

# Máster Título Propio

## Arte para Videojuegos





## Máster Título Propio Arte para Videojuegos

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

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/master/master-arte-videojuegos](http://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

---

*pág. 30*

07

Titulación

---

*pág. 38*

# 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 inimaginables. 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”*

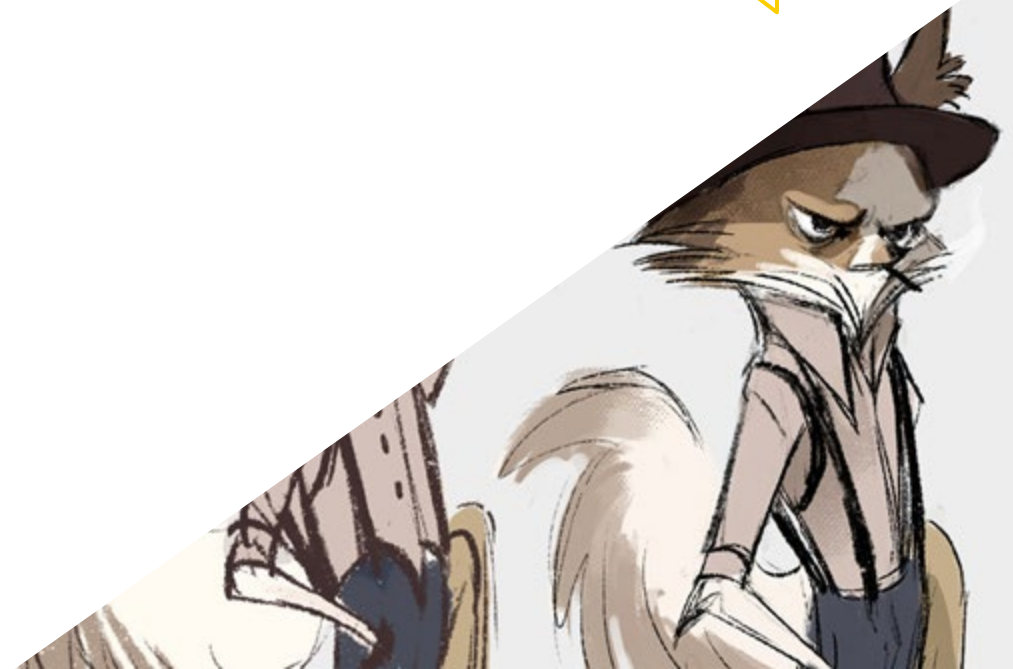
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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”*



