

Curso Universitario

Anatomía en el Arte para Videojuegos





Curso Universitario Anatomía en el Arte para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/anatomia-arte-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

En el desarrollo de videojuegos el diseño juega un papel fundamental, la belleza y realismo de los personajes combinado con la diversión y jugabilidad, definirán el éxito del proyecto. Cada vez es más difícil crear novedad en un mercado que parece estar todo hecho, de allí la importancia de perfeccionar técnicas, estudiar nuevas posibilidades. Con el programa de Arte para Videojuegos especializado en anatomía se definirán los distintos tipos de cuerpos, esqueletos y formas, especialmente la cabeza y el rostro, para diseñar personajes realistas brindándole las herramientas necesarias al profesional para que destaque en su entorno profesional.





“

El conocimiento de la anatomía en la técnica de diseño hará fluir tu creatividad, este Curso Universitario te brinda las herramientas que necesitas”

Con el conocimiento del cuerpo humano y sus partes, el profesional tendrá una visión ampliada de cómo diseñar perfectamente cada personaje de forma adecuada a su historia y estilo, haciendo figuras cada vez más realistas. Siendo dirigido especialmente a quienes deseen perfeccionar sus técnicas y especializarse como artistas en la industria del videojuego.

En este programa se conocerá la estructura física del ser humano a través de prácticas, ejercicios y contenido teórico sobre músculos, cráneo, rostro, los tipos de cuerpos, cómo darle color en las sombras, el uso de la traslucidez y la combinación de tonos; las diferencias de los esqueletos complejos con los de formas simples. Y se entenderán los aspectos principales de la anatomía 3/4 y anatomía del perfil para lograr perfeccionar las creaciones.

Durante el proceso de aprendizaje el equipo docente del Curso Universitario en Anatomía en el Arte para Videojuegos, acompañará al alumno para facilitar su proceso de capacitación a través del campus virtual de TECH, haciendo más dinámica la experiencia de estudio, pudiendo implementar lo aprendido a lo largo de su recorrido.

El entorno seguro de TECH ofrece al alumno, la posibilidad de disponer de todo el contenido a través de cualquier tipo de dispositivo con conexión a internet, así como también descargar el material de estudio para poder consultarlo cuando lo requiera. El campus digital ofrece foros, salas de reuniones, bibliotecas digitales, chats y plataformas de *Streaming*, para mantenerse siempre actualizado en su proceso de aprendizaje.

Este **Curso Universitario en Anatomía en el Arte para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño y arte para videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos y esquemáticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ El proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje a través de ejercicios prácticos
- ♦ Su especial hincapié en las múltiples facetas que componen un proyecto de desarrollo de videojuegos
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos descargables desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Los resultados obtenidos por nuestros estudiantes hacen sobresaliente la efectividad de la metodología de estudio aplicada”

“

Diseñar rostros es una de las cosas más complejas dentro del arte para videojuegos. Aprende cómo hacerlo de manera eficiente con este Curso Universitario”

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.

Combinar diversión, jugabilidad y belleza es lo más difícil a la hora de hacer un videojuego, en este Curso Universitario aprenderás a diseñar personajes realistas desde el conocimiento de la anatomía.

Eleva tu nivel de profesionalización con el más novedoso sistema de estudio online del mercado.



02

Objetivos

Con el Curso Universitario en Anatomía en Arte para Videojuegos el alumno comprenderá de forma integral el cuerpo humano, sus partes y sus tipos, sumando capas de complejidad durante su estudio para llegar a la creación de personajes completos. El objetivo es que los profesionales desarrollen las capacidades necesarias para crear piezas únicas y modelos adecuados a cada historia desde su imaginación cualidad muy valorada en la industria.



