Diplomado

Color en Videojuegos

tech universidad

Diplomado
Color en Videojuegos

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

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/color-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

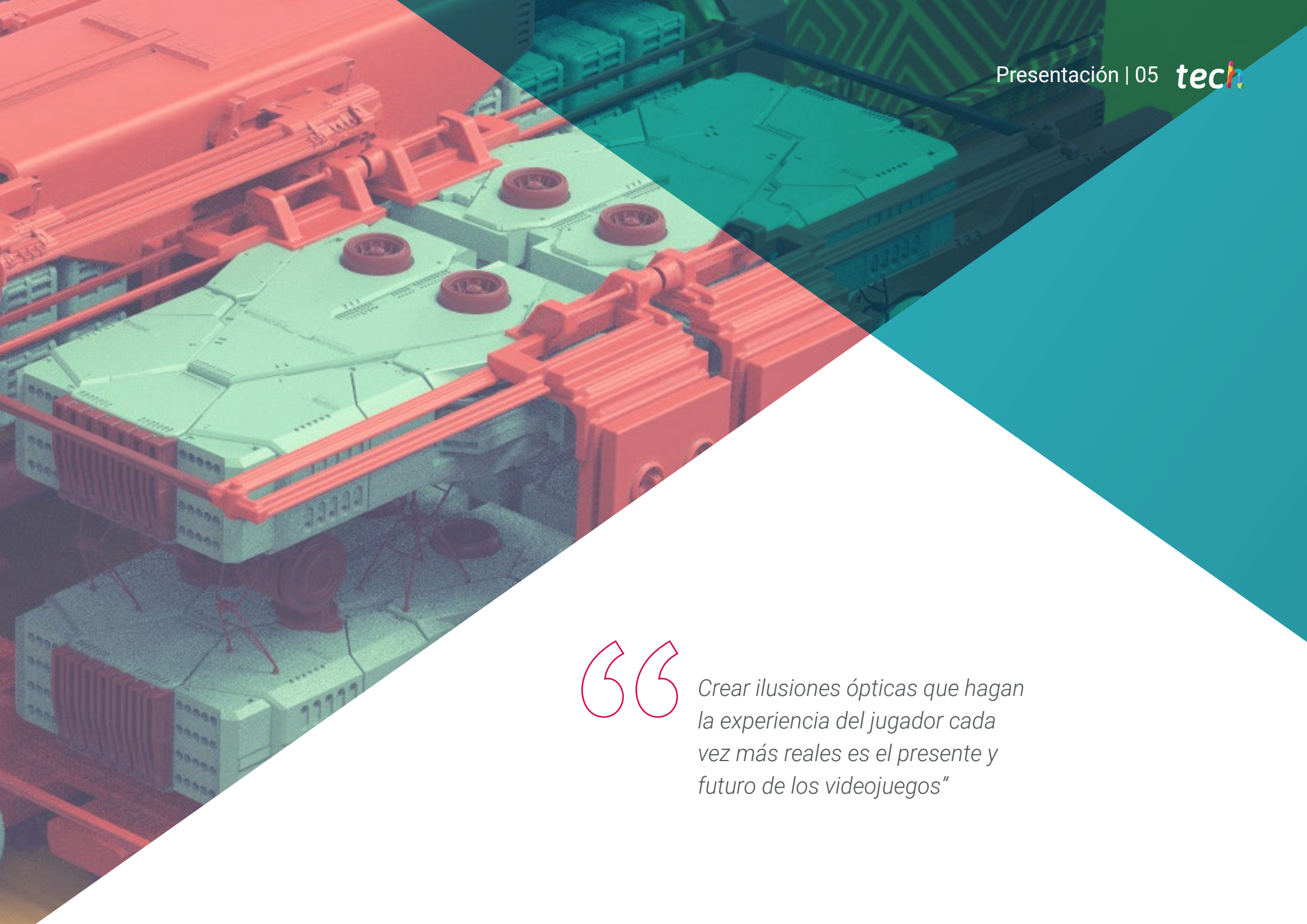
05
Metodología de estudio
pág. 20

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

Los estudios más básicos del diseño demuestran la importancia de la correcta implementación de la teoría del color para lograr un impacto en cualquier proyecto visual. La efectiva mezcla de pigmentos y colores ayudarán a hacer más eficiente el proceso de creación. Para la industria audiovisual cada vez es más fácil generar buenos resultados gracias al uso de la tecnología adecuada; pero sin los conocimientos de las técnicas y del aprovechamiento de los recursos es imposible alcanzar el éxito. En el caso de los videojuegos, la calidad gráfica del proyecto influirá en la experiencia de jugabilidad del usuario, de allí que sea tan importante la profesionalidad del equipo de diseño para entornos virtuales. Este programa le permitirá ir un paso más allá hacia tu preparación como experto del Color en Videojuegos.



Crear ilusiones ópticas que hagan la experiencia del jugador cada vez más reales es el presente y futuro de los videojuegos"

Este plan de estudios presenta al futuro diseñador las herramientas de colorimetría adecuadas a implementar en proyectos para la industria audiovisual, especialmente para videojuegos, gracias al sistema pedagógico de TECH Universidad, que ha desarrollado todo un programa universitario dedicado al arte en este sector. En dicho programa el estudiante podrá especializarse en cada una de las áreas de competencia ajustado a sus intereses y necesidades.

