

Curso Universitario

Arte en los Videojuegos



Curso Universitario Arte en los Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/arte-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

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



“

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

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

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

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

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

Este **Curso Universitario en Arte en los Videojuegos** contiene un programa universitario especializado e innovador. Sus características más destacadas son:

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



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

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

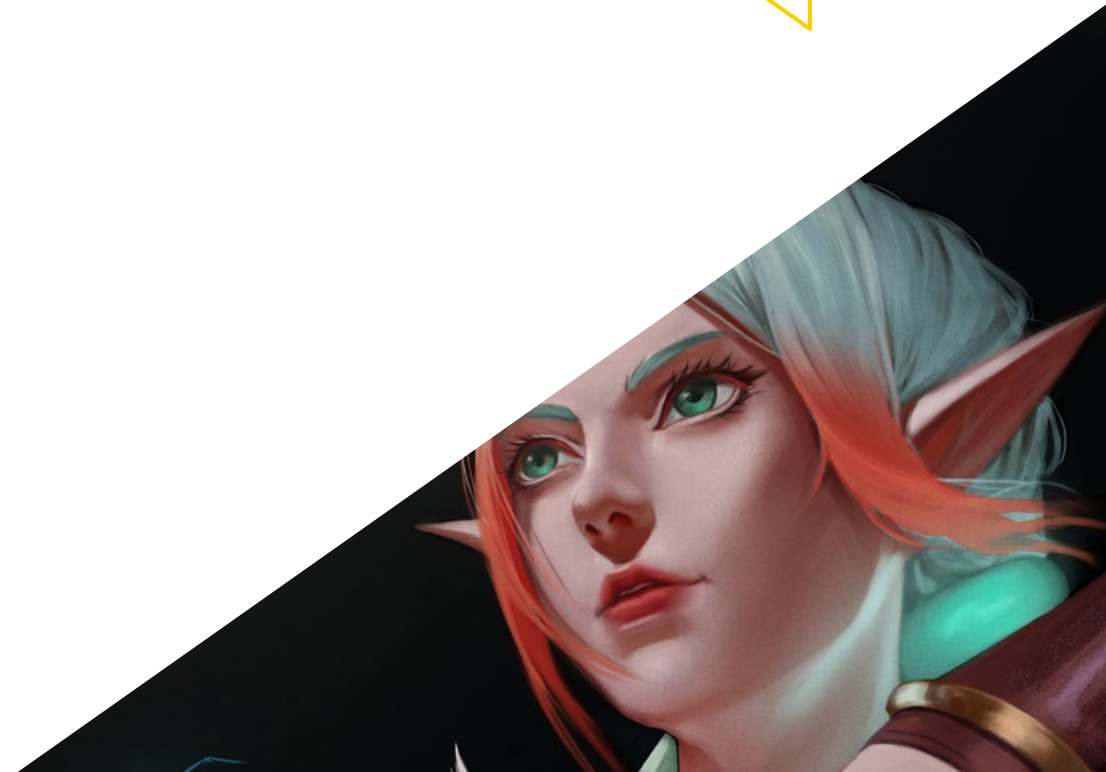
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

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

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



02

Objetivos

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



“

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



Objetivos generales

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





Objetivos específicos

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



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

03

Dirección del curso

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



“

*Un equipo docente especializado
te ayudará a completar este
Curso Universitario”*

Dirección



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

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



04

Estructura y contenido

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



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

Módulo 1. El arte en los videojuegos

- 1.1. El arte
 - 1.1.1. Bases artísticas
 - 1.1.2. Teoría de color
 - 1.1.3. Software
- 1.2. *Concept Art*
 - 1.2.1. Boceto
 - 1.2.2. *Concept Art*
 - 1.2.3. Detalles
- 1.3. Escenarios para videojuegos
 - 1.3.1. Escenarios no modulares
 - 1.3.2. Escenarios modulares
 - 1.3.3. Props y objetos de entorno
- 1.4. Ambientación
 - 1.4.1. Fantasía
 - 1.4.2. Realista
 - 1.4.3. Ciencia- ficción
- 1.5. Props y objetos
 - 1.5.1. Orgánico
 - 1.5.2. Inorgánico
 - 1.5.3. Detalles
- 1.6. Personajes y elementos de videojuego
 - 1.6.1. Creación personaje
 - 1.6.2. Creación entornos de videojuego
 - 1.6.3. Creación objetos y props





- 1.7. Estilos Cartoon
 - 1.7.1. Cartoon
 - 1.7.2. Manga
 - 1.7.3. Hiperrealista
- 1.8. Estilo manga
 - 1.8.1. Dibujo manga personaje
 - 1.8.2. Dibujo manga entorno
 - 1.8.3. Dibujo manga objetos
- 1.9. Estilo realista
 - 1.9.1. Dibujo personaje realista
 - 1.9.2. Entorno realista
 - 1.9.3. Objetos realistas
- 1.10. Detalles finales
 - 1.10.1. Retoques finales
 - 1.10.2. Evolución y estilo
 - 1.10.3. Detalles y mejoras

“

*Los videojuegos son artes y tu
podrás crear la siguiente obra
maestra con todo lo que aprenderás
en este Curso Universitario”*

05

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 intensivo 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 según el índice global score, 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.

