

Experto Universitario

Diseño de Gráficos para Videojuegos





Experto Universitario Diseño de Gráficos para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-diseno-graficos-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01 Presentación

Cuando se habla de algún videojuego que ha producido un gran impacto, uno de los elementos que más se suele destacar es su apartado visual. Los jugadores y aficionados en general lo resumen con una palabra: gráficos. Los gráficos son un aspecto fundamental de los videojuegos. Y, por eso, las grandes empresas se esmeran en tener a los mejores especialistas en su diseño. Pero para convertirse en experto hay que tener una adecuada preparación que no se obtiene en cualquier parte. Esta titulación ofrece a sus alumnos todos los conocimientos en gráficos de videojuegos para que se conviertan en profesionales codiciados por las mejores empresas del mundo.



“

Diseña gráficos a la altura de los mejores videojuegos del futuro”

El diseño de gráficos es una de las labores más esenciales en el proceso de creación de un videojuego. Los gráficos van a determinar, en buena medida, la calidad visual de la obra en cuestión, por lo que las empresas ponen el máximo cuidado en ellos y, para ello, intentan contar con los mejores profesionales del mundo.

Sin embargo, el diseño de gráficos es una disciplina muy compleja y no resulta sencillo encontrar expertos en la materia, por lo que este Experto Universitario en Diseño de Gráficos para Videojuegos es la solución perfecta para todos aquellos que deseen convertirse en especialistas altamente demandados por la industria.

Los contenidos y el enfoque de esta titulación hacen de ella la mejor para acceder a una gran compañía del sector de videojuegos, gracias a la atención que le presta al diseño preliminar, para luego hacer su conversión en 2D y 3D, entender los principios de la animación y crear gráficos en movimiento que se adapten a cualquier tipo de proyecto.



Serás capaz de diseñar gráficos de enorme calidad gracias a este Experto Universitario

Este **Experto Universitario en Diseño de Gráficos 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 en diseño de videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica 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

“

Piensa en tus videojuegos favoritos: serás capaz de hacer gráficos como esos”

La industria necesita gente con talento como tú.

Tus compañías favoritas querrán contar contigo.

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.

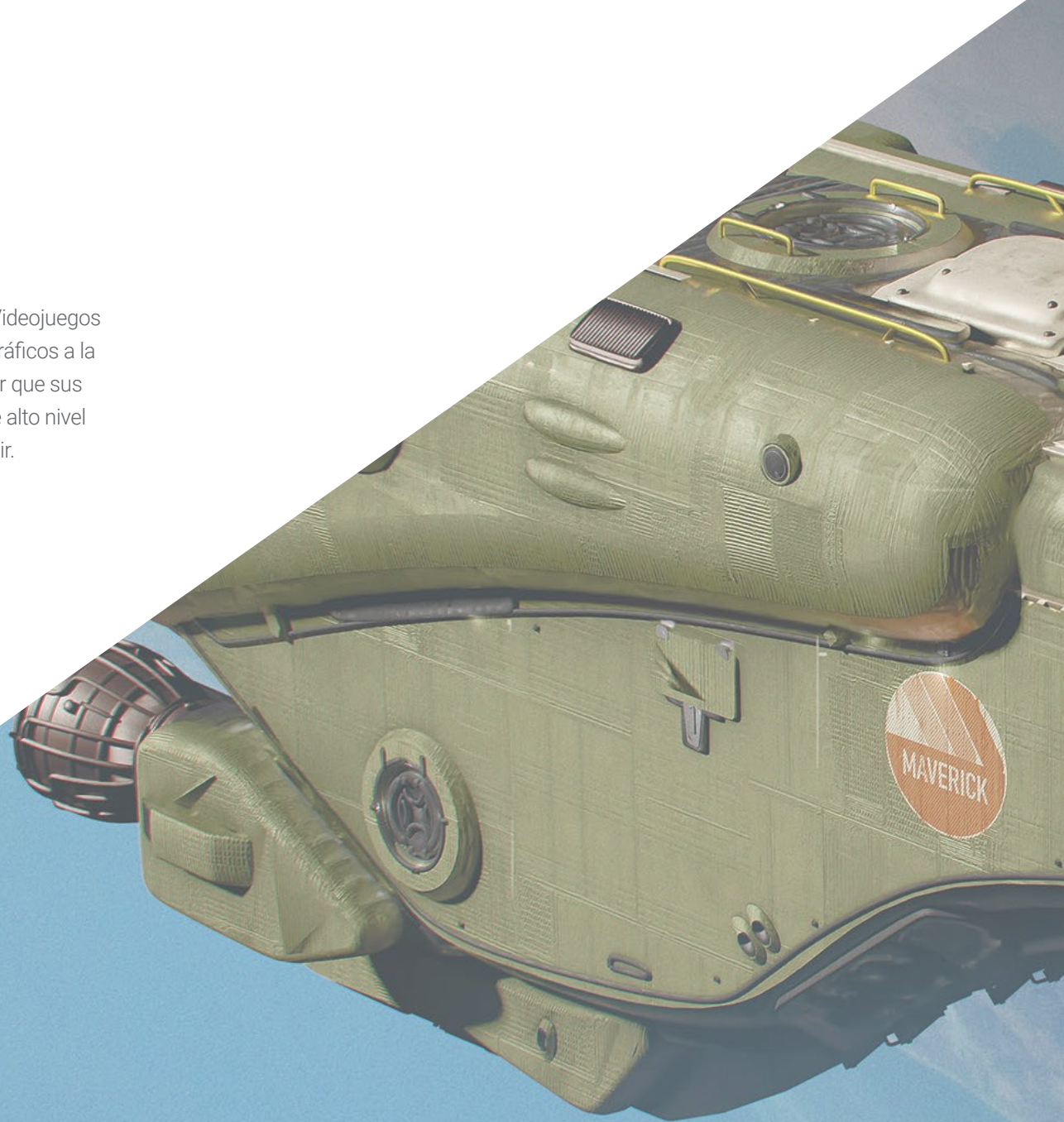
Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Diseño de Gráficos para Videojuegos es brindar a sus alumnos las mejores habilidades y herramientas para crear gráficos a la altura de las mejores compañías del mundo. Así, la voluntad de TECH es hacer que sus estudiantes tengan las máximas aspiraciones, y por ello ofrece titulaciones de alto nivel que les ayuden a alcanzar sus metas, sin importar lo difícil que sean de cumplir.