En este Diplomado en Color en Videojuegos, el alumno no solo repasará los conceptos fundamentales del color en el diseño, sino que aprenderá todo sobre el *Concept Art* y diseños de *Props*, el uso correcto de la luz y el contraste, las saturaciones; la libertad de darle rienda a su creatividad para lograr piezas únicas y con estilo propio, aprendiendo de grandes referentes en la historia del proceso creativo de los videojuegos.

Luego de esta capacitación los profesionales tendrán un amplio manejo de las herramientas artísticas, llevando al siguiente nivel su creatividad, entendiendo cómo afecta la luz a las diversas superficies. Conocerán el reflejo y su aprovechamiento en el diseño y aprenderán la influencia del entorno en el color de las formas.

Un programa desarrollado para seis semanas de estudio online desde cualquier dispositivo y lugar, haciendo fácil y cómodo el proceso de aprendizaje, con el acompañamiento constante del equipo docente especializado en arte para videojuegos que integra este espacio educativo.

Este **Diplomado en Color en 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 Arte 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

"La utilización del color en los videojuegos marca la diferencia en el tipo de experiencia del usuario, por eso es tan importante aplicar correctamente las teorías"

Apuntar a ser de los mejores artistas conceptuales para videojuegos es ahora más sencillo con el programa especializado que te brinda TECH, la mayor universidad digital del mundo"

Si los primeros videojuegos fueron en verde, ¿Te imaginas lo que viene en el futuro?

Aplicarás la teoría del color de forma correcta para ilustrar tu imaginación.

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.

