

# Curso Universitario

## Expresión Gráfica y Artística





## Curso Universitario Expresión Gráfica y Artística

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

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/expresion-grafica-artistica](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/expresion-grafica-artistica)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estructura y contenido

---

*pág. 12*

04

Metodología de estudio

---

*pág. 16*

05

Titulación

---

*pág. 26*

# 01

# Presentación

El avance gráfico en los videojuegos es imparable. Con motores cada vez más potentes y tecnologías que permiten un realismo antes impensable, la labor del diseñador gráfico de un videojuego se vuelve más exigente que nunca a la hora de representar figuras humanas y realistas. Este programa capacita al alumno para abordar todo el proceso de creación de personajes y escenarios desde cero, empezando por el boceteo y terminando con la concepción de personajes realistas o de estilo cartoon. Además, el egresado tendrá las competencias suficientes para elaborar un buen portfolio profesional con el que mejorar sus perspectivas laborales.



“

*Gracias a este Curso Universitario no habrá figura humana o animal que se te resista. Matricúlate ya y eleva el nivel de tu portfolio profesional”*

Los jugadores de videojuegos demandan personajes, escenarios y entornos gráficamente mejores. Ya sea en un estilo más caricaturesco o en un contexto realista, los nuevos avances en software y hardware gráfico permiten una representación fidedigna de cualquier ambientación imaginable.

Así, la primera línea de batalla en esta cuestión la ocupan los diseñadores gráficos, que deben presentar trabajos de alta calidad para cumplir las expectativas de los consumidores. Los conocimientos para llegar a ese nivel de habilidad son complejos y variados, comprendiendo las luces, el color y texturas de los objetos a representar. También es necesaria una correcta composición y movimiento que denoten el realismo exigido actualmente.

Este Curso Universitario instruye al alumno en todo el proceso de la Expresión Gráfica y Artística, desde el propio boceteo y proporciones tanto humanas como animales, así como plasmar dichas ideas y perfeccionarlas en un soporte digital. Al finalizar la enseñanza, el alumno podrá producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales, así como representar correctamente las proporciones y posturas de la figura humana.

Además, la capacitación se imparte de forma 100% online, lo que permite al alumno máxima flexibilidad a la hora de estudiar el contenido. Eliminando la necesidad de asistir a un centro físico o ajustarse a unos horarios prefijados, el alumno puede adaptar este Curso Universitario en Expresión Gráfica y Artística a sus necesidades personales, laborales o familiares.

Este **Curso Universitario en Expresión Gráfica y Artística** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- ◆ Desarrollo del proceso completo de creación de personajes y ambientaciones, incluyendo la elaboración y metodología para crear un buen portfolio profesional
- ◆ Contenido con un fuerte apoyo audiovisual, facilitando la adquisición de los conocimientos impartidos
- ◆ Ejercicios prácticos con los que autoevaluar el aprendizaje
- ◆ Metodologías modernas e innovadoras adaptadas a los nuevos tiempos
- ◆ Temario elaborado por expertos en la materia
- ◆ Disponibilidad total de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo con conexión a internet



*Aprenderás a abordar el complejo proceso de creación de personajes y entornos, mejorando tu capacitación laboral para trabajar en la industria que te apasiona”*

“

*Conoces a los personajes que han marcado un antes y un después en la historia de los videojuegos. Tú puedes ser el diseñador del próximo Link y empezar una nueva leyenda”*

