

Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos





Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-diseno-creacion-personajes-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01 Presentación

Si en un sector se ha disparado la producción de personajes de toda índole ese es el de los videojuegos. Tanto protagonistas como antagonistas de diferentes sagas han captado la atención de millones de jugadores en todo el mundo. Los icónicos jefes de Cuphead, la bella ambientación de Hollow Knight o la aclamada internacionalmente Gris son solo algunos ejemplos de cómo unos personajes 2D pueden ser un elemento distintivo y único para el producto final. Los diseñadores especializados en la creación de personajes para videojuegos tienen una ventaja decisiva para optar a puestos destacados en este sector, por lo que el presente programa se centra en los fundamentos principales que harán del diseñador un experto en este campo. Todo con el mejor equipo docente posible y la flexibilidad distintiva de TECH, con un formato 100% online sin exigencias para el alumno.



“

Ábrete paso en el mundo de los videojuegos,
un sector con un futuro brillante, gracias
a este *Experto Universitario en Diseño y
Creación de Personajes para Videojuegos*”

La industria de los videojuegos es una de las que más crece actualmente, con miles de títulos cada año que requieren de diseñadores experimentados y con conocimientos muy específicos en la creación y diseño de personajes variados. La alta competencia del sector hace que sea más necesario que nunca distinguirse de los rivales, siendo la forma más directa de hacerlo a través de un cuidado diseño de sus protagonistas y antagonistas.

Artistas 2D de todo tipo son requeridos por multitud de estudios, tanto de grandes producciones como de juegos de menor escala para móviles, por lo que las oportunidades para crecer como *character designer* son muchas. Este programa reúne a un equipo de diseñadores con una gran experiencia en la creación de todo tipo de personajes, elaborando un temario focalizado en el mundo de los videojuegos.

El diseñador repasará los fundamentos principales de estilos, culturas y metodología en la construcción de personajes, así como la evolución del 2D al 3D y los diferentes tipos de personajes según el público y videojuego objetivo. Todo ello con un temario exhaustivo y metódico, enfocado en potenciar al máximo las competencias del diseñador.

Además, el alumno tendrá la libertad de distribuir la carga lectiva a su propio ritmo. Esto es posible gracias a su formato completamente online, en el que todos los contenidos didácticos están disponibles para su descarga desde el primer día de titulación.

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos** contiene el programa Universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de todo tipo de personajes 2D animados
- ♦ 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



Potencia tus habilidades gracias al conocimiento de artistas y diseñadores con una amplia trayectoria en la creación de todo tipo de personajes”

“

Este Experto Universitario impulsará tu trayectoria profesional hacia un campo con grandes oportunidades para seguir creciendo, tanto laboralmente como personalmente”

