

Diplomado

Industria del Arte para Videojuegos





Diplomado Industria del Arte para 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/industria-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

El desarrollo de la industria de los videojuegos requiere de profesionales capacitados que comprendan la evolución como el proceso natural para el éxito en este mercado. Más allá de ser creativos y manejar las diferentes técnicas y herramientas necesitan saber de organización y planificación empresarial, liderar su propio trabajo, conocer idiomas, entender la coexistencia de las redes sociales y el Marketing digital para el éxito de sus proyectos, saber trabajar en remoto y mantener la disciplina necesaria para mantener la profesionalidad. Con esta capacitación online de seis semanas, el alumno inicia su camino como alto ejecutivo o empresario de la industria de los videojuegos.



“

Para obtener resultados se debe combinar el conocimiento con la acción, inicia hoy tu camino al éxito profesional”

La industria de los videojuegos ha disparado sus ingresos en el panorama económico mundial en los últimos dos años y se mantiene como un negocio en constante expansión. Se ha convertido en una de las fuentes de empleo más amplias en la actualidad, ya que no solo proliferan los *Gamers*, sino aún más los que buscan hacer de su afición una profesión. Con este Diplomado en Industria del Arte para Videojuegos, el profesional del arte digital tendrá una visión ampliada de cómo desenvolverse dentro del mercado actual y ser capaz de diseñar estrategias que impulsen su carrera.

En este programa conocerá todos aquellos “*Must*” necesarios para ostentar la dirección de los principales departamentos artísticos dentro de la industria del videojuego. Lo que se traduce en poder desempeñarse tanto como ejecutivo como empresario de la industria, para lo cual debe entender las bases del trabajo en remoto, del trabajo en equipo, las bases legales entorno al registro de obras, el entorno web y Marketing digital tan importante en la actualidad, las buenas prácticas tanto nacional como internacionalmente, discernirá perfectamente como presentar un portafolio profesional para mostrar su trabajo a la comunidad.

Como parte fundamental del proceso de aprendizaje en TECH Universidad, el equipo docente acompañará y guiará al alumno en todo momento, facilitando su proceso de capacitación a través del campus virtual y plataforma de estudio, haciendo más dinámica y segura la experiencia del alumno, pudiendo avanzar en la implementación de lo aprendido a lo largo de su recorrido.

La metodología de estudio en remoto y con la técnica del *Relearning* permite a los estudiantes una captación continua de datos y experiencias que permite un crecimiento notable, otorgándole autonomía y mayor responsabilidad. Además, desde la plataforma de TECH, podrá disponer de todo el contenido conectándose desde cualquier dispositivo con señal de 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 **Diplomado en Industria del Arte para Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos de la industria del 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 en seis semanas de estudio son notables gracias a la metodología aplicada por TECH”

“

Más allá de la buena imagen visual de un proyecto es saber venderla, conoce los Must imprescindibles para convertirte en un empresario de éxito en la industria del arte para videojuegos”

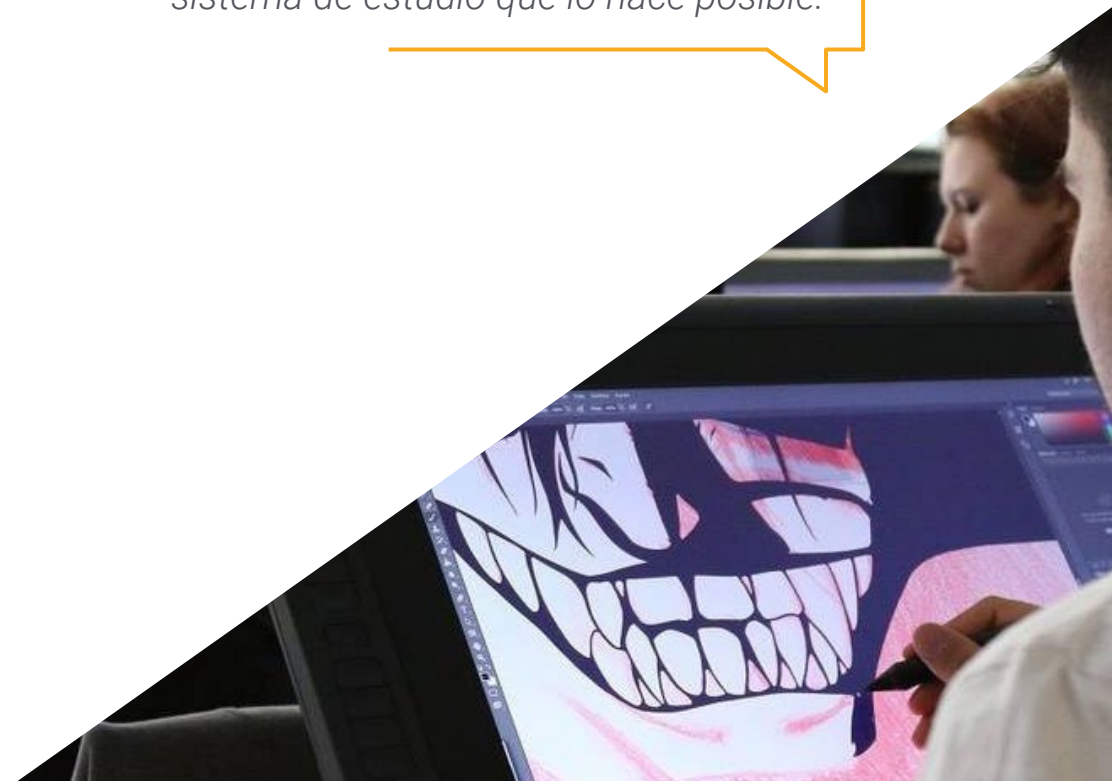
Saber operar en los distintos entornos de trabajo actuales, es imprescindible para todo profesional que quiera destacarse en la industria del arte para los videojuegos.