“

Capacitarte en temas específicos te harán destacar en el entorno profesional, aprende todo sobre la anatomía un tema esencial para crear videojuegos”



Objetivos generales

- ♦ Estudiar la anatomía para generar personajes con apariencia real en entornos virtuales
- ♦ Conocer en profundidad todas las partes del cuerpo humano enfocado al diseño
- ♦ Diferenciar el esqueleto en su forma simple y compleja
- ♦ Realizar trabajos prácticos aplicando las técnicas aprendidas gracias a la metodología interactiva del curso
- ♦ Adquirir habilidades para hacer eficiente el aprovechamiento de los recursos y materiales adecuados a cada creación





Objetivos específicos

- ◆ Estudiar la anatomía de formas orgánicas
- ◆ Diferenciar esqueleto complejo de esqueleto con formas simples
- ◆ Aprender a evitar los errores comunes a la hora de retratar un rostro humano
- ◆ Saber aplicar correctamente el color según tonos y sombras en el cuerpo humano

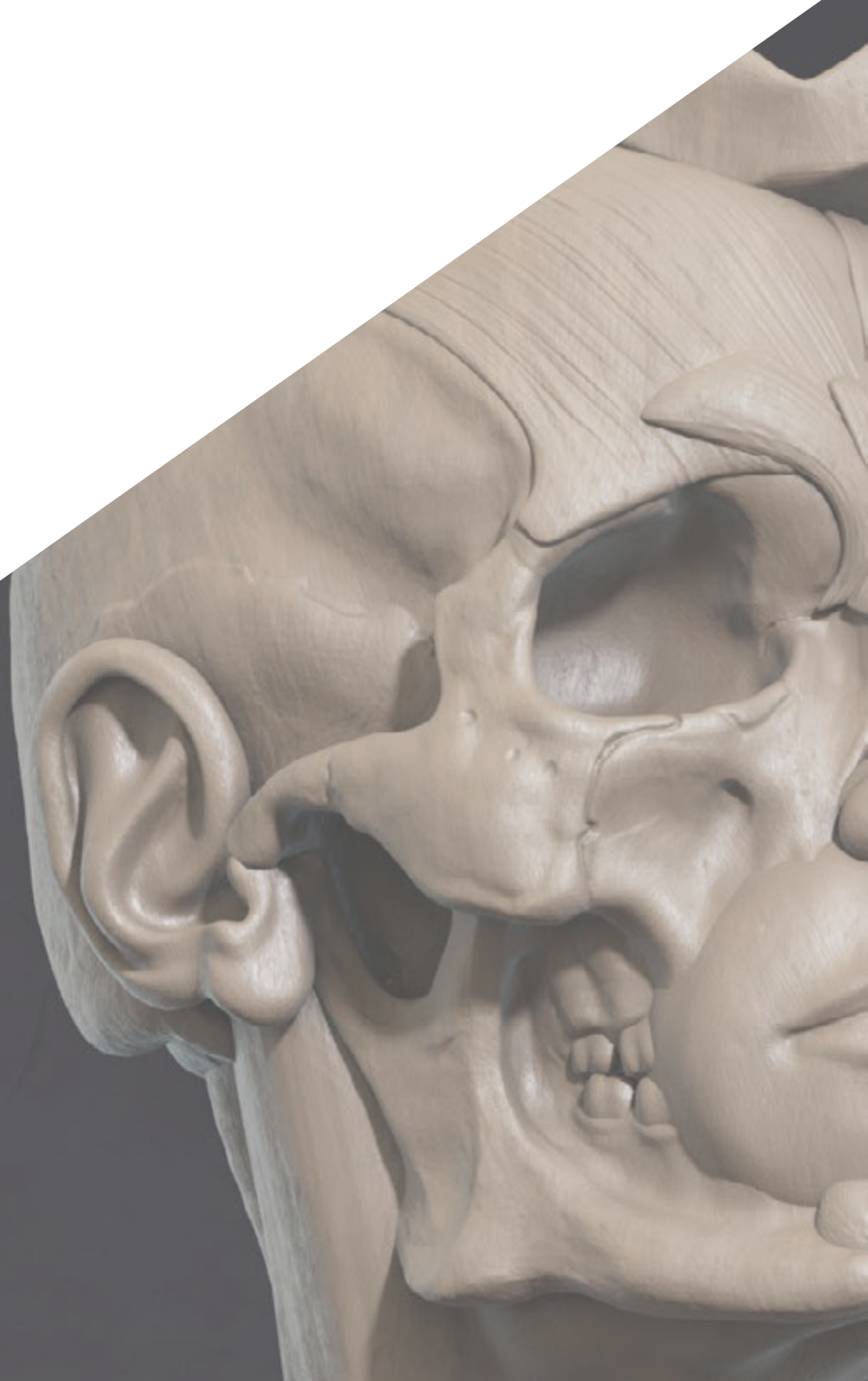
“

*Con tu imaginación y los
nuevos conocimientos
lograrás diseños
sorprendentes en tan
solo seis semanas”*

03

Dirección del curso

Un equipo de versados docentes con experiencia en arte para videojuegos integra la plantilla de este curso universitario, quienes imparten los conocimientos artísticos y técnicos que encaminarán al alumno en un recorrido lleno de aprendizaje dentro de la Anatomía en el Arte para videojuegos. Con ello el egresado garantiza ampliar sus horizontes profesionales gracias a las experiencias adquiridas dentro del programa, con el estudio de casos prácticos y la comunidad interactiva de expertos que lo acompañará en todo el proceso.



“

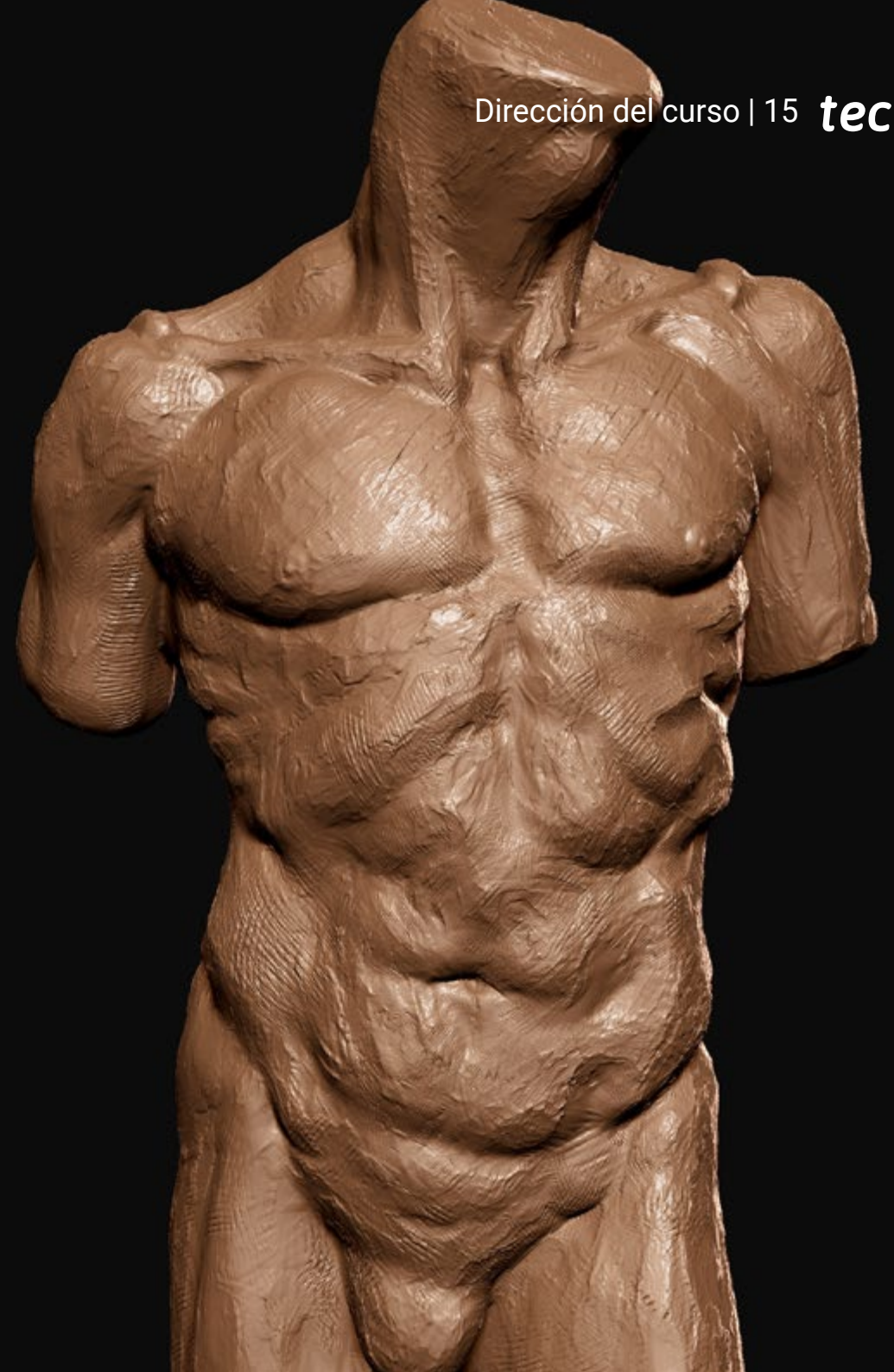
*Un equipo de expertos te acompañará
en tu camino al éxito”*

