Maestría Oficial Universitaria
Arte para Videojuegos

Nº de RVOE: 20231253

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

tech universidad

tech universidad

Nº de RVOE: 20231253

Maestría Oficial Universitaria
Arte para Videojuegos

Idioma: **Español**
Modalidad: **100% online**
Duración: **20 meses**
Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**
Acceso web: www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria-universitaria/maestria-universitaria-arte-videojuegos

Índice

01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Convalidación de asignaturas — pág. 24

05 Objetivos docentes — pág. 30

06 Salidas profesionales — pág. 34

07 Idiomas gratuitos — pág. 38

08 Metodología de estudio — pág. 42

09 Cuadro docente — pág. 52

10 Titulación — pág. 56

11 Homologación del título — pág. 60

12 Requisitos de acceso — pág. 64

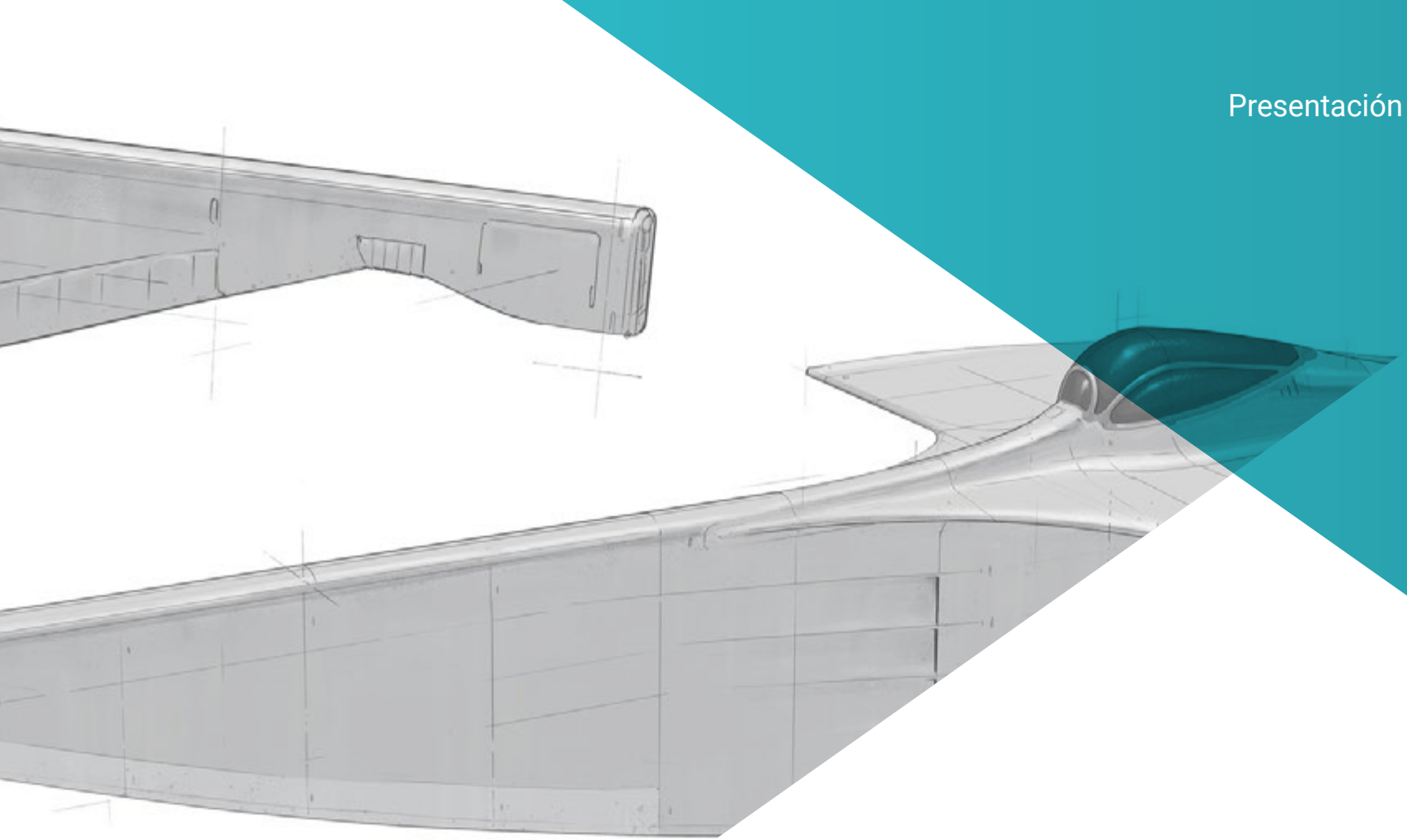
13 Proceso de admisión — pág. 68

01

Presentación del programa

Un nuevo estudio publicado por la Organización de las Nacionales Unidas destaca que la industria de los Videojuegos ha crecido notablemente durante los últimos años. De hecho, la entidad estima que su valor en el mercado superará los 159 mil millones de dólares en breve. Este crecimiento se debe a la evolución tecnológica propulsada por la industria digital, así como a la demanda de experiencias interactivas por parte de los consumidores. Frente a esta situación, los diseñadores deben incorporar a su praxis las técnicas más sofisticadas para crear proyectos artísticos de juegos interactivos que capten el interés de los jugadores. Por ello, TECH lanza un innovador programa universitario y 100% online enfocado en las últimas tendencias en Arte para Videojuegos.