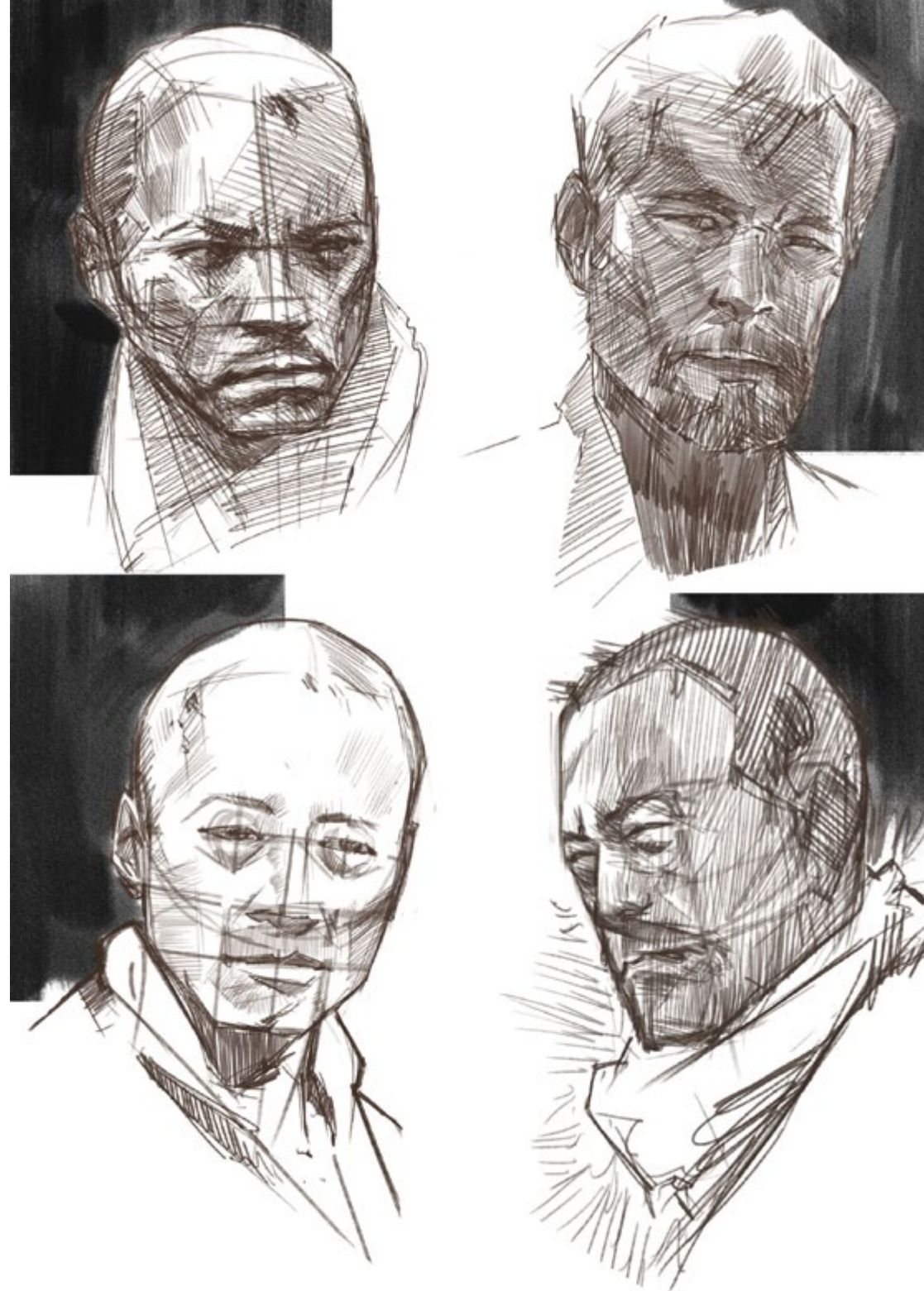


## Competencias generales

- ◆ 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

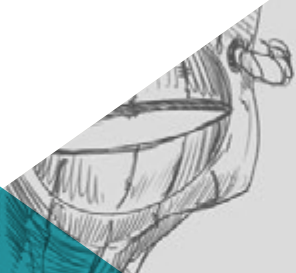
---

- ◆ 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





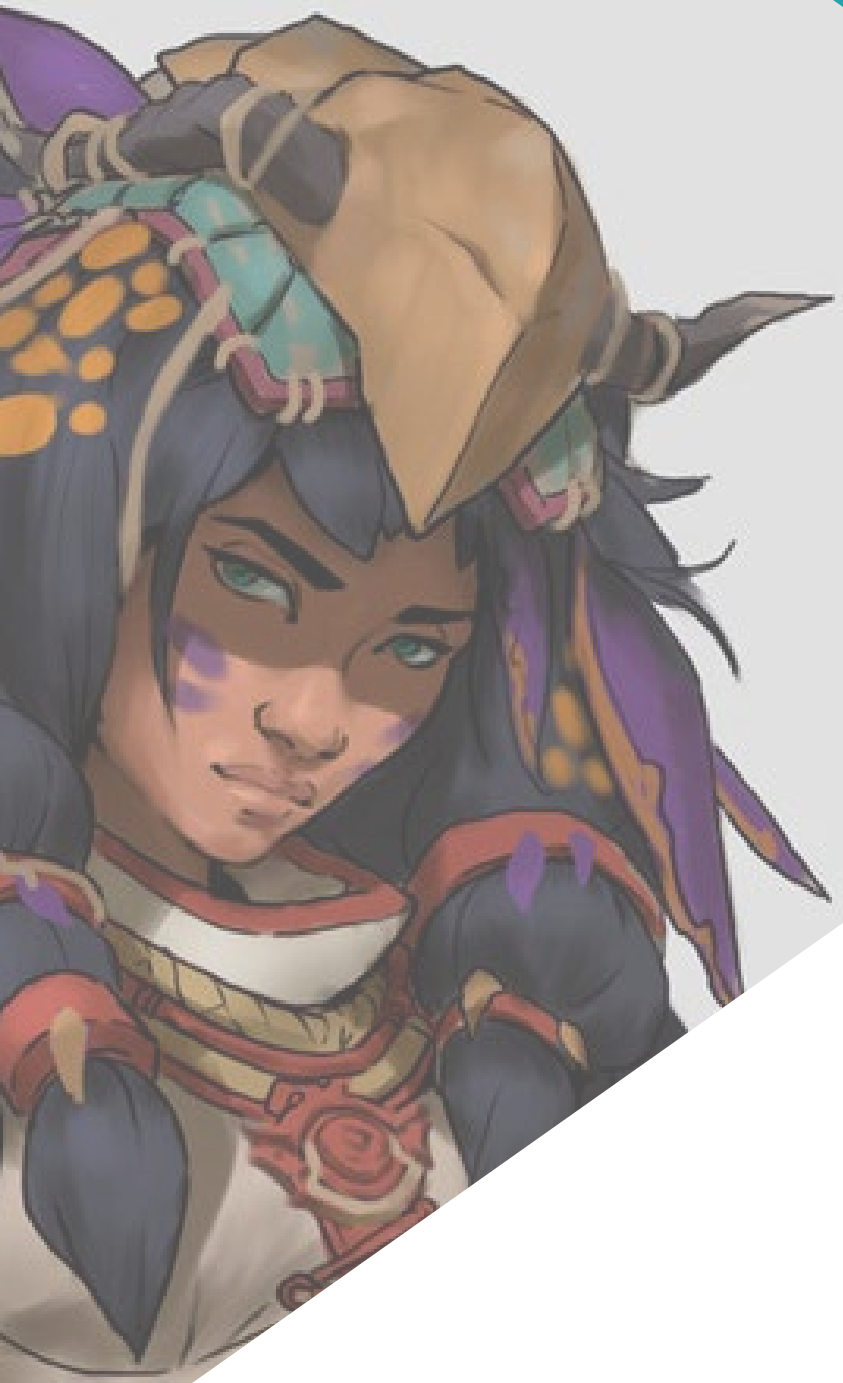
# 05

## 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

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 escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. 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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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.





07

