en continua actualización de sus conocimientos técnicos y al perfeccionamiento de sus habilidades creativas.

Ante esta realidad, TECH ha creado esta Capacitación Práctica en Diseño de Videojuegos, donde el profesional se adentrará en una empresa de diseño destaca dentro del sector. Ello le llevará a poder obtener la información más relevante y actualizada en este ámbito y desplegar todo su potencial, junto a expertos en este sector.

Así, durante 3 semanas intensivas, se aproximará a las novedades más recientes en cuanto a los softwares empleados para la creación de personajes y escenas, así como los principales entresijos que envuelven al diseño de títulos de gran calidad. Una excelente oportunidad que ofrece esta institución académica a todos aquellos especialistas que desean progresar en un sector, que en los últimos años ha obtenido un amplio desarrollo y crecimiento de negocio.

“ Un programa donde aprenderás de los mejores a dominar la técnica y los softwares empleados para el modelado 3D en videojuegos ”

# 02

## ¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

TECH en este programa va mucho más allá de la pedagogía tradicional y ofrece un aprendizaje que da respuesta real a las necesidades de actualización de los profesionales. Así, ha creado esta Capacitación Práctica, que lleva al especialista a obtener una actualización y ampliación de sus competencias en el campo del Diseño de Videojuegos. Y, además, lo conseguirá gracias al trabajo colaborativo y de acompañamiento, que realizarán los diseñadores especializados, que integran la plantilla del estudio, donde se llevará a cabo la estancia práctica. Una empresa de prestigio en el sector que le aportará una visión 100% práctica de los últimos avances en la creación de personajes y escenas en títulos que aspiran captar la atención de millones de jugadores. Una excelente oportunidad, que únicamente ofrece esta institución académica, la universidad digital más grande del mundo.



*TECH es la única universidad que te ofrece la posibilidad de adentrarte en un estudio creador de videojuegos de referencia en el sector”*

### 1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

Las nuevas tecnologías son la base de las creaciones de videojuegos actuales. Por ello, es preciso, que los profesionales dominen todas las herramientas disponibles, para obtener unos diseños de calidad. Ante esta realidad, TECH acerca al especialista a esta tecnología, a través de esta Capacitación Práctica, donde podrá adentrarse en un entorno profesional de primer nivel, en el que aplicará la tecnología de última generación en el campo del Diseño de Videojuegos.

### 2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores profesionales

TECH apuesta por ofrecer un aprendizaje intensivo y de calidad. Por esta razón, durante la estancia práctica, el egresado estará tutorizado por un especialista en diseño, dominador a la perfección de las herramientas técnicas utilizadas en la actualidad para la creación de videojuegos. De esta manera, el alumnado podrá incorporar a su práctica diaria los procedimientos, métodos de trabajo y programas empleados por un estudio de prestigio en el sector *Gaming*.

### 3. Adentrarse en entornos de primera

TECH selecciona minuciosamente todos los centros disponibles para las Capacitaciones Prácticas. Gracias a ello, el especialista tendrá garantizado el acceso a un entorno de prestigio en el área del Diseño de Videojuegos. Así, el egresado logrará dar un salto cualitativo en sus trabajos y en su trayectoria profesional, en un sector que valora ampliamente la técnica, la creatividad y la innovación.



#### 4. Llevar lo adquirido a la práctica diaria desde el primer momento

El objetivo de esta Capacitación Práctica es ofrecer desde el primer día una práctica avanzada en el campo del Diseño de Videojuegos. Así, durante las 3 semanas de duración de este programa, el profesional realizará actividades enfocadas a la práctica creativa de personajes y escenas, a través de los programas más avanzados. Todo ello, le dará la oportunidad de llevarlo a su práctica diaria, en su estudio o integrarse en equipos de diseño de primer nivel.

#### 5. Expandir las fronteras del conocimiento

La actualización de conocimientos desde la práctica es precisa en el sector de los videojuegos que cada año se marca como reto captar a una amplia comunidad de jugadores a través de diseños cada vez más realistas, creativos y de calidad de imagen. Por ello, el profesional al acceder con esta Capacitación Práctica a un estudio de máximo nivel, logrará perfeccionar de manera notable sus creaciones y podrá ampliar sus miras profesionales en el sector. Todo ello, en tan solo 3 semanas intensivas de estancia práctica.



*Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”*

# 03

## Objetivos

Esta enseñanza eminentemente práctica le aporta al alumnado toda una experiencia profesional en un entorno especializado donde podrá lograr un mejor conocimiento de la industria de los videojuegos y las técnicas empleadas para el desarrollo de personajes, figuras, objetos y todos los elementos que conforman un título de éxito. Una excelente oportunidad para progresar en una industria en auge. El equipo de profesionales que integra la empresa en la que realizará la práctica será clave en este proceso de aprendizaje.



### Objetivos generales

---

- ♦ Dominar las últimas técnicas y programas informáticos empleados para el diseño de videojuegos
- ♦ Incorporar al trabajo diario los métodos y sistemas empleados por los estudios para la creación de proyectos en el sector *Gaming*
- ♦ Conocer las principales herramientas empleadas para crear modelados avanzados, iluminación y colores





## Objetivos específicos

---

- ♦ Aprender a representar correctamente las proporciones y posturas de la figura humana y otros elementos susceptibles de ser incluidos en videojuegos
- ♦ Aplicar los medios disponibles para el desarrollo de la animación 2D
- ♦ Hacer uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos con la finalidad de actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo
- ♦ Modelar y a texturizar los objetos y personajes en 3D
- ♦ Examinar en profundidad modelos de naturalezas complejas, así como las técnicas de modelado
- ♦ Aplicar las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción en modelos
- ♦ Elegir el paradigma y los lenguajes de programación más apropiados
- ♦ Aplicar los principios de creación de personajes
- ♦ Aplicar el uso de bibliotecas de animación y simulación física en videojuegos, así como el uso de software de animación para el sonido
- ♦ Adquirir destrezas en la utilización de herramientas digitales

# 04

## Planificación de la enseñanza

El alumnado que curse este Capacitación Práctica en Diseño de Videojuegos realizará una estancia de 3 semanas en una empresa puntera en la industria, donde será guiado por profesionales especializados en diseño y con una dilatada experiencia en el sector. Todo ello aportará al estudiante un aprendizaje muy próximo a la realidad de esta área, donde cada vez se requiere un conocimiento renovado y actualizado sobre el diseño y todas las técnicas empleadas por los grandes diseñadores en este campo.

Una oportunidad para el alumnado que estará presente en la empresa de lunes a viernes, en jornadas consecutivas de 8 horas diarias, donde podrá desarrollar y explotar todo su talento creativo y demostrar sus capacidades en el Diseño de Videojuegos. Una estancia presencial, en la que un docente de TECH estará ayudándolo para que alcance los objetivos y obtenga una enseñanza de calidad acorde a los requisitos que solicitan el resto de empresas de la industria.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctico, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la prestación de servicios de Diseño de Videojuegos en los que se requiere una elevada cualificación, y que están orientadas a la capacitación específica para el ejercicio de la actividad, en cualquier empresa que se dedique a la creación y desarrollo de videojuegos.

A lo largo de este programa, el alumnado desarrollará una serie de horas mínimas en las que podrá realizar actividades vinculadas directamente con el Diseño de Videojuegos. Así, el alumnado podrá trabajar con gráficos en movimientos 3D, hacer uso de las estructuras gráficas 3D más comunes en soportes digitales, emplear algunas de las herramientas de modelado 3D más utilizadas en el sector o desenvolverse en un entorno práctico con los principales motores de videojuegos.