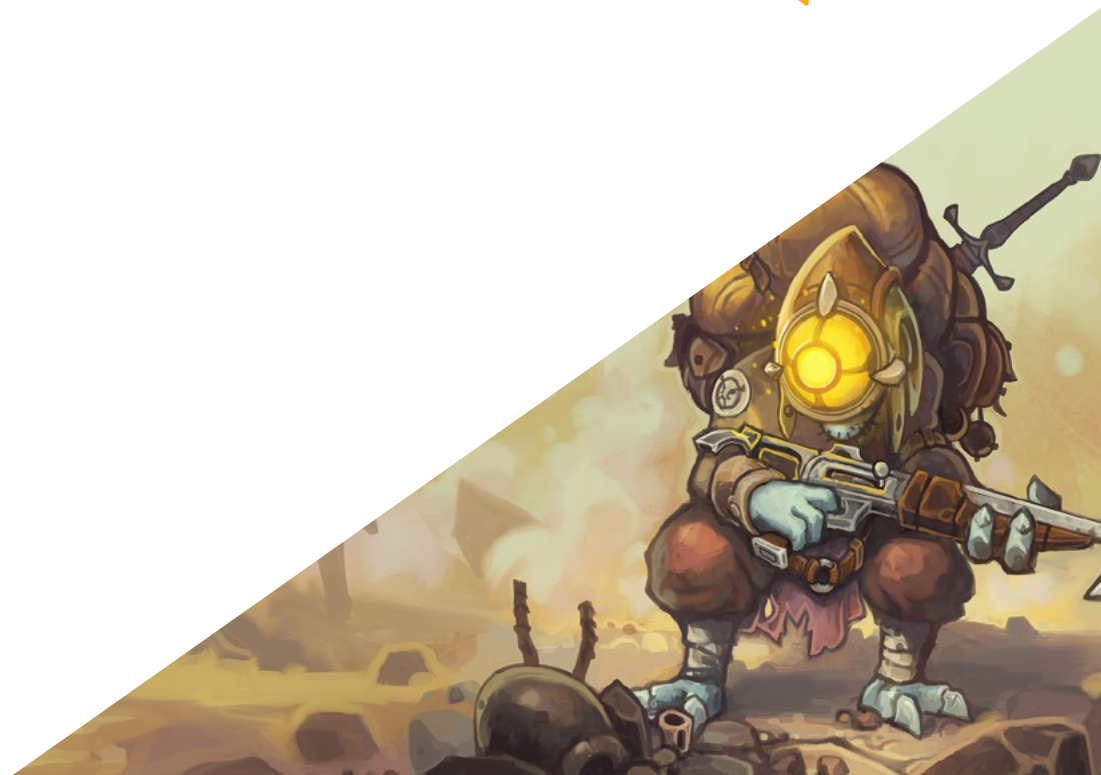
Desde los primeros modelos de Lara Croft al impresionante dinamismo de Aloy o Kratos. Descubre la evolución del 2D y 3D en el mundo de los videojuegos.

Tus personajes cautivarán a millones de jugadores en todo el mundo, creando productos audiovisuales imperecederos.

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02 Objetivos

Los grandes protagonistas de todo tipo de videojuegos están repletos de tanto detalle que, normalmente, requieren de equipos enteros de diseño para sacarles el máximo partido a cada uno. El objetivo claro de esta titulación es instruir al alumno para que forme parte o incluso lidere esos equipos, haciendo un repaso extensivo tanto por la teoría tecnológica más reciente como por la propia práctica en el uso de diferentes métodos y programas modernos.



“

*Impulsarás tu trayectoria profesional
a través de un conocimiento experto,
perfeccionando tu técnica de creación
de personajes para videojuegos”*



Objetivos generales

- ♦ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ♦ Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- ♦ Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- ♦ Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D
- ♦ Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D

“

Podrás dirigir tu trayectoria profesional hacia estudios de diseño especializados en videojuegos, demostrando tu valía en ese campo”





Objetivos específicos

Módulo 1. Videojuegos y Personajes

- ♦ Crear personajes para videojuegos
- ♦ Analizar los diferentes tipos de videojuegos
- ♦ Conocer el público al que va dirigido

Módulo 2. Personajes

- ♦ Estudiar los diferentes estilos y culturas que existen
- ♦ Aprender a desarrollar personajes a través del tiempo
- ♦ Aplicar los conocimientos a diferentes formatos
- ♦ Conocer diferentes técnicas aplicadas a personajes específicos
- ♦ Conocer los estilos más actuales

Módulo 3. Construcción de Personajes

- ♦ Crear personajes de principio a fin
- ♦ Aplicar todas las formas anatómicas posibles
- ♦ Trabajar líneas de acción, ejes y posiciones
- ♦ Diseñar las diferentes partes del personaje a través de una base de dibujo

03

Dirección del curso

Los mejores profesionales del mundo del diseño han sido elegidos por TECH para reunir en este Experto Universitario los conocimientos y claves más modernas de la creación de personajes para videojuegos. El alumno podrá consultar directamente con los docentes todas las dudas que pudieran surgir, teniendo una tutorización personalizada a lo largo de todo el programa.