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

Para que el alumno del Curso Universitario Anatomía en el Arte para Videojuegos, reciba las mejores herramientas para su futuro desempeño como profesional, el equipo docente experto de TECH ha diseñado un programa con contenido específico en el área de anatomía para crear personajes en entornos virtuales cada vez más reales. Impartido mediante la metodología más innovadora del sector educativo actual, basada en el *Relearning* con procesos prácticos y dinámicos brindando la oportunidad al alumno asimilar los conocimientos de forma más efectiva y duradera; pudiendo además descargar su material de estudio y consultarlo desde diferentes dispositivos en cualquier momento.

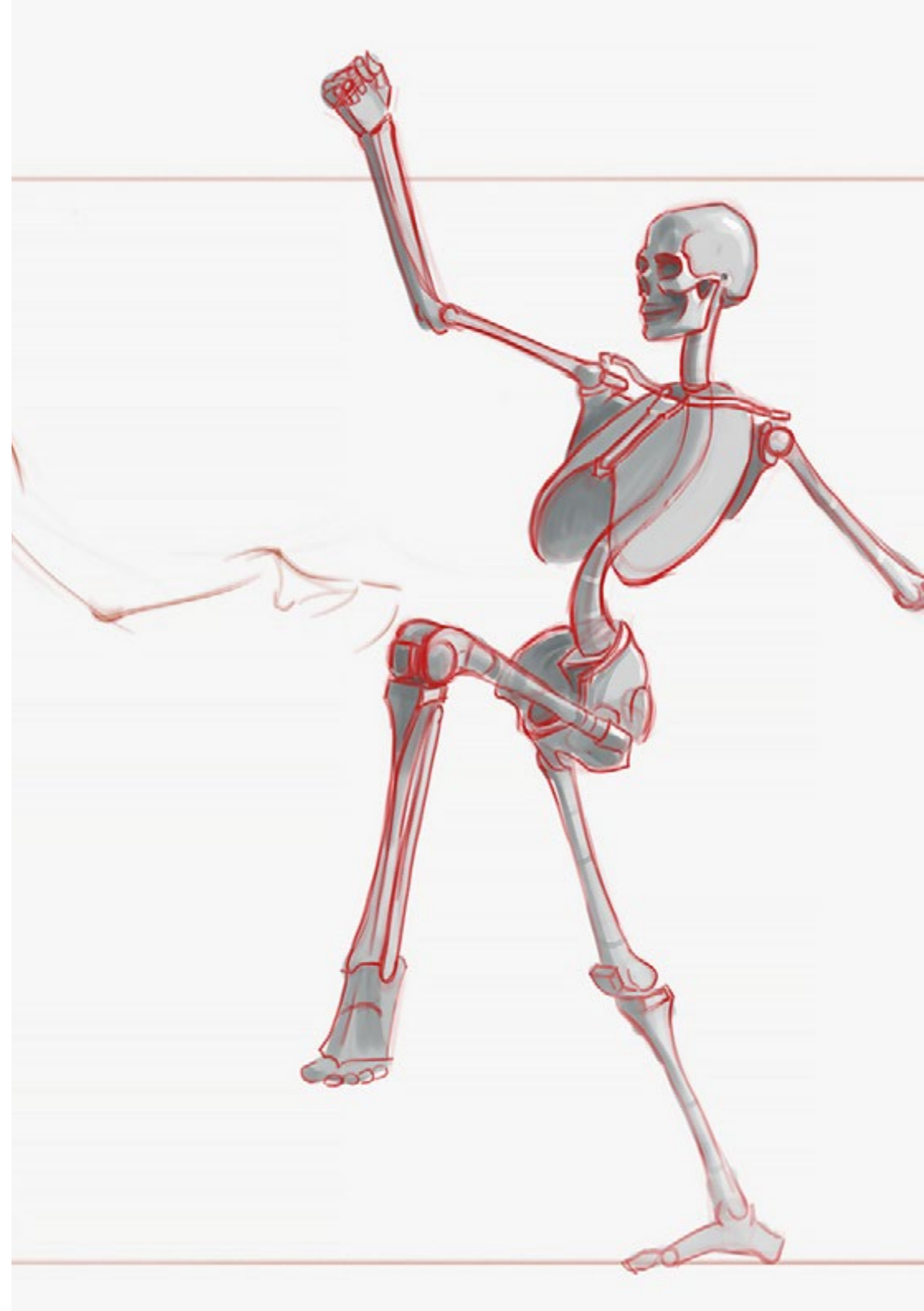


“

*Convierte la tecnología y
las nuevas prácticas de
estudio en tus aliados para
el crecimiento profesional”*

Módulo 1. Anatomía

- 1.1. Encaje y formas orgánicas
 - 1.1.1. Práctica
 - 1.1.2. Complejidad
 - 1.1.3. Rutina
- 1.2. Referencias