“

*Alcanza todos tus objetivos profesionales
con este Experto Universitario”*



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
- ♦ Obtener un dominio general del programa After Effects
- ♦ Entender qué elementos componen a los gráficos en movimiento
- ♦ Adquirir habilidades en el uso de las diferentes herramientas empleadas para diseñar gráficos en movimiento
- ♦ Saber importar y exportar archivos correctamente



No esperes más: esta titulación es lo que estabas buscando





Objetivos específicos

Módulo 1. Expresión gráfica y artística

- ◆ 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

Módulo 2. Animación 2D

- ◆ Aplicar los medios disponibles para el desarrollo de la animación 2D
- ◆ Entender los principios de proporción en la representación artística animada de modo que entenderá que la animación es un medio que proporciona libertad temática
- ◆ Optimizar la utilización de los recursos para alcanzar nuevos objetivos previstos

Módulo 3. Gráficos en movimiento

- ◆ Llevar a cabo tareas de postproducción digital con software de composición digital multicapa y de edición digital de video
- ◆ Traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios y hacer uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos
- ◆ Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo, cumpliendo objetivos de tareas complejas
- ◆ Desarrollar una amplia variedad de ideas para contribuir al equipo creativo

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Diseño de Gráficos para Videojuegos ha sido creado de forma que pueda transmitir los mejores conocimientos de esta materia, ayudando a sus alumnos a alcanzar sus objetivos profesionales. Así, esta titulación ofrece a sus estudiantes contenidos especializados en expresión gráfica y artística, animación 2D y gráficos en movimientos, de forma que puedan realizar un proceso de aprendizaje completo e integral que los llevará a trabajar en las mejores empresas del mundo.