Un periodo que será altamente productivo para el profesional que busque cumplir sus aspiraciones en el sector habiendo realizado una estancia en la que estará en contacto directo con las herramientas que necesita para crear sus propios proyectos o dar el salto en el sector.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de creación de videojuegos (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

| Módulo                        | Actividad Práctica   |
|-------------------------------|--|
| Expresión gráfica y artística | Realizar texturas y composición de imágenes para una adecuada representación gráfica y programación de movimientos     |
|                               | Hacer uso de las estructuras gráficas 3D más comunes en soportes digitales   |
|                               | Enriquecer el <i>Portfolio</i> personal con nuevas creaciones en entornos profesionales reales                         |
|                               | Animar determinados elementos en entornos 2D, siguiendo los principios fundamentales de la animación                   |
|                               | Trabajar con las herramientas de animación en videojuegos más comunes en diseños 2D                                    |
|                               | Resaltar el trabajo final con un adecuado posado y análisis compositivo  |
| Arte y Diseño 3D              | Crear un mapeado UV de calidad con los materiales y técnicas de retopología adecuados                                  |
|                               | Crear modelos inorgánicos y orgánicos de personajes con diferentes complejidades                                       |
|                               | Manejar las principales herramientas para crear arte 3D  |
|                               | Realizar una exportación adecuada según el motor en el que se vaya a trabajar posteriormente                           |
|                               | Trabajar con gráficos en movimientos 3D en After Effects   |
|                               | Crear animaciones con técnicas alternativas como <i>Loops</i> , secuenciación de capas o transformación libre          |
|                               | Exportar correctamente el trabajo realizado para acelerar y agilizar los posteriores procesos de diseño del videojuego |
|                               | Trabajar con algunas de las herramientas de modelado 3D más comunes  |
|                               | Trabajar con herramientas de texturizado 3D  |
|                               | Renderizar el mapeado de texturas y UV con metodología de optimización   |
|                               | Usar escenas, <i>Render Layers</i> y <i>Passes</i> en el trabajo de renderizado  |

| Módulo                           | Actividad Práctica  |
|----------------------------------|---|
| Diseño y animación de personajes | Diseñar y animar personajes 2D o 3D en base a los modelados, iluminación y colores más avanzados                    |
|                                  | Producir un modelo de personaje pasando por todas sus etapas, desde la misma conceptualización a texturización      |
|                                  | Preparar el modelo para una posterior animación más fluida  |
|                                  | Simular fluidos, humos u otros cuerpos no rígidos con eficacia y en tiempo real                                     |
|                                  | Simular ropa y pelo de forma adecuada en base al estilo del personaje sobre el que se esté trabajando               |
|                                  | Refinar capturas de movimiento para agilizar el trabajo de animación y simulación                                   |
| Rigging de personajes            | Realizar un <i>Rigging</i> adecuado de columna, brazos, piernas y cabeza  |
|                                  | Crear poses que destaquen las virtudes de los personajes sobre los que se trabaja                                   |
|                                  | Crear un <i>Rigging</i> facial completo con uso de <i>Shape Keys</i>  |
|                                  | Utilizar las técnicas más precisas para poder realizar <i>Rigging</i> de personajes de calidad y en el menor tiempo |



*Capacítate en una institución que te pueda ofrecer todas estas posibilidades, con un programa académico innovador y un equipo humano capaz de desarrollarte al máximo”*