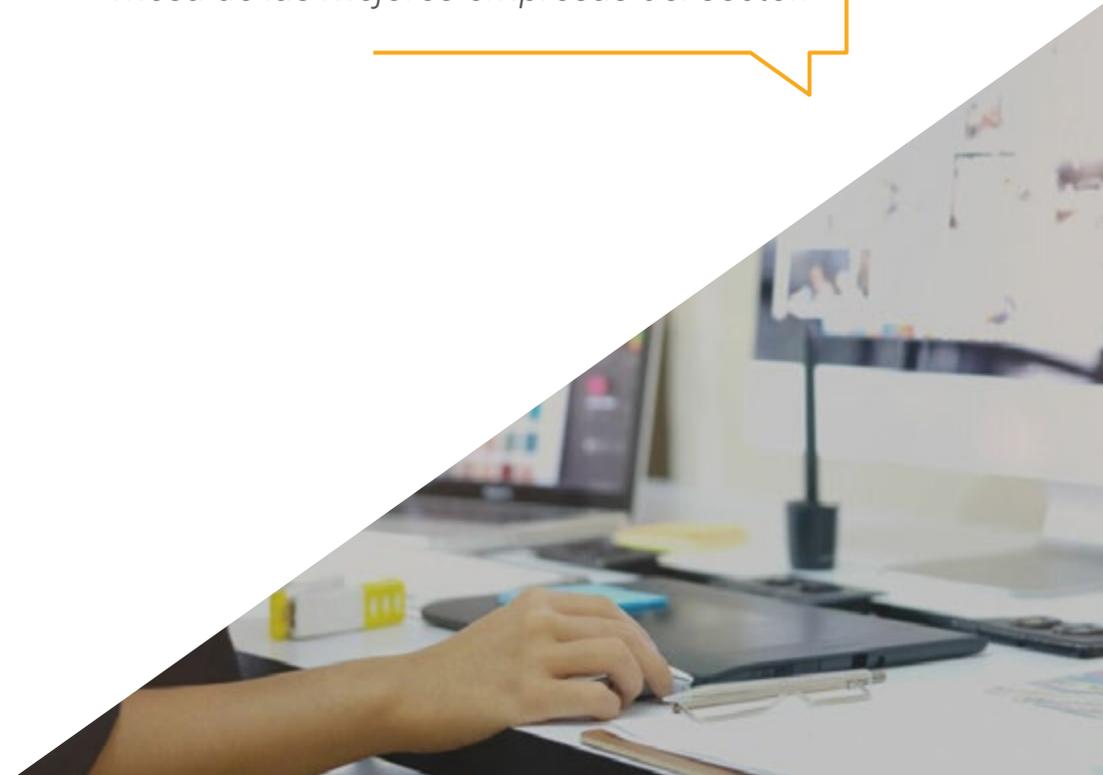
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

*Llevas jugando con ellos durante incontables aventuras. Ahora es el turno de que aprendas cómo nacen los personajes que más te gustan, desde sus bocetos hasta que se hacen realidad.*

*Con este Curso Universitario en Expresión Gráfica y Artística serás capaz de darle un giro de 180° a tu portfolio y ponerlo sobre la mesa de las mejores empresas del sector.*



# 02

## Objetivos

El objetivo de este Curso Universitario en Expresión Gráfica y Artística es capacitar a su alumno para abordar la creación de personajes y ambientaciones de calidad, comprendiendo los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. Así, se instruye al alumno para el uso de herramientas gráficas e informáticas con las que producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.





“

*Tú quieres crear los personajes y entornos que enamoran a millones de jugadores en todo el mundo. TECH te va a ayudar a conseguir ese objetivo”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Estudiar la perspectiva del dibujo y los distintos métodos de encaje para figuras humanas y animales
- ◆ Analizar como inciden las luces, el color, las texturas y el movimiento en la calidad del trabajo gráfico
- ◆ Aprender a componer de forma correcta entornos realistas y visualmente atractivos
- ◆ Explorar los diferentes recursos gráficos digitales, así como los soportes digitales más usados
- ◆ Profundizar en la concepción de personajes y ambientación para videojuegos
- ◆ Formar un portfolio profesional que recoja y muestre todas las capacidades del alumno





## Objetivos específicos

---

- ◆ Conocer la teoría y armonía del color para saber cómo es percibido
- ◆ Desgranar todos los elementos que componen un buen escenario para videojuegos
- ◆ Comprender el uso de las diferentes herramientas de software para crear y retocar imágenes y estructuras volumétricas, haciendo especial hincapié en Adobe Photoshop
- ◆ Diferenciar la concepción de un personaje y ambientación cartoon de un personaje y ambientación realistas

“

*Te convertirás en el mejor experto en creación de entornos y personajes para videojuegos gracias a tu esfuerzo y los conocimientos de este Curso Universitario”*

# 03

## Estructura y contenido

El temario del Curso Universitario en Expresión Gráfica y Artística ha sido elaborado por un equipo docente experto en la materia, siguiendo los criterios y exigencias de la industria del videojuego. Se ha estructurado el contenido en un único módulo, con 10 temas que cubren todas las competencias necesarias y facilitan la labor de estudio del alumno.



