

Experto Universitario

Arte y Animación en Videojuegos





Experto Universitario Arte y Animación en Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-arte-animacion-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. 30

01

Presentación

Los videojuegos se han convertido en uno de los pilares fundamentales del entretenimiento, siendo una de las industrias que continúa en crecimiento. Esto se debe en gran parte, al increíble avance de la tecnología, el cual ha permitido crear animaciones más realistas y detalladas, convirtiéndolos casi en una película. De esta forma, el diseño visual de un juego se ha posicionado como la primera característica que los usuarios aprecian y demandan para futuras entregas. Por este motivo, no es de extrañar que las grandes casas desarrolladoras busquen un perfil que se especialice en modelados, diseños 3D y animación, contenidos que se encuentran reflejados en este programa y que impulsarán la carrera de los estudiantes al siguiente nivel.





“

¿Te atraen las animaciones de los videojuegos y quieres especializarte en esa área? Matricúlate en este programa para lograrlo”

El mundo de los videojuegos ha sido el resultado de un proceso evolutivo en distintas tecnologías. En sus inicios, las pantallas solo permitían mostrar ciertos píxeles en blanco y negro. Luego, con la llegada del color, se abrió un nuevo mundo de posibilidades, mostrando ciertos matices y diferenciando las formas del fondo. Ahora, en la actualidad, las pantallas no solo admiten una animación en la que se detallan a la perfección las texturas y los distintos contrastes, también ayudan a sumergir al jugador en una nueva realidad, haciéndole partícipe de todo el entorno virtual.

Por ello, los encargados del arte y la animación en el diseño de un videojuego son uno de los perfiles más demandados en el sector. Es el animador el que modela y da vida a los personajes y todos los elementos visuales de los que consta un juego, por lo que debe contar con el conocimiento y las habilidades adecuadas para lograr un resultado impecable.

Pensando en esto, se ha elaborado este Experto Universitario, el cual ayudará a comprender los fundamentos del modelado y texturizado en 3D, utilizando distintos softwares, como Studio Max y Mudbox. Asimismo, los estudiantes podrán aprender y conocer las técnicas que los grandes exponentes emplean para animar personajes y cualquier elemento en 2D y 3D.

Este programa se podrá realizar en cualquier parte del mundo gracias a su modalidad 100% online, permitiendo que los diseñadores no pongan en pausa sus actividades diarias para asistir a una clase. Además, tendrá acceso a los contenidos en cualquier momento del día, facilitando la planificación del estudio a su conveniencia. Por último, no requerirá realizar un trabajo final para obtener la titulación, es decir, que podrá poner en práctica lo aprendido de manera inmediata, favoreciendo su incursión en el mundo profesional.

Este **Experto Universitario en Arte y Animación en Videojuegos** tiene el plan educativo más innovador y completo del mercado. Las características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Arte y Animación de Videojuegos
- ◆ Los contenidos, amplios y, al mismo tiempo, muy específicos, especialmente planteados para dotar a los alumnos de conocimientos concretos y generales de la animación de videojuegos
- ◆ 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



La titulación directa de este programa te permitirá acceder rápidamente en el mercado profesional como diseñador especialista en animación de videojuegos”

“

Revoluciona el mundo de la animación de videojuegos como Jordan Mechner, el primero en usar una grabación para la captura de movimiento”