 - 1.2.1. En vivo
 - 1.2.2. Páginas web
 - 1.2.3. Buenas referencias
- 1.3. Esqueleto formas simples
 - 1.3.1. Entendimiento
 - 1.3.2. Sobre imágenes
 - 1.3.3. Simplificar
- 1.4. Esqueleto complejo
 - 1.4.1. Progresar
 - 1.4.2. Nomenclatura
 - 1.4.3. De simple a complejo
- 1.5. Los músculos
 - 1.5.1. Sobre referencias
 - 1.5.2. Músculos por utilidad
 - 1.5.3. Tipos de cuerpos
- 1.6. Cráneo
 - 1.6.1. Estructura
 - 1.6.2. *Loomins*
 - 1.6.3. Consejos
- 1.7. Rostro humano
 - 1.7.1. Proporciones
 - 1.7.2. Errores comunes
 - 1.7.3. Consejos





- 1.8. Anatomía perfil
 - 1.8.1. Consejos
 - 1.8.2. Diferencias
 - 1.8.3. Construcción
- 1.9. Anatomía 3/4
 - 1.9.1. ¿Qué tener en cuenta?
 - 1.9.2. Consejos
 - 1.9.3. Diferencias
- 1.10. Color del cuerpo humano
 - 1.10.1. Translucidez
 - 1.10.2. Color en las sombras
 - 1.10.3. Tonos

“Capacítate para entrar a la industria del arte para videojuegos, un mercado en crecimiento en el ámbito mundial”

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.