“

*Estos contenidos te convertirán
en un gran experto”*

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

Módulo 2. Animación 2D

- 2.1. ¿Qué es la animación?
 - 2.1.1. Historia de la animación
 - 2.1.2. Pioneros de la animación
 - 2.1.3. Animación 2D y 3D
 - 2.1.4. ¿Es necesario saber dibujar?
- 2.2. El animador y su papel en la producción
 - 2.2.1. Puestos en el departamento: Junior, Mid, Senior
 - 2.2.2. Animator Lead, Supervisor y Director
 - 2.2.3. Pasos de supervisión en una producción
 - 2.2.4. Criterios de calidad
- 2.3. Leyes físicas
 - 2.3.1. Empuje
 - 2.3.2. Fricción
 - 2.3.3. Gravedad
 - 2.3.4. Inercia
- 2.4. Herramientas de animación
 - 2.4.1. *Timeline*
 - 2.4.2. *Dopesheet*
 - 2.4.3. *Curve Editor*
 - 2.4.4. Uso de los rigs
- 2.5. Metodología de animación
 - 2.5.1. *Graph Editor*: curvas y tipos de curva
 - 2.5.2. *Timing y Spacing*
 - 2.5.3. *Overshoots*
 - 2.5.4. *Stepped y Spline*
 - 2.5.5. *Parents y Constraints*
 - 2.5.6. *Charts y Inbetweens*
 - 2.5.7. Poses extremas y *Breakdowns*
- 2.6. Los 12 principios de la animación
 - 2.6.1. *Timing*
 - 2.6.2. *Squash y Stretch*
 - 2.6.3. *Slow In y Slow Out*
 - 2.6.4. *Anticipación*
 - 2.6.5. *Overlap*
 - 2.6.6. Arcos
 - 2.6.7. *Pose to Pose y Straight Ahead*
 - 2.6.8. Pose
 - 2.6.9. Acción secundaria
 - 2.6.10. *Staging*
 - 2.6.11. Exageración
 - 2.6.12. *Appeal*
- 2.7. Conocimientos anatómicos y su funcionamiento
 - 2.7.1. Anatomía humana
 - 2.7.2. Anatomía animal
 - 2.7.3. Anatomía de personajes cartoon
 - 2.7.4. Romper las reglas
- 2.8. Posado y siluetas
 - 2.8.1. Importancia de la ubicación
 - 2.8.2. Importancia de la pose
 - 2.8.3. Importancia de la silueta
 - 2.8.4. Resultado final. Análisis compositivo
- 2.9. Ejercicio: pelota
 - 2.9.1. Forma
 - 2.9.2. *Timing*
 - 2.9.3. *Spacing*
 - 2.9.4. Peso
- 2.10. Ejercicio: ciclos básicos y dinámica corporal
 - 2.10.1. Ciclo de andar
 - 2.10.2. Ciclo de andar con personalidad
 - 2.10.3. Ciclo de correr
 - 2.10.4. Parkour
 - 2.10.5. Pantomima

Módulo 3. Gráficos en movimiento

- 3.1. Introducción a After Effects
 - 3.1.1. ¿Qué es y para qué sirve After Effects?. Ejemplos ilustrativos
 - 3.1.2. Ajustes de proyecto e interfaz
 - 3.1.3. Ajustes de composición, pinceles y ventanas
 - 3.1.4. Definición del flujo de trabajo: creación de un proyecto básico
 - 3.1.5. Cuestiones previas de vídeo
 - 3.1.6. Profundidad de color, formatos de pantalla, compresión de audio y vídeo
- 3.2. Nociones básicas de After Effects
 - 3.2.1. Importación
 - 3.2.2. Herramientas básicas. Tipos y opciones de capa
 - 3.2.3. Propiedades de transformación y origen de coordenadas
 - 3.2.4. Exportación básica H264
- 3.3. Pinceles y espacio 3D
 - 3.3.1. Paneles de pincel y efecto pintar
 - 3.3.2. Goma de borrar, pincel de clonado, pincel de rotoscopia
 - 3.3.3. Activar el espacio 3D. Vistas para trabajar en 3D
 - 3.3.4. Propiedades de material y de transformación
 - 3.3.5. Luces y cámaras. Control de cámara
 - 3.3.6. Herramienta unificada de cámara. Vista personalizada
 - 3.3.7. Texto en 3D: extrusión de texto. *Raytracing*
 - 3.3.8. Punto de fuga y proyección de cámara
- 3.4. Texto y transparencias
 - 3.4.1. Herramienta de texto
 - 3.4.2. Estilos de capa
 - 3.4.3. Animadores, rangos y selectores
 - 3.4.4. Ajustes preestablecidos de animación de texto
 - 3.4.5. Canal alpha: mates alpha y preservación de transparencias
 - 3.4.6. Panel control de transferencia: *Track Mate*, modos de fusión, conservar transparencia subyacente
 - 3.4.7. Incrustaciones por luminancia
- 3.5. Máscaras y capas de forma
 - 3.5.1. Herramientas de creación y edición de máscaras
 - 3.5.2. Capas de forma
 - 3.5.3. Convertir texto y gráficos en capas de forma o en máscaras
 - 3.5.4. Máscaras como trayectorias
 - 3.5.5. Efectos que funcionan con máscaras: trazo, garabato
- 3.6. Animación
 - 3.6.1. *Keyframes*. Tipos
 - 3.6.2. Trayectorias
 - 3.6.3. Gráfica de curvas
 - 3.6.4. Convertir audio en *keyframes*
 - 3.6.5. Parentales y precomposiciones
 - 3.6.6. Técnicas alternativas de animación: *Loops*, secuenciación de capas, herramienta de transformación libre, esbozo de movimiento, deslizador
 - 3.6.7. Remapeo de tiempo
- 3.7. Efectos y croma
 - 3.7.1. Aplicación de efectos
 - 3.7.2. Ejemplos de efectos
 - 3.7.3. Corrección de color
 - 3.7.4. *Croma Key: Keylight*
- 3.8. Estabilizado
 - 3.8.1. Estabilizador clásico
 - 3.8.2. Estabilizador de deformación
 - 3.8.3. Opciones de seguimiento
 - 3.8.4. Estabilizados de posición, rotación y escala