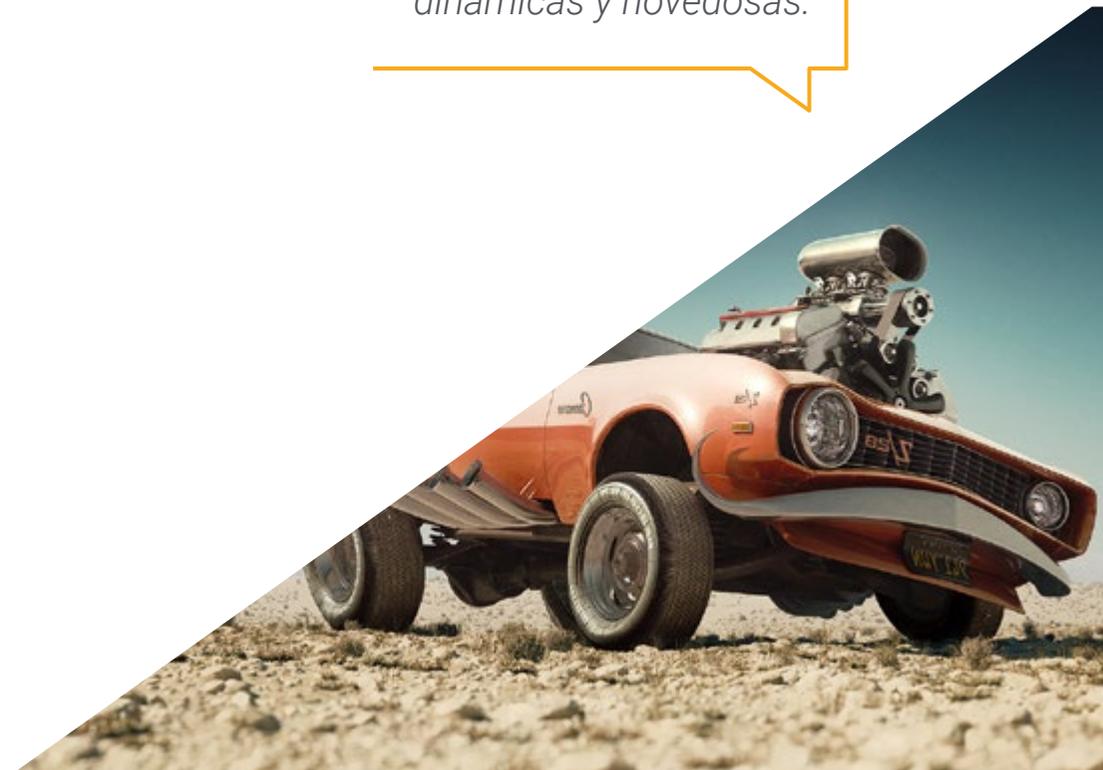
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Podrás realizar este programa cuándo, dónde y cómo desees gracias a su modalidad 100% online.

Atrás quedaron los días de los píxeles y las cinemáticas aburridas. Matricúlate en este programa para crear animaciones dinámicas y novedosas.



02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario se centra en proporcionar al estudiante todos los conocimientos que necesita para realizar una animación y modelado en 2D y 3D. Para ello, deberá dominar distintos softwares como Studio Max y Mudbox, dos de los más empleados por los profesionales a nivel internacional. Para ello, contará con un programa online diseñado por un grupo de expertos de gran relevancia en el sector. Gracias a esto, logrará avanzar en su carrera y pertenecer al equipo de desarrollo de una empresa o prestar sus servicios de manera independiente.



“

Esta es tu oportunidad, matricúlate en un programa con titulación directa y comienza hoy tu nuevo camino profesional”



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
- ◆ Profundizar en la animación 2D y 3D, así como los elementos clave de la animación de objetos y personajes
- ◆ Saber realizar tareas de modelado en 3D
- ◆ Realizar la programación profesional con el motor de Unity 3D
- ◆ Ser capaz de crear una *Startup* independiente de ocio digital

“Este programa te permitirá alcanzar tus objetivos profesionales, especializándote en el diseño de la animación y arte de un videojuego”





Objetivos específicos

Módulo 1. El diseño de videojuego

- ◆ Conocer la teoría del diseño de videojuegos
- ◆ Profundizar en los elementos del diseño y la gamificación
- ◆ Aprender los tipos de jugadores existentes, sus motivaciones y características
- ◆ Conocer las mecánicas de juegos, conocimientos de los MDA y otras teorías del diseño de videojuegos
- ◆ Aprender las bases críticas para el análisis del videojuego con teoría y ejemplos
- ◆ Aprender sobre el diseño de niveles de juego, a crear puzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