# Titulación

El Máster Propio en título Arte para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio 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 **Máster Título Propio en Arte para Videojuegos** 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.

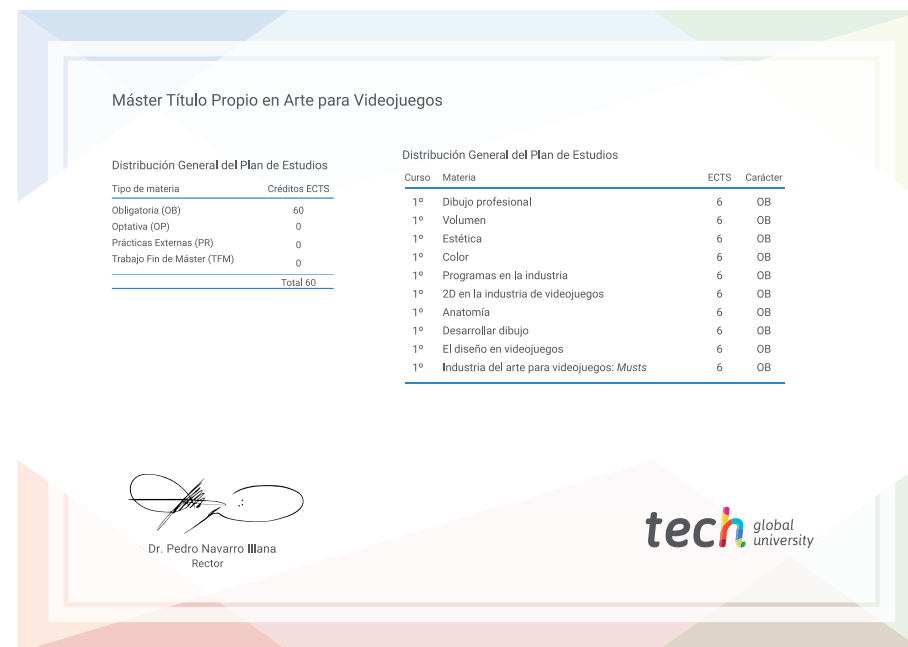
Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

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

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**





## Máster Título Propio Arte para Videojuegos

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



# Máster Título Propio

## Arte para Videojuegos