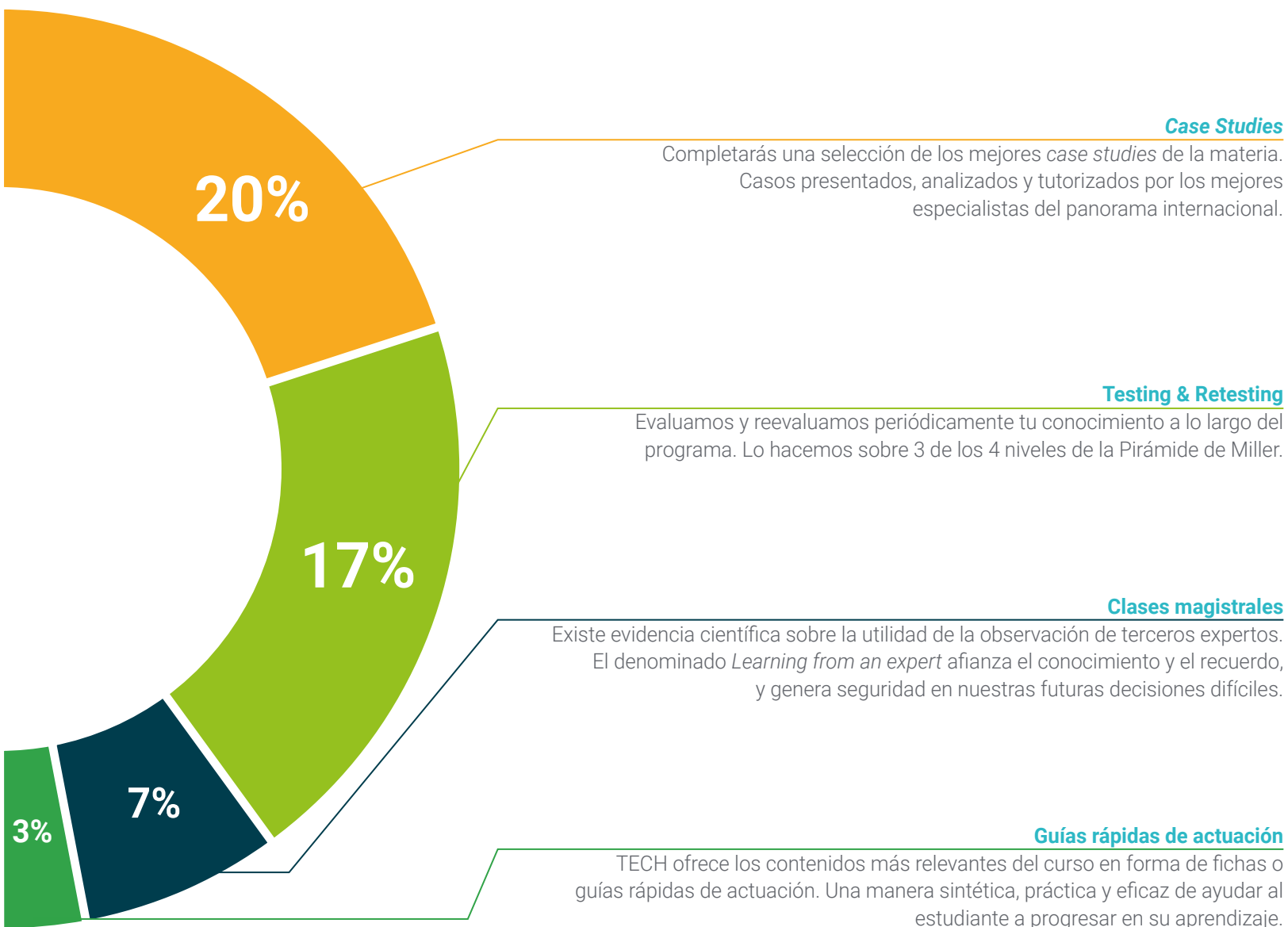
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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.



06

Titulación

El Diplomado en Arte en los Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Arte en los Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Arte en los Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



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



Curso Universitario Arte en los Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Arte en los Videojuegos