

Maestría Arte para Videojuegos

Nº de RVOE: 20231253

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad
tecnológica



Maestría Arte para Videojuegos

Nº de RVOE: 20231253

Fecha de RVOE: 06/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Acceso web: www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-arte-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Plan de estudios

pág. 8

03

Objetivos

pág. 20

04

Competencias

pág. 24

05

¿Por qué nuestro programa?

pág. 28

06

Salidas profesionales

pág. 32

07

Idiomas gratuitos

pág. 36

08

Metodología

pág. 40

09

Dirección del curso

pág. 48

10

Requisitos de acceso y
proceso de admisión

pág. 52

11

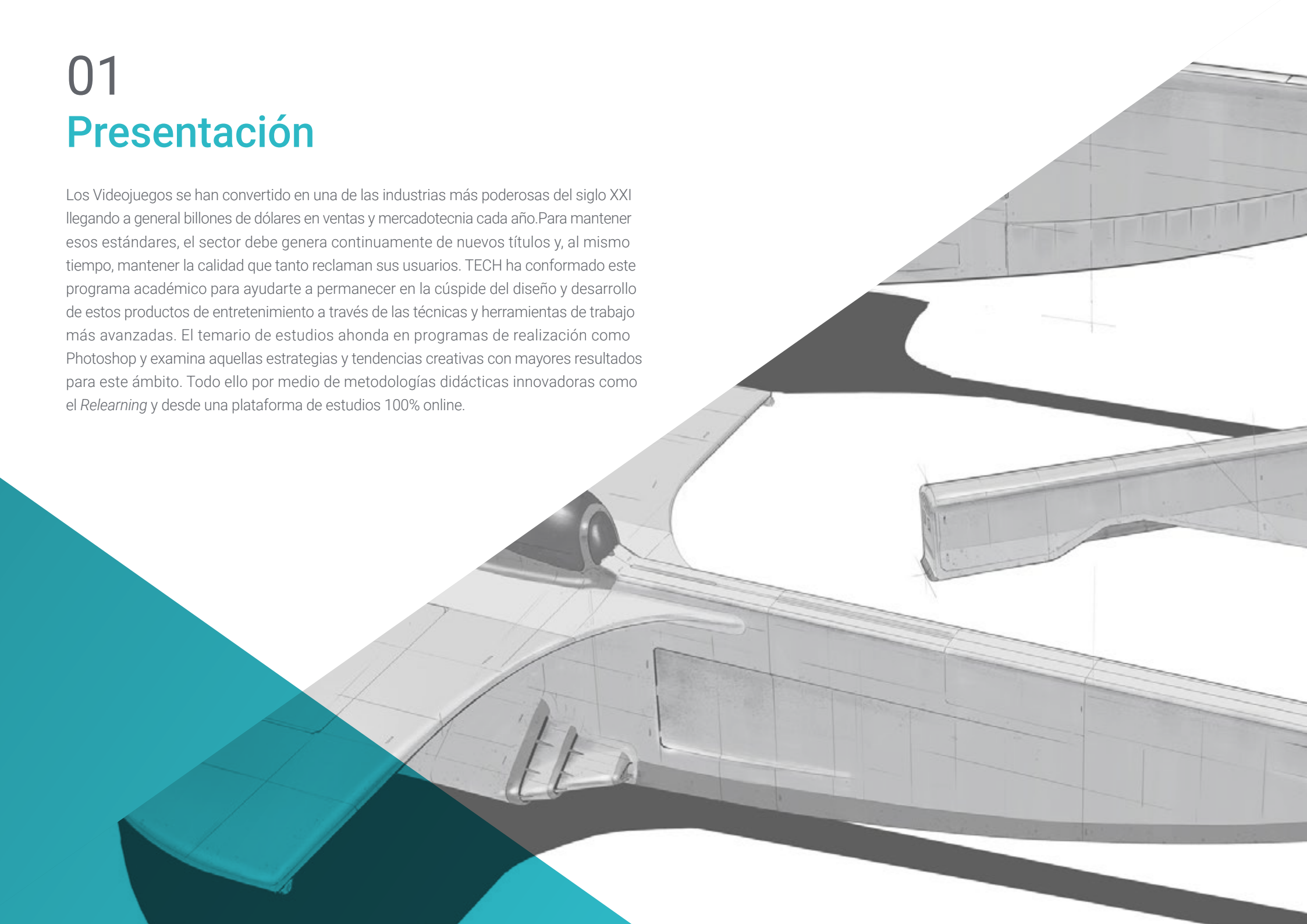
Titulación

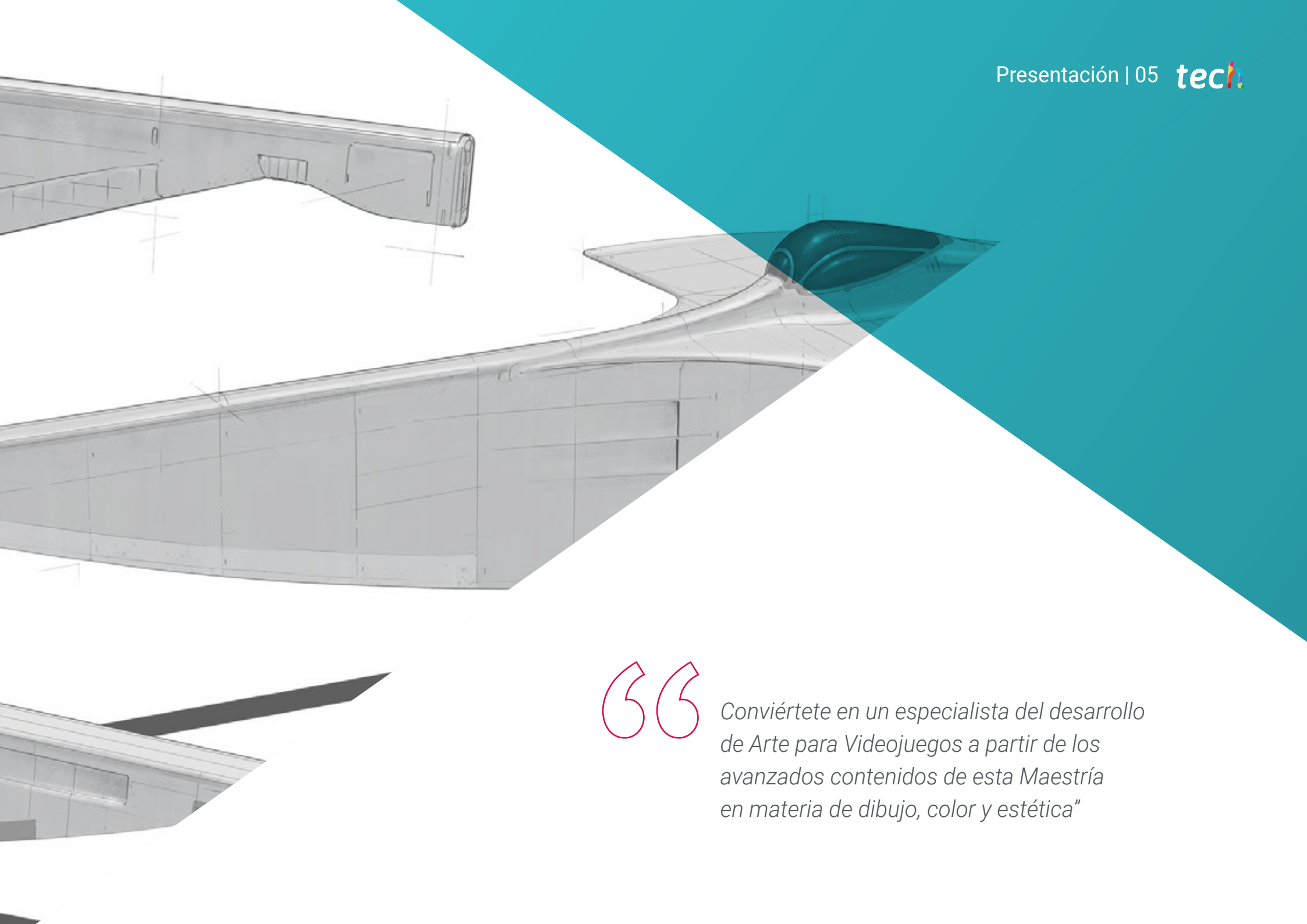
pág. 56

01

Presentación

Los Videojuegos se han convertido en una de las industrias más poderosas del siglo XXI llegando a general billones de dólares en ventas y mercadotecnia cada año. Para mantener esos estándares, el sector debe genera continuamente de nuevos títulos y, al mismo tiempo, mantener la calidad que tanto reclaman sus usuarios. TECH ha conformado este programa académico para ayudarte a permanecer en la cúspide del diseño y desarrollo de estos productos de entretenimiento a través de las técnicas y herramientas de trabajo más avanzadas. El temario de estudios ahonda en programas de realización como Photoshop y examina aquellas estrategias y tendencias creativas con mayores resultados para este ámbito. Todo ello por medio de metodologías didácticas innovadoras como el *Relearning* y desde una plataforma de estudios 100% online.





“

Conviértete en un especialista del desarrollo de Arte para Videojuegos a partir de los avanzados contenidos de esta Maestría en materia de dibujo, color y estética”

El público meta de los Videojuegos es uno de los más exigentes dentro de las actuales industrias del entretenimiento. Los usuarios que consumen esa clase de materiales buscan de manera activa nuevas aventuras y experiencias de juego más inmersivas. Esto supone un impulso para el sector y, al mismo tiempo, un reto puesto que los desarrolladores y artistas deben mantener un ritmo de innovación constante. Además, los jugadores no se conforman con bajos estándares de calidad y, por el contrario, reclaman continuamente de gráficos impresionantes, animaciones fluidas y entornos detallados para brindar una experiencia inmersiva. Para lograr todo ello, es imperativo que los profesionales y diseñadores de este ámbito consigan dominar a cabalidad las técnicas y herramientas necesarias para desarrollar impresionantes mundos lúdicos digitales.

Así, TECH ha elaborado este programa de estudios, con carácter oficial, que examina en profundidad todos estos aspectos. De ese modo, los alumnos podrán abordar diferentes particularidades e infraestructuras de trabajo dentro de las empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos. Por otro lado, ahondarán en los programas más modernos para este tipo de acción creativa como Photoshop, cubriendo sus conceptos básicos hasta funcionalidades más avanzadas. Al mismo tiempo, el temario se centrará en otras tecnologías como Clip Studio Paint y Procreate. El estudio del volumen, la luz, el color o la anatomía de los cuerpos también estará presente en este programa, para que los egresados puedan adquirir competencias exhaustivas sobre la composición de personajes y sus entornos.





Esta Maestría podrá ser estudiada desde una plataforma 100% online de aprendizaje, donde los materiales de aprendizaje convencionales estarán acompañados de diversos recursos multimedia. Entre ellos destacan vídeos, infografías y otros que potenciarán la asimilación rápida y flexible de contenidos complejos. Al mismo tiempo, el innovador método Relearning se empleará en la titulación para facilitar a los alumnos la adquisición de competencias prácticas altamente necesarias en esta esfera profesional. De igual modo, el acceso al programa no estará restringido a ningún horario en particular. La disponibilidad de sus materiales será total, a lo largo de las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo móvil conectado a Internet. Una ventaja académica que posiciona a TECH como la mejor opción de actualización en el panorama contemporáneo de los Videojuegos.

TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Arte para Videojuegos en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de artistas y diseñadores de Videojuegos capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“ Sin horarios preestablecidos y con acceso a los contenidos las 24 horas del día: así es esta Maestría oficial de TECH”

02

Plan de estudios

Los módulos de este temario académico constituyen una exhaustiva recopilación de las herramientas de trabajo más innovadores en el campo del diseño de videojuegos. A través de su análisis, los alumnos sacarán el máximo partido de todas sus potencialidades y crearán personajes, objetos y entornos cada vez más detallados y realistas que se ajusten a las demandas del público. A través de estas competencias teórico-prácticas abordadas en el programa, podrán asumir los retos más imperativos de esta industria.



“

El Relearning, método didáctico de excelencia implementado por TECH, te permitirá adquirir habilidades prácticas de última generación del modo más rápido y flexible”

Para que los egresados consigan sus objetivos académicos del modo más rápido, esta titulación se apoya en la metodología Relearning. Esta estrategia de aprendizaje se apoya en la repetición guiada de los conceptos más complejos, facilitando un proceso de asimilación continuada a lo largo de todas las materias del temario. Este modelo didáctico también se apoya en los estudios de casos de la Escuela de Harvard, permitiendo que cada graduado esté preparado para asumir diferentes eventualidades en materia de diseño y arte de Videojuegos en el contexto de su praxis cotidiana de trabajo.

Asimismo, los 10 módulos se imparten desde una plataforma académica 100% online. En ella, los materiales teóricos se acompañan de recursos multimedia y clases magistrales. De igual modo, los alumnos recibirán clases magistrales y podrán intercambiar dudas con el personal docente más cualificado.



Aprenderás desde cualquier parte del mundo y con un simple dispositivo conectado a Internet. Matricúlate ahora y dispondrás de un estudio personalizado según tus intereses y necesidades”

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



Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

“

Un temario actualizado y conformado por profesionales en activo con una dilatada experiencia en el diseño de Videojuegos”

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. 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 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. 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 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
- ### 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. 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

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. 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

Módulo 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

Módulo 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

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. 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

Módulo 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

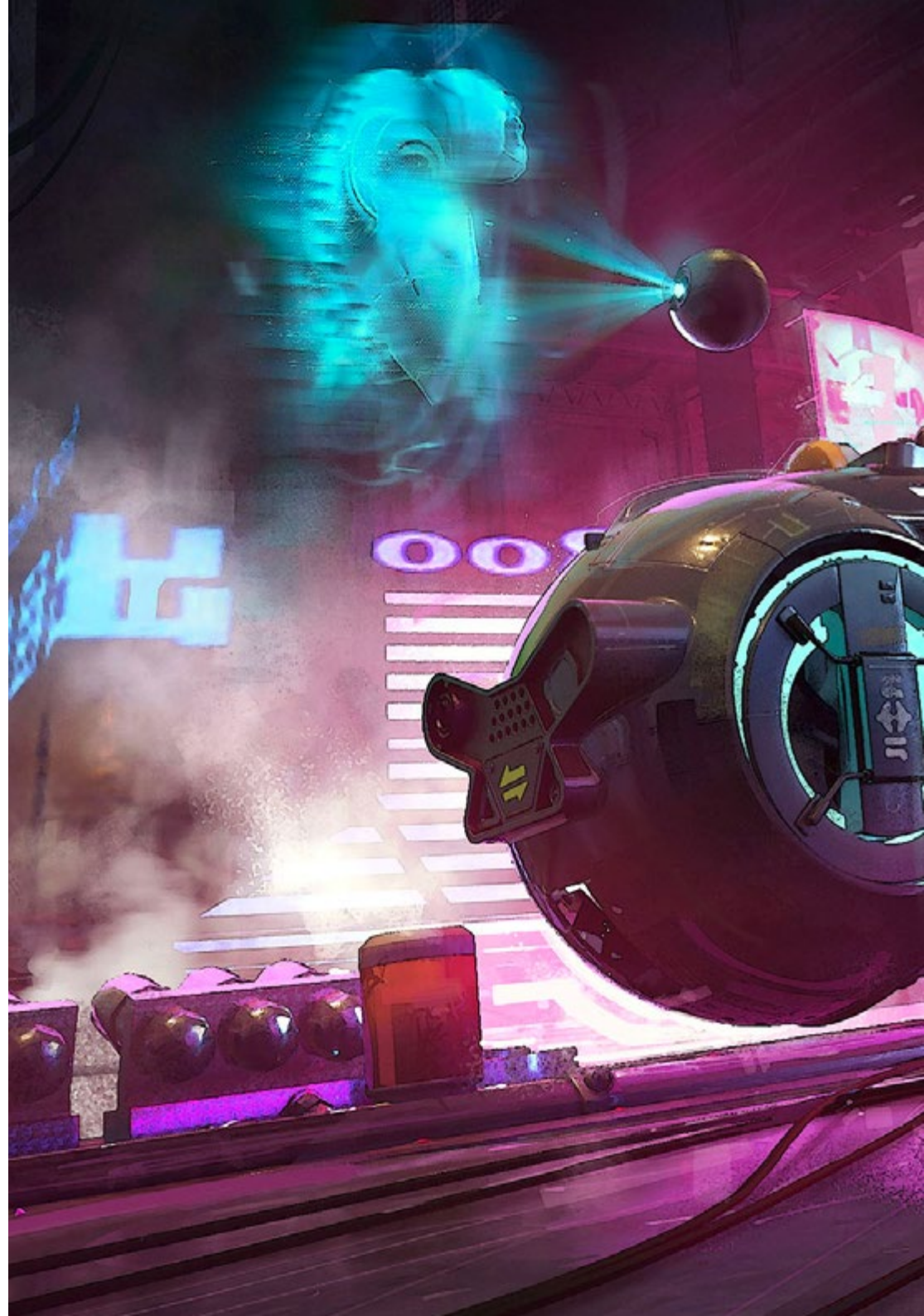
Módulo 9. El diseño en Videojuegos

- 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

Módulo 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





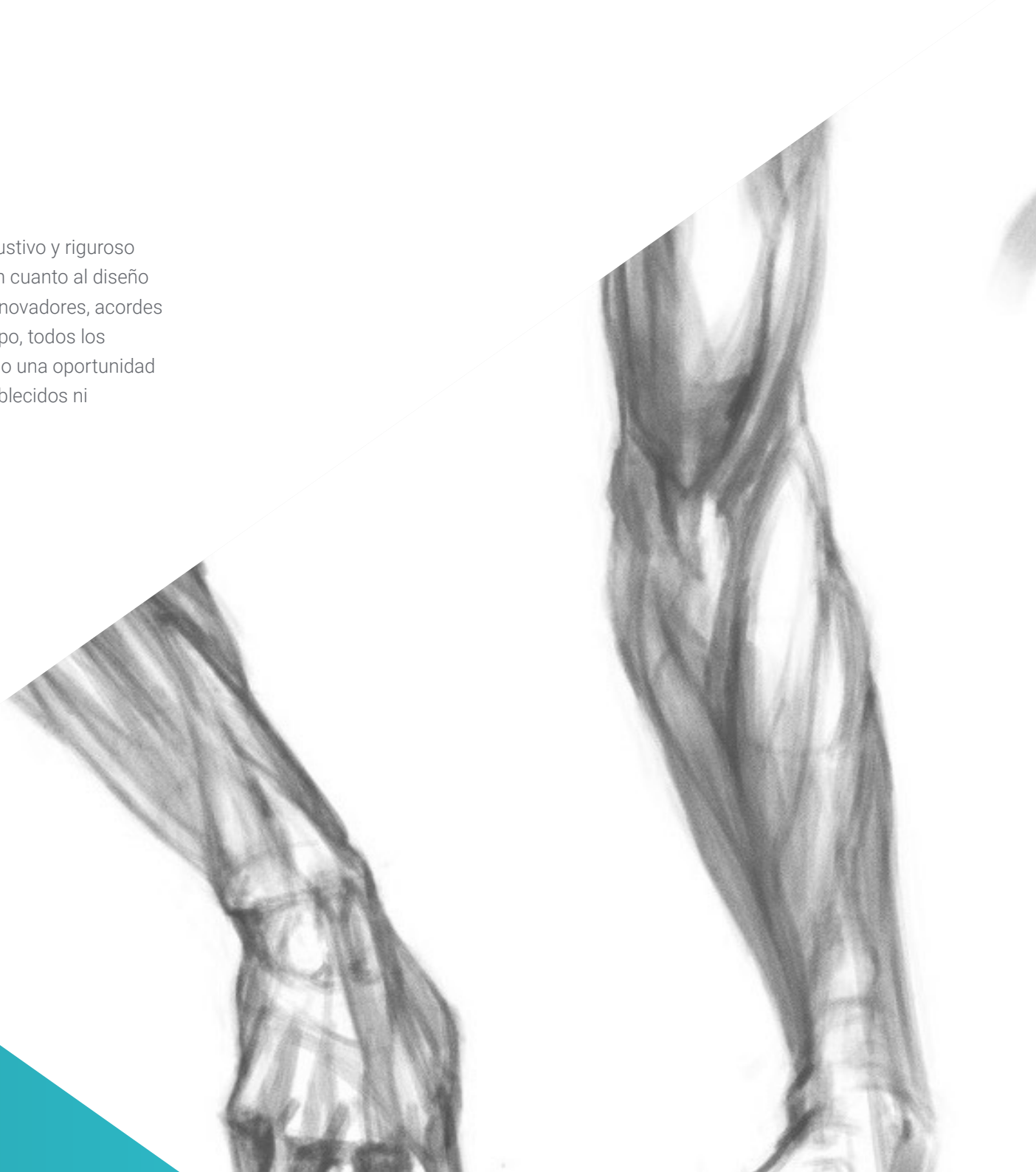
- 10.5. Prácticas
 - 10.5.1. Nacionales
 - 10.5.2. Internacionales
 - 10.5.3. Híbridas
- 10.6. Redes sociales
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Web
 - 10.7.1. Plataformas
 - 10.7.2. Portfolio
 - 10.7.3. Contacto
- 10.8. Registro de obras
 - 10.8.1. Páginas
 - 10.8.2. 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

“Únete a este programa y completa tu puesta al día a través de innovadores recursos multimedia como vídeos e infografías”

03

Objetivos

Esta Maestría de TECH brinda a los alumnos un programa exhaustivo y riguroso donde podrán desarrollar competencias prácticas específicas en cuanto al diseño de Videojuegos. Todo esto les permitirá emprender proyectos innovadores, acordes con las exigencias de la industria y sus usuarios. Al mismo tiempo, todos los materiales serán presentados de manera 100% online, ofreciendo una oportunidad sin parangón de aprendizaje personalizado, sin horarios preestablecidos ni cronogramas evaluativos continuos.



“

Desarrollarás las habilidades para emprender proyectos de videojuegos a través de este temario y conseguirás cumplir todas tus metas de crecimiento profesional”



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

“

Alcanza tus objetivos y metas profesionales gracias a las competencias que adquirirás egresándote de esta Maestría 100% online”





Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo profesional

- ♦ Dominar los conceptos y materiales relacionados con el dibujo
- ♦ Lograr acabados profesionales a través de la adecuada selección de materiales
- ♦ Considerar la ergonomía y poner en práctica distintos conceptos y ejercicios de perspectiva

Módulo 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
- ♦ Analizar cómo afecta la luz a distintos cuerpos tanto geométricos como formas más complejas hasta llegar al cuerpo humano

Módulo 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

Módulo 4. Color

- ♦ Ahondar en el comportamiento de la luz y su propagación
- ♦ Valorar los diferentes aspectos de la luz, matices, saturación y contraste
- ♦ Manejar las diferentes técnicas para aplicar color

Módulo 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

Módulo 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

Módulo 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

Módulo 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

Módulo 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
- ♦ Examinar las formas gracias al uso de siluetas y miniaturas

Módulo 10. Básicos en la industria del Arte para Videojuegos

- ♦ Diferenciar los principales departamentos artísticos dentro de la industria del Videojuego
- ♦ Construir un portafolio e imagen profesional
- ♦ Promover los portafolios y habilidades utilizando redes sociales y otras páginas web relevantes para la industria

04

Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinar de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

Te damos +





“

Dominarás, mediante esta Maestría de TECH, las estrategias claves para emprender el diseño de vestuarios y personajes cohesivos en un Videojuego”



Competencias generales

- Desarrollar conceptos y dibujos para cualquier tipo de proyecto
- Dominar las herramientas más usuales dentro de la industria
- Crear una disciplina de trabajo férrea con la que destacar entre los competidores
- Manejar un estilo artístico propio y potenciarlo al máximo nivel
- Incorporar en detalle los métodos pictóricos
- Implementar ampliamente las rutinas artísticas
- Detallar ampliamente el arquetipo humano
- Desarrollar formas complejas desde la memoria
- Utilizar de forma profesional el color
- Potenciar sus medios de presentación de obras
- Simplificar formas geométricas complejas
- Realizar de forma adecuada su trabajo y solicitar Briefings
- Generar un Development artístico especializado





“

Actualiza tus competencias con la metodología teórico-práctica más eficiente del panorama académico actual, el Relearning de TECH”

05

¿Por qué nuestro programa?

Con esta Maestría, cada alumno tendrá la oportunidad de lograr el éxito profesional de manera inmediata. Para ello dispone de los contenidos educativos más actualizados y una metodología de aprendizaje disruptiva sin precedentes en el escenario de estudios universitarios actual. Además, se apoya en un sistema de estudios 100% online, que no está regido por horarios específicos y al ser 100% online no obliga a traslados innecesarios a ningún centro de estudios.





“

Profundiza en el diseño 2D a través de esta Maestría 100% online, a la que podrás acceder con comodidad desde casa, sin desplazamientos innecesarios a un centro presencial de estudios”

01

Orientación 100% laboral

Con esta Maestría, el estudiante tendrá acceso a los mejores materiales didácticos del mercado. Estos han sido concebidos con un alto enfoque profesional, lo cual le permitirá trabajar de inmediato en la industria de los Videojuegos, accediendo a puestos exigentes y competitivos.

02

La mejor institución

Desarrollar estudios con TECH Universidad Tecnológica es garantía absoluta de éxito profesional. Esta institución, considerada la mejor en el panorama educativo online, no solo dispone de los recursos y métodos didácticos más actualizados. También posee un profesorado de excelencia integrado por expertos de talla y referencia internacional.

03

Titulación directa

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en el diseño y desarrollo de Videojuegos.

05

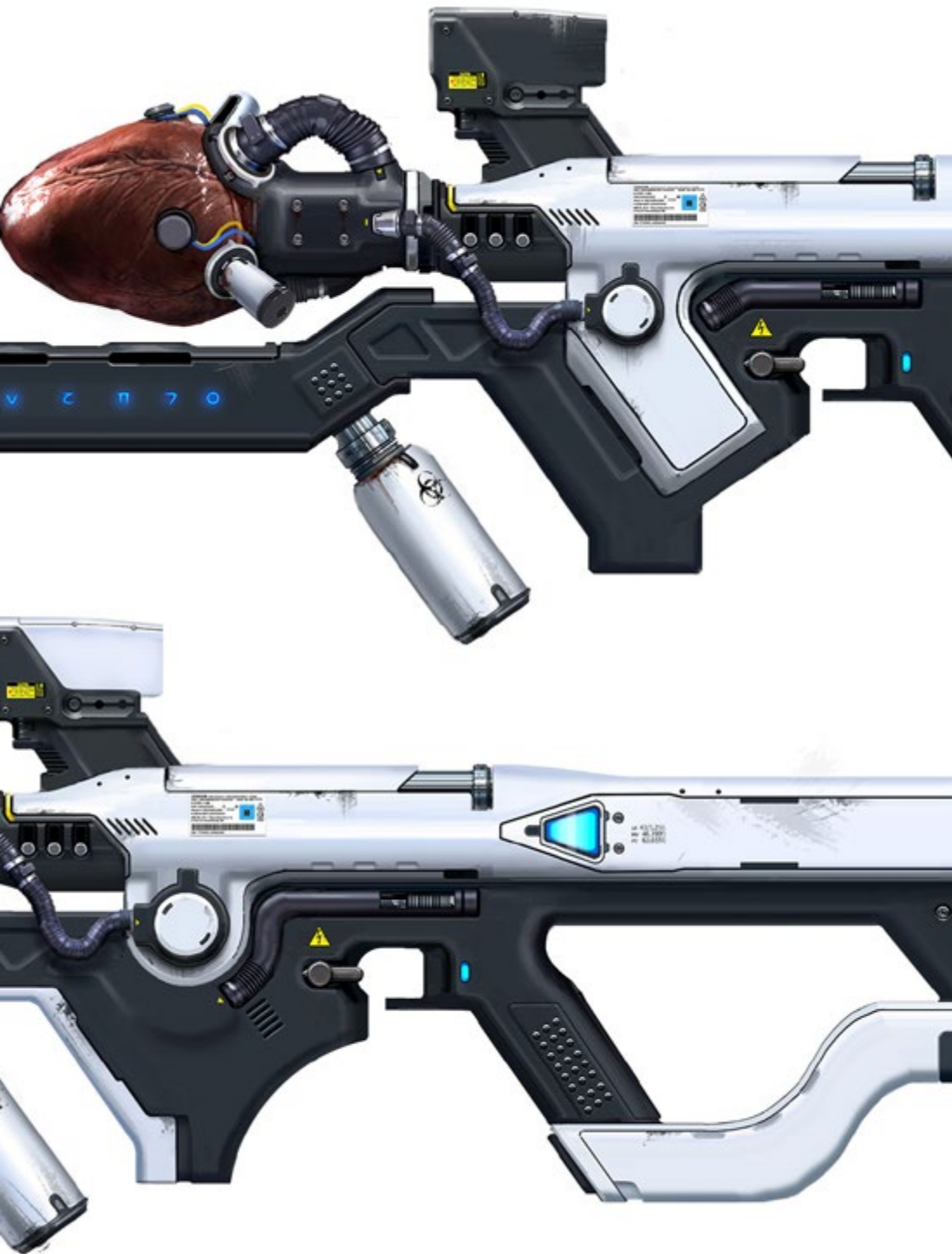
Educación adaptada al mundo real

TECH Universidad Tecnológica mostrará a cada alumno como utilizar para su ventaja creativa programas como Photoshop e implementar esas creaciones en el contexto de entornos de Videojuegos. Para ello se valdrá de metodologías didácticas centradas en el desarrollo de habilidades entre las cuales destaca el Relearning.

06

Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

Especialización integral

En TECH Universidad Tecnológica, el profesional adquirirá una visión global en cuanto a la generación de entornos, personajes y objetos en Videojuegos a partir de las competencias artísticas más avanzadas. De ese modo, será capaz de gestionar los aspectos creativos, organizativos, entre otras complejidades de esta demandante área de la industria del entretenimiento.

08

Formar parte de una comunidad exclusiva

Estudiando esta Maestría, los alumnos tendrán acceso a la prestigiosa comunidad académica de TECH. Durante el itinerario de aprendizaje podrán intercambiar conocimientos y experiencias con profesionales de diferentes partes del mundo. Asimismo, al completar la titulación, contarán con un aval de rigurosidad y profesionalidad que les abrirá las puertas de disímiles oportunidades.

06

Salidas profesionales

TECH brinda a los graduados de esta titulación la posibilidad de acceder a posiciones altamente competitivas y desafiantes. Esto se logra gracias a que el plan de estudios de la Maestría ha sido cuidadosamente diseñado teniendo en cuenta las principales demandas creativas de la industria de los Videojuegos. Además, incluye las herramientas más avanzadas en términos de diseño y generación artística. Mediante este programa de aprendizaje, cada estudiante logrará obtener una cualificación de calidad y mantenerse actualizado para desenvolverse en un campo profesional complejo y amplio.

Upgrading...





“

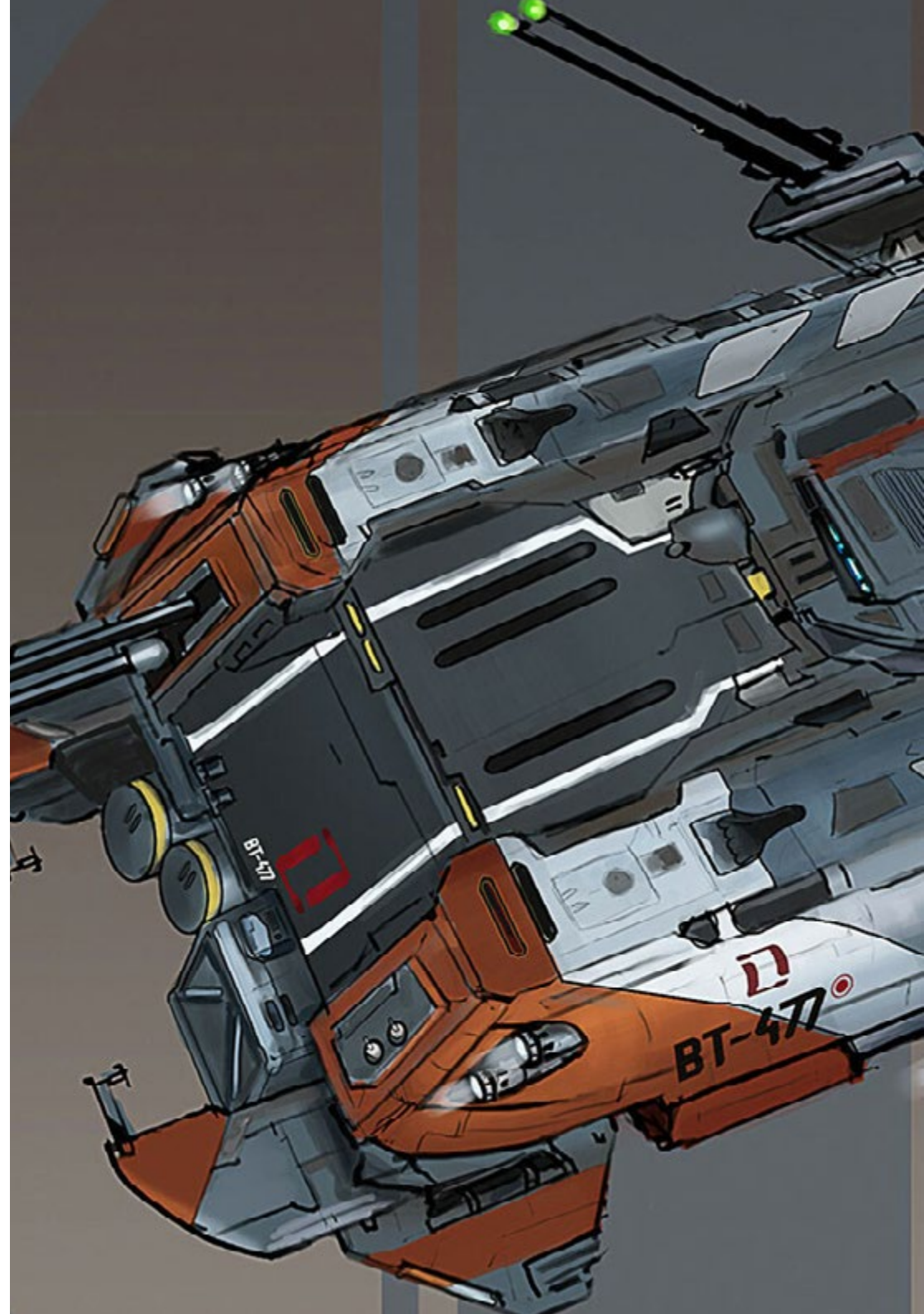
TECH te hará un diseñador de Videojuegos de excelencia, con un profundo entendimiento de las complejidades y demandas de esta industria audiovisual”

Perfil profesional

Mediante esta titulación, el profesional en diseño de videojuegos estará preparado para dominar herramientas digitales de alto nivel, que permiten la creación de personajes humanos, animales y entornos en los Videojuegos 2D. Asimismo, adquirirá habilidades altamente demandadas por reconocidas empresas de la industria que apuestan por ofrecer a sus clientes entornos cada vez más inmersivos.

Perfil investigativo

En el ámbito de la investigación, los creadores de Videojuegos adquirirán gracias a TECH las habilidades necesarias para impulsar la innovación al combinar diversas herramientas de trabajo de manera eficiente. También desarrollarán amplias capacidades para resolver problemas de forma autónoma y generar soluciones respaldadas por evidencia científica y el aprovechamiento de las tecnologías disponibles en el diseño 2D de personajes, objetos y escenarios.





Perfil ocupacional y campo de acción

Tras los objetivos de especialización planteados en esta Maestría, el egresado tendrá la capacidad de planificar y dirigir el desarrollo artístico de proyectos de Videojuegos. De ese modo, se distinguirá de manera profesional haciendo gala de las habilidades más solicitadas por la industria y que son fácilmente alcanzables a través de las estrategias de aprendizaje aplicadas por TECH.

El egresado de TECH en Arte para Videojuegos estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ◆ Diseñador de personajes 2D de Videojuegos
- ◆ Director creativo en proyectos de Videojuegos
- ◆ Maquetador de escenarios 2D para Videojuegos
- ◆ Colorista de personajes 2D de Videojuegos
- ◆ Productor de Videojuegos

“

Ubisoft, Sony y Epic Games son algunas de las empresas de Videojuegos a las cuales podrás acceder tras el estudio de este programa oficial de TECH”

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, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

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

En el mundo competitivo de hoy, 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 certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado 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 poseemos.

TECH ofrece 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 online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para 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”





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, 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
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera 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 única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría

“ 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

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



09

Dirección del curso

Para este itinerario académico, TECH ha reunido a un excepcional equipo de profesores. Todos ellos manejan a cabalidad las últimas tendencias creativas y herramientas de trabajo que revolucionan el ámbito de los Videojuegos. A través de sus experiencias, cada alumno podrá desarrollar competencias avanzadas y acordes con las exigencias imperativas dentro de este contexto profesional. Esto debido a que los docentes han volcado sus habilidades teórico-prácticas en un temario exhaustivo y riguroso que servirá de guía para que cada egresado consiga sus metas de manera rápida, eficiente y flexible según sus necesidades particulares.



“

El cuadro docente de esta Maestría oficial de TECH está compuesto por los mejores artistas y diseñadores en el panorama actual de los Videojuegos”

Dirección



D. Mikel Alaez, Jon

- ♦ Artista conceptual para personajes en English Coach Podcast
- ♦ Artista conceptual en Master D Render – Escuela de Videojuegos
- ♦ Graduado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco
- ♦ 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 & 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



10

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”

Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Arte para Videojuegos es necesario haber concluido una Licenciatura en Artes Digitales, Diseño de videojuegos, Diseño web, Artes Visuales, Animación, Diseño, Diseño Gráfico, Diseño y Animación Digital, Diseño Audiovisual, Diseño Multimedia, Diseño Digital y Arte Multimedia, Animación y Realidad Virtual para Videojuegos, Computación Gráfica, Tecnologías Multimedia, etc. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 2 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta

Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilites son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

11

Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Arte para Videojuegos obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.



“

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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Arte para Videojuegos**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 06 JULIO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20231253.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Arte para Videojuegos**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#).



Titulación: **Maestría en Arte para Videojuegos**

Nº de RVOE: **20231253**

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

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite. TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio*:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.

TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

salud confianza personas futuro
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
tecnológica

Maestría Arte para Videojuegos

Nº de RVOE: 20231253

Fecha de RVOE: 06/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Maestría Arte para Videojuegos

Nº de RVOE: 20231253

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad
tecnológica