“

*Un equipo docente comprometido al 100%
con tu mejora profesional estará dispuesto
a ayudarte en todo momento”*



D. Sirgo González, Manuel

- Director, Productor y Realizador de Animación
- Gerente y Director de la Productora 12 Pingüinos Dibujos Animados S.L.
- Gerente y Director de la Productora Cazatalentos S.L.
- Director, Productor y Realizador de varios cortometrajes
- Realizador de animación en campañas publicitarias
- Realizador de animación en series
- Colaborador dibujante de animación en diferentes productoras de animación nacionales e internacionales
- Docente en cursos y estudios de posgrado
- Ganador del Premio Goya por el Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos y Pollo*

Profesores

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Ilustrador y Diseñador con experiencia en videojuegos
- ♦ Ilustrador y Diseñador para la Campaña de Navidad de Ikea
- ♦ Ilustrador y Diseñador para Antivirus McAfee
- ♦ Ilustrador y Diseñador en la revista Club Megatrix
- ♦ Colaborador en anuncios publicitarios
- ♦ Colaborador en series de televisión
- ♦ Colaborador en videojuegos de PC
- ♦ Estudios en Ilustración y Diseño en la Escuela de Artes Aplicadas

D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Especialista en Animación e Ilustración 2D
- ♦ Animador y asistente en *Phineas y Ferb*
- ♦ Intercalador y Layoutero en *Las Tres Mellizas*
- ♦ Fondista y asistente en el cortometraje *Pollo*
- ♦ Storyboardista en anuncios publicitarios, series o películas televisivas
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado vinculados a la animación y la ilustración
- ♦ Ganador del Premio Goya con el cortometraje *Pollo*



Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Realizador y Guionista Experto en Animación
- ◆ Realizador y Guionista de diversos largometrajes y series de televisión
- ◆ Premio Goya a la mejor película de animación con Los Cuatro Músicos de Bremen
- ◆ Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- ◆ Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- ◆ Doctor en Comunicación Audiovisual
- ◆ Licenciado en Ciencias de la Información
- ◆ Miembro: Círculo de Escritores Cinematográficos, Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas

“*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria*”

04

Estructura y contenido

El equipo docente ha elaborado todo el contenido disponible en este Experto Universitario con especial minuciosidad y exhaustividad. Esto quiere decir que se han revisado todos los temas para ofrecer las habilidades, consejos, secretos y claves más importantes del Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos, sin relleno ni temas triviales. Además, el material didáctico sirve también como una gran guía de consulta posteriormente a finalizar el programa, pues se puede descargar en su totalidad desde cualquier dispositivo con conexión a internet.



“

Tendrás multitud de lecturas complementarias con las que profundizar en cada tema tratado, eligiendo tú mismo aquellas áreas donde desees reforzar tu conocimiento”

Módulos 1. Videojuegos y personajes

- 1.1. Personajes y videojuegos
 - 1.1.1. Análisis de personajes en videojuegos
 - 1.1.2. Target del personaje
 - 1.1.3. Referencias
- 1.2. Tipos
 - 1.2.1. 2D-3D
 - 1.2.2. Plataformas y tipos
 - 1.2.3. Personajes pixelados
- 1.3. Metodología
 - 1.3.1. Planificación del trabajo y tipos de documentos
 - 1.3.2. Dibujo analítico
 - 1.3.3. Dibujante de línea y dibujante de formas
- 1.4. Definir un estilo
 - 1.4.1. Referencias y puntos clave
 - 1.4.2. Luz y color: creando una atmósfera
 - 1.4.3. Personajes: personalidad y coherencia
- 1.5. 2D tradicional
 - 1.5.1. Referencias
 - 1.5.2. Creación
 - 1.5.3. Paquete de *model sheet*
- 1.6. Cut out I
 - 1.6.1. Referencias
 - 1.6.2. Metodología
 - 1.6.3. Construcción
- 1.7. Cut out II
 - 1.7.1. Color
 - 1.7.2. *Rig*
 - 1.7.3. Bibliotecas