- 3.9. *Tracking* y expresiones
 - 3.9.1. Trackeo de posición y rotación. Perspectiva
 - 3.9.2. Trackeo con sólidos, con capas de ajuste y con objetos nulos
 - 3.9.3. Track 3D. Incrustar logos, texto o imágenes en espacio 3D
 - 3.9.4. Mocha AE
 - 3.9.5. Expresiones: *Time*
 - 3.9.6. Expresiones: *Loop out*
 - 3.9.7. Expresiones: *Wiggle*
- 3.10. Exportación
 - 3.10.1. Configuraciones de exportación: formatos y codecs más usuales para edición y visionado I
 - 3.10.2. Configuraciones de exportación: formatos y codecs más usuales para edición y visionado II
 - 3.10.3. Configuraciones de exportación: formatos y codecs más usuales para edición y visionado III
 - 3.10.4. Guardado de proyectos completos: recopilar archivos y *Backup*

“

No encontrarás un programa mejor para especializarte en diseño de gráficos para videojuegos”



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 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 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

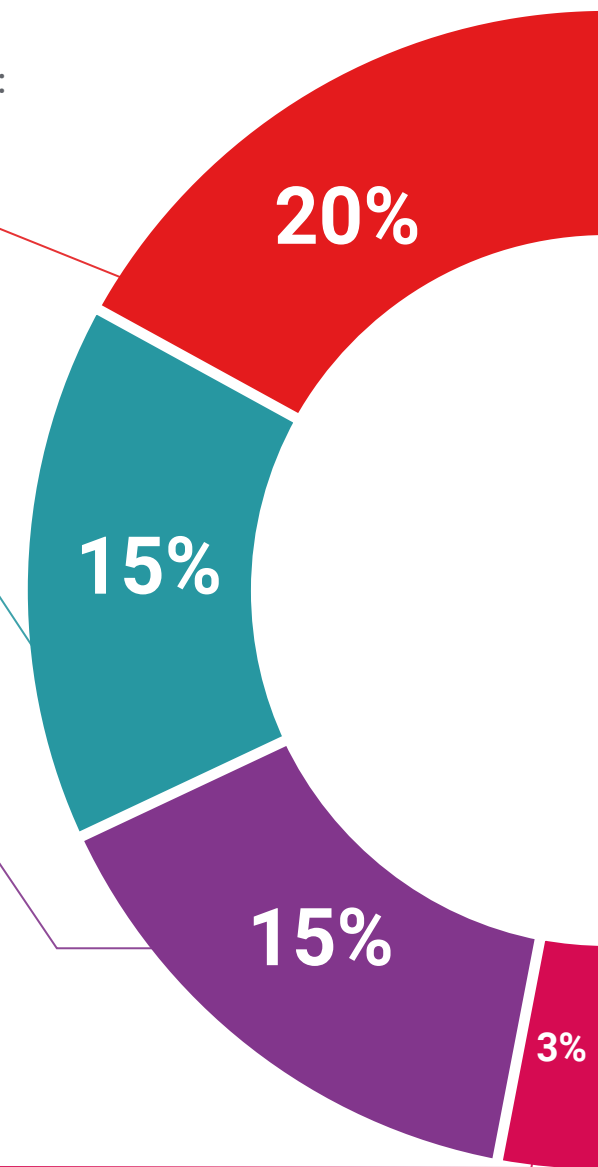
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

