

Grand Master de Formación Permanente

Arte Digital para Videojuegos

Aval/Membresía



International
Game Developers
Association

A close-up, high-resolution digital rendering of a character's face, likely from a video game. The character has a blue vertical line of paint or markings on their forehead, and small red dots on their cheeks. They are wearing a dark, textured headpiece with a blue and gold border. The lighting is dramatic, highlighting the character's features.

tech
universidad



Grand Master de Formación Permanente Arte Digital para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 15 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 120 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/grand-master/grand-master-arte-digital-videojuegos

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 30

05

Salidas profesionales

pág. 36

06

Licencias de software incluidas

pág. 40

07

Metodología de estudio

pág. 44

08

Cuadro docente

pág. 54

09

Titulación

pág. 58

01

Presentación del programa

El Arte Digital se ha consolidado como un componente esencial en el desarrollo de Videojuegos contemporáneos, no solo por su valor estético, sino por su capacidad de generar experiencias inmersivas y diferenciadoras. Así, según el informe *Global Games Market Report* de Newzoo, la industria global del Videojuego superó los 184.000 millones de dólares, impulsando la demanda de artistas digitales especializados en diseño conceptual, Modelado 3D y entornos visuales interactivos. Ante esta premisa, TECH Universidad ha ideado este programa universitario que impulsará a los profesionales a transformar la creatividad en una herramienta capaz de construir mundos, personajes y atmósferas únicas dentro de la industria del entretenimiento interactivo. Todo ello, a partir de una metodología 100% online e innovadora.





“

*Un programa exhaustivo y 100 % online,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra afiliación
con International Game Developers Association”*

El Arte Digital para Videojuegos se ha consolidado como un área clave dentro de la industria del entretenimiento, al ser el eje visual que da forma a personajes, escenarios y experiencias interactivas. Por lo tanto, en un entorno donde la demanda por propuestas estéticas innovadoras no deja de crecer, los artistas se enfrentan al reto de dominar tanto las técnicas artísticas tradicionales como las herramientas digitales más avanzadas.

Ante este panorama, TECH Universidad presenta una oportunidad académica de alto nivel para quienes buscan destacar en este competitivo sector a través del dominio del diseño visual aplicado al mundo del *Gaming*. Es así como, este Grand Master de Formación Permanente en Arte Digital para Videojuegos ofrece un recorrido riguroso y actualizado, combinando aspectos técnicos, creativos y narrativos. A lo largo del itinerario, los facultativos se adentrarán en temas como el Modelado y Texturizado 3D, la animación de personajes, el diseño conceptual, la creación de entornos y la composición visual. Además, abordarán el uso de software profesional como Blender, Maya, ZBrush o Substance Painter, herramientas esenciales para cualquier estudio de Videojuegos.

Gracias a esto, los egresados estarán capacitados para participar activamente en todas las etapas del proceso creativo, desde la conceptualización, hasta la integración visual en motores como Unity o Unreal Engine. Adicionalmente, este programa universitario se impartirá en modalidad 100% online, lo que brinda la flexibilidad necesaria para compaginar la capacitación con otras responsabilidades personales o profesionales. De igual modo, se dispondrá de la exclusiva metodología *Relearning*, basada en la reiteración inteligente de contenidos.

Además, gracias a que TECH es miembro de la **International Game Developers Association (IGDA)**, el alumno dispondrá de recursos especializados, mentorías y oportunidades laborales. A su vez, recibirá descuentos en software, eventos y publicaciones, potenciando su formación. Por último, podrá expandir su red profesional globalmente y contará con soporte en carrera, asesoría legal y la posibilidad de influir activamente en la industria.

Este **Grand Master de Formación Permanente en Arte Digital 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 Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos 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 en el Arte Digital para 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 desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Este plan de estudios 100% online te impulsará a destacar en la industria de los Videojuegos con una gestión creativa y técnica que marque la diferencia en un mercado competitivo”

“

Aplica los recursos prácticos de este programa universitario para consolidar tus habilidades técnicas y artísticas en el diseño para Videojuegos”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de los Videojuegos, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

TECH Universidad te ofrece la metodología más innovadora para dominar las herramientas y técnicas del Arte Digital.

Un programa universitario 100% online que te permitirá especializarte desde cualquier lugar y en cualquier momento.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Los materiales didácticos de este Grand Master de Formación Permanente han sido diseñados por un equipo de expertos en diseño y desarrollo de Videojuegos. Así, el programa universitario se enfoca en profundizar en técnicas de dibujo profesional, Modelado 3D y creación de assets, lo que permitirá a los profesionales desarrollar habilidades clave para destacar en la industria. Asimismo, el plan de estudios incluirá el manejo avanzado de herramientas como Blender, Unity y ZBrush, además de una inmersión en la narrativa visual y el diseño de personajes y escenarios.



“

Potencia tus habilidades artísticas y lleva tu portafolio a un nuevo nivel con este innovador programa universitario”

Módulo 1. Dibujo profesional

- 1.1. Materiales
 - 1.1.1. Tradicional
 - 1.1.2. Digital
 - 1.1.3. Entorno
- 1.2. Ergonomía y calentamiento
 - 1.2.1. Calentamientos
 - 1.2.2. Descanso
 - 1.2.3. Salud
- 1.3. Formas geométricas
 - 1.3.1. Línea
 - 1.3.2. Elipses
 - 1.3.3. Formas 3D
- 1.4. Perspectiva
 - 1.4.1. Un punto de fuga
 - 1.4.2. Múltiples puntos de fuga
 - 1.4.3. Consejos
- 1.5. Boceto
 - 1.5.1. Encaje
 - 1.5.2. Digital vs. Tradicional
 - 1.5.3. Limpiar
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Sobre boceto
 - 1.6.2. Digital
 - 1.6.3. Consejos
- 1.7. Sombreado en dibujo
 - 1.7.1. Tramas
 - 1.7.2. Difuminado
 - 1.7.3. Relleno
- 1.8. Simplificar formas
 - 1.8.1. Formas orgánicas
 - 1.8.2. Estructuras
 - 1.8.3. Fusión de formas simples





- 1.9. Entintado medios
 - 1.9.1. Tinta
 - 1.9.2. Bolígrafo
 - 1.9.3. Digital
- 1.10. Mejorar línea
 - 1.10.1. Ejercicios
 - 1.10.2. Peinar línea
 - 1.10.3. Practicar

Módulo 2. Volumen

- 2.1. Formas tridimensionales
 - 2.1.1. 2D a 3D
 - 2.1.2. Mezclar formas
 - 2.1.3. Estudio
- 2.2. Sombras en planos
 - 2.2.1. Falta de luz
 - 2.2.2. Dirección luz
 - 2.2.3. Sombras en distintos objetos
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Definición
 - 2.3.2. Dificultad luz
 - 2.3.3. Contacto
- 2.4. Sombras en anatomía
 - 2.4.1. Rostro
 - 2.4.2. Planos cuerpo humano
 - 2.4.3. Iluminación
- 2.5. Sombreado narrativo
 - 2.5.1. Ejemplo
 - 2.5.2. Cuándo usar
 - 2.5.3. Exageración

- 2.6. Sombreado en cómic
 - 2.6.1. Estilos
 - 2.6.2. Tramas
 - 2.6.3. Autores
 - 2.7. Sombreado en manga
 - 2.7.1. Estilos
 - 2.7.2. Autores
 - 2.7.3. Ejecución
 - 2.8. Tramas
 - 2.8.1. Tradicional
 - 2.8.2. Digital
 - 2.8.3. Tramas hechas
 - 2.9. Volumen y perspectiva
 - 2.9.1. Sin sombreado
 - 2.9.2. Formas
 - 2.9.3. Ejecución
 - 2.10. Volumen por color
 - 2.10.1. Profundidad
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pincelada
- Módulo 3. Estética**
- 3.1. Estilos
 - 3.1.1. Antigüedad
 - 3.1.2. Modernos
 - 3.1.3. Videojuegos
 - 3.2. Estilos y canon modernos
 - 3.2.1. 8 cabezas
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Videojuegos
 - 3.3. Estilo americano
 - 3.3.1. Cómics
 - 3.3.2. Ilustración
 - 3.3.3. Animación
 - 3.4. Estilo asiático
 - 3.4.1. Manga
 - 3.4.2. Anime
 - 3.4.3. Tradicional
 - 3.5. Estilo europeo
 - 3.5.1. Historia
 - 3.5.2. Cómic
 - 3.5.3. Ilustración
 - 3.6. Estética por género
 - 3.6.1. Infantil/juvenil
 - 3.6.2. Fantasía
 - 3.6.3. Demás
 - 3.7. Cánones
 - 3.7.1. Historia
 - 3.7.2. Cánones
 - 3.7.3. Flexibilidad
 - 3.8. Estilización
 - 3.8.1. Ser humano
 - 3.8.2. Adaptarse
 - 3.8.3. Formas
 - 3.9. Narración visual
 - 3.9.1. Significado
 - 3.9.2. Intención
 - 3.9.3. Entorno
 - 3.10. Estilo propio
 - 3.10.1. Análisis
 - 3.10.2. Práctica
 - 3.10.3. Consejos

