

Curso Universitario

2D en la Industria de Videojuegos





Curso Universitario 2D en la Industria de Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/2d-industria-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. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

El desarrollo de videojuegos en plataformas 2D sigue estando en auge a pesar de la evolución tecnológica, con el uso de diferentes herramientas y técnicas que hacen cada vez más impactantes las experiencias de sus usuarios. En este programa se presentarán al estudiante todos los conocimientos necesarios para integrar el entorno profesional de los artistas 2D en la industria del videojuego. Se profundizarán las diferentes técnicas y temas entre los que resaltan el *Concept Art*, *Splash Art*, *Storyboarders*, *el Pixel Art*, como algunas de las herramientas que definirán su carrera dentro del diseño y animación para videojuegos, fortaleciendo sus criterios a la hora de elegir cuál rol cumplir dentro del entorno profesional.





“

¿Te gustaría definir tu carrera en la industria de los videojuegos? Con este Curso Universitario entenderás los diferentes roles de los artistas digitales en 2D”

Desde los inicios, se han podido conocer proyectos realmente exitosos como “Pac Man o Comecocos” que se convirtió en un fenómeno mundial, llegando a tener el récord Guinness del videojuego arcade más exitoso de todos los tiempos. Estos videojuegos en 2D son caracterizados por utilizar gráficos con apariencia plana y por usar *Scroll* de la pantalla en horizontal, así como en Super Mario Bros o Sonic the Hedgehog; o en vertical, como en Bubble Bobble y Donkey Kong, que necesitan para su proceso creativo la intervención de artistas digitales con perfiles específicos. Con la llegada de nuevas videoconsolas y el lanzamiento de grandes juegos en 2D se incrementa la demanda de especialistas que sepan desde contar historias, crear escenarios hasta dirigir la obra; es por ello que en este Curso Universitario en 2D en la Industria de Videojuegos se aprenderá todo lo necesario para definir su perfil profesional.

El alumno repasará los avances de la industria del entretenimiento digital, su historia y aspectos más resaltantes. Avanzará por los diferentes programas implementados en el diseño 2D hasta llegar a conocer cómo es el perfil de cada uno de los profesionales del entorno, entre los que destacan el director de arte, su competencia e importancia. Podrá conocer la diversidad de propuestas que existen dentro del diseño 2D y que muestran originalidad en sus planteamientos tal como en los videojuegos *Indie*.

Un programa desarrollado por TECH Universidad FUNDEPOS, para seis semanas de estudio online desde cualquier dispositivo y lugar, haciendo fácil y cómodo el proceso de aprendizaje, con el acompañamiento constante de un equipo de docentes especializados en arte para videojuegos que integran la plataforma educativa de TECH.

Este **Curso Universitario en 2D en la Industria de 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 diseño para Videojuegos
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información teórica y 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, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Amplía tu visión al conocer los diferentes roles del artista digital en la industria del videojuego”

“

Con este Curso Universitario podrás perfilarte como Environment Artist al entender su importancia en la industria del entretenimiento digital”

El 2D es el estilo de plataformas más clásico y desarrollado en la industria de los videojuegos.

El campus virtual de TECH te ofrece un entorno seguro y cómodo para tus estudios.

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.