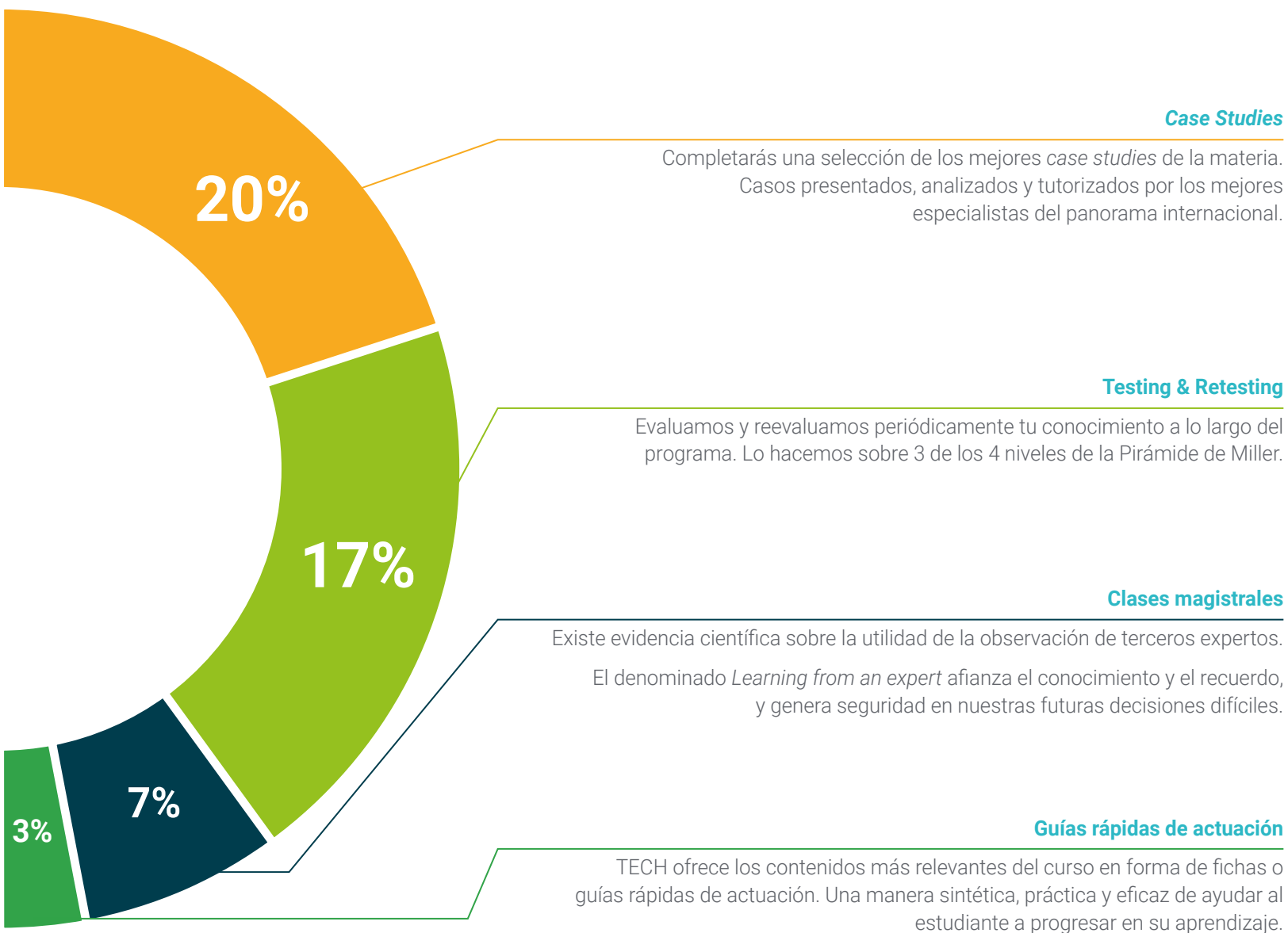
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





05 Titulación

El Experto Universitario en Diseño de Gráficos para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Diseño de Gráficos 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Experto Universitario en Diseño de Gráficos para Videojuegos**

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

Duración: **6 meses**



*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.



Experto Universitario
Diseño de Gráficos
para Videojuegos

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

Experto Universitario Diseño de Gráficos para Videojuegos

