

Máster Título Propio

Arte para Videojuegos





Máster Título Propio Arte para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/master/master-arte-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 12

04

Dirección de curso

pág. 16

05

Estructura y contenido

pág. 20

06

Metodología de estudio

pág. 30

07

Titulación

pág. 40

01

Presentación

Con el paso de los años, el arte ha cobrado un peso inigualable en el desarrollo de cualquier videojuego. Desde títulos indies que destacan por una línea artística original como Gris o Hollow Knight a videojuegos triple A espectaculares como God of War o Halo Infinite, la dirección artística es tan exigente que los profesionales deben mantener un nivel alto de aptitudes y conocimientos para poder triunfar en la industria. Este programa de TECH responde a esa necesidad profesional, proporcionándole a todos los artistas y profesionales que quieran dedicarse al Arte para Videojuegos una opción de capacitación única, apoyada en la mejor metodología académica del panorama universitario.





“

Conocerás cómo destacar en las comunidades artísticas, redes sociales y entornos profesionales más beneficiosos para ti”

No es de extrañar que el arte sea cada vez más importante tanto para estudios indies como para gigantes como Microsoft o Sony, pues las mejoras gráficas a nivel de motores técnicos y de hardware han impulsado a la industria a cotas de calidad antes unimaginables. Los equipos artísticos han aumentado en tamaño y relevancia, lo que también ha habilitado a numerosas oportunidades laborales en el mercado de los videojuegos.

Este título de TECH recoge la información más importante y actualizada sobre el arte en la industria para videojuegos, con una visión moderna que recorre los procedimientos artísticos más usuales hoy en día en el sector, así como el desarrollo de un portfolio profesional con el que destacar y aspirar a dirigir equipos artísticos de gran prestigio.

Todo ello en una completa titulación elaborada por profesionales de alta capacidad, que cuentan con el respaldo de la mayor institución académica online. Gracias a su experiencia, todo el temario se ve enriquecido con los avances más destacados en cuanto a software y redes sociales para diseñadores artísticos, así como la teoría más completa respecto a temas de interés como el volumen, la estética, el color o la anatomía humana en los proyectos artísticos más ambiciosos.

Cabe destacar que el formato de la titulación es, además, 100% online, lo que permite compaginarla con todo tipo de responsabilidades tanto personales como profesionales. La totalidad del material didáctico está disponible para su descarga desde el primer día, pudiendo el alumno acceder al mismo desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Este **Máster Título Propio en 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 en el Arte para Videojuegos
- ◆ 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 y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Dominarás herramientas como Photoshop y Clip Studio Paint, adaptándolas a los ritmos de trabajo más exigentes”

“

Lleva a un nuevo nivel tus conocimientos y habilidades respecto a la estética artística, forjando tu propio estilo con las mejores herramientas del mercado”

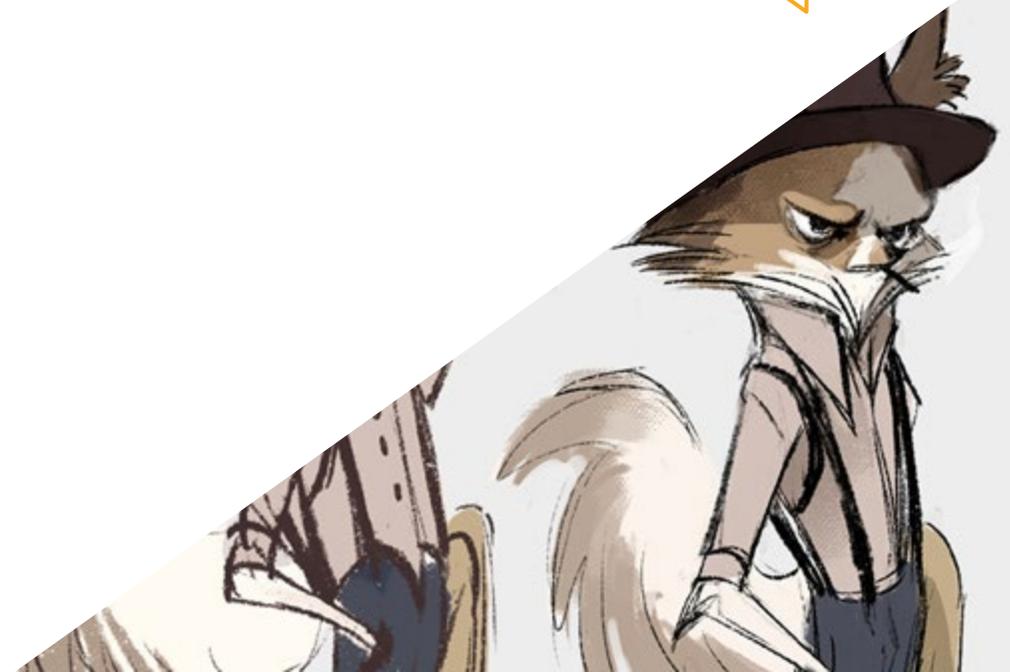
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Destacarás en una industria donde los artistas son reconocidos por trabajos tan excelentes como Ghost of Tsushima o Hades.