Módulo 4. Color

- 4.1. Propagación de la luz
 - 4.1.1. Tecnicismo
 - 4.1.2. Ejemplo
 - 4.1.3. Color luz
- 4.2. Luz en superficies
 - 4.2.1. Reflejos
 - 4.2.2. Rebotes
 - 4.2.3. *Subsurface Scattering*
- 4.3. Diseño y color
 - 4.3.1. Exageración
 - 4.3.2. Imaginación
 - 4.3.3. Uso
- 4.4. Luz en sombras
 - 4.4.1. Reflejos
 - 4.4.2. Color en las sombras
 - 4.4.3. Trucos
- 4.5. HUE/Matiz
 - 4.5.1. Definición
 - 4.5.2. Importancia
 - 4.5.3. Uso
- 4.6. Saturación
 - 4.6.1. Definición
 - 4.6.2. Importancia
 - 4.6.3. Uso
- 4.7. *Value*/contraste
 - 4.7.1. Definición
 - 4.7.2. Contraste en obra
 - 4.7.3. Uso
- 4.8. Color en ilustración
 - 4.8.1. Diferencias
 - 4.8.2. Libertad
 - 4.8.3. Teoría

- 4.9. Color en *Concept Art*
 - 4.9.1. Importancia
 - 4.9.2. Diseño y color
 - 4.9.3. *Prop* escenario personaje
- 4.10. Color en el arte
 - 4.10.1. Historia
 - 4.10.2. Cambios
 - 4.10.3. Referencia

Módulo 5. Programas en la industria

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. En la industria
 - 5.1.2. Bases
 - 5.1.3. Recomendaciones
- 5.2. Clip Estudio Paint
 - 5.2.1. Diferencias
 - 5.2.2. ¿Qué lo hace único?
 - 5.2.3. ¿Para quién?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. En la industria
 - 5.3.3. Futuro
- 5.4. Programas alternativos
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Otros
- 5.5. Interfaz Photoshop
 - 5.5.1. Herramientas
 - 5.5.2. Personalización
 - 5.5.3. Consejos

- 5.6. Capas Photoshop
 - 5.6.1. Estilo de capa
 - 5.6.2. Máscara capa
 - 5.6.3. Consejos
- 5.7. Pinceles Photoshop
 - 5.7.1. ¿Dónde encontrar?
 - 5.7.2. Crear propios
 - 5.7.3. Uso
- 5.8. Formato y dimensiones
 - 5.8.1. JPG vs. PNG
 - 5.8.2. Bits
 - 5.8.3. Resolución imagen
- 5.9. Color en Photoshop
 - 5.9.1. Una capa
 - 5.9.2. Múltiples capas
 - 5.9.3. Consejos
- 5.10. Digitalizado de medio tradicional
 - 5.10.1. Escaneo
 - 5.10.2. Edición Photoshop
 - 5.10.3. Borrar colores

Módulo 6. 2D en la industria de Videojuegos

- 6.1. Industria del entretenimiento Digital
 - 6.1.1. Actualidad
 - 6.1.2. Competencia
- 6.2. *Concept Art*
 - 6.2.1. Importancia
 - 6.2.2. Tipos
 - 6.2.3. Cine/Videojuegos
- 6.3. Ilustración
 - 6.3.1. Ilustración para Videojuegos
 - 6.3.2. Utilidad
 - 6.3.3. Recomendaciones
- 6.4. *UI Artist*
 - 6.4.1. Uso
 - 6.4.2. Diseño
 - 6.4.3. Historia
- 6.5. *Environment Artist*
 - 6.5.1. Diferencia
 - 6.5.2. Importancia
 - 6.5.3. Indie
- 6.6. *Pixel Art*
 - 6.6.1. Actualidad
 - 6.6.2. Consejos
 - 6.6.3. Programas
- 6.7. Animadores
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D en Videojuegos
 - 6.7.3. Consejo
- 6.8. *Storyboarder*
 - 6.8.1. Importancia
 - 6.8.2. Estudios grandes
 - 6.8.3. En Videojuegos
- 6.9. *Splash Art*
 - 6.9.1. Online
 - 6.9.2. Actualidad
 - 6.9.3. Consejos
- 6.10. Director de Arte
 - 6.10.1. Importancia
 - 6.10.2. Indie
 - 6.10.3. Competencia

Módulo 7. Anatomía

- 7.1. Encaje y formas orgánicas
 - 7.1.1. Práctica
 - 7.1.2. Complejidad
 - 7.1.3. Rutina
- 7.2. Referencias
 - 7.2.1. En vivo
 - 7.2.2. Páginas web
 - 7.2.3. Buenas referencias
- 7.3. Esqueleto formas simples
 - 7.3.1. Entendimiento
 - 7.3.2. Sobre imágenes
 - 7.3.3. Simplificar
- 7.4. Esqueleto complejo
 - 7.4.1. Progresar
 - 7.4.2. Nomenclatura
 - 7.4.3. De simple a complejo
- 7.5. Los músculos
 - 7.5.1. Sobre referencias
 - 7.5.2. Músculos por utilidad
 - 7.5.3. Tipos de cuerpos
- 7.6. Cráneo
 - 7.6.1. Estructura
 - 7.6.2. Loomins
 - 7.6.3. Consejos
- 7.7. Rostro humano
 - 7.7.1. Proporciones
 - 7.7.2. Errores comunes
 - 7.7.3. Consejos

- 7.8. Anatomía perfil
 - 7.8.1. Consejos
 - 7.8.2. Diferencias
 - 7.8.3. Construcción
- 7.9. Anatomía 3/4
 - 7.9.1. ¿Qué tener en cuenta?
 - 7.9.2. Consejos
 - 7.9.3. Diferencias
- 7.10. Color del cuerpo humano
 - 7.10.1. Translucidez
 - 7.10.2. Color en las sombras
 - 7.10.3. Tonos

Módulo 8. Desarrollar dibujo

- 8.1. Dibujar desde la imaginación
 - 8.1.1. Empezar
 - 8.1.2. Prácticas
 - 8.1.3. Consejos
- 8.2. Búsqueda y desarrollo de referencias
 - 8.2.1. Diferentes referencias
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Referencias a evitar
- 8.3. Rutinas
 - 8.3.1. Rutina
 - 8.3.2. Disfrutar estudios
 - 8.3.3. Descansos
- 8.4. Dibujo de poses
 - 8.4.1. Páginas
 - 8.4.2. Tiempo
 - 8.4.3. Diarias

- 8.5. Desarrollar una libreta
 - 8.5.1. ¿Qué libreta?
 - 8.5.2. Cuando
 - 8.5.3. Contenido
- 8.6. Salir de la zona de confort
 - 8.6.1. Cambiar
 - 8.6.2. Abstracción
- 8.7. Probar estilos
 - 8.7.1. Autores
 - 8.7.2. Diferentes
 - 8.7.3. Estudiarlo
- 8.8. Buscar feedback
 - 8.8.1. Amistades
 - 8.8.2. Redes sociales
 - 8.8.3. No tomarlo personal
- 8.9. Participar en comunidades
 - 8.9.1. Comunidades online
 - 8.9.2. Eventos ciudad
- 8.10. Mejorar las bases
 - 8.10.1. Prácticas
 - 8.10.2. Volver
 - 8.10.3. Rehacer

Módulo 9. El diseño en Videojuegos

- 9.1. Diseño en Videojuegos
 - 9.1.1. Diseño y Videojuegos
 - 9.1.2. *Concept*
- 9.2. Ideación
 - 9.2.1. Referencias
 - 9.2.2. Escrito
 - 9.2.3. Bocetos