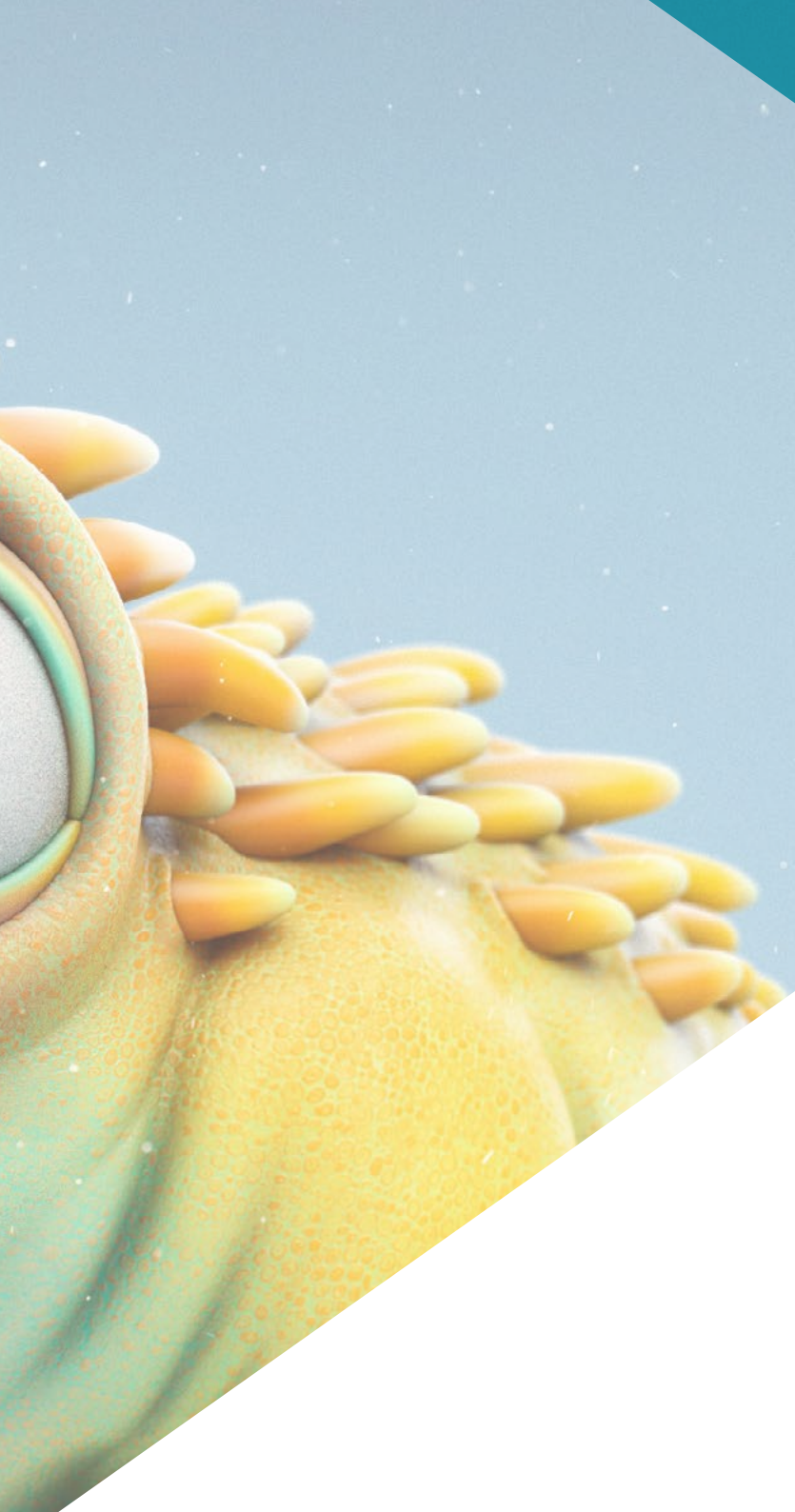
Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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

Este Diplomado en Color en Videojuegos permitirá al alumno perfilarse en el mercado del arte conceptual, brindándole las competencias necesarias que le permitan profundizar en las técnicas de coloración de una obra virtual. Podrá descubrir su estilo propio, entre una variedad de ejemplificaciones y ejercicios prácticos apoyados de contenido teórico desarrollado por expertos luego de una exhaustiva elección de entre las mejores herramientas. 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



Toda técnica aprendida y practicada en este Diplomado en Color en Videojuegos, te acercará más a la meta de ser el mejor profesional"

Objetivos generales

- Generar diseños de calidad profesional para la industria audiovisual
- Componer un portfolio especializado con novedosas técnicas de color
- Ampliar sus conocimientos en técnicas de aplicación del color
- Impulsar la presentación de obras de forma profesional
- Profundizar en los conocimientos técnicos artísticos

