



## Curso Universitario Volúmenes Artísticos en 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/volumenes-artisticos-videojuegos

# Índice

 $\begin{array}{c|c} 01 & 02 \\ \hline Presentación & Objetivos \\ \hline 03 & 04 & 05 \\ \hline Dirección del curso & Estructura y contenido & Metodología de estudio \\ \hline pág. 12 & pág. 16 & pág. 16 & pág. 20 \\ \hline \end{array}$ 

06

Titulación



En la animación digital y en el desarrollo de videojuegos, el trabajo del diseñador en 3D es fundamental. Darle perspectiva, vida y profundidad a los objetos, personajes o escenarios solo es posible con sus habilidades y conocimientos. Cada vez son más implementadas estas técnicas en los medios interactivos por lo que la demanda de profesionales del sector ha crecido. En este programa el alumno desarrollará la destreza necesaria para desenvolverse como todo un profesional del arte con volumen.



## tech 06 | Presentación

Mediante el uso de softwares especializados, el profesional del diseño en 3D se encarga de crear y perfeccionar los modelos poligonales del videojuego, ajustándose a la dirección creativa del proyecto. Tanto los personajes como los elementos que forman parte del concepto visual de la obra se pueden diseñar utilizando desde medios tradicionales hasta los más avanzados.

Con este Curso Universitario Volúmenes Artísticos para Videojuegos el alumno desarrollará sus capacidades de modelaje y diseño de 2D a 3D, aprenderá a utilizar el sombreado narrativo, el sombreado en la anatomía, en planos, en cómics y en mangas. Además, se hará un experto en la utilización de la pincelada como forma de darle volumen y perspectiva a objetos a través del color.

Durante el proceso de aprendizaje el equipo docente, combinará las experiencias prácticas e interactivas con el contenido teórico a través del campus virtual de TECH, que harán mucho más dinámica la experiencia de estudio para el alumno, pudiendo implementar lo aprendido a lo largo de su recorrido.

El entorno seguro de TECH ofrece al alumno, la posibilidad de comunicarse a través de cualquier tipo de dispositivo con conexión a internet con el equipo profesional y docente, así como también descargar el material de estudio para poder consultarlo en cualquier momento. 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 Volúmenes Artísticos en Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de esta capacitación 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



Haz realidad tus ideas en entornos virtuales dándole vida a las líneas con las técnicas más avanzadas de diseño en 3D"



¿Sabías que el auge de la animación utilizando la técnica 3D inició hace más de 25 años con la película Toy Story?, estas herramientas te abrirán oportunidades en la industria audiovisual"

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.

Aprende a crear verdaderas obras interactivas de forma online con las técnicas aplicadas en el Curso Universitario de Volúmenes Artísticos en Videojuegos.

Entra al mundo del arte con volumen y ábrete a las oportunidades, cada vez son más las ofertas laborales para diseñadores en 3D.



# 02 Objetivos





## tech 10 | Objetivos



## **Objetivos generales**

- Estudiar las formas tridimensionales para ser aplicados en entornos virtuales
- Aprender las más efectivas técnicas y procedimientos de dibujo profesional para darle vida a las líneas a través del volumen y el color
- Aplicar sombreado y perspectiva de forma efectiva en diseños de personajes, objetos y escenarios
- 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

- Profundizar en las diferencias de 2D a 3D
- Desarrollar el conocimiento en las sombras en planos y anatomía
- Conocer los distintos tipos de sombreado según el estilo elegido
- Saber aplicar volumen según perspectiva y color



Aprenderás el arte digital de crear objetos con volumen con técnicas como la pincelada y Ambient oclusion"