Todo profesional requiere de tiempo para su adiestramiento, por eso TECH ofrece un sistema de estudio que lo hace posible.

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

Gracias al Diplomado en Industria del Arte para Videojuegos el alumno comprenderá de forma integral todos aquellos “Must” necesarios para ostentar la dirección de los principales departamentos artísticos dentro de la industria del videojuego. El objetivo de este programa es que los profesionales desarrollen un estilo único basado en modelos adecuados a la realidad del mercado, perfilando su evolución cualitativa dentro del entorno de trabajo.



“

*El único camino seguro al éxito es la
adquisición de nuevos conocimientos, la
diferencia la hará tu actitud frente a eso”*



Objetivos generales

- ♦ Conocer los aspectos importantes para desarrollarse como directivo dentro de la industria de los videojuegos
- ♦ Desenvolverse de forma eficiente dentro de los diferentes entornos de trabajo en la actualidad
- ♦ 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





Objetivo específico

- ◆ Conocer los imprescindibles de la industria del videojuego
- ◆ Crear un portfolio en diferentes idiomas
- ◆ Tener presencia en páginas webs y redes sociales relevantes para la industria
- ◆ Conocer el trabajo a distancia y la disciplina necesaria para mantener la profesionalidad

“

En el ámbito de la Industria del Arte para Videojuegos no es suficiente la imaginación para alcanzar los objetivos, debe haber planificación y organización, te ayudamos a hacerlo posible”



03

Dirección del curso

Un equipo de profesionales del arte para los videojuegos, integra la plantilla de este Diplomado, quienes imparten los conocimientos, herramientas y procedimientos que encaminarán al alumno en un recorrido lleno de aprendizaje dentro de la Industria del 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.





“

*Estudiar en TECH es aprender
con calidad certificada de mano
de expertos en cada materia”*

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

Profesores

Dña. Martínez Marín, Igone

- ♦ Head of Publishing & Product Manager en Meridiem Games
- ♦ Editor senior de videos y social media en Chicas Gamers
- ♦ Grado en Ingeniería de las Telecomunicaciones por Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Formación en 3D Autodesk Maya Design por EscuelaTrazos



04

Estructura y contenido

Para que el alumno de este Diplomado en Industria del 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 sobre los aspectos imprescindibles a conocer sobre los altos cargos ejecutivos y directivos en empresas de este sector. Gracias a la implementación de la metodología más innovadora del sector educativo actual, basada en el *Relearning* con procesos prácticos y dinámicos, se hace posible la asimilación de los conocimientos de forma más efectiva y duradera.



“

Tanto si estás acostumbrado a manejar entornos virtuales como si no, aprenderás de forma eficiente y sencilla con la metodología de aprendizaje de TECH”

Módulo 1. Industria del arte para videojuegos: *Musts*

- 1.1. Imagen profesional
 - 1.1.1. Dar a ver tu trabajo
 - 1.1.2. Popularidad
 - 1.1.3. Comunidades
- 1.2. Portfolio
 - 1.2.1. Páginas
 - 1.2.2. Físico
 - 1.2.3. Consejos
- 1.3. Presentar trabajos
 - 1.3.1. Limpiar bocetos
 - 1.3.2. Montar
 - 1.3.3. Formato
- 1.4. Portfolio
 - 1.4.1. Consejos
 - 1.4.2. Idiomas
 - 1.4.3. Datos
- 1.5. Prácticas
 - 1.5.1. Nacionales
 - 1.5.2. Internacionales
 - 1.5.3. Híbridas
- 1.6. Redes sociales
 - 1.6.1. Artstation
 - 1.6.2. LinkedIn
 - 1.6.3. Instagram





- 1.7. Web
 - 1.7.1. Plataformas
 - 1.7.2. Portfolio
 - 1.7.3. Contacto
- 1.8. Registro de obras
 - 1.8.1. Páginas
 - 1.8.2. Derechos
 - 1.8.3. Leyes
- 1.9. Trabajo en equipo
 - 1.9.1. Consejos
 - 1.9.2. Comunicación
 - 1.9.3. Importancia
- 1.10. Trabajo a distancia
 - 1.10.1. Horario
 - 1.10.2. Disciplina
 - 1.10.3. Idiomas

“

La industria del arte para videojuegos es un mercado con un crecimiento indetenible, oportunidad única para quienes deseen adentrarse al área laboral”

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.





06 Titulación

El Diplomado en Industria del Arte para 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 Industria del Arte para 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 Industria del Arte para Videojuegos**

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

Duración: **6 semanas**

Este **Diplomado en Industria del Arte para 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**.

El 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.

*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.

Título: **Diplomado en Industria del Arte para Videojuegos**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h**





Diplomado
Industria del Arte
para Videojuegos

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

Diplomado

Industria del Arte para Videojuegos