Módulo 2. Arte 3D

- ◆ Modelar y a texturizar los objetos y personajes en 3D
- ◆ Conocer la interfaz del programa 3D Studio Max y Mudbox para modelar los objetos y los personajes
- ◆ Entender la teoría del modelado en 3D
- ◆ Saber extraer las texturas
- ◆ Conocer el funcionamiento de las cámaras en 3D

Módulo 3. La animación

- ◆ Realizar animación 2D y 3D
- ◆ Conocer la teoría de la animación sobre elementos y personajes
- ◆ Conocer el *Rigging* de animación 2D
- ◆ Realizar animación en 3D Studio Max: movimiento de elementos y personajes
- ◆ Conocer el *Rigging* de 3D Studio Max
- ◆ Saber realizar animaciones avanzadas de personajes

03

Dirección del curso

Profesionales expertos en el mundo de la animación y arte en videojuegos serán los encargados de impartir los contenidos de este Experto Universitario. Ellos, han estado a cargo de grandes proyectos durante toda su carrera como animadores y diseñadores de juegos. Por tanto, los estudiantes conocerán, de primera mano, las exigencias y demandas del mercado, consiguiendo mejorar sus habilidades para cubrir las y convertirse en un recurso de interés para las empresas internacionales.





“

Este grupo de profesionales se encuentra capacitado para impulsar la carrera de los estudiantes, desde su experiencia y preparación académica”

Dirección



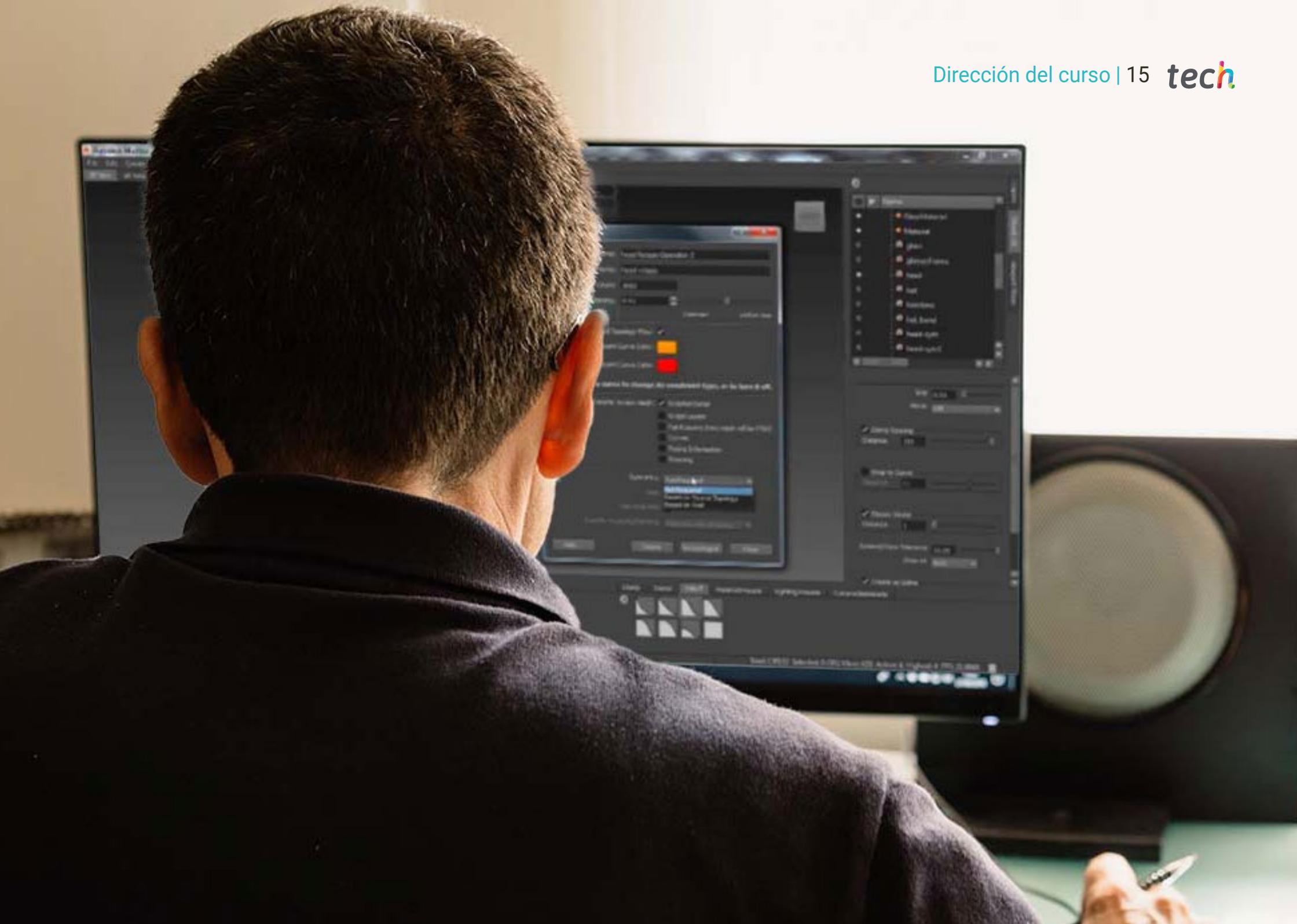
D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- 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