Este es el momento, te estábamos esperando

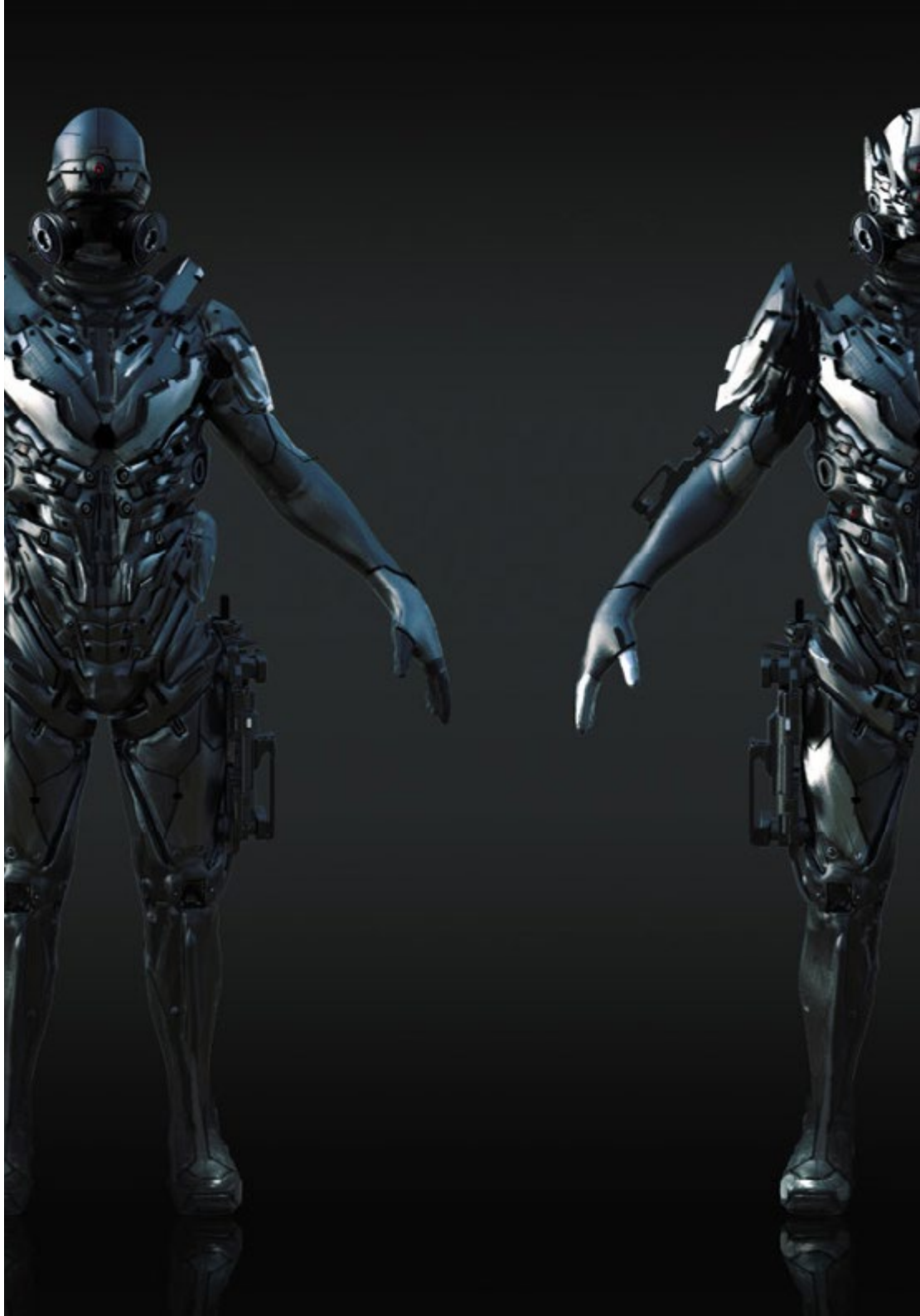


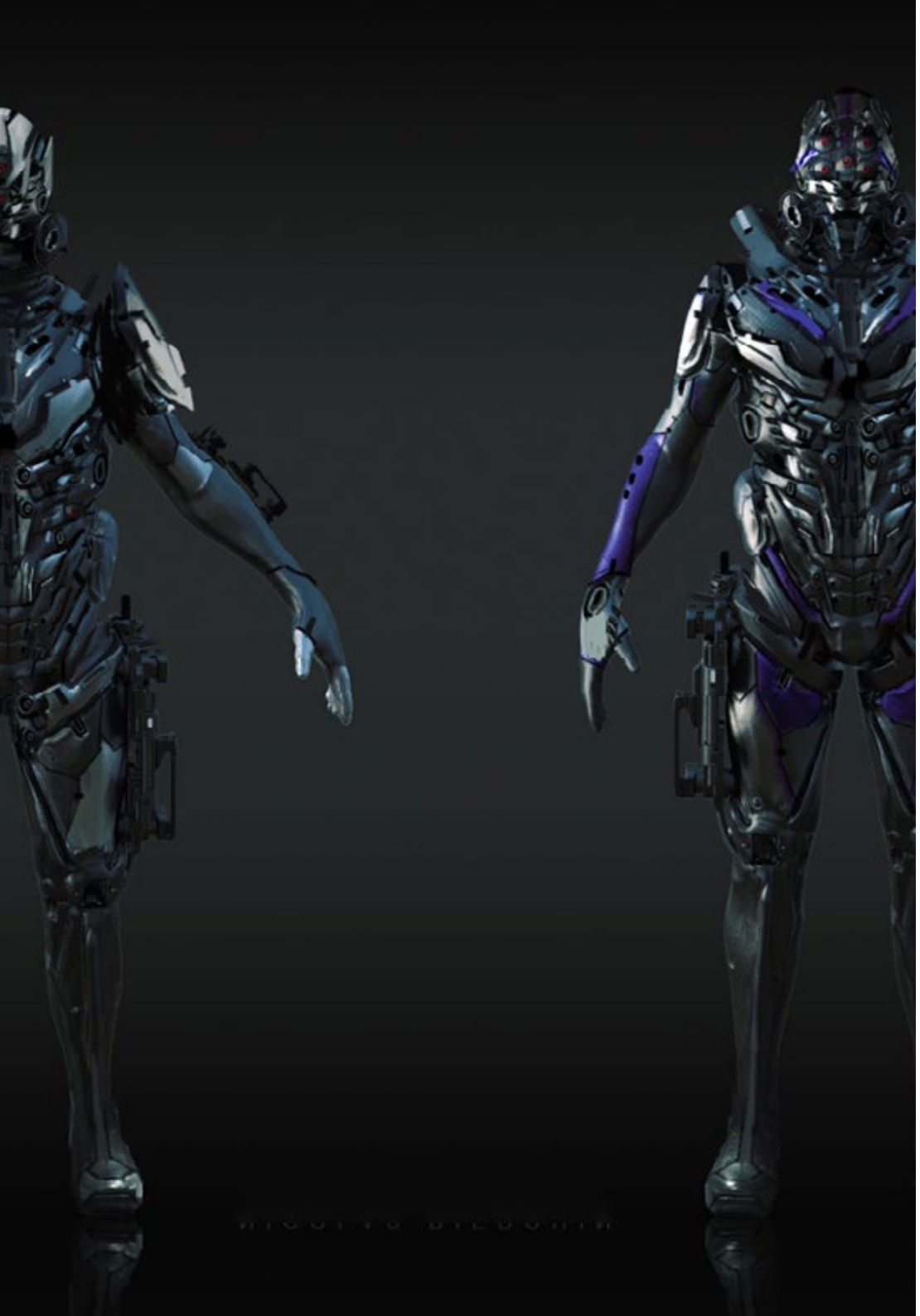
Gracias a esta Maestría Oficial Universitaria online, crearás proyectos vanguardistas de Arte Digital para Videojuegos que optimizarán la experiencia del usuario"

El Arte para Videojuegos es mucho más que un aspecto estético; es el corazón visual y narrativo que define la experiencia del jugador. El diseño artístico no solo influye en la primera impresión, sino que también crea conexiones emocionales y sumerge a los usuarios en mundos únicos e inolvidables. La importancia de este campo radica en su capacidad para combinar creatividad, tecnología e innovación. Además, en un entorno de alta competitividad, los gráficos impactantes y el diseño original son factores clave que diferencian un título exitoso de uno que pasa desapercibido.