Potenciarás tu portfolio profesional para que sea atractivo de cara a liderar equipos de trabajo artístico.



02 Objetivos

Ya que el arte en los videojuegos es tan relevante en la actualidad, el objetivo de la presente titulación es proporcionar a todos los profesionales e interesados en este ámbito la mejor capacitación posible para triunfar en esta industria. Con unos contenidos exhaustivos que examinan todo el recorrido artístico, desde el dibujo profesional al volumen, color y poses, el egresado de esta titulación estará preparado para superar sus propios objetivos más ambiciosos.





“

*Cumplirás tus objetivos profesionales
paso a paso, acompañado por un equipo
técnico y docente del primer nivel”*



Objetivos generales

- ◆ Desarrollar obras de calidad profesional
- ◆ Realizar un portfolio especializado para la industria del videojuego
- ◆ Ampliar sus conocimientos de dibujo
- ◆ Entender el funcionamiento de la industria artística en los videojuegos
- ◆ Potenciar las capacidades de trabajo en equipo
- ◆ Analizar distintos puestos en la industria
- ◆ Ampliar los conocimientos de diseño
- ◆ Impulsar la presentación de obras de forma profesional
- ◆ Profundizar en los conocimientos técnicos artísticos
- ◆ Enfocar su carrera hacia conseguir su trabajo ideal



Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo profesional

- ◆ Conocer los materiales principales con los que trabaja un artista
- ◆ Aprender a realizar bocetos digitales frente a tradicionales
- ◆ Estudiar la simplificación de formas geométricas complejas
- ◆ Mejorar el trazado de líneas

Módulo 2. Volumen

- ◆ Profundizar en las diferencias de 2D a 3D
- ◆ Desarrollar el conocimiento en las sombras en planos y anatomía
- ◆ Conocer los distintos tipos de sombreado según el estilo elegido
- ◆ Saber aplicar volumen según perspectiva y color

Módulo 3. Estética

- ◆ Estudiar los diferentes estilos y cánones modernos
- ◆ Profundizar en la estilización del ser humano
- ◆ Desarrollar un estilo propio
- ◆ Potenciar la narrativa visual de las obras

Módulo 4. Color

- ◆ Conocer el comportamiento de la luz y su propagación
- ◆ Valorar los diferentes aspectos de la luz, matices, saturación y contraste
- ◆ Estudiar las diferentes técnicas para aplicar color
- ◆ Conocer la importancia del color en el Arte para Videojuegos

Módulo 5. Programas en la industria

- ◆ Profundizar en los diferentes programas usados actualmente en la industria
- ◆ Conocer las diferencias entre Photoshop, Clip Estudio Paint y Procreate
- ◆ Dominar la interfaz y herramientas de Photoshop
- ◆ Aprender a digitalizar profesionalmente medios tradicionales

Módulo 6. 2D en la industria de videojuegos

- ◆ Analizar el estado de la industria del entretenimiento digital actualmente
- ◆ Profundizar en los diferentes tipos de artistas demandados en la industria
- ◆ Estudiar la integración de los diferentes roles del artista en un grupo de trabajo transversal
- ◆ Reconocer la importancia del director de arte en un proyecto de videojuego

Módulo 7. Anatomía

- ◆ Estudiar la anatomía de formas orgánicas
- ◆ Diferenciar esqueleto complejo de esqueleto con formas simples
- ◆ Aprender a evitar los errores comunes a la hora de retratar un rostro humano
- ◆ Saber aplicar correctamente el color según tonos y sombras en el cuerpo humano

Módulo 8. Desarrollar dibujo

- ◆ Desarrollar las técnicas de dibujo propias
- ◆ Crear rutinas de trabajo profesionales y efectivas
- ◆ Conocer las técnicas para salir de la zona de confort
- ◆ Conocer las comunidades para participar activamente en ellas y buscar *feedback*

Módulo 9. El diseño en videojuegos

- ◆ Idear conceptos artísticos para el diseño de videojuegos
- ◆ Aprender a diseñar de forma profesional personajes y *Props*
- ◆ Conocer los fundamentos del diseño de ropa y escenarios
- ◆ Analizar la obra para saber limpiarla y presentarla de forma adecuada

Módulo 10. Industria del Arte para Videojuegos: *Musts*

- ◆ 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



Irás incorporando a tu portfolio de habilidades y competencias todas las avanzadas enseñanzas de TECH, incluso antes de finalizar el programa”

03

Competencias

Como se ha mencionado anteriormente, la industria de los videojuegos demanda a artistas altamente cualificados y capacitados para afrontar grandes proyectos de todo tipo. Esta clase de profesionales tienen que tener un perfil versátil y saber adaptarse a ritmos de trabajo intenso, por lo que el presente programa ahonda en las competencias no sólo artísticas, sino también organizacionales y de liderazgo que harán que el perfil del egresado sea aún más atractivo para los mejores proyectos de videojuegos.



“

Te posicionarás de forma firme en la industria, haciendo que sea tu portfolio el que demuestre tus altas dotes de creatividad y adaptabilidad”

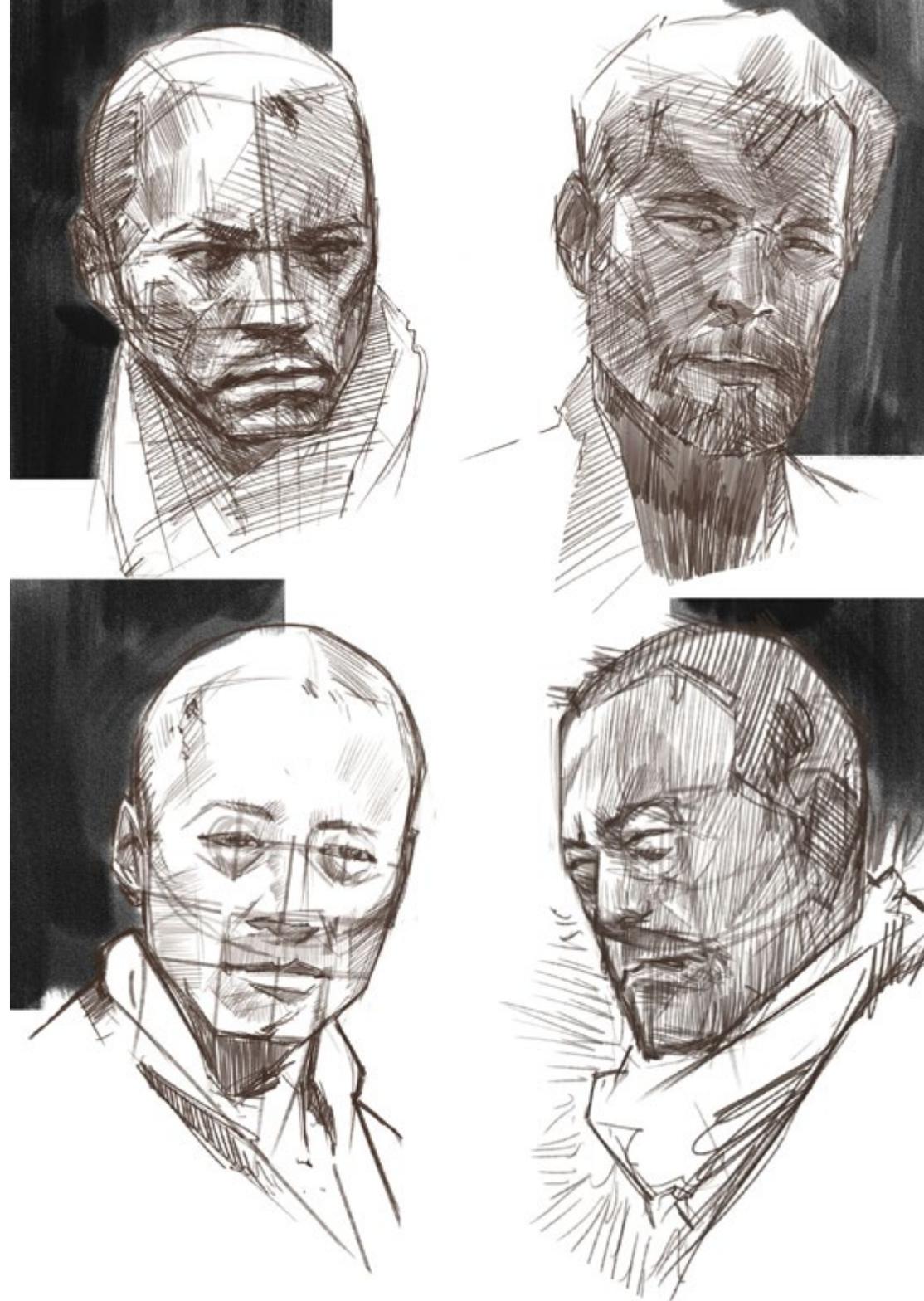


Competencias generales

- ◆ Desarrollar conceptos y dibujos para cualquier tipo de proyecto
- ◆ Dominar las herramientas más usuales dentro de la industria
- ◆ Adaptarse a todo tipo de peticiones, estilos y entornos laborales
- ◆ Crear una disciplina de trabajo férrea con la que destacar entre los competidores
- ◆ Profundizar en el estilo artístico propio y potenciarlo al máximo nivel

“

Mejorando tus competencias en el Arte para Videojuegos estarás obteniendo una ventaja competitiva inigualable que aportará un plus de calidad a tu CV”





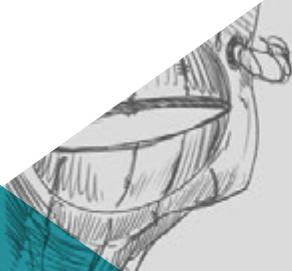
Competencias específicas

- ◆ Estudiar en detalle los métodos pictóricos