Objetivos específicos

- Conocer el comportamiento de la luz y su propagación
- Valorar los diferentes aspectos de la luz, matices, saturación y contraste
- Estudiar las diferentes técnicas para aplicar color
- Conocer la importancia del color en el arte para videojuegos

"Cuando tu meta es ser el mejor en lo que haces la preparación debe ser constante, TECH te acompaña en el proceso"

03

Dirección del curso

El equipo docente de TECH Universidad ofrece con su experiencia en cada materia, una educación de excelencia para todos, gracias a los procesos y metodología de estudio aplicada desde su campus virtual. Es así como el Diplomado en Color en 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, perfeccionando su perfil profesional y logrando destacar en mercados cada vez más competitivos como el del Arte para videojuegos.

Aprender nuevas herramientas de profesionales reputados te inspirará a seguir perfeccionando tu estilo"

Dirección

D. Mikel Alaez, Jon

- Artista conceptual para personajes en English Coach Podcast
- Artista conceptual en Master D
- Graduado en Arte en la Universidad de Bellas Artes UPV
- Concept Art e Ilustración Digital en Master D Rendr

04

Estructura y contenido

El programa de estudios del Diplomado en Color en Videojuegos, ha sido diseñado para un aprendizaje dinámico basado en el probado sistema de *relearning*, de TECH Universidad única institución de habla hispana licenciada para su uso. El temario desarrollado en este módulo permitirá al alumno entender los conceptos más actualizados, a través del contenido teórico práctico, aplicando las nuevas tecnologías y procedimientos que permitirán el fácil aprendizaje y harán destacar el perfil del nuevo profesional.

Estudiarás las más destacadas referencias del color en el arte, aprendiendo a aplicar el matiz, la saturación, la luz y el contraste adecuado a los videojuegos"

Módulo 1. Color

1.1. Propagación de la luz
- 1.1.1. Tecnicismo
- 1.1.2. Ejemplo
- 1.1.3. Color luz

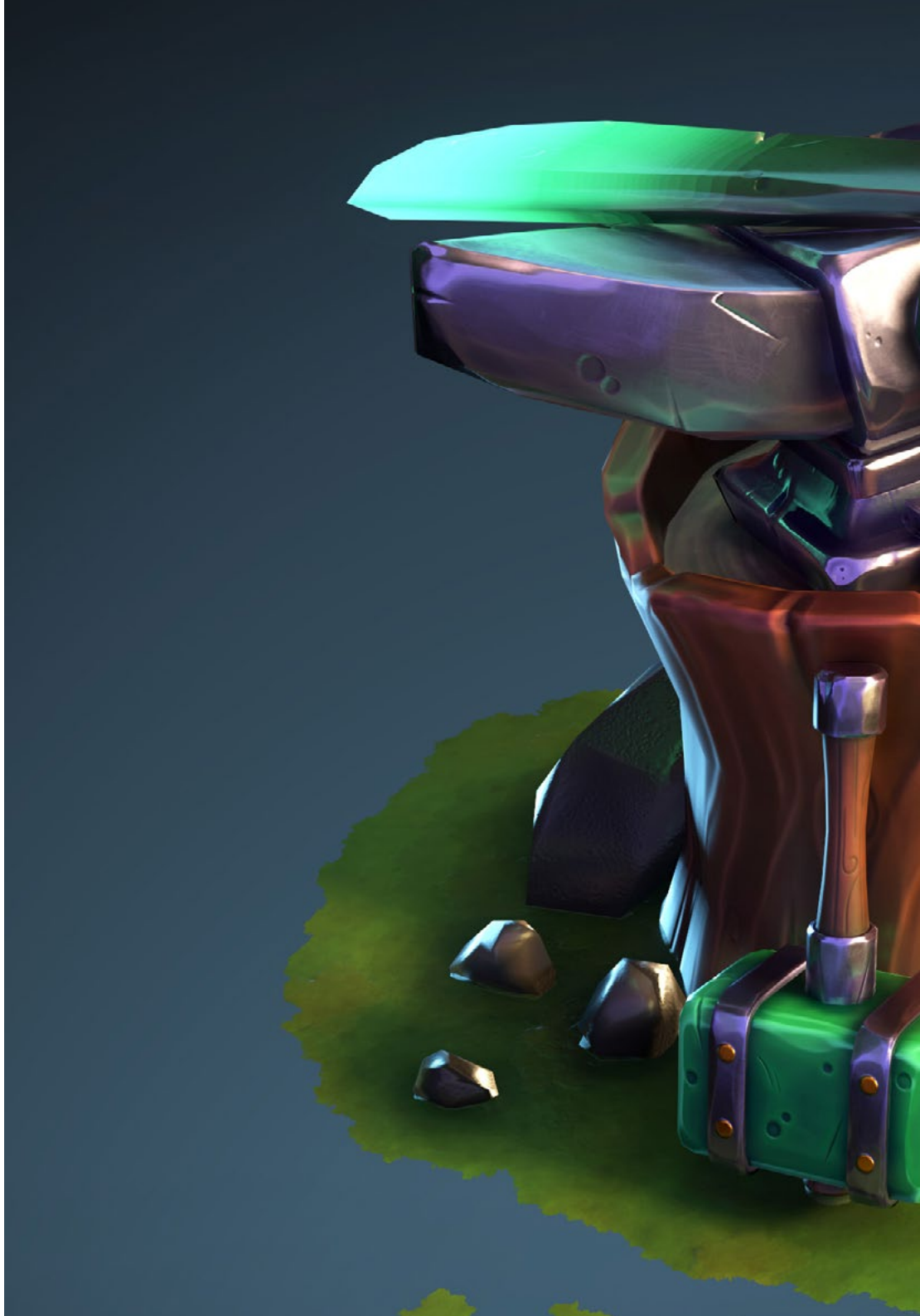
1.2. Luz en superficies
- 1.2.1. Reflejos
- 1.2.2. Rebotes
- 1.2.3. *Subsurface Scattering*