La Maestría Oficial Universitaria en Arte para Videojuegos de TECH es una oportunidad única para aquellos que desean transformar su pasión por el diseño y la animación en una carrera de éxito en una de las industrias más dinámicas y lucrativas del mundo. Al inscribirse, los alumnos adquirirán un conocimiento integral que abarca desde los fundamentos artísticos, hasta las técnicas avanzadas de modelado 3D, diseño de escenarios, texturización y creación de efectos visuales. Estas habilidades, altamente demandadas en el sector, no solo permiten desarrollar proyectos de videojuegos impactantes, sino también explorar oportunidades en sectores relacionados como la realidad virtual, la publicidad y el cine.

Por otro lado, la titulación universitaria se basa en una cómoda modalidad 100% online que brindará al alumnado libertad para planificar individualmente sus horarios y ritmo de estudio. Además, TECH emplea su exclusivo sistema de aprendizaje del *Relearning*, que asegura la adquisición de conocimientos claves mediante la reiteración progresiva y natural de los mismos. En esta misma línea, lo único que requerirán los diseñadores es contar con un dispositivo electrónico con conexión a internet para acceder al Campus Virtual y disfrutar de los materiales didácticos más completos del mercado académico.





Manejarás software de última generación para la texturización, iluminación y renderizado de tus juegos interactivos”

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.

Te damos +

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».

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 Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

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 once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

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.

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 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

Esta Maestría Oficial Universitaria proporcionará a los alumnos los conocimientos y habilidades necesarias para destacar en la industria de los Videojuegos. Para ello, el itinerario académico comprenderá desde el diseño de personajes o entornos hasta la creación de experiencias inmersivas mediante técnicas disruptivas de modelado 3D. Gracias a esto, los egresados desarrollarán su propio estilo creativo y lo combinarán con aspectos claves como la ilustración o integración de gráficos en entornos interactivos. Así pues, los profesionales liderarán proyectos de alto impacto que les posicionarán en el mercado.

Un temario completo y bien desarrollado

Profundizarás en la creación de estilos visuales coherentes que se alineen con la narrativa de los Videojuegos”

Esta titulación pone a disposición de los alumnos una completa gama de recursos multimedia y académicos que enriquecen y complementan el proceso de aprendizaje. Este enfoque innovador asegura que los alumnos no solo adquieran los conocimientos esenciales, sino que también puedan aplicar sus habilidades de forma práctica.
A través de una plataforma interactiva, accederán a materiales multimedia y una biblioteca digital, herramientas clave para la comprensión de los complejos procesos creativos y técnicos involucrados en la producción de Arte para Videojuegos.

> *Tendrás a tu alcance numerosos materiales audiovisuales de apoyo; incluyendo resúmenes interactivos, guías de estudio y ejercicios prácticos"*

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una Modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.

En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1	Dibujo profesional
Asignatura 2	Volumen
Asignatura 3	Estética
Asignatura 4	Color
Asignatura 5	Programas en la industria
Asignatura 6	2D en la industria del Videojuego
Asignatura 7	Anatomía
Asignatura 8	Desarrollo de dibujo
Asignatura 9	El diseño en Videojuegos
Asignatura 10	Básicos en la industria del Arte para Videojuegos

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 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. Arte lineal (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 medio
- 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

Asignatura 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. Oclusión ambiental (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 del cuerpo humano
- 2.4.3. Iluminación

2.5. Sombreado narrativo
- 2.5.1. Ejemplo
- 2.5.2. Cuando usar
- 2.5.3. Exageración

2.6. Sombreado en comic
- 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

Asignatura 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. Comics
- 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. Comic
- 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

Asignatura 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. Dispersión superficial

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. 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. Valor/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 arte conceptual
- 4.9.1. Importancia
- 4.9.2. Diseño y color
- 4.9.3. Accesorios, escenario y personaje

4.10. Color en el arte
- 4.10.1. Historia
- 4.10.2. Cambios
- 4.10.3. Referencia

Asignatura 5. Programas en la industria

5.1. Programa Photoshop
- 5.1.1. En la industria
- 5.1.2. Bases
- 5.1.3. Recomendaciones

5.2. Herramienta Clip Studio Paint
- 5.2.1. Diferencias
- 5.2.2. Qué lo hace único
- 5.2.3. Para quién

5.3. Aplicación 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 de Photoshop
- 5.5.1. Herramientas
- 5.5.2. Personalización
- 5.5.3. Consejos

5.6. Capas en Photoshop
- 5.6.1. Estilo de capa
- 5.6.2. Máscara de capa
- 5.6.3. Consejos

5.7. Pinceles en Photoshop
- 5.7.1. Dónde encontrar
- 5.7.2. Crear propios
- 5.7.3. Uso

5.8. Formato y dimensiones
- 5.8.1. Formatos JPEG vs. PNG
- 5.8.2. Bits
- 5.8.3. Resolución de imagen

5.9. Color en Photoshop
- 5.9.1. Una capa
- 5.9.2. Múltiples capas
- 5.9.3. Consejos

5.10. Digitalización de medio tradicional
- 5.10.1. Escaneo
- 5.10.2. Edición en Photoshop
- 5.10.3. Borrar colores

Asignatura 6. 2D en la industria del Videojuego

6.1. Industria del entretenimiento digital
- 6.1.1. Actualidad
- 6.1.2. Competencia
- 6.1.3. Industria española

6.2. Arte Conceptual
- 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. Creador de interfaces (UI artists)
- 6.4.1. Uso
- 6.4.2. Diseño
- 6.4.3. Historia

6.5. Creador de entornos (Environment artist)
- 6.5.1. Diferencia
- 6.5.2. Importancia
- 6.5.3. Indie

6.6. Arte de pixel
- 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. Consejos

6.8. Guion gráfico (Storyboarder)
- 6.8.1. Importancia
- 6.8.2. Estudios grandes
- 6.8.3. En videojuegos

6.9. Pantalla de apertura (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

Asignatura 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. Andrew Loomis
- 7.6.3. Consejos

7.7. Rostro humano
- 7.7.1. Proporciones
- 7.7.2. Errores comunes
- 7.7.3. Consejos

7.8. Anatomía de perfil
- 7.8.1. Consejos
- 7.8.2. Diferencias
- 7.8.3. Construcción

7.9. Anatomía ¾
- 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

Asignatura 8. Desarrollo de 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. Cuándo
- 8.5.3. Contenido

8.6. Salir de 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 retroalimentación
- 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 en la ciudad

8.10. Mejorar las bases
- 8.10.1. Prácticas
- 8.10.2. Volver a hacer

Asignatura 9. El diseño en Videojuegos

9.1. Diseño en videojuegos
- 9.1.1. Diseño y videojuegos
- 9.1.2. Concepto

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. Diseño de la forma

9.4. Diseño del personaje
- 9.4.1. Psicología del personaje
- 9.4.2. Color
- 9.4.3. Detalles

9.5. Diseño de accesorios
- 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 de la obra
- 9.9.1. Industria de los videojuegos
- 9.9.2. Equipo 3D
- 9.9.3. Proyecto