- 9.3. Iteración
 - 9.3.1. Siluetas
 - 9.3.2. Consejos
 - 9.3.3. *Shape Design*
- 9.4. Diseño del personaje
 - 9.4.1. Psicología del personaje
 - 9.4.2. Color
 - 9.4.3. Detalles
- 9.5. Diseño de Props
 - 9.5.1. Forma
 - 9.5.2. Utilidad
 - 9.5.3. Importancia
- 9.6. Diseño de escenarios
 - 9.6.1. Composición
 - 9.6.2. Detalles
 - 9.6.3. Profundidad
- 9.7. Diseño de ropa
 - 9.7.1. Referencia
 - 9.7.2. Inspiración
 - 9.7.3. Originalidad
- 9.8. Color en el diseño
 - 9.8.1. Significado
 - 9.8.2. Psicología
 - 9.8.3. Puntos focales
- 9.9. Utilidad en la obra
 - 9.9.1. Industria Videojuegos
 - 9.9.2. Equipo 3D
 - 9.9.3. Proyecto
- 9.10. Diseño del show artístico
 - 9.10.1. *Pitch Deck*
 - 9.10.2. Trabajo acabado
 - 9.10.3. Limpieza

Módulo 10. Industria del Arte para Videojuegos: *Musts*

- 10.1. Imagen profesional
 - 10.1.1. Dar a ver tu trabajo
 - 10.1.2. Popularidad
 - 10.1.3. Comunidades
- 10.2. Portfolio
 - 10.2.1. Páginas
 - 10.2.2. Físico
 - 10.2.3. Consejos
- 10.3. Presentar trabajos
 - 10.3.1. Limpiar bocetos
 - 10.3.2. Montar
 - 10.3.3. Formato
- 10.4. Portfolio
 - 10.4.1. Consejos
 - 10.4.2. Idiomas
 - 10.4.3. Datos
- 10.5. Prácticas
 - 10.5.1. Internacionales
 - 10.5.2. Híbridas
- 10.6. Redes sociales
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Web
 - 10.7.1. Plataformas
 - 10.7.2. Portfolio
 - 10.7.3. Contacto
- 10.8. Trabajo en equipo
 - 10.8.1. Consejos
 - 10.8.2. Comunicación
 - 10.8.3. Importancia

- 10.9. Trabajo a distancia
 - 10.9.1. Horario
 - 10.9.2. Disciplina
 - 10.9.3. Idiomas

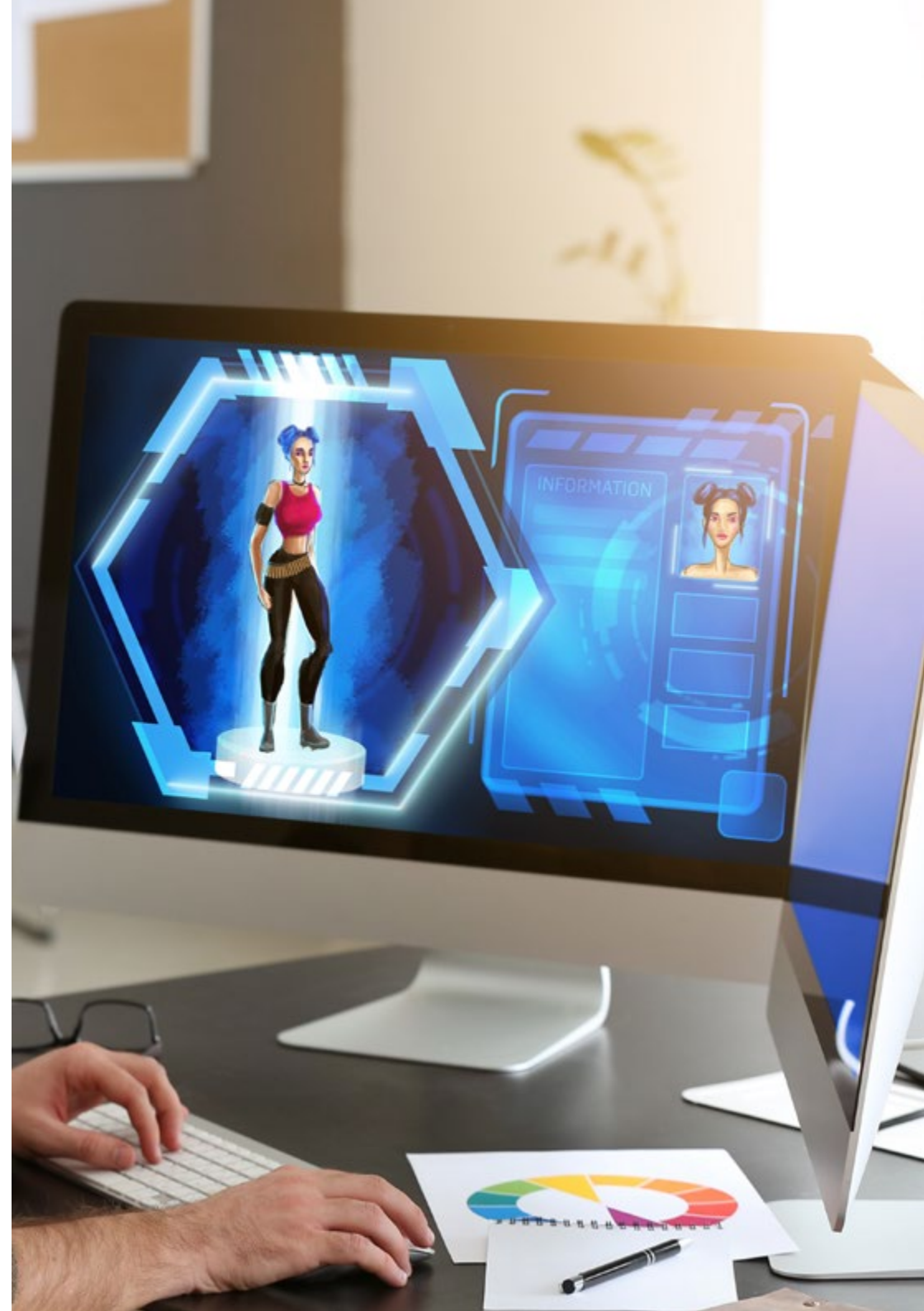
Módulo 11. El proyecto y el motor gráfico Unity

- 11.1. El diseño
 - 11.1.1. PureRef
 - 11.1.2. Escala
 - 11.1.3. Diferencias y limitaciones
- 11.2. Planificación del proyecto
 - 11.2.1. Planificación modular
 - 11.2.2. *Blockout*
 - 11.2.3. Montaje
- 11.3. Visualización en Unity
 - 11.3.1. Configurar Unity para Oculus
 - 11.3.2. Oculus App
 - 11.3.3. Colisión y ajustes cámara
- 11.4. Visualización en Unity: *Scene*
 - 11.4.1. Configuración *Scene* para VR
 - 11.4.2. Exportación de APKs
 - 11.4.3. Instalar APKs en Oculus Quest 2
- 11.5. Materiales en Unity
 - 11.5.1. *Standard*
 - 11.5.2. *Unlit*: peculiaridades de este material y cuando usarlo
 - 11.5.3. Optimización
- 11.6. Texturas en Unity
 - 11.6.1. Importar texturas
 - 11.6.2. Transparencias
 - 11.6.3. *Sprite*

- 11.7. *Lighting*: iluminación
 - 11.7.1. Iluminación en VR
 - 11.7.2. Menú *Lighting* en Unity
 - 11.7.3. Skybox VR
- 11.8. *Lighting: Lightmapping*
 - 11.8.1. *Lightmapping Settings*
 - 11.8.2. Tipos de luces
 - 11.8.3. Emisivos
- 11.9. *Lighting 3: Bakeado*
 - 11.9.1. *Bakeado*
 - 11.9.2. *Ambient Occlusion*
 - 11.9.3. Optimización
- 11.10. Organización y exportación
 - 11.10.1. *Folders*
 - 11.10.2. *Prefab*
 - 11.10.3. Exportar *Unity Package* e importar

Módulo 12. Blender

- 12.1. Interfaz
 - 12.1.1. Software Blender
 - 12.1.2. Controles y *Shortcuts*
 - 12.1.3. Escenas y customización
- 12.2. Modelado
 - 12.2.1. Herramientas
 - 12.2.2. Mallas
 - 12.2.3. Curvas y superficies
- 12.3. Modificadores
 - 12.3.1. Modificadores
 - 12.3.2. ¿Cómo se utilizan?
 - 12.3.3. Tipos de modificadores



- 12.4. Modelado *Hard Surface*
 - 12.4.1. Modelado de *Prop*
 - 12.4.2. Modelado de *Prop* evolución
 - 12.4.3. Modelado de *Prop* final
- 12.5. Materiales
 - 12.5.1. Asignación y componentes
 - 12.5.2. Crear materiales
 - 12.5.3. Crear materiales procedurales
- 12.6. Animación y *Rigging*
 - 12.6.1. *Keyframes*
 - 12.6.2. *Armatures*
 - 12.6.3. *Constraints*
- 12.7. Simulación
 - 12.7.1. Fluidos
 - 12.7.2. Pelo y partículas
 - 12.7.3. Ropa
- 12.8. Renderizado
 - 12.8.1. Cycles y Eevee
 - 12.8.2. Luces
 - 12.8.3. Cámaras
- 12.9. Grease Pencil
 - 12.9.1. Estructura y primitivas
 - 12.9.2. Propiedades y modificadores
 - 12.9.3. Ejemplos
- 12.10. Geometry Nodes
 - 12.10.1. Atributos
 - 12.10.2. Tipos de nodos
 - 12.10.3. Ejemplo práctico