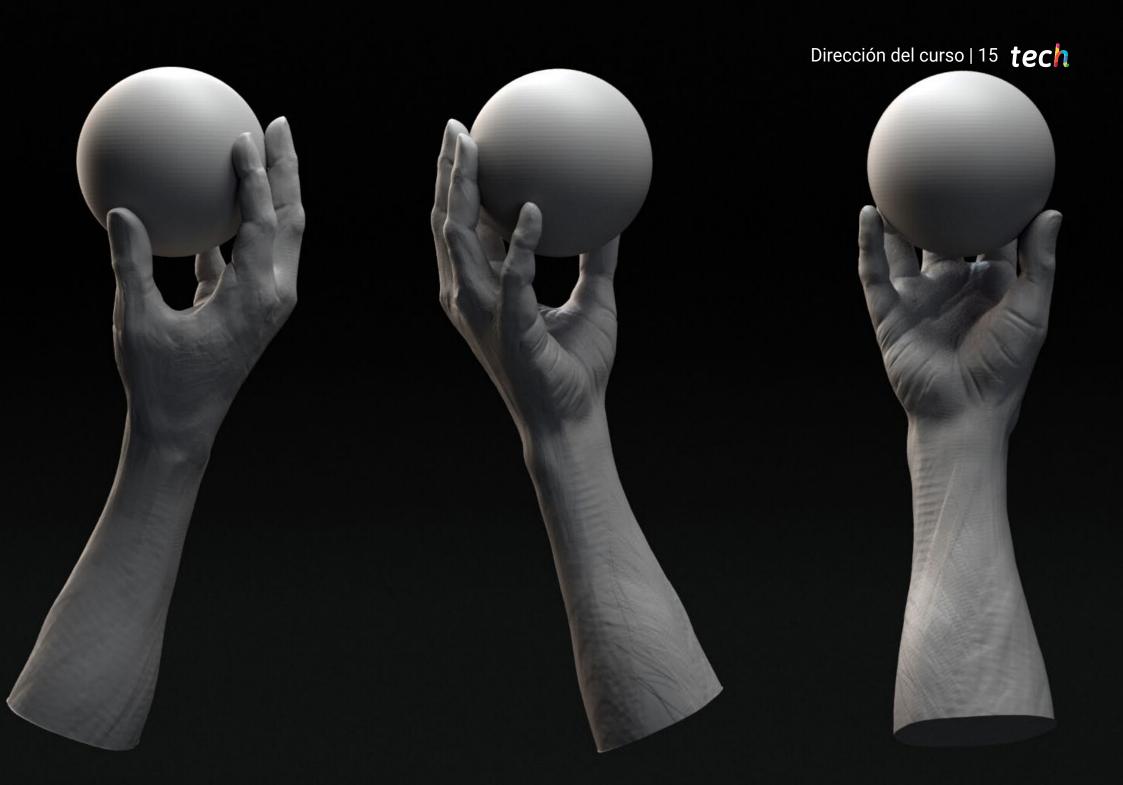
## tech 14 | Dirección del curso

### Dirección



## D. Mikel Alaez, Jon

- Artista conceptual para personajes en English Coach Podcas
- Artista conceptual en Máster D
- Graduado en Arte en la Universidad de Bellas Artes UP\
- Concept Art e Ilustración Digital en Máster D Rendr



04

Estructura y contenido

Con la finalidad de brindar al estudiante del Curso Universitario de Volúmenes Artísticos en Videojuegos, el equipo docente experto de TECH ha diseñado un programa con contenido específico para aquellos que deseen ir un paso más allá en su capacitación profesional, crear objetos, personajes y escenarios con perspectiva de manera especializada teniendo un control técnico y práctico de los diferentes conceptos, materiales y software en su ejecución, perfilando así grandes oportunidades en su carrera dentro del arte y diseño de videojuegos. Todo esto implementado a través de una metodología de aprendizaje basada en el *Relearning* con procesos prácticos y dinámicos brindando la oportunidad al alumno de descargar su material de estudio y consultarlo desde cualquier dispositivo.



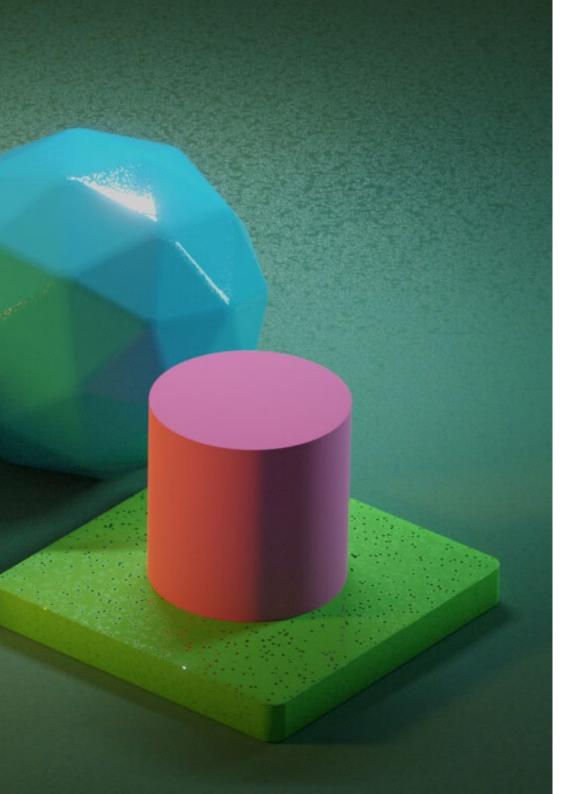
## tech 18 | Estructura y contenido

#### Módulo 1. Volumen

- 1.1. Formas tridimensionales
  - 1.1.1. 2D a 3D
  - 1.1.2. Mezclar formas
  - 1.1.3. Estudio
- 1.2. Sombras en planos
  - 1.2.1. Falta de luz
  - 1.2.2. Dirección luz
  - 1.2.3. Sombras en distintos objetos
- 1.3. Ambient Oclusion
  - 1.3.1. Definición
  - 1.3.2. Dificultad luz
  - 1.3.3. Contacto
- 1.4. Sombras en anatomía
  - 1.4.1. Rostro
  - 1.4.2. Planos cuerpo humano
  - 1.4.3. Iluminación
- 1.5. Sombreado narrativo
  - 1.5.1. Ejemplo
  - 1.5.2. ¿Cuándo usar?
  - 1.5.3. Exageración
- 1.6. Sombreado en cómic
  - 1.6.1. Estilos
  - 1.6.2. Tramas
  - 1.6.3. Autores







- 1.7. Sombreado en manga
  - 1.7.1. Estilos
  - 1.7.2. Autores
  - 1.7.3. Ejecución
- 1.8. Tramas
  - 1.8.1. Tradicional
  - 1.8.2. Digital
  - 1.8.3. Tramas hechas
- 1.9. Volumen y perspectiva
  - 1.9.1. Sin sombreado
  - 1.9.2. Formas
  - 1.9.3. Ejecución
- 1.10. Volumen por color
  - 1.10.1. Profundidad
  - 1.10.2. Forma
  - 1.10.3. Pincelada



Después de conocer esto tu realidad en el mundo del diseño cambiará"





### 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.







#### 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"

## tech 24 | Metodología de estudio

#### 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.



## tech 26 | Metodología de estudio

## 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 mentoralumno, 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.

## Metodología de estudio | 27 tech

## 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.







## tech 32 | Titulación

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Volúmenes Artísticos en 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 Volúmenes Artísticos en Videojuegos

Modalidad: online

Duración: 6 semanas

Acreditación: 6 ECTS



Se trata de un título propio de 150 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Titulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024



ligo único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulo



## **Curso Universitario** Volúmenes Artísticos en Videojuegos

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