1.3. Diseño y color
- 1.3.1. Exageración
- 1.3.2. Imaginación
- 1.3.3. Uso

1.4. Luz en sombras
- 1.4.1. Reflejos
- 1.4.2. Color en las sombras
- 1.4.3. Trucos

1.5. HUE/Matiz
- 1.5.1. Definición
- 1.5.2. Importancia
- 1.5.3. Uso

1.6. Saturación
- 1.6.1. Definición
- 1.6.2. Importancia
- 1.6.3. Uso



1.7. *Value*/contraste
- 1.7.1. Definición
- 1.7.2. Contraste en obra
- 1.7.3. Uso

1.8. Color en ilustración
- 1.8.1. Diferencias
- 1.8.2. Libertad
- 1.8.3. Teoría

1.9. Color en *Concept Art*
- 1.9.1. Importancia
- 1.9.2. Diseño y color
- 1.9.3. *Prop* escenario personaje

1.10. Color en el arte
- 1.10.1. Historia
- 1.10.2. Cambios
- 1.10.3. Referencia

"Ahora la educación es mucho más accesible y especializada, tu futuro depende de ti"

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.

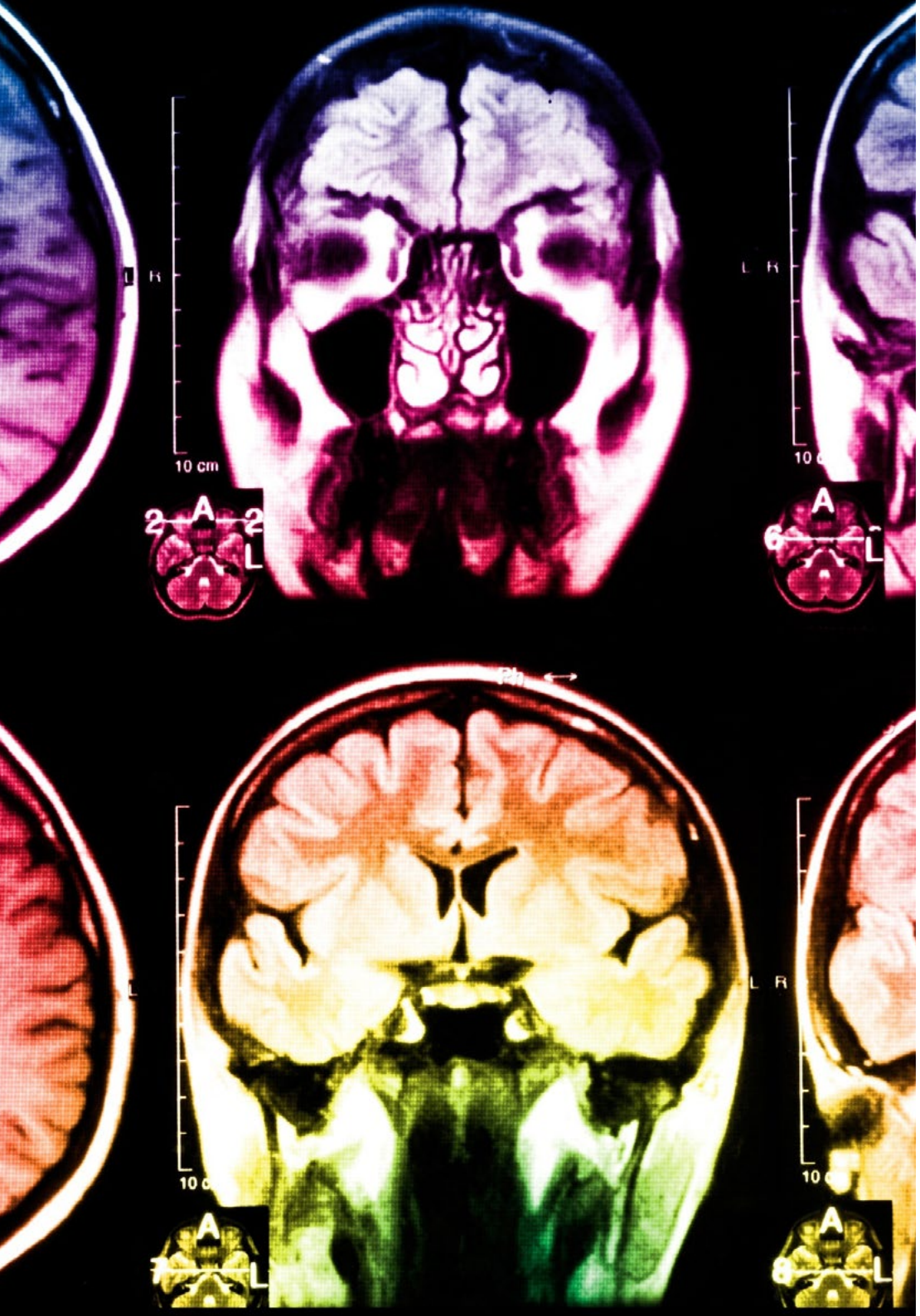
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, 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 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.