- 1.8. 3D
 - 1.8.1. Referencias
 - 1.8.2. Diseño
 - 1.8.3. Construcción
- 1.9. Personajes pixelados
 - 1.9.1. Referencias y documentación
 - 1.9.2. Diseño
 - 1.9.3. Poses
- 1.10. Referencia para el modelado 3D
 - 1.10.1. Paletas de color
 - 1.10.2. Texturas
 - 1.10.3. Luces y sombras

Módulo 2. Personajes

- 2.1. Formas geométricas
 - 2.1.1. Básicas
 - 2.1.2. Combinación de formas
 - 2.1.3. Ejes
- 2.2. Líneas de acción
 - 2.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
 - 2.2.2. Formas simples en la línea de acción
 - 2.2.3. Estructura y extremidades
- 2.3. Formas complejas
 - 2.3.1. Geometrías combinadas
 - 2.3.2. La pose
 - 2.3.3. División en cabezas
- 2.4. La anatomía
 - 2.4.1. Canon clásico humano
 - 2.4.2. Proporciones
 - 2.4.3. Poses de acción

- 2.5. La cabeza
 - 2.5.1. Construcción
 - 2.5.2. Ejes
 - 2.5.3. Ojos y partes de la cara
- 2.6. El pelo
 - 2.6.1. Femenino
 - 2.6.2. Masculino
 - 2.6.3. Peinados
- 2.7. Creación de personajes *cartoon*
 - 2.7.1. Exagerar proporciones
 - 2.7.2. Cabezas y expresiones
 - 2.7.3. Silueta y poses
- 2.8. Animales *cartoon*
 - 2.8.1. Mascotas
 - 2.8.2. Cuadrúpedos y aves
 - 2.8.3. Otros tipos
- 2.9. Extremidades
 - 2.9.1. La construcción
 - 2.9.2. Articulaciones
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Manos
 - 2.10.1. Construcción general
 - 2.10.2. Humanos
 - 2.10.3. *Cartoon*

Módulo 3. Construcción de personajes

- 3.1. Formas geométricas
 - 3.1.1. Básicas
 - 3.1.2. Combinación de formas
 - 3.1.3. Ejes
- 3.2. Líneas de acción
 - 3.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
 - 3.2.2. Formas simples en la línea de acción
 - 3.2.3. Estructura y extremidades
- 3.3. Formas complejas
 - 3.3.1. Geometrías combinadas
 - 3.3.2. La pose
 - 3.3.3. División en cabezas
- 3.4. La anatomía
 - 3.4.1. Canon clásico humano
 - 3.4.2. Proporciones
 - 3.4.3. Poses de acción
- 3.5. La cabeza
 - 3.5.1. Construcción
 - 3.5.2. Ejes
 - 3.5.3. Ojos y partes de la cara
- 3.6. El pelo
 - 3.6.1. Femenino
 - 3.6.2. Masculino
 - 3.6.3. Peinados



- 3.7. Creación de personajes *cartoon*
 - 3.7.1. Exagerar proporciones
 - 3.7.2. Cabezas y expresiones
 - 3.7.3. Silueta y poses
- 3.8. Animales *cartoon*
 - 3.8.1. Mascotas
 - 3.8.2. Cuadrúpedos y aves
 - 3.8.3. Otros tipos
- 3.9. Extremidades
 - 3.9.1. La construcción
 - 3.9.2. Articulaciones
 - 3.9.3. Poses
- 3.10. Manos
 - 3.10.1. Construcción general
 - 3.10.2. Humanos
 - 3.10.3. *Cartoon*

“Crea personajes completamente únicos, adaptados a estilos tanto *cartoon* como *hiperrealista*, gracias a este temario extenso en *Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos*”

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.