Profesores

Dña. Molas, Alba

- ♦ Diseñadora de videojuegos
- ♦ Graduada en Cine y Medios. Escuela de Cine de Cataluña. 2015
- ♦ Estudiante de animación 3D, videojuegos y entornos interactivos. Currnet – CEV. 2020
- ♦ Formación especializada en Guion de Animación Infantil. Showrunners BCN. 2018
- ♦ Miembro de la asociación Women in Games
- ♦ Miembro de la asociación FemDevs



04

Estructura y contenido

Los contenidos de este programa, 100% online, han sido elaborados tomando en consideración la opinión experta de un grupo de profesionales dedicados al desarrollo y diseño de la animación de videojuegos. Por tanto, el estudiante obtendrá un temario que se centra en los aspectos teóricos de la disciplina, el manejo de distintos softwares de animación y el desarrollo de competencias creativas para resolver cualquier problema que se presente. Todo esto condensado, además, en un Experto Universitario que permite una titulación directa, facilitando la incursión del diseñador en el mercado laboral.





“

Tendrás acceso a la información de este Experto Universitario desde cualquier parte del mundo”

Módulo 1. El diseño de videojuego

- 1.1. El diseño
 - 1.1.1. Diseño
 - 1.1.2. Tipos de diseño
 - 1.1.3. Proceso de diseño
- 1.2. Elementos del diseño
 - 1.2.1. Reglas
 - 1.2.2. Balance
 - 1.2.3. Diversión
- 1.3. Los tipos de jugador
 - 1.3.1. Explorador y social
 - 1.3.2. Asesino y triunfadores
 - 1.3.3. Diferencias
- 1.4. Habilidades del jugador
 - 1.4.1. Habilidades de rol
 - 1.4.2. Habilidades de acción
 - 1.4.3. Habilidades de plataforma
- 1.5. Mecánicas de juego I
 - 1.5.1. Elementos
 - 1.5.2. Físicas
 - 1.5.3. Ítems
- 1.6. Mecánicas de juego II
 - 1.6.1. Llaves
 - 1.6.2. Plataformas
 - 1.6.3. Enemigos
- 1.7. Otros elementos
 - 1.7.1. Mecánicas
 - 1.7.2. Dinámicas
 - 1.7.3. Estética
- 1.8. Análisis de videojuegos
 - 1.8.1. Análisis de la jugabilidad
 - 1.8.2. Análisis artístico
 - 1.8.3. Análisis de estilo

- 1.9. El diseño de nivel
 - 1.9.1. Diseñar niveles en interiores
 - 1.9.2. Diseñar niveles en exteriores
 - 1.9.3. Diseñar niveles mixtos
- 1.10. Diseño de nivel avanzado
 - 1.10.1. Puzles
 - 1.10.2. Enemigos
 - 1.10.3. Entorno