Módulo 13. 3ds Max

- 13.1. Configurando la interfaz
 - 13.1.1. Iniciando el proyecto
 - 13.1.2. Guardado automático e incremental
 - 13.1.3. Unidades de medida
- 13.2. *Menu Create*
 - 13.2.1. Objetos
 - 13.2.2. Luces
 - 13.2.3. Objetos cilíndricos y esféricos
- 13.3. *Menu Modify*
 - 13.3.1. El menú
 - 13.3.2. Configuración de botones
 - 13.3.3. Usos
- 13.4. *Edit Poly: Poligons*
 - 13.4.1. *Edit Poly Mode*
 - 13.4.2. *Edit Poligons*
 - 13.4.3. *Edit Geometry*
- 13.5. *Edit Poly: selección*
 - 13.5.1. *Selection*
 - 13.5.2. *Soft Selection*
 - 13.5.3. *IDs y Smoothing Groups*
- 13.6. *Menu Hierarchy*
 - 13.6.1. Situación de pivotes
 - 13.6.2. Reset XFom y Freeze Transform
 - 13.6.3. *Adjust Pivot Menú*
- 13.7. *Material Editor*
 - 13.7.1. *Compact Material Editor*
 - 13.7.2. *Slate Material Editor*
 - 13.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 13.8. *Modifier List*
 - 13.8.1. Modificadores de Modelado
 - 13.8.2. Modificadores de Modelado evolución
 - 13.8.3. Modificadores de Modelado final

- 13.9. XView y *Non-Quads*
 - 13.9.1. XView
 - 13.9.2. Verificando si hay errores en la geometría
 - 13.9.3. *Non-Quads*
- 13.10. Exportando para Unity
 - 13.10.1. Triangular el Asset
 - 13.10.2. DirectX u OpenGL para normales
 - 13.10.3. Conclusiones

Módulo 14. ZBrush

- 14.1. ZBrush
 - 14.1.1. Polymesh
 - 14.1.2. *Subtools*
 - 14.1.3. Gizmo 3D
- 14.2. Crear mallas
 - 14.2.1. Quick Mesh y primitivas
 - 14.2.2. Mesh Extract
 - 14.2.3. Booleanos
- 14.3. Esculpido
 - 14.3.1. Simetría
 - 14.3.2. Principales pinceles
 - 14.3.3. Dynamesh
- 14.4. Máscaras
 - 14.4.1. Pinceles y menú de máscaras
 - 14.4.2. Máscaras en pinceles
 - 14.4.3. Polygroups
- 14.5. Esculpido de *Prop* orgánico
 - 14.5.1. Esculpido *LowPoly*
 - 14.5.2. Esculpido *LowPoly* evolución
 - 14.5.3. Esculpido *LowPoly* final
- 14.6. Pinceles IMM
 - 14.6.1. Controles
 - 14.6.2. Insertar Multi Mesh
 - 14.6.3. Creación de pinceles IMM

- 14.7. Pinceles *Curve*
 - 14.7.1. Controles
 - 14.7.2. Creación de pinceles *Curve*
 - 14.7.3. Pinceles IMM con curvas
- 14.8. *High Poly*
 - 14.8.1. Subdivisiones y *Dynamic Subdivisions*
 - 14.8.2. *HD-geometry*
 - 14.8.3. Proyectar ruido
- 14.9. Otros tipos de mallas
 - 14.9.1. MicroMesh
 - 14.9.2. NanoMesh
 - 14.9.3. ArrayMesh
- 14.10. Esculpido de *Prop* orgánico *High Poly*
 - 14.10.1. Esculpido de *Prop*
 - 14.10.2. Esculpido de *Prop* evolución
 - 14.10.3. Esculpido de *Prop* final

Módulo 15. Retopo

- 15.1. Retopo en Zbrush-Zremesher
 - 15.1.1. Zremesher
 - 15.1.2. Guías
 - 15.1.3. Ejemplos
- 15.2. Retopo en Zbrush-Decimation Master
 - 15.2.1. Decimation Master
 - 15.2.2. Combinarlo con pinceles
 - 15.2.3. *Workflow*
- 15.3. Retopo en Zbrush-Zmodeler
 - 15.3.1. Zmodeler
 - 15.3.2. Modos
 - 15.3.3. Corregir la malla
- 15.4. Retopología de *Prop*
 - 15.4.1. Retopo de *Prop HardSurface*
 - 15.4.2. Retopo de *Prop* Orgánico
 - 15.4.3. Retopo de una mano

- 15.5. TopoGun
 - 15.5.1. Ventajas de TopoGun
 - 15.5.2. La interfaz
 - 15.5.3. Importación
- 15.6. *Tools: Edit*
 - 15.6.1. *Simple Edit Tool*
 - 15.6.2. *Simple Create Tool*
 - 15.6.3. *Draw Tool*
- 15.7. *Tools: Bridge*
 - 15.7.1. *Bridge Tool*
 - 15.7.2. *Brush Tool*
 - 15.7.3. *Extrude Tool*
- 15.8. *Tools: Tubes*
 - 15.8.1. *Tubes Tool*
 - 15.8.2. *Symmetry Setup*
 - 15.8.3. Subdivisión *Feature* y *Bakeado* de mapas
- 15.9. Retopo de una cabeza
 - 15.9.1. *Loops* faciales
 - 15.9.2. Optimización de la malla
 - 15.9.3. Exportación
- 15.10. Retopo cuerpo completo
 - 15.10.1. *Loops* corporales
 - 15.10.2. Optimización de la malla
 - 15.10.3. Requisitos para VR

Módulo 16. UVs

- 16.1. UVs Avanzadas
 - 16.1.1. *Warnings*
 - 16.1.2. Cortes
 - 16.1.3. Densidad de textura
- 16.2. Creación de UVs en Zbrush-UVMaster
 - 16.2.1. Controles
 - 16.2.2. *Unwrap*
 - 16.2.3. Topología Inusual
- 16.3. UVMaster: *Painting*
 - 16.3.1. *Control Painting*
 - 16.3.2. Creación de *Seams*
 - 16.3.3. *Checkseams*
- 16.4. UVMaster: *Packing*
 - 16.4.1. *UV Packing*
 - 16.4.2. Creación de islas
 - 16.4.3. *Flatten*
- 16.5. UVMaster: clones
 - 16.5.1. Trabajar con clones
 - 16.5.2. Polygrups
 - 16.5.3. *Control Painting*
- 16.6. *Rizom UV*
 - 16.6.1. *Rizom Script*
 - 16.6.2. La interfaz
 - 16.6.3. Importando con UVs o sin UVs
- 16.7. *Seams and Cuts*
 - 16.7.1. Atajos de teclado
 - 16.7.2. Panel 3D
 - 16.7.3. Panel UV
- 16.8. *UV Unwrap* y *Layout Panel*
 - 16.8.1. *Unfold*
 - 16.8.2. *Optimize*
 - 16.8.3. *Layout* y *Packing*
- 16.9. UV más *Tools*
 - 16.9.1. *Align, Straighten, Flip* y *Fit*
 - 16.9.2. *TopoCopy* y *Stack1*
 - 16.9.3. *Edge Loop* parámetros
- 16.10. UV Rizom avanzado
 - 16.10.1. *Auto Seams*
 - 16.10.2. *UVs Channels*
 - 16.10.3. *Texel Density*

Módulo 17. Bakeado

- 17.1. *Bakeado* de Modelados
 - 17.1.1. Preparar el modelo para *Bakeado*
 - 17.1.2. Fundamentos del *Bakeado*
 - 17.1.3. Opciones de procesado
- 17.2. *Bake* del modelo: *Painter*
 - 17.2.1. *Bakeado* en *Painter*
 - 17.2.2. *Bake Low Poly*
 - 17.2.3. *Bake High Poly*
- 17.3. *Bake* del modelo: cajas
 - 17.3.1. Utilizar cajas
 - 17.3.2. Ajustar distancias
 - 17.3.3. *Compute Tangent Space per Fragment*
- 17.4. *Bake* de mapas
 - 17.4.1. Normales
 - 17.4.2. ID
 - 17.4.3. *Ambient Occlusion*
- 17.5. *Bake* de mapas: curvaturas
 - 17.5.1. Curvatura
 - 17.5.2. *Thickness*
 - 17.5.3. Mejorar la calidad de los mapas
- 17.6. *Bakeo* en Marmoset
 - 17.6.1. Marmoset
 - 17.6.2. Funciones
 - 17.6.3. *Bakeo* en *Real Time*
- 17.7. Configurar el documento para *Bakeo* en Marmoset
 - 17.7.1. *High Poly* y *Low Poly* en 3ds Max
 - 17.7.2. Organizando la escena en Marmoset
 - 17.7.3. Verificando que todo está correcto
- 17.8. Panel *Bake Project*
 - 17.8.1. *Bake Group, High* y *Low*
 - 17.8.2. Menú *Geometry*
 - 17.8.3. *Load*