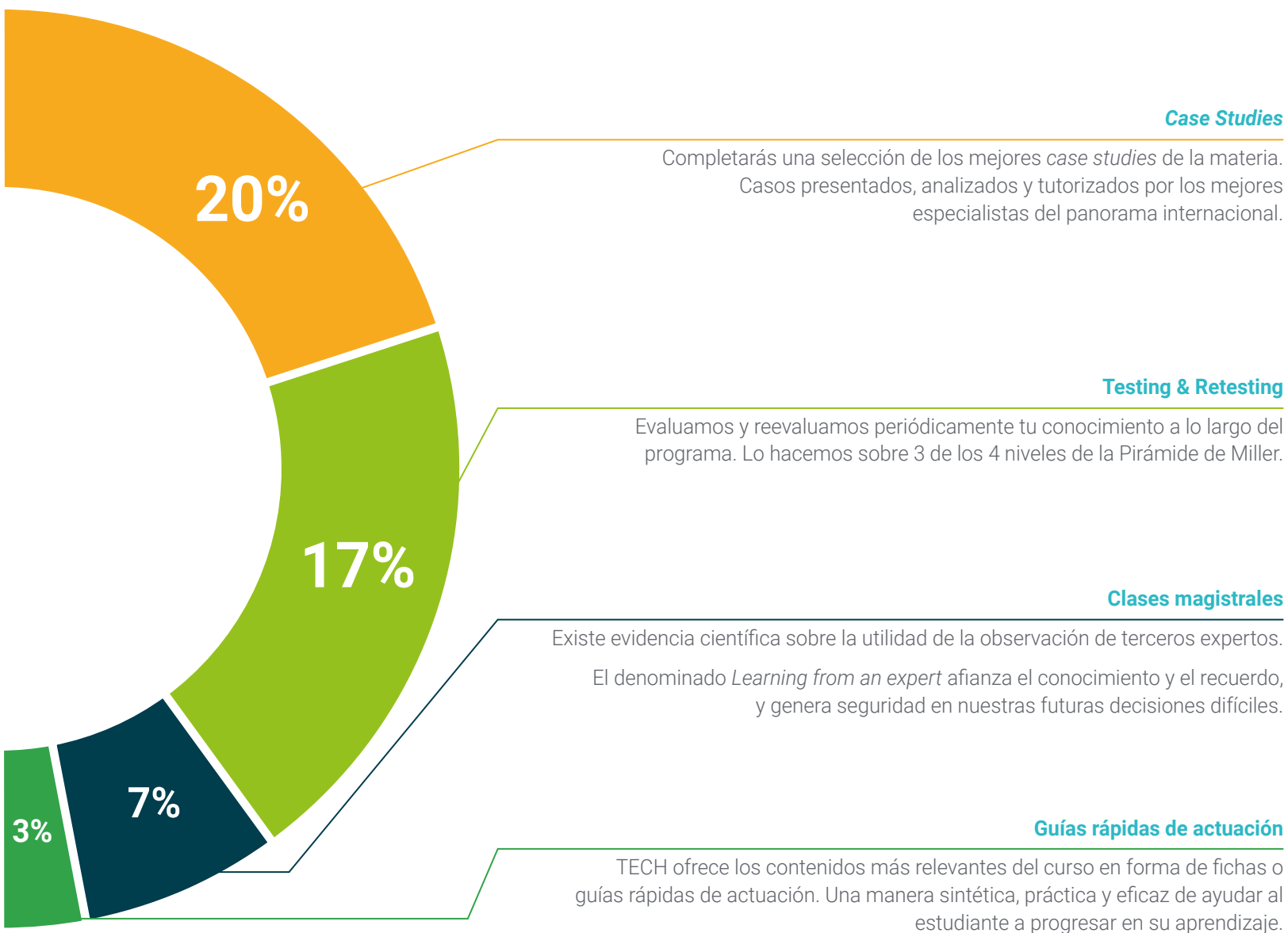
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos**

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

Duración: **6 meses**



*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.



Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes
para Videojuegos

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

Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos