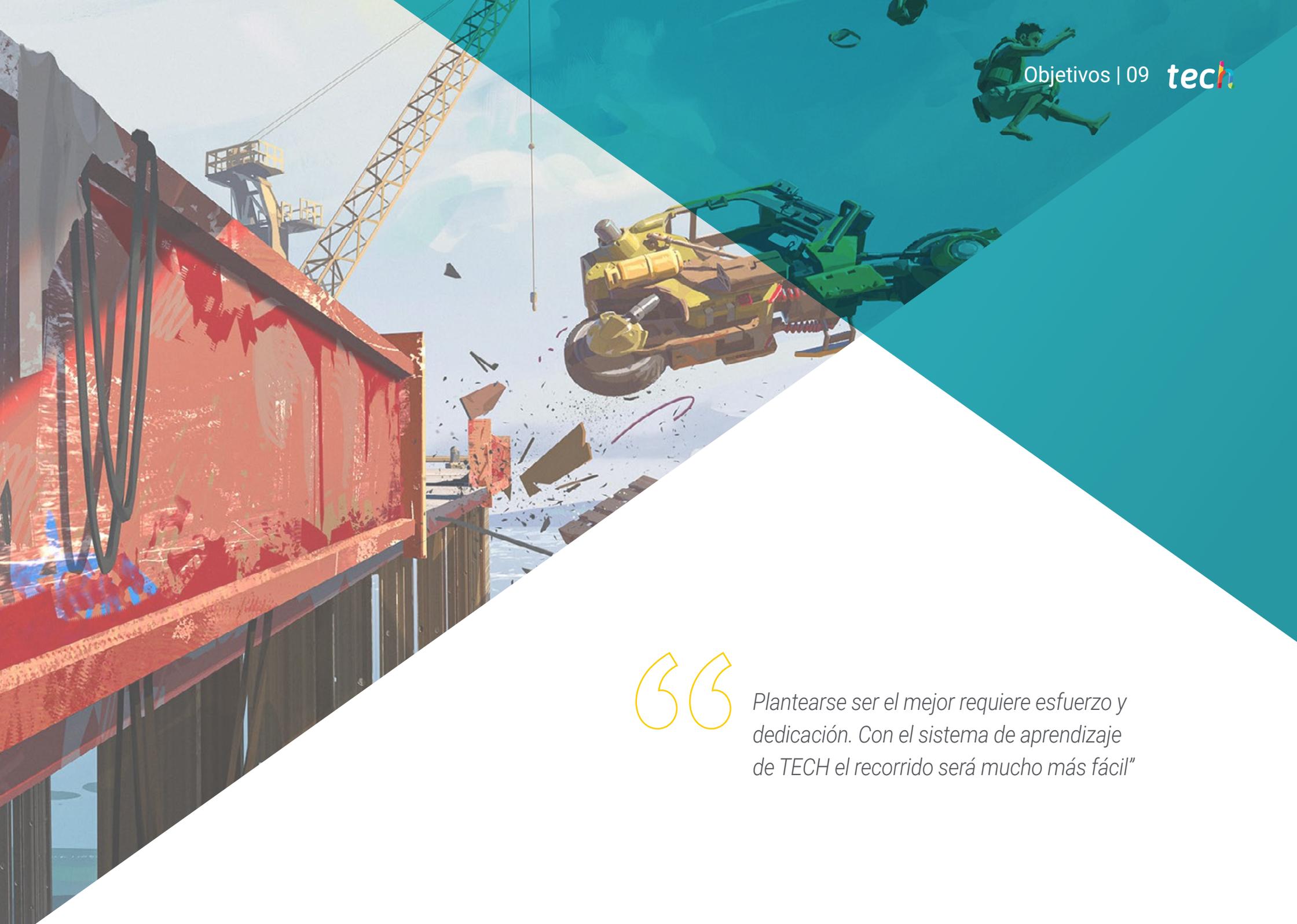
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02 Objetivos

El Curso Universitario en 2D en la Industria de Videojuegos le brindará al alumno una visión ampliada sobre los diferentes roles que cumple el artista dentro del entorno profesional, en implementación de la técnica 2D para la creación de piezas visuales atractivas y útiles en plataformas virtuales para el entretenimiento. Le ayudará a descubrir el rumbo profesional que más se adapta a su estilo gracias a la aplicación de ejemplificaciones y ejercicios prácticos apoyados en contenido teórico desarrollado por expertos. Dentro de este proceso de selección, TECH ha establecido una serie de objetivos generales y específicos para hacer más eficiente el proceso de enseñanza del futuro egresado.





“

Plantearse ser el mejor requiere esfuerzo y dedicación. Con el sistema de aprendizaje de TECH el recorrido será mucho más fácil”



Objetivos generales

- ◆ Crear diseños para plataformas 2D para la industria audiovisual
- ◆ Componer un portfolio especializado para la industria del videojuego
- ◆ Ampliar sus conocimientos sobre el uso actual del 2D en la industria del videojuego
- ◆ Impulsar la presentación de obras de forma profesional
- ◆ Profundizar en los conocimientos técnicos artísticos

“

Si te apasionan los videojuegos, entrar como profesional a su industria será una decisión muy rentable”





Objetivos específicos

- ◆ 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

03

Dirección del curso

El equipo docente de TECH Universidad FUNDEPOS ofrece con su experiencia en cada programa, una educación de excelencia para todos, gracias a los procesos y metodología de estudio aplicada desde su campus virtual. Es así como el Curso Universitario en 2D en la Industria de Videojuegos cuenta con expertos en arte, de amplia trayectoria y con una preparación específica que les permite impartir la enseñanza de las mejores herramientas al alumno facilitando el desarrollo de todas sus capacidades, perfilando su perfil profesional y logrando destacar en mercados cada vez más competitivos como el del Arte para videojuegos.





“

La perspectiva del equipo profesional de este programa permitirá generar experiencias de crecimiento profesional en los alumnos”

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



04

Estructura y contenido

El programa de estudios del Curso Universitario en 2D en la Industria de Videojuegos, ha sido diseñado para un aprendizaje dinámico basado en el probado sistema de *Relearning*, de TECH Universidad FUNDEPOS única institución de habla hispana licenciada para su uso. El temario desarrollado en este programa permitirá al alumno entender los conceptos más actualizados, desde la competencia e importancia de la industria del entretenimiento digital, pasando por cada uno de los roles artísticos y técnicas 2D en los videojuegos. A través del contenido teórico y práctico, en un sistema integrado que permitirán el fácil aprendizaje de forma progresiva e interactiva.





“

Estudiarás en un entorno dinámico los referentes del mundo del 2D en la industria de los videojuegos y entenderás cuál es tu verdadero perfil y estilo profesional”

Módulo 1. 2D en la industria de videojuegos

- 1.1. Industria del entretenimiento digital
 - 1.1.1. Actualidad
 - 1.1.2. Competencia
 - 1.1.3. Industria española
- 1.2. *Concept Art*
 - 1.2.1. Importancia
 - 1.2.2. Tipos
 - 1.2.3. Cine/videojuegos
- 1.3. Ilustración
 - 1.3.1. Ilustración para videojuegos
 - 1.3.2. Utilidad
 - 1.3.3. Recomendaciones
- 1.4. *UI Artist*
 - 1.4.1. Uso
 - 1.4.2. Diseño
 - 1.4.3. Historia
- 1.5. *Environment Artist*
 - 1.5.1. Diferencia
 - 1.5.2. Importancia
 - 1.5.3. Indie
- 1.6. *Pixel Art*
 - 1.6.1. Actualidad
 - 1.6.2. Consejos
 - 1.6.3. Programas





- 1.7. Animadores
 - 1.7.1. 3D
 - 1.7.2. 2D en videojuegos
 - 1.7.3. Consejo
- 1.8. *Storyboarder*
 - 1.8.1. Importancia
 - 1.8.2. Estudios grandes
 - 1.8.3. En videojuegos
- 1.9. *Splash Art*
 - 1.9.1. Online
 - 1.9.2. Actualidad
 - 1.9.3. Consejos
- 1.10. Director de arte
 - 1.10.1. Importancia
 - 1.10.2. Indie
 - 1.10.3. Competencia

“

*Perfecciona tus habilidades
y encuentra lo que requieres
para ser parte del entorno
profesional de los artistas 2D
en la industria del videojuego”*

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

Este Curso Universitario en 2D en la Industria de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en 2D en la Industria de Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en 2D en la Industria de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario 2D en la Industria de Videojuegos

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

Curso Universitario

2D en la Industria de Videojuegos