- 17.9. Opciones Avanzadas
 - 17.9.1. *Output*
 - 17.9.2. Ajustando el *Cage*
 - 17.9.3. *Configure Maps*
- 17.10. *Bakeando*
 - 17.10.1. Mapas
 - 17.10.2. Previsualización de resultado
 - 17.10.3. *Bakeando* geometría flotante

Módulo 18. Substance Painter

- 18.1. Creación de proyecto
 - 18.1.1. Importación de mapas
 - 18.1.2. UVs
 - 18.1.3. *Bakeado*
- 18.2. Capas
 - 18.2.1. Tipos de capas
 - 18.2.2. Opciones de capas
 - 18.2.3. Materiales
- 18.3. Pintar
 - 18.3.1. Tipos de pinceles
 - 18.3.2. *Fill Projections*
 - 18.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 18.4. Efectos
 - 18.4.1. *Fill*
 - 18.4.2. Niveles
 - 18.4.3. *Anchor Points*
- 18.5. Máscaras
 - 18.5.1. *Alphas*
 - 18.5.2. Procedurales y *Grunges*
 - 18.5.3. *Hard Surfaces*
- 18.6. Generadores
 - 18.6.1. Generadores
 - 18.6.2. Usos
 - 18.6.3. Ejemplos

- 18.7. Filtros
 - 18.7.1. Filtros
 - 18.7.2. Usos
 - 18.7.3. Ejemplos
- 18.8. Texturizado de *Prop Hard Surface*
 - 18.8.1. Texturizado de *Prop*
 - 18.8.2. Texturizado de *Prop* evolución
 - 18.8.3. Texturizado de *Prop* final
- 18.9. Texturizado de *Prop* orgánico
 - 18.9.1. Texturizado de *Prop*
 - 18.9.2. Texturizado de *Prop* evolución
 - 18.9.3. Texturizado de *Prop* final
- 18.10. Render
 - 18.10.1. Iray
 - 18.10.2. Post procesado
 - 18.10.3. Manejo del color

Módulo 19. Marmoset

- 19.1. La alternativa
 - 19.1.1. Importar
 - 19.1.2. Interfaz
 - 19.1.3. *Viewport*
- 19.2. *Classic*
 - 19.2.1. *Scene*
 - 19.2.2. *Tool Settings*
 - 19.2.3. *History*
- 19.3. Dentro de *Scene*
 - 19.3.1. *Render*
 - 19.3.2. *Main Camera*
 - 19.3.3. *Sky*
- 19.4. *Lights*
 - 19.4.1. Tipos
 - 19.4.2. *Shadow Catcher*
 - 19.4.3. *Fog*
- 19.5. *Texture*
 - 19.5.1. *Texture project*
 - 19.5.2. Importando mapas
 - 19.5.3. *Viewport*
- 19.6. *Layers: Paint*
 - 19.6.1. *Paint Layer*
 - 19.6.2. *Fill Layer*
 - 19.6.3. *Group*
- 19.7. *Layers: Adjustments*
 - 19.7.1. *Adjustment Layer*
 - 19.7.2. *Input processor Layer*
 - 19.7.3. *Procedural Layer*
- 19.8. *Layers: Masks*
 - 19.8.1. *Mask*
 - 19.8.2. *Channels*
 - 19.8.3. *Maps*
- 19.9. Materiales
 - 19.9.1. Tipos de materiales
 - 19.9.2. Configurándolos
 - 19.9.3. Aplicándolos a la escena
- 19.10. Dossier
 - 19.10.1. *Marmoset Viewer*
 - 19.10.2. Exportando imágenes de *Render*
 - 19.10.3. Exportando vídeos

Módulo 20. Sci-Fi Environment

- 20.1. Sci-Fi *Concept* y planificación
 - 20.1.1. Referencias
 - 20.1.2. Planificación
 - 20.1.3. *Blockout*
- 20.2. Implementación en Unity
 - 20.2.1. Importando el *Blockout* y verificando escala
 - 20.2.2. *Skybox*
 - 20.2.3. Archivos y materiales *Preliminare*
- 20.3. Módulos 1: suelos
 - 20.3.1. Modelado modular *High to Low*
 - 20.3.2. UVs y *Bakeado*
 - 20.3.3. Texturizado
- 20.4. Módulos 2: paredes
 - 20.4.1. Modelado modular *High to Low*
 - 20.4.2. UVs y *Bakeado*
 - 20.4.3. Texturizado
- 20.5. Módulos 3: techos
 - 20.5.1. Modelado modular *High to Low*
 - 20.5.2. Retopo, UVs y *Bakeado*
 - 20.5.3. Texturizado
- 20.6. Módulos 4: extras (tuberías, barandillas, etc.)
 - 20.6.1. Modelado modular *High to Low*
 - 20.6.2. UVs y *Bakeado*
 - 20.6.3. Texturizado
- 20.7. *Hero Asset* 1: puertas mecánicas
 - 20.7.1. Modelado modular *High to Low*
 - 20.7.2. Retopo, UVs y *Bakeado*
 - 20.7.3. Texturizado





- 20.8. *Hero Asset 2: cámara de hibernación*
 - 20.8.1. Modelado modular *High to Low*
 - 20.8.2. Retopo, UVs y *Bakeado*
 - 20.8.3. Texturizado
- 20.9. En Unity
 - 20.9.1. Importación de las texturas
 - 20.9.2. Aplicación de materiales
 - 20.9.3. Iluminación de la escena
- 20.10. Finalizando el proyecto
 - 20.10.1. Visualización en Vr
 - 20.10.2. *Prefab* y exportación
 - 20.10.3. Conclusiones

“

¿Estás listo para dar el siguiente paso y convertirte en un referente en el Arte Digital para Videojuegos? Accederás a un programa universitario con contenidos innovadores de la mano de expertos”

04

Objetivos docentes

Este Grand Master de Formación Permanente ha sido diseñado con el objetivo de proporcionar a los profesionales las herramientas necesarias para abordar con éxito proyectos reales en la industria del Videojuego. Así, con un enfoque innovador y práctico, este programa universitario impulsará significativamente sus habilidades y conocimientos, posicionándolos para destacar en un sector altamente competitivo. Sin duda, este itinerario académico representa una experiencia única que transformará su trayectoria profesional y abrirá nuevas oportunidades de éxito en el ámbito de los Videojuegos.



“

*Un Grand Master de Formación Permanente
absolutamente innovador que marcará un
antes y un después en tu carrera laboral”*



Objetivos generales

- ♦ Dominar las técnicas fundamentales de ilustración y diseño aplicadas al desarrollo de Videojuegos
- ♦ Aplicar principios de anatomía, perspectiva y color en la creación de personajes y escenarios
- ♦ Diseñar entornos 2D y 3D con coherencia estética y funcionalidad para Videojuegos
- ♦ Manejar software especializado como Photoshop, ZBrush, Blender y Unity para la producción artística
- ♦ Crear personajes originales con profundidad visual y narrativa para distintos estilos de juego
- ♦ Comprender el pipeline de producción artística en la industria del Videojuego
- ♦ Optimizar recursos gráficos para garantizar el rendimiento en distintos motores de juego
- ♦ Diseñar interfaces visuales intuitivas y atractivas para el usuario
- ♦ Desarrollar un portafolio profesional de Arte Digital orientado al sector de Videojuegos
- ♦ Integrar criterios de accesibilidad y diversidad en la creación artística de Videojuegos



Mejorarás tu presencia en páginas web y redes sociales relevantes para la industria, dominando las claves para crear un portafolio llamativo en diferentes idiomas”





Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo profesional

- ♦ Conocer los materiales principales con los que trabaja un artista
- ♦ Aprender a realizar bocetos digitales frente a tradicionales
- ♦ Analizar la simplificación de formas geométricas complejas
- ♦ Mejorar el trazado de líneas