Módulo 2. Arte 3D

- 2.1. El arte avanzado
 - 2.1.1. Del Concept Art al 3D
 - 2.1.2. Principios del modelo 3D
 - 2.1.3. Tipos de modelado: Orgánico/Inorgánico
- 2.2. Interfaz 3D Max
 - 2.2.1. Software 3D Max
 - 2.2.2. Interfaz básica
 - 2.2.3. Organización escenas
- 2.3. Modelado inorgánico
 - 2.3.1. Modelado con primitivas y deformadores
 - 2.3.2. Modelado con polígonos editables
 - 2.3.3. Modelado con Graphite
- 2.4. Modelado orgánico
 - 2.4.1. Modelado de personaje I
 - 2.4.2. Modelado de personaje II
 - 2.4.3. Modelado de personaje III
- 2.5. Creación de UVs
 - 2.5.1. Materiales y mapas básicos
 - 2.5.2. *Unwrapping* y proyecciones de texturas
 - 2.5.3. Retopología
- 2.6. 3D avanzado
 - 2.6.1. Creación de atlas de texturas
 - 2.6.2. Jerarquías y creación de huesos
 - 2.6.3. Aplicación de un esqueleto

- 2.7. Sistemas de animación
 - 2.7.1. Bipet
 - 2.7.2. CAT
 - 2.7.3. *Rigging* propio
- 2.8. *Rigging* facial
 - 2.8.1. Expresiones
 - 2.8.2. Restricciones
 - 2.8.3. Controladores
- 2.9. Principios de la animación
 - 2.9.1. Ciclos
 - 2.9.2. Librerías y uso de archivos de captura de movimiento MoCap
 - 2.9.3. Motion Mixer
- 2.10. Exportación a motores
 - 2.10.1. Exportación al motor de Unity
 - 2.10.2. Exportación modelos
 - 2.10.3. Exportación animaciones

Módulo 3. La animación

- 3.1. La animación
 - 3.1.1. Animación tradicional
 - 3.1.2. Animación en 2D
 - 3.1.3. Animación en 3D
- 3.2. 12 principios de la animación I
 - 3.2.1. Estirar y encoger
 - 3.2.2. Anticipación
 - 3.2.3. Puesta en escena
- 3.3. 12 principios de la animación II
 - 3.3.1. Acción directa y pose a pose
 - 3.3.2. Acción continuada y superpuesta
 - 3.3.3. Aceleración y deceleración
- 3.4. 12 principios de la animación III
 - 3.4.1. Arcos
 - 3.4.2. Acción secundaria
 - 3.4.3. *Timing*

- 3.5. 12 principios de la animación IV
 - 3.5.1. Exageración
 - 3.5.2. Dibujo sólido
 - 3.5.3. Personalidad
- 3.6. Animación en 3D
 - 3.6.1. Animación en 3D I
 - 3.6.2. Animación en 3D II
 - 3.6.3. Cinemáticas en 3D
- 3.7. Animación avanzada 2D
 - 3.7.1. Movimiento personaje I
 - 3.7.2. Movimiento personaje II
 - 3.7.3. Movimiento personaje III
- 3.8. *Rigging* de animación 2D
 - 3.8.1. Introducción del Rig en 2D
 - 3.8.2. Creación del Rig en 2D
 - 3.8.3. Rig facial en 2D
- 3.9. Animación 2D
 - 3.9.1. Movimiento objetos I
 - 3.9.2. Movimiento objetos II
 - 3.9.3. Movimiento objetos III
- 3.10. Cinemática
 - 3.10.1. Creación de una cinemática en 2D: introducción básica
 - 3.10.2. Creación de una cinemática en 2D: movimientos entorno
 - 3.10.3. Creación de una cinemática en 2D: exportación



¿La mejor parte de este programa? Es que, al finalizar, podrás crear las mejores cinemáticas que la industria haya visto”

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 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.



06

Titulación

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



“

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

El programa del **Experto Universitario en Arte y Animación en 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: **Experto Universitario en Arte y Animación en Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 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.



Experto Universitario Arte y Animación en Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Arte y Animación en Videojuegos