9.10. Diseño de la presentación artística
- 9.10.1. Documento visual de presentación (Pitch deck)
- 9.10.2. Trabajo acabado
- 9.10.3. Limpieza

Asignatura 10. Básicos en la industria del Arte para Videojuegos

10.1. Imagen profesional
- 10.1.1. Dar a ver tu trabajo
- 10.1.2. Popularidad
- 10.1.3. Comunidades

10.2. Portfolio I
- 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 II
- 10.4.1. Consejos
- 10.4.2. Idiomas
- 10.4.3. Datos

10.5. Prácticas
- 10.5.1. Nacionales
- 10.5.2. Internacionales
- 10.5.3. 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. Registro de obras
- 10.8.1. Páginas
- 10.8.2. Derechos
- 10.8.3. Leyes

10.9. Trabajo en equipo
- 10.9.1. Consejos
- 10.9.2. Comunicación
- 10.9.3. Importancia

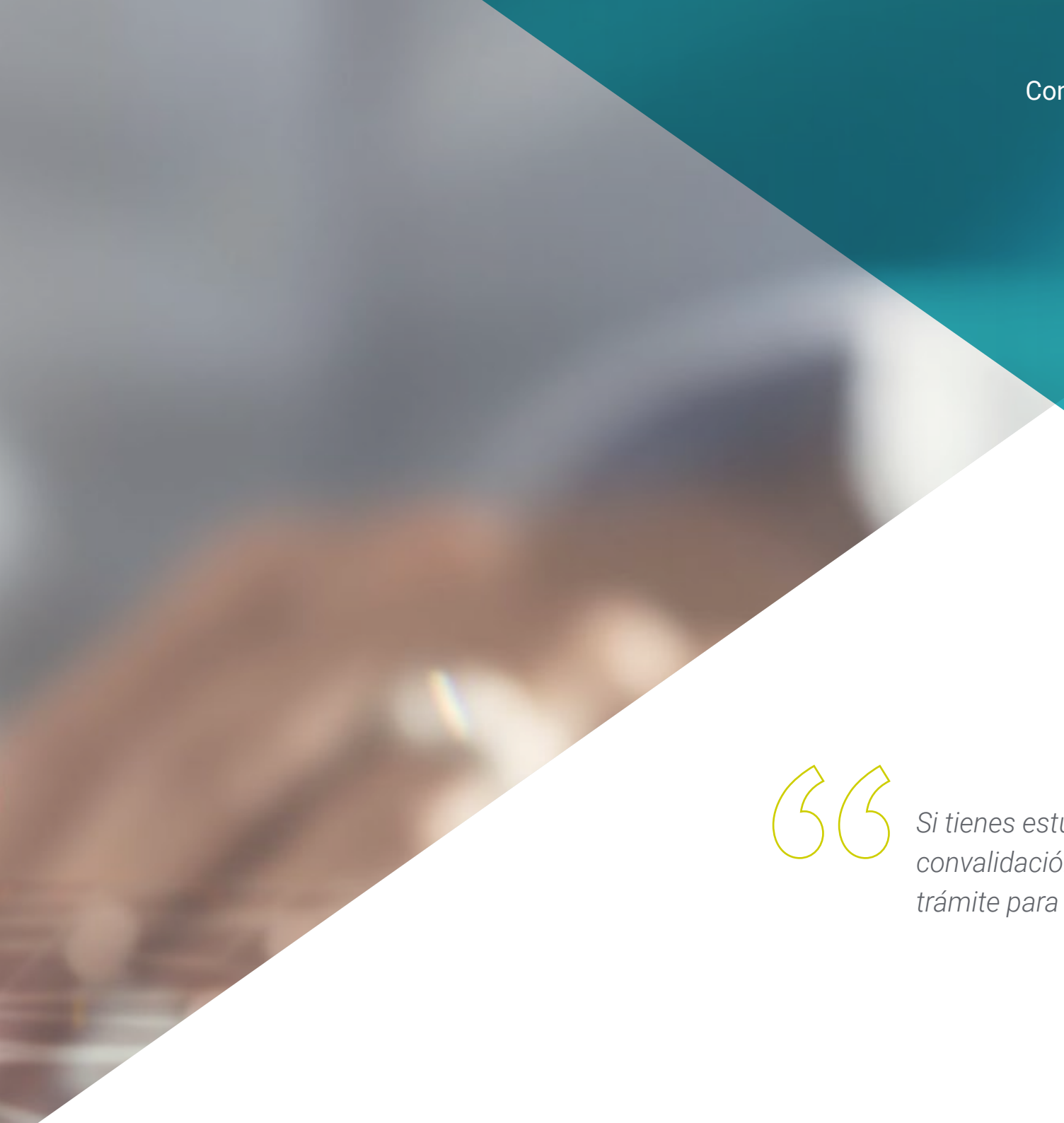
10.10. Trabajo a distancia
- 10.10.1. Horario
- 10.10.2. Disciplina
- 10.10.3. Idiomas

Aplicarás conceptos de la Dirección Artística para definir la atmósfera de los Videojuegos con precisión"

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:

Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita"

¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda "EQ" en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.

¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.

¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico *convalidaciones@techtitute.com* adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.

¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente

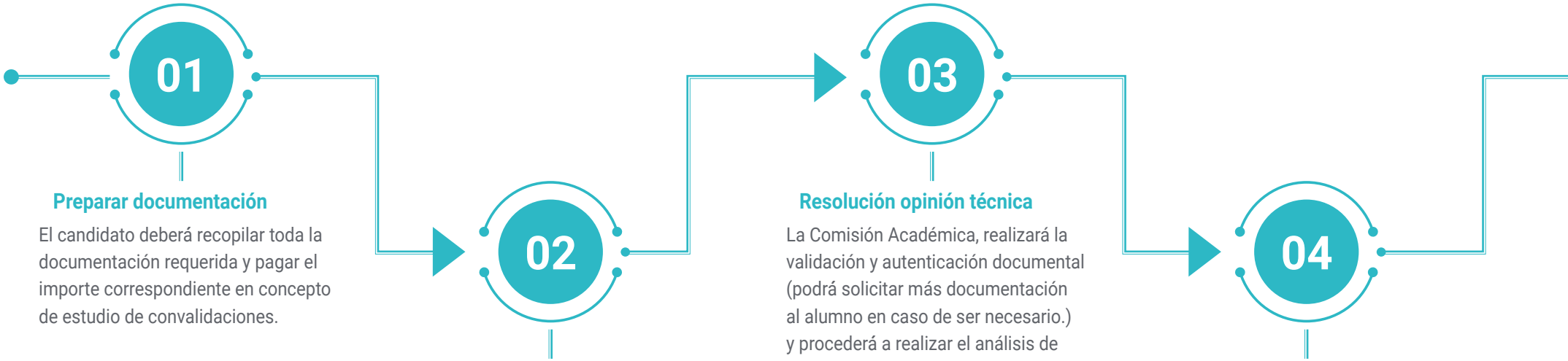
¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso



05

Matriculación

Cuando el interesado reciba la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas, la revisará para evaluar su conveniencia y podrá proceder a la matriculación del programa si es su interés.