- ◆ Entender ampliamente las rutinas artísticas
- ◆ Entender ampliamente el arquetipo humano
- ◆ Desarrollar formas complejas desde la memoria
- ◆ Utilizar de forma profesional el color
- ◆ Potenciar sus medios de presentación de obras
- ◆ Simplificar formas geométricas complejas
- ◆ Detallar de forma adecuada su trabajo y solicitar *Briefings*
- ◆ Hacer un correcto uso de referencias
- ◆ Generar un *Development* artístico especializado

04

Dirección del curso

Para la elaboración de este programa, TECH ha recurrido a profesionales con altas capacidades tanto artísticas como organizacionales, a fin de que puedan transmitirle al alumno las pautas y métodos más útiles para conseguir el éxito en la industria artística del videojuego. Por este mismo motivo, el estudiante tiene asegurada la gran calidad no sólo técnica, sino también profesional de todo el temario, orientado específicamente a elevar su perfil profesional y ponerlo en el punto de mira de los proyectos artísticos más ambiciosos.





“

Únete a un equipo de gran éxito, con el que podrás impulsar tu carrera profesional y superar tus límites”

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



05

Estructura y contenido

Haciendo uso de la metodología didáctica más innovadora del panorama académico, TECH se asegura de que el presente título sea de la máxima eficiencia para el alumno. Por ello, se recurre al relearning para impartir todo el contenido, pues TECH es una de las pocas universidades licenciadas para su uso. Gracias a esta innovadora metodología, el alumno adquiere los términos y conceptos más relevantes del título de forma natural y progresiva, sin tener que realizar grandes esfuerzos ni invertir ingentes cantidades de horas para superar el programa.





“

Encontrarás una buena cantidad de ejercicios, lecturas reflexivas, escenarios simulados, resúmenes y vídeos de motivación que te servirán de gran apoyo lectivo durante toda la titulación”

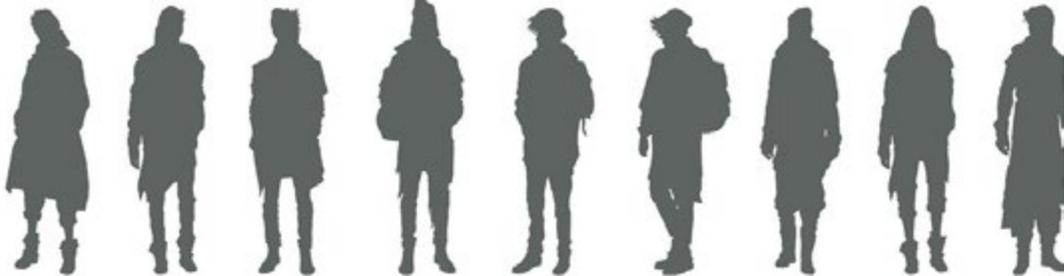
Módulo 1. Dibujo profesional

- 1.1. Materiales
 - 1.1.1. Tradicional
 - 1.1.2. Digital
 - 1.1.3. Entorno
- 1.2. Ergonomía y calentamiento
 - 1.2.1. Calentamientos
 - 1.2.2. Descanso
 - 1.2.3. Salud
- 1.3. Formas geométricas
 - 1.3.1. Línea
 - 1.3.2. Elipses
 - 1.3.3. Formas 3D
- 1.4. Perspectiva
 - 1.4.1. Un punto de fuga
 - 1.4.2. Múltiples puntos de fuga
 - 1.4.3. Consejos
- 1.5. Boceto
 - 1.5.1. Encaje
 - 1.5.2. Digital vs. Tradicional
 - 1.5.3. Limpiar
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Sobre boceto
 - 1.6.2. Digital
 - 1.6.3. Consejos
- 1.7. Sombreado en dibujo
 - 1.7.1. Tramas
 - 1.7.2. Difuminado
 - 1.7.3. Relleno
- 1.8. Simplificar formas
 - 1.8.1. Formas orgánicas
 - 1.8.2. Estructuras
 - 1.8.3. Fusión de formas simples

- 1.9. Entintado medios
 - 1.9.1. Tinta
 - 1.9.2. Bolígrafo
 - 1.9.3. Digital
- 1.10. Mejorar línea
 - 1.10.1. Ejercicios
 - 1.10.2. Peinar línea
 - 1.10.3. Practicar

Módulo 2. Volumen

- 2.1. Formas tridimensionales
 - 2.1.1. 2D a 3D
 - 2.1.2. Mezclar formas
 - 2.1.3. Estudio
- 2.2. Sombras en planos
 - 2.2.1. Falta de luz
 - 2.2.2. Dirección luz
 - 2.2.3. Sombras en distintos objetos
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Definición
 - 2.3.2. Dificultad luz
 - 2.3.3. Contacto
- 2.4. Sombras en anatomía
 - 2.4.1. Rostro
 - 2.4.2. Planos cuerpo humano
 - 2.4.3. Iluminación
- 2.5. Sombreado narrativo
 - 2.5.1. Ejemplo
 - 2.5.2. ¿Cuándo usar?
 - 2.5.3. Exageración
- 2.6. Sombreado en cómic
 - 2.6.1. Estilos
 - 2.6.2. Tramas
 - 2.6.3. Autores



- 2.7. Sombreado en manga
 - 2.7.1. Estilos
 - 2.7.2. Autores
 - 2.7.3. Ejecución
- 2.8. Tramas
 - 2.8.1. Tradicional
 - 2.8.2. Digital
 - 2.8.3. Tramas hechas
- 2.9. Volumen y perspectiva
 - 2.9.1. Sin sombreado
 - 2.9.2. Formas
 - 2.9.3. Ejecución
- 2.10. Volumen por color
 - 2.10.1. Profundidad
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pincelada

Módulo 3. Estética

- 3.1. Estilos
 - 3.1.1. Antigüedad
 - 3.1.2. Modernos
 - 3.1.3. Videojuegos
- 3.2. Estilos y canon modernos
 - 3.2.1. 8 cabezas
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Videojuegos
- 3.3. Estilo americano
 - 3.3.1. Cómic
 - 3.3.2. Ilustración
 - 3.3.3. Animación
- 3.4. Estilo asiático
 - 3.4.1. Manga
 - 3.4.2. Anime
 - 3.4.3. Tradicional

- 3.5. Estilo europeo
 - 3.5.1. Historia
 - 3.5.2. Cómic
 - 3.5.3. Ilustración
 - 3.6. Estética por género
 - 3.6.1. Infantil/juvenil
 - 3.6.2. Fantasía
 - 3.6.3. Demás
 - 3.7. Cánones
 - 3.7.1. Historia
 - 3.7.2. Cánones
 - 3.7.3. Flexibilidad
 - 3.8. Estilización
 - 3.8.1. Ser humano
 - 3.8.2. Adaptarse
 - 3.8.3. Formas
 - 3.9. Narración visual
 - 3.9.1. Significado
 - 3.9.2. Intención
 - 3.9.3. Entorno
 - 3.10. Estilo propio
 - 3.10.1. Análisis
 - 3.10.2. Práctica
 - 3.10.3. Consejos
- Módulo 4. Color**
- 4.1. Propagación de la luz
 - 4.1.1. Tecnicismo
 - 4.1.2. Ejemplo
 - 4.1.3. Color luz
 - 4.2. Luz en superficies
 - 4.2.1. Reflejos
 - 4.2.2. Rebotes
 - 4.2.3. *Subsurface Scattering*
 - 4.3. Diseño y color
 - 4.3.1. Exageración
 - 4.3.2. Imaginación
 - 4.3.3. Uso
 - 4.4. Luz en sombras
 - 4.4.1. Reflejos
 - 4.4.2. Color en las sombras
 - 4.4.3. Trucos
 - 4.5. HUE/Matiz
 - 4.5.1. Definición
 - 4.5.2. Importancia
 - 4.5.3. Uso
 - 4.6. Saturación
 - 4.6.1. Definición
 - 4.6.2. Importancia
 - 4.6.3. Uso
 - 4.7. *Value*/contraste
 - 4.7.1. Definición
 - 4.7.2. Contraste en obra
 - 4.7.3. Uso
 - 4.8. Color en ilustración
 - 4.8.1. Diferencias
 - 4.8.2. Libertad
 - 4.8.3. Teoría
 - 4.9. Color en *Concept Art*
 - 4.9.1. Importancia
 - 4.9.2. Diseño y color
 - 4.9.3. *Prop* escenario personaje
 - 4.10. Color en el arte
 - 4.10.1. Historia
 - 4.10.2. Cambios
 - 4.10.3. Referencia

Módulo 5. Programas en la industria

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. En la industria
 - 5.1.2. Bases
 - 5.1.3. Recomendaciones
- 5.2. Clip Estudio Paint
 - 5.2.1. Diferencias
 - 5.2.2. ¿Qué lo hace único?
 - 5.2.3. ¿Para quién?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. En la industria
 - 5.3.3. Futuro
- 5.4. Programas alternativos
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Otros
- 5.5. Interfaz Photoshop
 - 5.5.1. Herramientas
 - 5.5.2. Personalización
 - 5.5.3. Consejos
- 5.6. Capas Photoshop
 - 5.6.1. Estilo de capa
 - 5.6.2. Máscara capa
 - 5.6.3. Consejos
- 5.7. Pinceles Photoshop
 - 5.7.1. ¿Dónde encontrar?
 - 5.7.2. Crear propios
 - 5.7.3. Uso
- 5.8. Formato y dimensiones
 - 5.8.1. JPG vs. PNG
 - 5.8.2. Bits
 - 5.8.3. Resolución imagen

- 5.9. Color en Photoshop
 - 5.9.1. Una capa
 - 5.9.2. Múltiples capas
 - 5.9.3. Consejos
- 5.10. Digitalizado de medio tradicional
 - 5.10.1. Escaneo
 - 5.10.2. Edición Photoshop
 - 5.10.3. Borrar colores

Módulo 6. 2D en la industria de videojuegos

- 6.1. Industria del entretenimiento digital
 - 6.1.1. Actualidad
 - 6.1.2. Competencia
 - 6.1.3. Industria española
- 6.2. *Concept Art*
 - 6.2.1. Importancia
 - 6.2.2. Tipos
 - 6.2.3. Cine/videojuegos
- 6.3. Ilustración
 - 6.3.1. Ilustración para videojuegos
 - 6.3.2. Utilidad
 - 6.3.3. Recomendaciones
- 6.4. *UI Artist*
 - 6.4.1. Uso
 - 6.4.2. Diseño
 - 6.4.3. Historia
- 6.5. *Environment Artist*
 - 6.5.1. Diferencia
 - 6.5.2. Importancia
 - 6.5.3. Indie
- 6.6. *Pixel Art*
 - 6.6.1. Actualidad
 - 6.6.2. Consejos
 - 6.6.3. Programas

- 6.7. Animadores
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D en videojuegos
 - 6.7.3. Consejo
- 6.8. *Storyboarder*
 - 6.8.1. Importancia
 - 6.8.2. Estudios grandes
 - 6.8.3. En videojuegos
- 6.9. *Splash Art*
 - 6.9.1. Online
 - 6.9.2. Actualidad
 - 6.9.3. Consejos
- 6.10. Director de arte
 - 6.10.1. Importancia
 - 6.10.2. Indie
 - 6.10.3. Competencia

Módulo 7. Anatomía

- 7.1. Encaje y formas orgánicas
 - 7.1.1. Práctica
 - 7.1.2. Complejidad
 - 7.1.3. Rutina
- 7.2. Referencias
 - 7.2.1. En vivo
 - 7.2.2. Páginas web
 - 7.2.3. Buenas referencias
- 7.3. Esqueleto formas simples
 - 7.3.1. Entendimiento
 - 7.3.2. Sobre imágenes
 - 7.3.3. Simplificar





- 7.4. Esqueleto complejo
 - 7.4.1. Progresar
 - 7.4.2. Nomenclatura
 - 7.4.3. De simple a complejo
- 7.5. Los músculos
 - 7.5.1. Sobre referencias
 - 7.5.2. Músculos por utilidad
 - 7.5.3. Tipos de cuerpos
- 7.6. Cráneo
 - 7.6.1. Estructura
 - 7.6.2. *Loomins*
 - 7.6.3. Consejos
- 7.7. Rostro humano
 - 7.7.1. Proporciones
 - 7.7.2. Errores comunes
 - 7.7.3. Consejos
- 7.8. Anatomía perfil
 - 7.8.1. Consejos
 - 7.8.2. Diferencias
 - 7.8.3. Construcción
- 7.9. Anatomía 3/4
 - 7.9.1. ¿Qué tener en cuenta?
 - 7.9.2. Consejos
 - 7.9.3. Diferencias
- 7.10. Color del cuerpo humano
 - 7.10.1. Translucidez
 - 7.10.2. Color en las sombras
 - 7.10.3. Tonos

Módulo 8. Desarrollar dibujo

- 8.1. Dibujar desde la imaginación
 - 8.1.1. Empezar
 - 8.1.2. Prácticas
 - 8.1.3. Consejos
- 8.2. Búsqueda y desarrollo de referencias
 - 8.2.1. Diferentes referencias
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Referencias a evitar
- 8.3. Rutinas
 - 8.3.1. Rutina
 - 8.3.2. Disfrutar estudios
 - 8.3.3. Descansos
- 8.4. Dibujo de poses
 - 8.4.1. Páginas
 - 8.4.2. Tiempo
 - 8.4.3. Diarias
- 8.5. Desarrollar una libreta
 - 8.5.1. ¿Qué libreta?
 - 8.5.2. ¿Cuándo?
 - 8.5.3. Contenido
- 8.6. Salir de la zona de confort
 - 8.6.1. Cambiar
 - 8.6.2. Abstracción
- 8.7. Probar estilos
 - 8.7.1. Autores
 - 8.7.2. Diferentes
 - 8.7.3. Estudiarlo
- 8.8. Buscar **feedback**
 - 8.8.1. Amistades
 - 8.8.2. Redes sociales
 - 8.8.3. No tomarlo personal

- 8.9. Participar en comunidades
 - 8.9.1. Comunidades online
 - 8.9.2. Eventos ciudad
- 8.10. Mejorar las bases
 - 8.10.1. Prácticas
 - 8.10.2. Volver
 - 8.10.3. Rehacer

Módulo 9. El diseño en videojuegos

- 9.1. Diseño en videojuegos
 - 9.1.1. Diseño y videojuegos
 - 9.1.2. Concept
- 9.2. Ideación
 - 9.2.1. Referencias
 - 9.2.2. Escrito
 - 9.2.3. Bocetos
- 9.3. Iteración
 - 9.3.1. Siluetas
 - 9.3.2. Consejos
 - 9.3.3. *Shape Design*
- 9.4. Diseño del personaje
 - 9.4.1. Psicología del personaje
 - 9.4.2. Color
 - 9.4.3. Detalles
- 9.5. Diseño de *Props*
 - 9.5.1. Forma
 - 9.5.2. Utilidad
 - 9.5.3. Importancia
- 9.6. Diseño de escenarios
 - 9.6.1. Composición
 - 9.6.2. Detalles
 - 9.6.3. Profundidad

- 9.7. Diseño de ropa
 - 9.7.1. Referencia
 - 9.7.2. Inspiración
 - 9.7.3. Originalidad
- 9.8. Color en el diseño
 - 9.8.1. Significado
 - 9.8.2. Psicología
 - 9.8.3. Puntos focales
- 9.9. Utilidad en la obra
 - 9.9.1. Industria videojuegos
 - 9.9.2. Equipo 3D
 - 9.9.3. Proyecto
- 9.10. Diseño del show artístico
 - 9.10.1. *Pitch Deck*
 - 9.10.2. Trabajo acabado
 - 9.10.3. Limpieza

Módulo 10. Industria del Arte para Videojuegos: *Musts*

- 10.1. Imagen profesional
 - 10.1.1. Dar a ver tu trabajo
 - 10.1.2. Popularidad
 - 10.1.3. Comunidades
- 10.2. Portfolio
 - 10.2.1. Páginas
 - 10.2.2. Físico
 - 10.2.3. Consejos
- 10.3. Presentar trabajos
 - 10.3.1. Limpiar bocetos
 - 10.3.2. Montar
 - 10.3.3. Formato