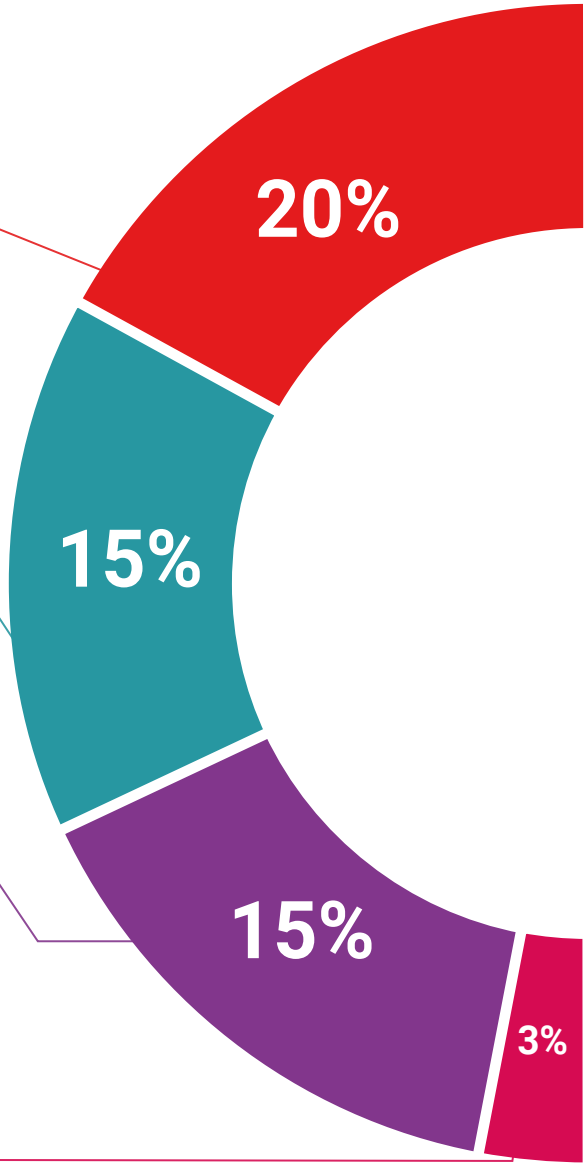
Resúmenes interactivos

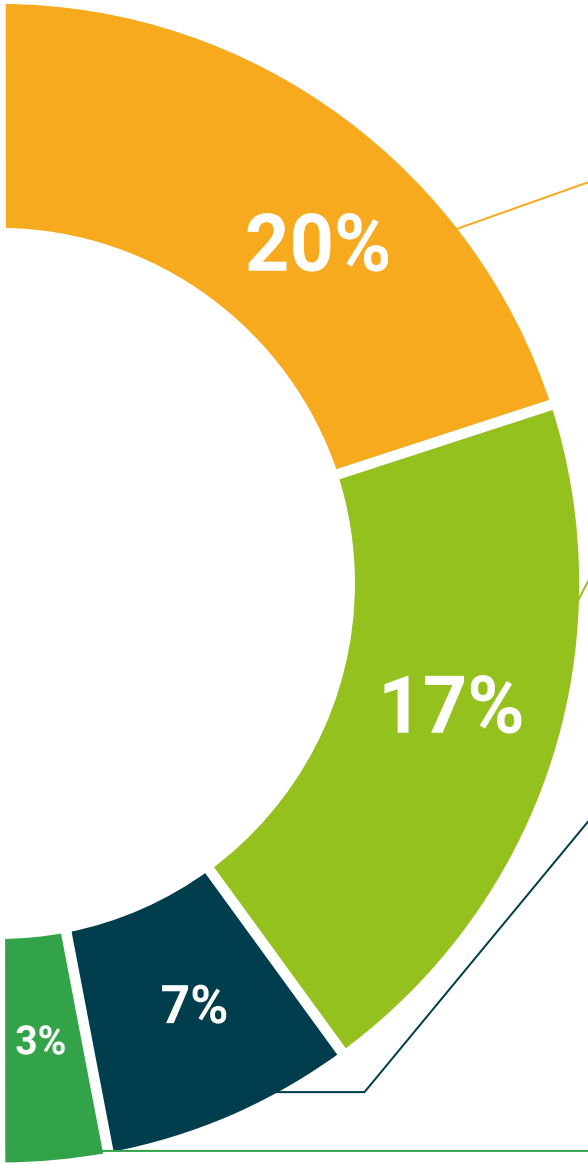
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Diplomado en Color en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.

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

Este **Diplomado en Color en 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad.**

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

Título: **Diplomado en Color en Videojuegos**

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

Duración: **6 semanas**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Color en Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

Diplomado
Color en Videojuegos

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

Diplomado
Color en Videojuegos

tech universidad