Duración:
20 min

06

Carga de la opinión técnica en campus

Una vez matriculado, deberá cargar en el campus virtual el documento de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas firmado. El importe abonado del estudio de convalidaciones se le deducirá de la matrícula y por tanto será gratuito para el alumno.

Duración:
20 min

07

Consolidación del expediente

En cuanto el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quede firmado y subido al campus virtual, el departamento de Servicios Escolares registrará en el sistema de TECH las asignaturas indicadas de acuerdo con la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas, y colocará en el expediente del alumno la leyenda de "EQ", en cada asignatura reconocida, por lo que el alumno ya no tendrá que cursarlas de nuevo. Además, retirará las limitaciones temporales de todas las asignaturas del programa, por lo que podrá cursarlo en modalidad intensiva. El alumno tendrá siempre acceso a los contenidos en el campus en todo momento.

Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05
Objetivos docentes

Esta Maestría Oficial Universitaria tiene como meta proporcionar una capacitación avanzada y especializada en todos los aspectos visuales y artísticos del desarrollo de Videojuegos. A lo largo del programa, los alumnos desarrollarán una comprensión profunda sobre los principios fundamentales del diseño y la producción artística aplicada a los videojuegos, desde la conceptualización, hasta la ejecución final. Además, adquirirán una sólida base en el diseño visual y la creación de personajes y escenarios, lo que les permitirá desarrollar contenidos gráficos innovadores y adaptados a los estándares de la industria.

Living success

Generarás soluciones visuales que mejoren la interacción con los jugadores mediante la creación de efectos visuales dinámicos”

Objetivos generales

- Desarrollar obras de calidad profesional
- Realizar un portfolio especializado para la industria del videojuego
- Ampliar sus conocimientos de dibujo
- Entender el funcionamiento de la industria artística en los videojuegos
- Potenciar las capacidades de trabajo en equipo
- Analizar distintos puestos en la industria
- Impulsar la presentación de obras de forma profesional
- Profundizar en los conocimientos técnicos artísticos

Un plan de estudio que te mantendrá a la vanguardia de las últimas tendencias en motores gráficos y tecnologías emergentes para la producción de experiencias digitales"

Objetivos específicos

Asignatura 1. Dibujo profesional

- Lograr acabados profesionales a través de la adecuada selección de materiales
- Considerar la ergonomía y poner en práctica distintos conceptos y ejercicios de perspectiva

Asignatura 2. Volumen

- Abordar diferentes técnicas usadas para representar el volumen en un entorno 2D
- Representar la sensación de volumen, profundidad y tridimensionalidad desarrollando la perspectiva

Asignatura 3. Estética

- Desarrollar, estudiar y mejorar el estilo particular de modo que cree una estética que le permita destacar de la competencia
- Examinar los cánones, estilos y tendencias actuales, así como las herramientas para el desarrollo de un estilo propio, completamente original

Asignatura 4. Color

- Ahondar en el comportamiento de la luz y su propagación
- Valorar los diferentes aspectos de la luz, matices, saturación y contraste

Asignatura 5. Programas en la industria

- Utilizar los programas más comunes en el área para crear obras artísticas para la industria
- Manejar sus componentes de una manera óptima para poder crear un proyecto de manera individual o en colaboración con otros profesionales

Asignatura 6. 2D en la industria del Videojuego

- Analizar todo aquello que es necesario para ser parte del entorno profesional de los artistas 2D en la industria del videojuego
- Delimitar los conceptos de artista, la pantalla de apertura (*splash artists*), guion gráfico o *storyboard* etc., especificando sus características y sus usos

Asignatura 7. Anatomía

- Aplicar, desde la interiorización y comprensión, las proporciones del cuerpo humano, partiendo del esqueleto y agregando capas de complejidad hasta la creación de personajes completos
- Diferenciar los distintos tipos de cuerpos y particularmente cabezas, para la creación de rostros realistas desde la imaginación

Asignatura 8. Desarrollo de dibujo

- Desarrollar habilidades en el dibujo, concentrándose en las rutinas necesarias para el desempeño de este trabajo de manera eficiente
- Emplear distintos estilos y buscar retroalimentación con el fin de mejorar y encontrar un estilo propio que le permita diferenciarse en el ámbito profesional

Asignatura 9. El diseño en Videojuegos

- Manejar la importancia del diseño en la industria del Videojuego
- Implementar ideas desde bocetos sucios y escritos hasta la creación y presentación de una imagen de nivel profesional

Asignatura 10. Básicos en la industria del Arte para Videojuegos

- Diferenciar los principales departamentos artísticos dentro de la industria del Videojuego
- Promover los portafolios y habilidades utilizando redes sociales y otras páginas web relevantes para la industria

06
Salidas profesionales

Esta Maestría Oficial Universitaria abre una variedad salidas profesionales en una de las industrias más creativas y demandadas del mundo. Con el constante crecimiento del sector y la evolución de las tecnologías interactivas, los egresados se convertirán en profesionales altamente capacitados para desempeñarse en diversas áreas del desarrollo artístico de Videojuegos, desde la creación de personajes y entornos, hasta la integración de efectos visuales y animaciones de vanguardia. Al finalizar, los alumnos estarán preparados para ocupar roles clave en equipos de desarrollo de videojuegos, trabajando como artistas 3D, diseñadores de entornos virtuales o especialistas en modelado y texturización.