- 10.4. Portfolio
 - 10.4.1. Consejos
 - 10.4.2. Idiomas
 - 10.4.3. Datos
- 10.5. Prácticas
 - 10.5.1. Nacionales
 - 10.5.2. Internacionales
 - 10.5.3. Híbridas
- 10.6. Redes sociales
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Web
 - 10.7.1. Plataformas
 - 10.7.2. Portfolio
 - 10.7.3. Contacto
- 10.8. Registro de obras
 - 10.8.1. Páginas
 - 10.8.2. Derechos
 - 10.8.3. Leyes
- 10.9. Trabajo en equipo
 - 10.9.1. Consejos
 - 10.9.2. Comunicación
 - 10.9.3. Importancia
- 10.10. Trabajo a distancia
 - 10.10.1. Horario
 - 10.10.2. Disciplina
 - 10.10.3. Idiomas

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

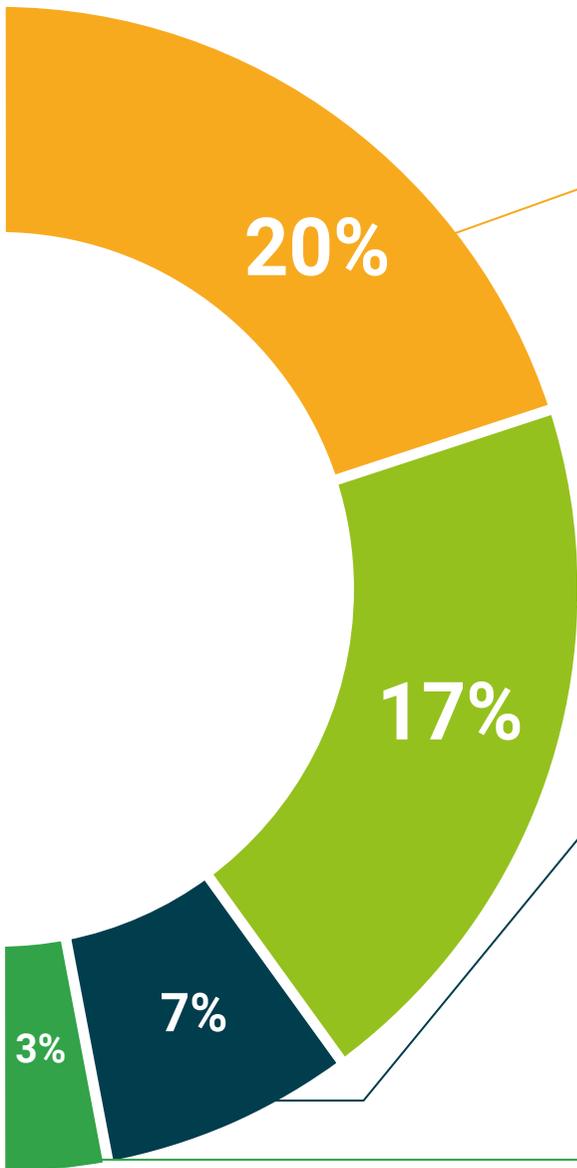
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Titulación

El Máster Propio en título Arte para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Máster Título Propio en Arte para Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

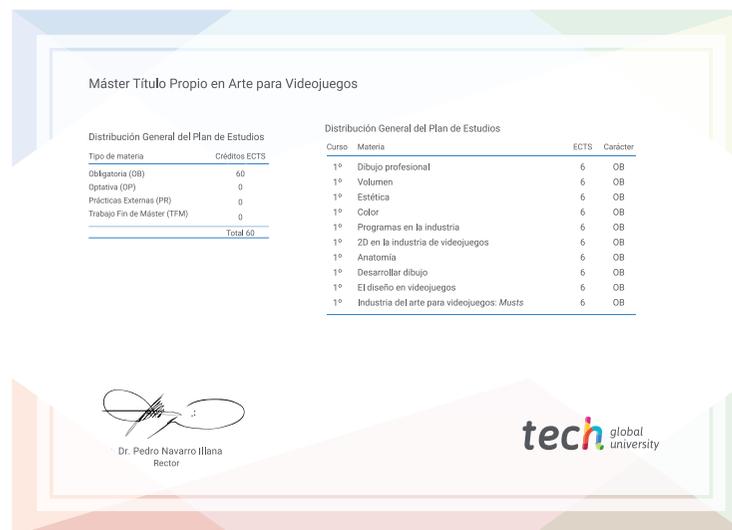
Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Máster Título Propio en Arte para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio Arte para Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Máster Título Propio

Arte para Videojuegos