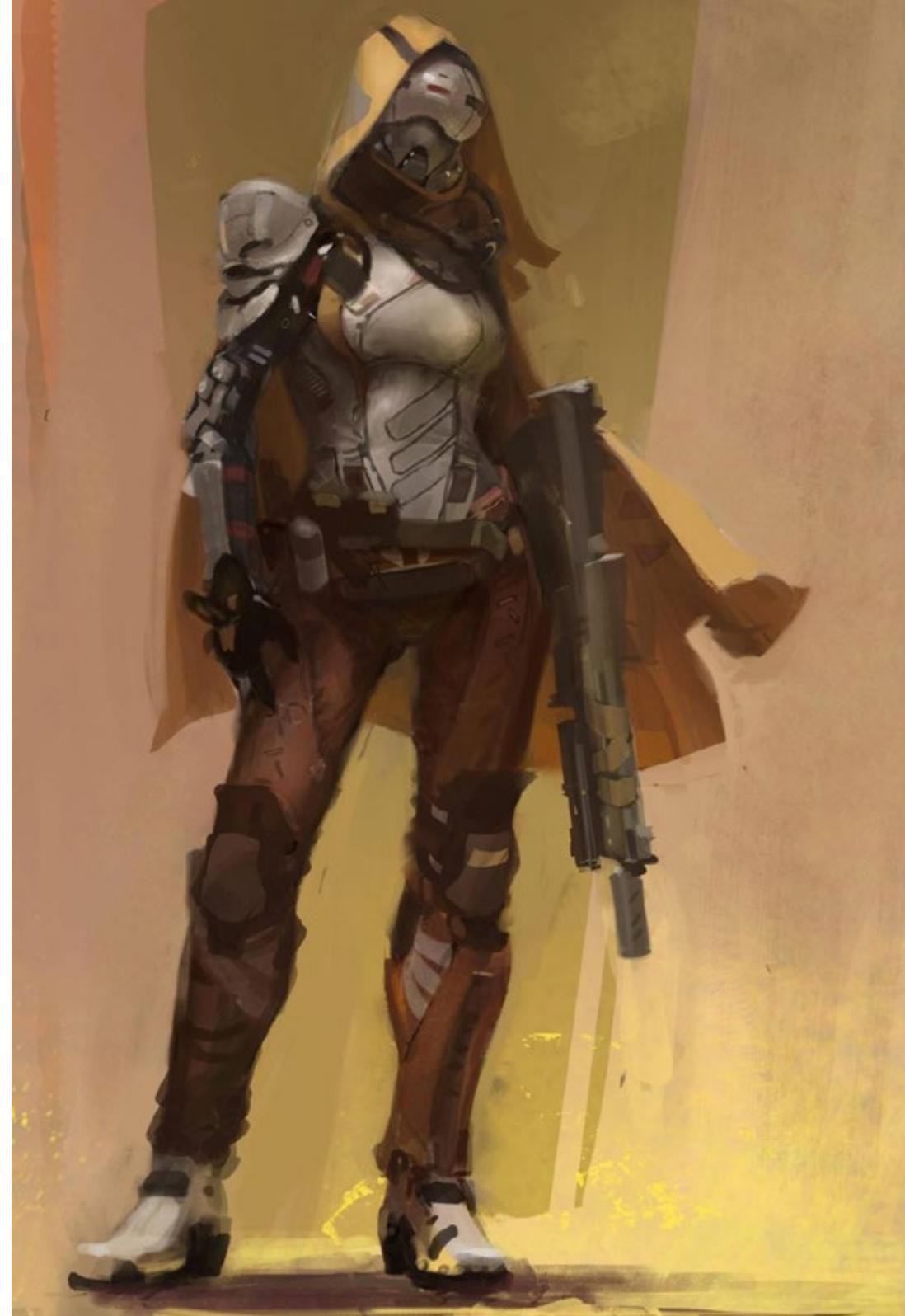


“

*Todo lo que necesitas saber sobre la Expresión Gráfica y Artística en los videojuegos estructurado de una forma clara, concisa y sencilla”*

## Módulo 1. Expresión Gráfica y Artística

- 1.1. Dibujo y perspectiva
  - 1.1.1. El dibujo a mano alzada o sketch. Importancia de bocetar
  - 1.1.2. La perspectiva y métodos de representación espacial
  - 1.1.3. Proporciones y métodos de encaje: La figura humana
  - 1.1.4. Proporciones y métodos de encaje: La figura animal
- 1.2. Luces y color
  - 1.2.1. El claroscuro: Luces y sombras
  - 1.2.2. Teoría del color y pintura. Cómo se percibe el color
  - 1.2.3. Herramientas plásticas para creación de contrastes
  - 1.2.4. Armonía del color. Tipos de armonía del color
- 1.3. Texturas y movimiento
  - 1.3.1. Texturas y métodos de representación de materiales
  - 1.3.2. Análisis de obras con textura
  - 1.3.3. Representación de acciones y movimiento
  - 1.3.4. Análisis de obras en movimiento
- 1.4. Composición
  - 1.4.1. Aspectos estructurales de la imagen: el punto, la línea y el plano
  - 1.4.2. Leyes de Gestalt
  - 1.4.3. Operaciones formales: desarrollo de la forma a partir de conceptos
  - 1.4.4. Ritmo, estructura, escala, simetría, equilibrio, tensión, atracción y agrupamiento
  - 1.4.5. Patrones
- 1.5. Aproximación al entorno iconográfico digital
  - 1.5.1. Introducción
  - 1.5.2. Verificación del ámbito generador de la iconografía digital
  - 1.5.3. Adopción de nuevos arquetipos iconográficos digitales
  - 1.5.4. La estética y la función como conceptos derivados del uso de la máquina
- 1.6. Análisis de recursos gráficos digitales. Imagen de síntesis
  - 1.6.1. Tipologías iconográficas digitales: imágenes recicladas e imágenes sintéticas
  - 1.6.2. Formatos de archivos gráficos digitales
  - 1.6.3. Formas bidimensionales. Análisis de software para creación y retoque de imágenes
  - 1.6.4. Formas tridimensionales. Análisis de software para creación de estructuras volumétricas
  - 1.6.5. Estructuras gráficas 3D. Introducción. Estructuras de alambre



- 1.6.6. Dispositivos para visualización e interacción con aplicaciones multimedia
- 1.6.7. Terminología asignada al sector donde se encuadra la imagen digital
- 1.7. Expresión artística en soporte digital: Grafismos en Adobe Photoshop
  - 1.7.1. Instalación e introducción a Adobe Photoshop
  - 1.7.2. Herramientas básicas de Adobe Photoshop
  - 1.7.3. Análisis y aprendizaje de Adobe Photoshop
  - 1.7.4. Uso de la herramienta digital en labores gráficas destinadas a la creación de videojuegos
- 1.8. Escenarios y ambientación para videojuegos
  - 1.8.1. Escenarios y ambientación cartoon
  - 1.8.2. Análisis compositivo
  - 1.8.3. Escenarios y ambientación realista
  - 1.8.4. Análisis compositivo
- 1.9. Personajes para videojuegos
  - 1.9.1. Personajes cartoon
  - 1.9.2. Análisis compositivo
  - 1.9.3. Personajes realistas
  - 1.9.4. Análisis compositivo
- 1.10. Presentación de portfolio profesional
  - 1.10.1. Planteamiento
  - 1.10.2. Metodología
  - 1.10.3. Software para la creación del documento
  - 1.10.4. Estudio analítico de portfolios profesionales

“Una experiencia educativa única para mejorar tu capacitación en este campo”



# 04

# 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 intenso 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.



05

# Titulación

El Curso Universitario en Expresión Gráfica y Artística 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 Expresión Gráfica y Artística** 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 Expresión Gráfica y Artística**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 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.



## Curso Universitario Expresión Gráfica y Artística

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

# Curso Universitario

## Expresión Gráfica y Artística