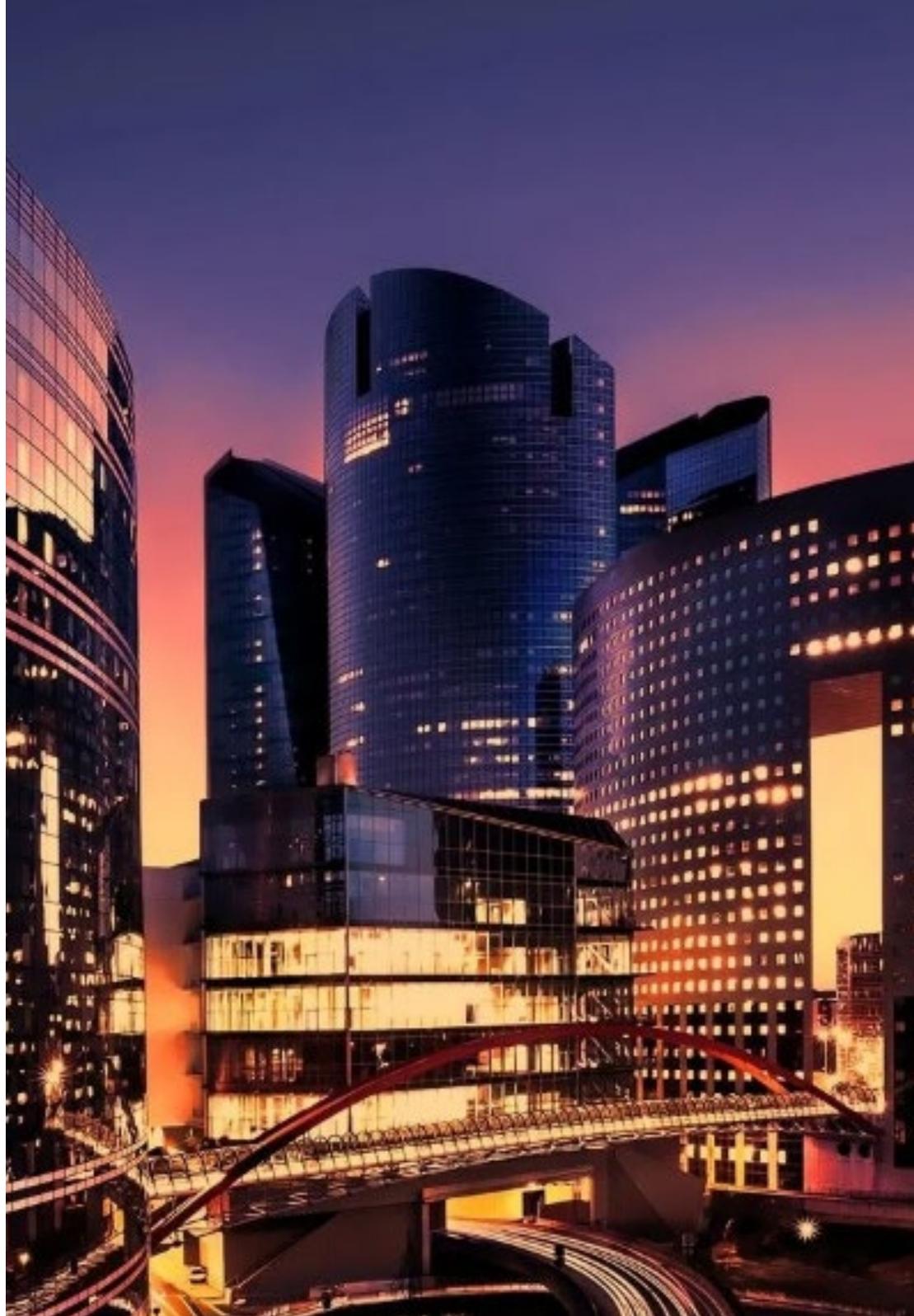
# 05

## ¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

Las Capacitaciones Prácticas se desarrollarán en las empresas que ha seleccionado TECH para ofrecer al alumnado en diseño de videojuegos una enseñanza de calidad que le aporte todo lo necesario para que progrese en su carrera profesional. Para ello, esta institución académica ha tenido en cuenta las actividades que podrá realizar el alumnado durante las 3 semanas de esta estancia presencial y el equipo experto que acompañará al estudiante en este aprendizaje.

“

*Domina los principales softwares empleados en el sector de los videojuegos de la mano de los mejores profesionales”*





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



Videojuegos

**Lab66**

|        |         |
|--------|---------|
| País   | Ciudad  |
| España | Navarra |

Dirección: Tomás Caballero nº2,  
1ª Planta Oficina 9, 31005

Estudio especializado en Realidad Virtual  
y Renderizado 3D

---

**Capacitaciones prácticas relacionadas:**

- Modelado 3D Orgánico
- Programación de Videojuegos



*Aprovecha esta oportunidad para rodearte de profesionales expertos y nutrirte de su metodología de trabajo”*

# 06

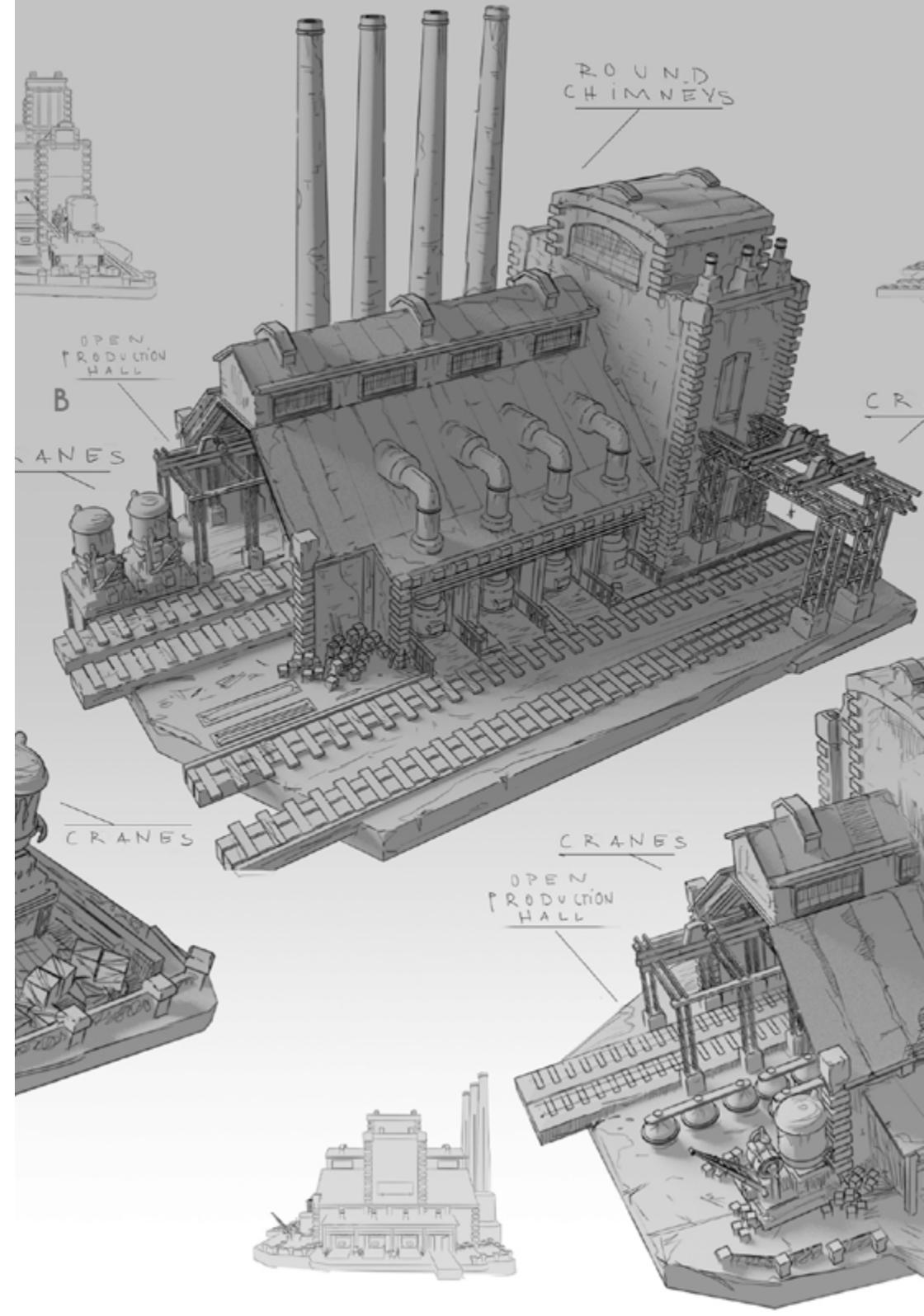
## Condiciones generales

### Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



## Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

**1. TUTORÍA:** durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

**2. DURACIÓN:** el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

**3. INASISTENCIA:** en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

**4. CERTIFICACIÓN:** el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

**5. RELACIÓN LABORAL:** la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

**6. ESTUDIOS PREVIOS:** algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

**7. NO INCLUYE:** la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

# 07 Titulación

Este programa te permitirá obtener el título de **Capacitación Práctica en Diseño de Videojuegos** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Capacitación Práctica en Diseño de Videojuegos**

Modalidad: **100% Online**

Duración: **3 semanas**

Créditos: **5 ECTS**



**tech**

Capacitación Práctica  
Diseño de Videojuegos

# Capacitación Práctica

## Diseño de Videojuegos



tech