Módulo 2. Volumen

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

Módulo 3. Estética

- ♦ Estudiar los diferentes estilos y cánones modernos
- ♦ Profundizar en la estilización del ser humano
- ♦ Desarrollar un estilo propio
- ♦ Potenciar la narrativa visual de las obras

Módulo 4. Color

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

Módulo 5. Programas en la industria

- ♦ Profundizar en los diferentes programas usados actualmente en la industria
- ♦ Conocer las diferencias entre Photoshop, Clip Estudio Paint y Procreate
- ♦ Dominar la interfaz y herramientas de Photoshop
- ♦ Aprender a digitalizar profesionalmente medios tradicionales

Módulo 6. 2D en la industria de Videojuegos

- ♦ Analizar el estado de la industria del entretenimiento Digital actualmente
- ♦ Profundizar en los diferentes tipos de artistas demandados en la industria
- ♦ Examinar la integración de los diferentes roles del artista en un grupo de trabajo transversal
- ♦ Reconocer la importancia del director de arte en un proyecto de Videojuego

Módulo 7. Anatomía

- ♦ Estudiar la anatomía de formas orgánicas
- ♦ Diferenciar esqueleto complejo de esqueleto con formas simples
- ♦ Aprender a evitar los errores comunes a la hora de retratar un rostro humano
- ♦ Saber aplicar correctamente el color según tonos y sombras en el cuerpo humano

Módulo 8. Desarrollar dibujo

- ♦ Desarrollar las técnicas de dibujo propias
- ♦ Crear rutinas de trabajo profesionales y efectivas
- ♦ Conocer las técnicas para salir de la zona de confort
- ♦ Reconocer las comunidades para participar activamente en ellas y buscar feedback

Módulo 9. El diseño en Videojuegos

- ♦ Idear conceptos artísticos para el diseño de Videojuegos
- ♦ Aprender a diseñar de forma profesional personajes y *Props*
- ♦ Conocer los fundamentos del diseño de ropa y escenarios
- ♦ Analizar la obra para saber limpiarla y presentarla de forma adecuada

Módulo 10. Industria del Arte para Videojuegos: *Musts*

- ♦ 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

Módulo 11. El proyecto y el motor gráfico Unity

- ♦ Desarrollar un proyecto en VR
- ♦ Profundizar en Unity orientado a VR
- ♦ Saber importar texturas e implementar los materiales necesarios, de manera eficiente
- ♦ Crear una iluminación realista y optimizada

Módulo 12. Blender

- ♦ Poder desarrollar materiales procedurales
- ♦ Realizar renders de calidad tanto en Eevee como en Cycles
- ♦ Aprender a manejar el nuevo Grease Pencil y cómo sacarle el mejor partido
- ♦ Usar los nuevos Geometry Nodes y ser capaz de realizar Modelados completamente procedurales

Módulo 13. 3ds Max

- ♦ Dominar el Modelado en 3ds Max
- ♦ Conocer la compatibilidad de 3ds Max con Unity para VR
- ♦ Conocer los modificadores más utilizados y manejarlos con soltura
- ♦ Utilizar técnicas reales de flujo de trabajo

Módulo 14. Zbrush

- ♦ Poder crear cualquier tipo de mallas para empezar a modelar
- ♦ Ser capaz de crear cualquier tipo de máscara
- ♦ Dominar los pinceles IMM y Curve
- ♦ Llevar un modelado *Low Poly* a *High Poly*

Módulo 15. Retopo

- ♦ Dominar la retopología de Zbrush
- ♦ Saber cuándo usar Zremesher, Decimation Master y Zmodeler
- ♦ Ser capaz de hacer la retopología de cualquier modelado
- ♦ Dominar TopoGun herramienta profesional especializada

Módulo 16. UVs

- ♦ Dominar las herramientas de UVs que tiene ZBrush
- ♦ Saber por dónde cortar un modelado
- ♦ Sacar el mejor partido al espacio de las UVs
- ♦ Masterizar Rizom UV herramienta especializada

Módulo 17. Bakeado

- ♦ Entender los fundamentos del *Bakeado*
- ♦ Saber resolver los problemas que puedan surgir al realizar el *Bake* de un modelo
- ♦ Ser capaz de hacer el *Bake* de cualquier Modelado
- ♦ Tener habilidades para masterizar el *Bakeo* en Marmoset en tiempo real

Módulo 18. Substance Painter

- ♦ Usar las texturas de Substance de forma inteligente
- ♦ Dominar los generadores y filtros
- ♦ Hacer texturas de calidad para un modelado *Hard Surface*
- ♦ Ser capaz de hacer un buen *Render* para mostrar los *Props*

Módulo 19. Marmoset

- ♦ Analizar esta herramienta en profundidad y ofrecer una idea de sus ventajas
- ♦ Poder crear cualquier tipo de máscara
- ♦ Dominar los generadores y filtros
- ♦ Hacer texturas de calidad para un modelado orgánico

Módulo 20. Sci-fi Environment

- ♦ Diseñar entornos de estilo Sci-Fi mediante un proceso modular estructurado
- ♦ Aplicar técnicas de modelado High to Low, *bakeado*, UVs y texturizado para desarrollar suelos, paredes, techos y elementos decorativos optimizados
- ♦ Integrar el entorno Sci-Fi completo en Unity utilizando materiales, iluminación e interacción básica
- ♦ Crear Hero Assets detallados como puertas mecánicas y cámaras de hibernación, aplicando técnicas avanzadas de *retopología*, texturizado y optimización

05

Salidas profesionales

Al finalizar este Grand Master de Formación Permanente en Arte Digital para Videojuegos, los artistas estarán preparados para trabajar en diversas áreas de la industria del entretenimiento Digital. De hecho, dominarán técnicas avanzadas de Modelado, diseño de personajes, texturización y uso de herramientas de última generación como Blender, Unity y ZBrush. Esto, les permitirá destacarse en estudios de desarrollo de Videojuegos y asumir roles clave en proyectos creativos y técnicos. Asimismo, los egresados podrán crear portafolios impactantes y adaptados a las demandas internacionales del sector.



“

Aplicarás habilidades técnicas y artísticas avanzadas para diseñar experiencias visuales que impacten en la industria del Videojuego”

Perfil del egresado

El egresado será un profesional con competencias avanzadas en Arte Digital y diseño para Videojuegos. De este modo, tendrá un conocimiento profundo del pipeline de desarrollo artístico, incluyendo Modelado 3D, diseño de escenarios y personajes, retopología y texturización. Además, será capaz de gestionar proyectos artísticos, colaborar con equipos multidisciplinarios y adaptarse a los constantes avances tecnológicos. En definitiva, este perfil logrará destacar en estudios de desarrollo de Videojuegos y en proyectos que involucren tecnologías emergentes como la realidad virtual.

Completa este Grand Master de Formación Permanente y alcanza un perfil de excelencia profesional, accediendo a posiciones destacadas en el competitivo mundo del Arte Digital para Videojuegos.

- ♦ **Capacidad de Comunicación Visual:** transmitir ideas y conceptos artísticos de manera clara y efectiva, adaptando estilos y técnicas según las necesidades del proyecto y las expectativas del cliente
- ♦ **Gestión del Tiempo y Recursos en Proyectos Creativos:** planificar de manera eficiente el flujo de trabajo, la priorización de tareas y la entrega de proyectos en plazos ajustados sin comprometer la calidad
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas Técnicos:** identificar desafíos técnicos y creativos en el pipeline de producción, ofreciendo soluciones innovadoras y efectivas
- ♦ **Competencia Digital Avanzada:** dominar herramientas líderes como Blender, ZBrush, Unity y Substance Painter, aplicándolas con precisión en la creación de assets 2D y 3D de alta calidad





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador de Personajes para Videojuegos:** encargado de crear personajes visualmente coherentes con la historia y el estilo gráfico del Videojuego, desde bocetos hasta el Modelado final.
- 2. Ilustrador Conceptual:** responsable de desarrollar artes conceptuales que guíen la dirección visual del proyecto, incluyendo escenarios, objetos y atmósferas.
- 3. Artista 3D:** encargado de modelar, texturizar y optimizar elementos tridimensionales para su integración en el entorno del Videojuego.
- 4. Artista de Escenarios:** diseñador y productor de los entornos donde se desarrollará la acción del Videojuego, cuidando la composición visual y la narrativa del espacio.
- 5. Animador Digital:** desarrollador de animaciones para personajes, objetos y elementos del juego, asegurando fluidez y coherencia con las mecánicas del Gameplay.
- 6. Diseñador de Interfaz Visual (UI Artist):** creador de los elementos visuales que componen la interfaz del usuario, enfocándose en la claridad, accesibilidad y atractivo gráfico.
- 7. Artista de Efectos Visuales (VFX Artist):** diseñador de efectos especiales como explosiones, partículas o transiciones visuales que enriquecen la experiencia del jugador.
- 8. Diseñador de Arte para Marketing de Videojuegos:** productor de materiales visuales promocionales como carátulas, banners y artes para redes, manteniendo la estética del Videojuego en todos los formatos.



Combinarás creatividad, dominio técnico y visión estratégica para desarrollar Arte Digital de alto nivel en Videojuegos”

06

Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha establecido una red de alianzas que le permite tener acceso a las herramientas de software más avanzadas del mundo profesional.



“

Al matricarte recibirás, de forma completamente gratuita, las credenciales de uso académico de las siguientes aplicaciones de software profesional”

TECH ha establecido una red de alianzas profesionales en la que se encuentran los principales proveedores de software aplicado a las diferentes áreas profesionales. Estas alianzas permiten a TECH tener acceso al uso de centenares de aplicaciones informáticas y licencias de software para acercarlas a sus estudiantes.

Las licencias de software para uso académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Grand Master de Formación Permanente en Arte Digital para Videojuegos, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

TECH te dará acceso gratuito al uso de las siguientes aplicaciones de software:



Golaem

Golaem es un *software* especializado en la simulación de multitudes digitales, ampliamente utilizado en cine, videojuegos y televisión. Esta herramienta, con un coste comercial de **2.800 dólares**, estará disponible **gratis** durante el programa universitario, brindando acceso completo a su potencial creativo y técnico.

Esta plataforma destaca por su capacidad de automatizar comportamientos complejos, gestionar miles de personajes y facilitar animaciones precisas dentro de Autodesk Maya. Además, su sistema modular permite personalizar interacciones, integrar scripts y acelerar procesos mediante renderizado distribuido, lo que reduce tiempos sin perder calidad.

Unity

Unity es una plataforma líder en desarrollo de software para la creación de experiencias interactivas y multimedia en 2D y 3D. Durante el transcurso de este programa universitario, los alumnos tendrán **acceso gratuito** a esta plataforma, cuyo valor aproximado es de **2040 dólares**, permitiendo así trabajar con una solución profesional **sin coste adicional**.

Esta herramienta ofrece un motor en tiempo real que soporta gráficos con renderizado de alta calidad, además de potentes herramientas de scripting que facilitan la personalización avanzada. **Unity** incluye un sistema de física integrado para simulaciones realistas, soporte multiplataforma para dispositivos móviles, consolas y tecnologías VR/AR y una amplia Asset Store con recursos que aceleran el desarrollo.



3ds Max

Durante la realización del programa, TECH pone a disposición de los egresados la licencia oficial de **3ds Max**, valorada en **2.300 euros**, **sin coste** adicional. Esta herramienta destaca en áreas como diseño arquitectónico, animación digital y simulación visual, y permite trabajar con tecnología líder del sector profesional.

Esta plataforma ofrece un entorno robusto para modelar, animar y renderizar proyectos complejos con precisión y eficiencia. Gracias a su arquitectura flexible, los usuarios pueden desarrollar desde visualizaciones estáticas hasta escenas completas de animación, utilizando funciones avanzadas en un espacio optimizado para resultados de alto nivel.

Maya

Durante este programa universitario, los egresados tendrán acceso **gratis** a **Maya**, una potente herramienta profesional valorada en **2.250 euros**. Se emplea ampliamente en la industria audiovisual para desarrollar animaciones 3D, modelado, simulación y renderizado, siendo esencial en cine, televisión y videojuegos de alto nivel.

Esta plataforma permite construir entornos y personajes con alto nivel de detalle, gestionar efectos visuales complejos y ejecutar procesos avanzados de animación. Su presencia en este programa refuerza las capacidades técnicas en contextos reales, favoreciendo la inserción laboral con recursos utilizados por estudios internacionales líderes en contenido digital.

07

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”

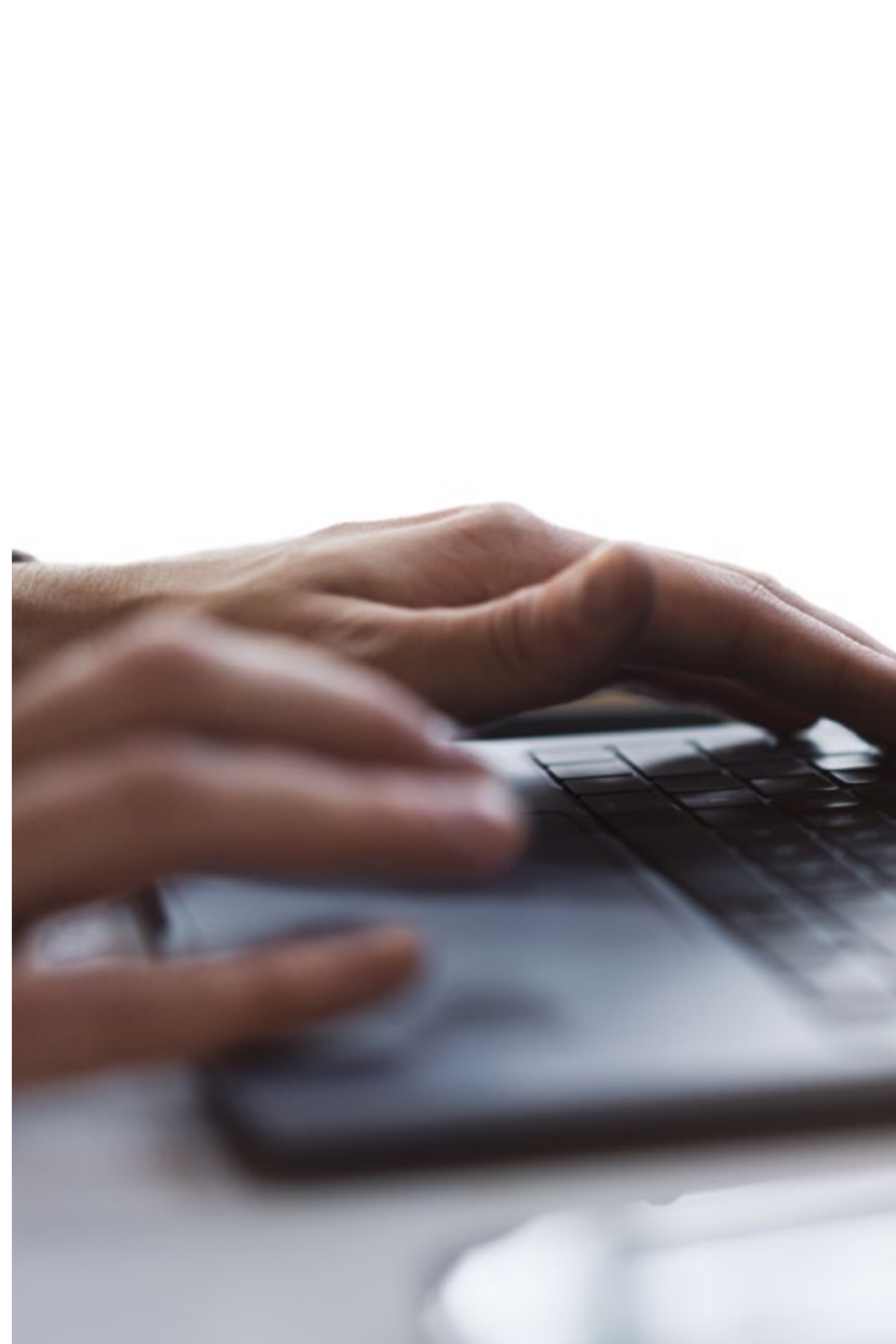
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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 según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

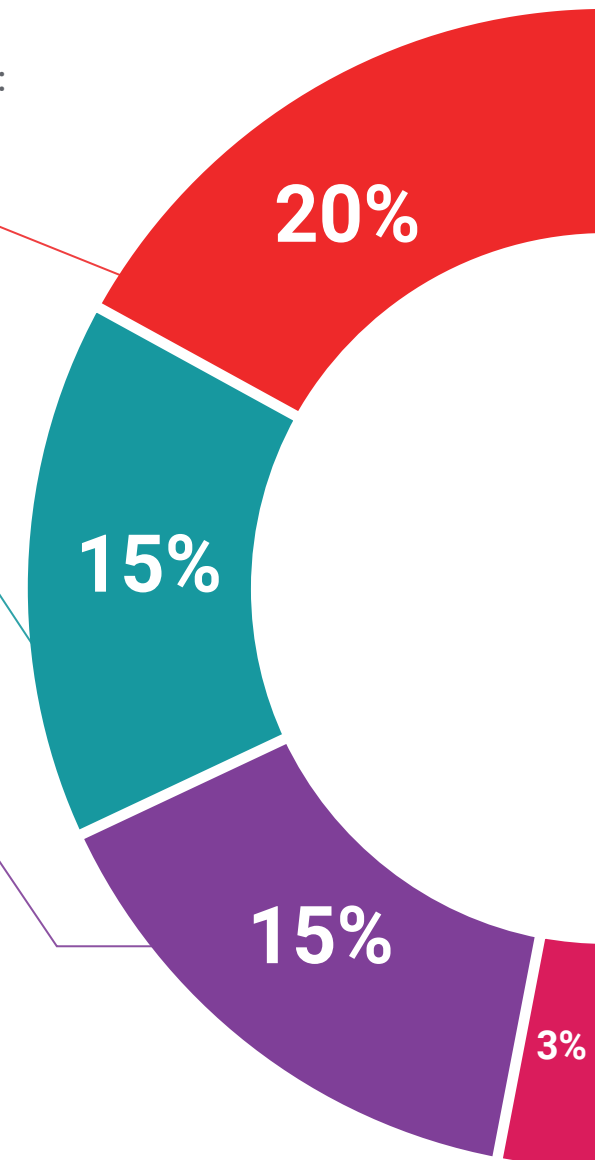
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

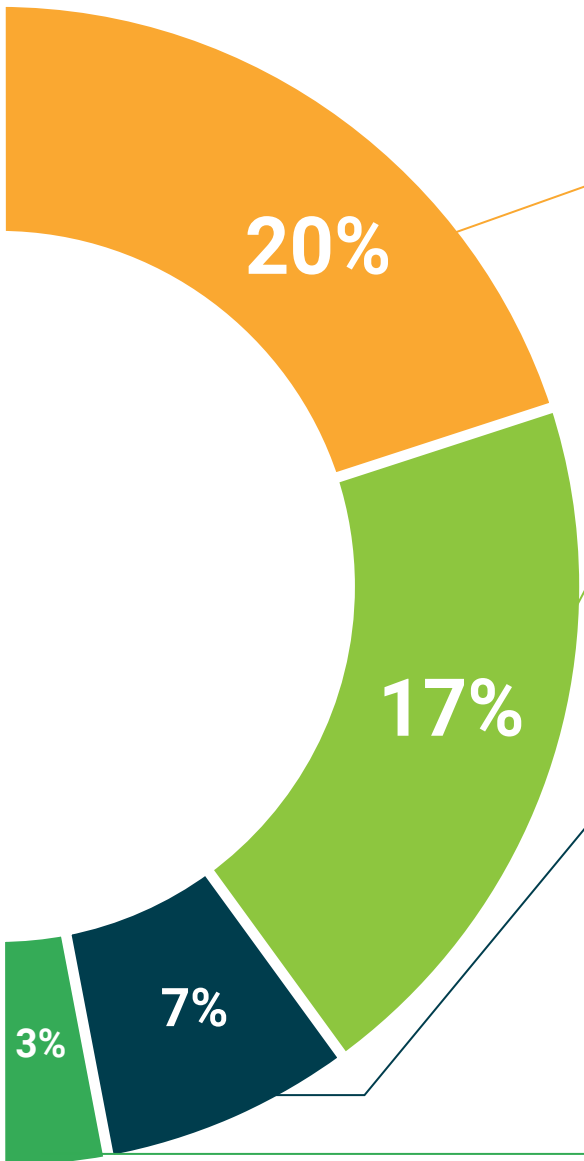
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



08

Cuadro docente

En su compromiso de proporcionar educación de excelencia, TECH Universidad se destaca por contar con un equipo docente compuesto por expertos en Arte Digital para Videojuegos, con amplia experiencia y reconocimiento en la industria. De hecho, este Grand Master de Formación Permanente reúne a especialistas de renombre que compartirán herramientas y estrategias prácticas, asegurando que los artistas desarrollen habilidades especializadas y conocimientos avanzados. De esta forma, se garantiza una preparación de calidad que impulsará el éxito profesional en un sector dinámico y en constante evolución.





“

Triunfa de la mano de los mejores y adquiere los conocimientos y competencias que necesitas para embarcarte en el sector del Arte Digital para Videojuegos”

Dirección



D. Mikel Alaez, Jon

- Artista Conceptual para Personajes en English Coach Podcast
- Artista Conceptual en MásterD Render en la Escuela de Videojuegos
- Graduado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)
- Máster en Concept Art e Ilustración Digital



D. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista Sénior de entornos y elementos y Consultor 3D en The Glimpse Group VR
- Diseñador de Modelos 3D y Artista de texturas para INMOREALITY
- Artista de Props y entornos para juegos de PS4 en Rascal Revolt
- Graduado en Bellas Artes por la UPV
- Especialista en Técnicas Gráficas por la Universidad del País Vasco
- Máster en Escultura y Modelado Digital por el Centro Universitario de Artes Digitales Voxel School
- Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Profesores

Dña. Martínez Marín, Igone

- ♦ Productora y Publicista de Videojuegos en SOEDESCO
- ♦ Embajadora de Women in Games WIGJ
- ♦ Senior Video Editor y Social Media en Chicas Gamers
- ♦ Directora de Publicidad y Product Manager de Meridiem Games
- ♦ Directora de Marketing Digital del Grupo Atico34
- ♦ Editora de Vídeos en Boomerang TV
- ♦ Grado de Telecomunicación con Especialización en Imagen y Sonido por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Ciclo Formativo de Grado Superior de Realización de Medios Audiovisuales en la Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Diplomatura de Comunicación Audiovisual por el Pearson College London

D. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Operador Audiovisual en PTM Pictures That Moves
- ♦ Gaming Tech Support Agent en 5CA
- ♦ Creador y Diseñador de Entornos 3D y VR en Inmoreality
- ♦ Diseñador Artístico en Seamantis Games
- ♦ Fundador de Evolve Games
- ♦ Graduado en Diseño Gráfico por la Escuela de Arte de Granada
- ♦ Graduado en Diseño de Videojuegos y Contenido Interactivo por la Escuela de Arte de Granada
- ♦ Máster en Game Design por la U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

D. Morro, Pablo

- ♦ Artista 3D Especializado en Modelado, VFX y Texturas
- ♦ Artista 3D en Mind Trips
- ♦ Graduado en Creación y Diseño de Videojuegos por la Universitat Jaume I



Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

09

Titulación

Este programa en Arte Digital para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Grand Master de Formación Permanente expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Grand Master de Formación Permanente en Arte Digital para Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

TECH es miembro de la **International Game Developers Association (IGDA)** la asociación más grande del mundo dedicada a la promoción y desarrollo de la industria de los videojuegos. Esta membresía reafirma su compromiso con la innovación y el liderazgo en la industria del entretenimiento digital.

Aval/Membresía

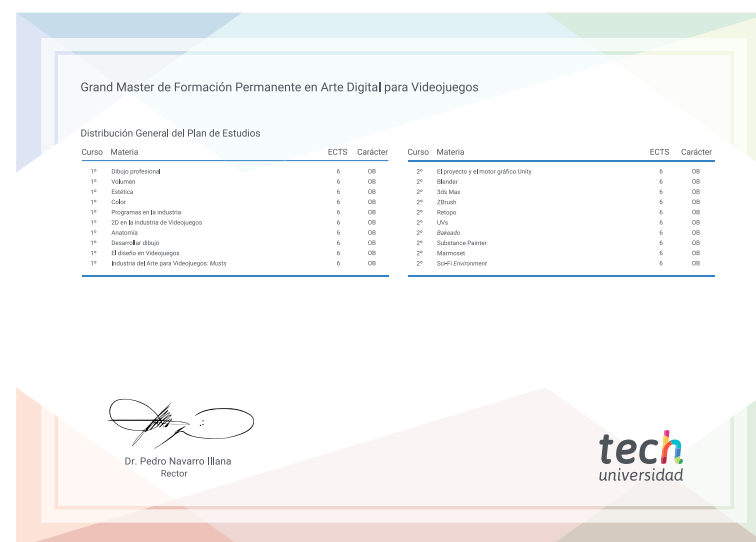


Título: **Grand Master de Formación Permanente en Arte Digital para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **15 meses**

Acreditación: **120 ECTS**



*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.



Grand Master de Formación
Permanente
Arte Digital para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 15 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 120 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Grand Master de Formación Permanente Arte Digital para Videojuegos

Aval/Membresía



International
Game Developers
Association

A large, diagonal background image showing a close-up of a blue-skinned character with a large nose and a red hood, looking towards the camera. The character is holding a string of yellow thread. The image is partially obscured by a white diagonal line.

tech
universidad