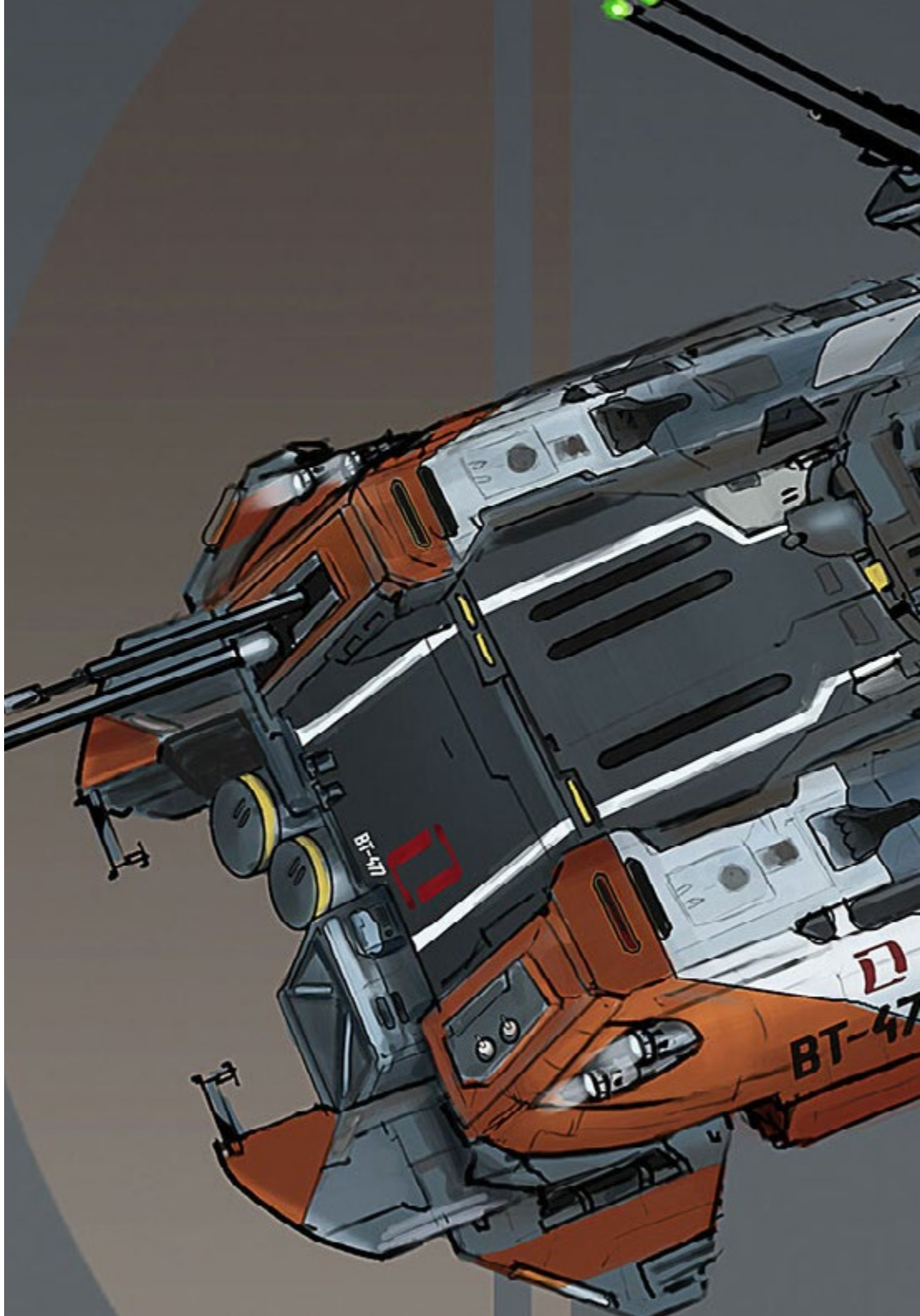
¿Aspiras a convertirte en Director de Arte para Videojuegos? Consíguelo mediante este programa universitario en tan solo 20 meses”

Perfil del egresado

El egresado se distinguirá por su capacidad para crear experiencias visuales innovadoras y de alta calidad que marcan la diferencia en la industria de los Videojuegos. Con un enfoque práctico y vanguardista, el profesional estará perfectamente equipado para abordar los desafíos del diseño y la producción artística de juegos interactivos, desde la conceptualización de personajes, hasta el diseño de mundos virtuales completos. El perfil académico se distinguirá por contener una profunda comprensión sobre los procesos creativos y técnicos necesarios para transformar ideas abstractas en Arte digital.

> *Construirás modelos tridimensionales de personajes, objetivos y entornos; optimizando su rendimiento en diferentes plataformas.*

- **Creatividad e innovación:** Generar ideas originales y soluciones innovadoras, aplicando enfoques artísticos que desafían los límites tradicionales y responden a las tendencias del mercado de Videojuegos
- **Trabajo en equipo multidisciplinario:** Colaborar eficazmente con otros profesionales de diversas áreas, como programadores, diseñadores y productores, integrando diferentes perspectivas para crear un producto final cohesivo
- **Gestión del tiempo y organización:** Planificar y organizar proyectos artísticos dentro de plazos establecidos, gestionando eficazmente los recursos y prioridades en un entorno de producción dinámica
- **Adaptabilidad a nuevas tecnologías:** Aprender y adaptarse rápidamente a nuevas herramientas emergentes en el ámbito de la creación de Arte para Videojuegos, manteniendo la vanguardia en el desarrollo de contenido interactivo



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Artista Conceptual:** Encargado de crear ilustraciones que definan el estilo visual, personajes y escenarios del videojuego, sirviendo de guía para todo el equipo de desarrollo.
   Responsabilidades: Diseñar bocetos y Arte inicial que establezca el tono visual del videojuego, colaborando estrechamente con el equipo creativo para alinear ideas.
2. **Modelador 3D:** Diseña y produce modelos tridimensionales de personajes, objetos y entornos que serán utilizados en el videojuego, cuidando cada detalle para lograr un resultado visual impresionante.
   Responsabilidades: Crear modelos tridimensionales detallados y optimizados para su uso en motores gráficos, asegurando precisión y fidelidad estética.
3. **Artista de Texturas:** Se especializa en crear texturas y materiales que aportan realismo y personalidad a los modelos 3D, logrando una experiencia visual única.
   Responsabilidades: Aplicar texturas y materiales realistas o estilizados a los modelos 3D, adaptándolos a las especificaciones técnicas del videojuego.
4. **Diseñador de Entornos:** Responsable de diseñar mundos y escenarios inmersivos que reflejan la narrativa del videojuego y mejoran la experiencia del jugador.
   Responsabilidades: Construir escenarios inmersivos y dinámicos, integrando elementos narrativos y mecánicos que mejoren la jugabilidad.
5. **Animador de Personajes:** Da vida a los personajes mediante la creación de animaciones fluidas y expresivas que conectan emocionalmente con los jugadores.
   Responsabilidades: Diseñar movimientos y expresiones naturales para los personajes, utilizando herramientas de animación avanzadas para mejorar la experiencia del jugador.
6. **Director de Arte:** Supervisa el estilo visual global del proyecto, asegurando que todos los elementos artísticos sean coherentes y alineados con la visión creativa del videojuego.
   Responsabilidades: Supervisar el desarrollo visual del videojuego, estableciendo directrices artísticas y asegurando la calidad en todos los elementos gráficos.
7. **Especialista en Efectos Visuales:** Desarrolla efectos especiales como explosiones, partículas y movimientos dinámicos que enriquecen la estética y jugabilidad del videojuego.
   Responsabilidades: Crear efectos especiales dinámicos y atractivos, garantizando que estén optimizados para el rendimiento del videojuego.
8. **Ilustrador Técnico:** Crea ilustraciones detalladas para documentar conceptos técnicos y artísticos que facilitan la comunicación y ejecución entre los equipos creativos y de desarrollo.
   Responsabilidades: Diseñar gráficos y diagramas técnicos que sirvan como referencia para los equipos de diseño y desarrollo, facilitando la ejecución del proyecto.