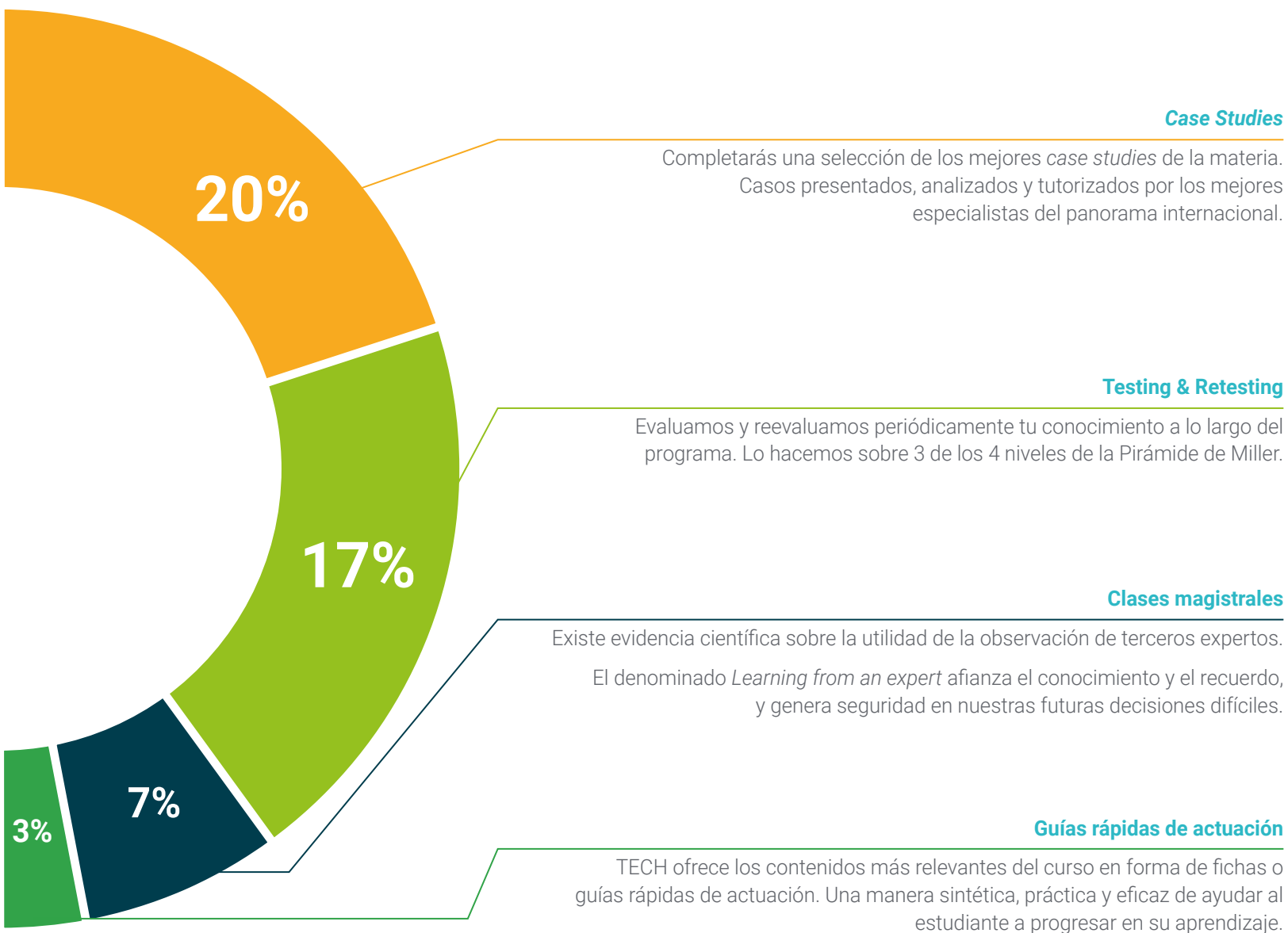
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



06 Titulación

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



“

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

El programa del **Curso Universitario en Anatomía en el Arte para 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: **Curso Universitario en Anatomía en el Arte para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Anatomía en el Arte para Videojuegos

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

Curso Universitario

Anatomía en el Arte para Videojuegos