> *Te transformarás en el Artista de Efectos Visuales más completo de tu entorno, aportando animaciones que aporten dinamismo a los juegos inmersivos”*

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

Acredita tu competencia lingüística

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita"

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

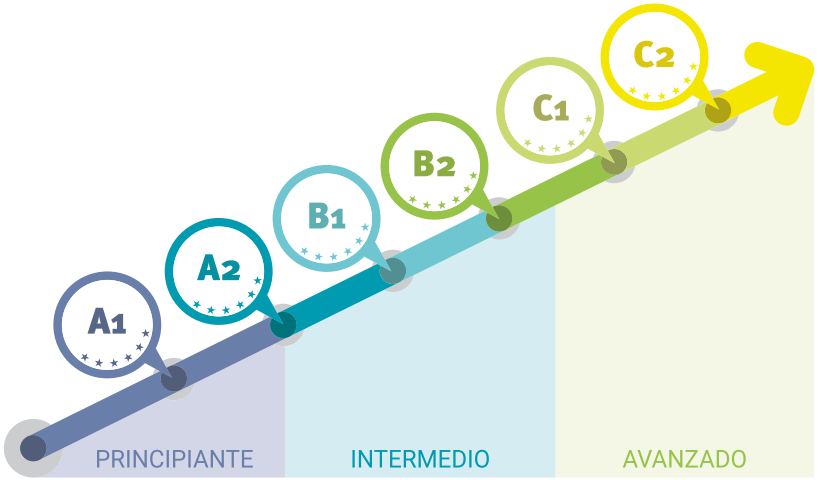
El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria"

TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08
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.

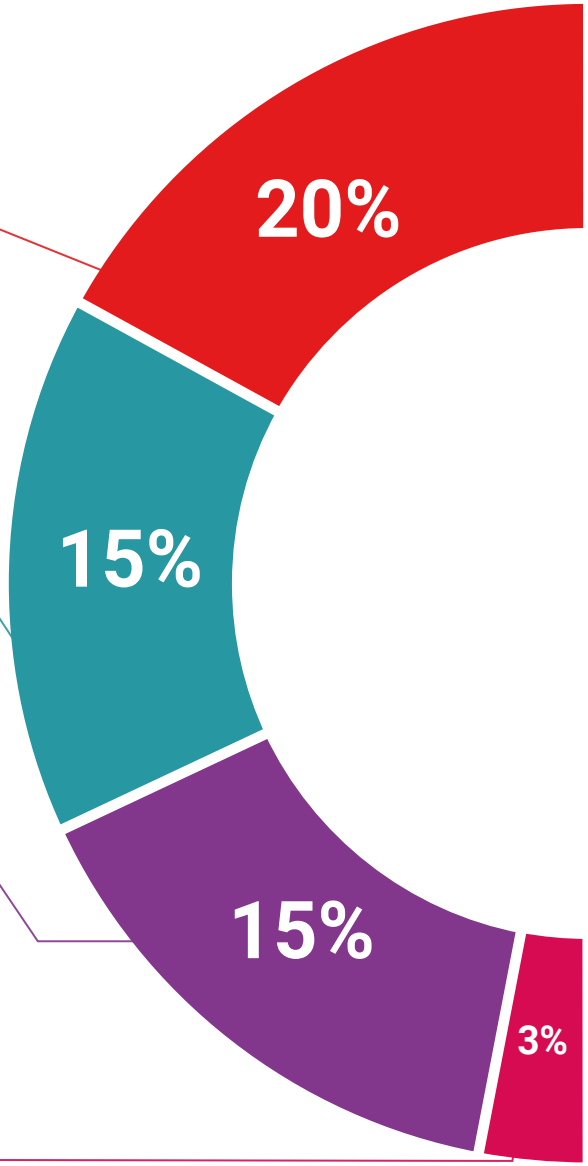
Resúmenes interactivos

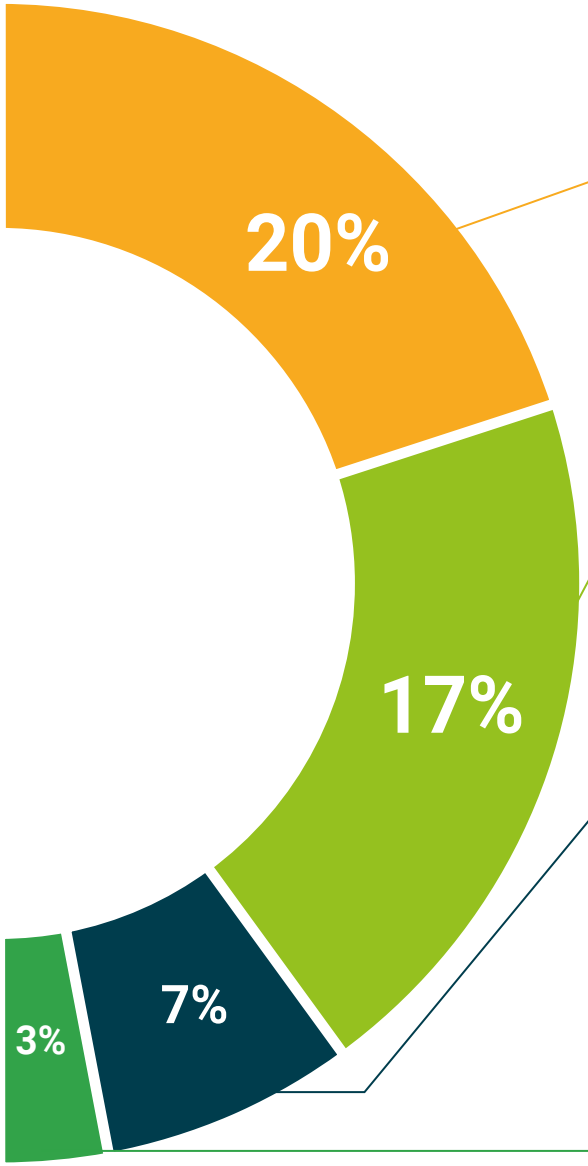
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.





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.

09

Cuadro docente

El cuadro docente de esta Maestría Oficial Universitaria está compuesto por profesionales de prestigio internacional, con una amplia experiencia en el campo del Arte para Videojuegos. De esta forma, han elaborado diversos materiales didácticos que sobresalen tanto por su elevada calidad como pro ajustarse a las demandas del mercado laboral. Así pues, los alumnos tienen las garantías que exigen para adentrarse en una experiencia de alta intensidad que ampliará sus horizontes laborales significativamente.

El equipo docente de esta Maestría Oficial Universitaria está compuesto por reconocidos especialistas en el ámbito del Arte 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

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

Todos los docentes de este programa acumulan una amplia experiencia, ofreciéndote una perspectiva innovadora sobre los principales avances en este campo de estudios"

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Arte para Videojuegos es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.

Obtén un título oficial de Maestría en Arte para Videojuegos y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Arte para Videojuegos se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20231253, de fecha 06/07/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

Ver documento RVOE

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como la Arte para Videojuegos”

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica.

Título: **Maestría en Arte para Videojuegos**
No. de RVOE: **20231253**
Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**
Modalidad: **100% online**
Duración: **20 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.

Estados Unidos Mexicanos
Secretaría de Educación Pública
Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación
Constancia de Autenticación del Título Electrónico

Clave Única de Registro de Población

Folio Digital
https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/utenticacion/

Datos del profesionista

Nombre(s) | Primer Apellido | Segundo Apellido

MAESTRÍA EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS
Nombre del perfil o carrera | Clave del perfil o carrera

Datos de la institución

TECH MÉXICO UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
Nombre

20231253
Número del Acuerdo de Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)

Lugar y fecha de expedición

CIUDAD DE MÉXICO
Entidad | Fecha

Responsables de la institución

RECTOR. GERARDO DANIEL OROZCO MARTÍNEZ

Firma electrónica de la autoridad educativa

Nombre:
Cargo: DIRECTORA DE REGISTROS ESCOLARES, OPERACIÓN Y EVALUACIÓN
No. Certificado: 00001000000510871752
Sello Digital: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Fecha de Autenticación:

La presente constancia de autenticación se expide como un registro fiel del trámite de autenticación a que se refiere el Artículo 14 de la Ley General de Educación Superior. La impresión de la constancia de autenticación acompañada del formato electrónico con extensión XML, que pertenece al título profesional, diploma o grado académico electrónico que generan las Instituciones, en papel bond, a color o blanco y negro, es válida y debe ser aceptada para realizar todo trámite inherente al mismo, en todo el territorio nacional.

La presente constancia de autenticación ha sido firmada mediante el uso de la firma electrónica, amparada por un certificado vigente a la fecha de su emisión y es válido de conformidad con lo dispuesto en el artículo 1; 2, fracciones IV, V, XIII y XIV; 3, fracciones I y II; 7; 8; 9; 13; 14; 16 y 25 de la Ley de Firma Electrónica Avanzada; 7 y 12 del Reglamento de la Ley de Firma Electrónica Avanzada.

La integridad y autoría del presente documento se podrá comprobar a través de la página electrónica de la Secretaría de Educación Pública por medio de la siguiente liga: https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/autenticacion/, con el folio digital señalado en la parte superior de este documento. De igual manera, se podrá verificar el documento electrónico por medio del código QR.

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Arte para Videojuegos**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Arte para Videojuegos** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: *homologacion@techtitute.com*.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.

El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.

El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título"

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Arte para Videojuegos** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ente la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa universitario se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales"

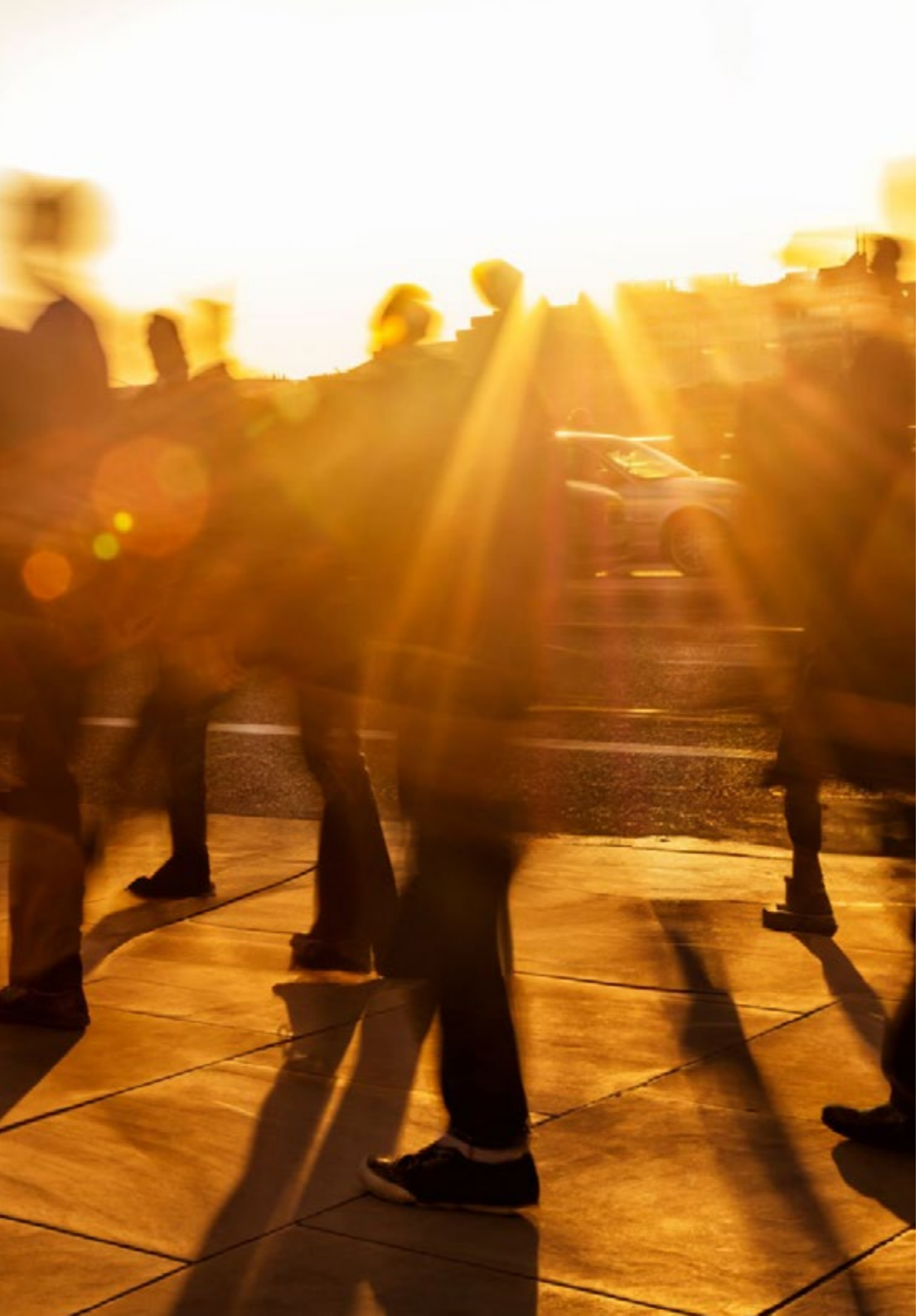
La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Arte para Videojuegos** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: *requisitosdeacceso@techtitute.com*.

Cumple con los requisitos de acceso y consigue ahora tu plaza en esta Maestría Oficial Universitaria.



Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera"

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: *procesodeadmision@techtitute.com*.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.

tech universidad

Nº de RVOE: 20231253

Maestría Oficial Universitaria
Arte para Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**

Maestría Oficial Universitaria
Arte para Videojuegos

Nº de RVOE: 20231253

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad