

Máster Título Propio

Arte para Videojuegos





Máster Título Propio Arte para Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Metodología de estudio

pág. 32

07

Cuadro docente

pág. 42

08

Titulación

pág. 46

01

Presentación del programa

El Arte en los Videojuegos ha adquirido una importancia clave en la Industria, convirtiéndose en un factor esencial en la creación de experiencias inmersivas. Desde títulos como *Hollow Knight* hasta los grandes juegos triple A como *God of War*, la calidad visual se ha convertido en un sello de éxito. De acuerdo con estudios de la industria, el 70% de los Jugadores consideran que la estética visual de un juego es uno de los aspectos más influyentes en su decisión de compra. Ante esta realidad, los artistas deben actualizar constantemente sus conocimientos y habilidades. En respuesta a esta necesidad, TECH ofrece un novedoso programa universitario 100% online, diseñado para capacitar a profesionales en las últimas tendencias del Arte para Videojuegos.





“

Gracias a este Máster Título Propio 100% online, dominarás técnicas innovadoras de encaje para crear personajes y escenarios más realistas”

En los últimos años, el Arte para Videojuegos se ha convertido en un factor clave para el éxito de los títulos, tanto de estudios independientes como de grandes empresas como Microsoft o Sony, alcanzando una importancia creciente. Por ejemplo, los avances en motores gráficos y *hardware* han permitido lograr una calidad visual impresionante, elevando los estándares de la Industria. En este sentido, los artistas deben dominar los procedimientos más avanzados y contar con un portafolio profesional para destacar en un mercado altamente competitivo, con el fin de acceder a las mejores oportunidades laborales y aspirar a dirigir equipos artísticos de alto nivel.

En este contexto, TECH ofrece un innovador programa universitario enfocado en el Arte para Videojuegos. Diseñado por expertos del sector, el itinerario académico profundizará en las mejores prácticas para mejorar la Ergonomía en el trabajo, promoviendo la salud física de los artistas. En este sentido, el temario incluirá estrategias de calentamiento y estiramientos, cruciales para la prevención de lesiones durante largas horas de trabajo. Asimismo, los egresados dominarán el uso de formas geométricas 3D, esenciales en la creación de personajes y escenarios. De este modo, los egresados serán capacitados para aplicar estas herramientas de forma efectiva, generando animaciones fluidas y dinámicas. Gracias a esto, optimizarán su rendimiento y aumentarán la calidad de sus creaciones visuales dentro de la industria de los Videojuegos.

Por otro lado, el programa universitario está diseñado con una modalidad completamente online, lo que permite a los profesionales gestionar sus horarios de forma flexible. De hecho, solo necesitarán un dispositivo electrónico con acceso a internet para ingresar al Campus Virtual. Además, TECH implementa su innovador enfoque académico basado en el *Relearning*, que asegura que los profesionales absorban el contenido de manera gradual y efectiva. Como resultado, los egresados podrán potenciar sus conocimientos y aplicarlos en un sector en constante evolución.

Este **Máster Título Propio en Arte para Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en el Arte para Videojuegos
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Aplicarás principios de diseño visual, composición, color, anatomía y perspectiva al desarrollo artístico de proyectos interactivos”

“

El sistema Relearning aplicado por TECH en sus programas universitarios reduce las largas horas de estudio tan frecuentes en otros métodos de enseñanza”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de Videojuegos, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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

Crearás personajes, escenarios, objetos y efectos visuales que refuercen la narrativa de los Videojuegos.

Realizarás ilustraciones conceptuales que sirvan de guía para la producción de los activos visuales.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

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



“

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

La mejor universidad online del mundo según FORBES

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

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

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

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio 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.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

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

La mayor universidad digital del mundo

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

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

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

Líderes en empleabilidad

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



Google Partner Premier

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



La universidad mejor valorada por sus alumnos

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



03

Plan de estudios

Este Máster de Formación Permanente proporcionará a los artistas las habilidades necesarias para dominar el boceto, una técnica esencial para plasmar ideas de manera efectiva. De este modo, el plan de estudios profundizará en cómo integrar sombras en distintos objetos, creando un realismo impactante y destacando la iluminación adecuada para cada escenario. Además, el temario abordará el rostro humano, brindando una comprensión integral de sus proporciones y características para facilitar el diseño de personajes con una gran autenticidad y expresividad. De este modo, los expertos desarrollarán competencias avanzadas para crear diseños visuales que impacten en la industria de los Videojuegos.





“

Manejarás técnicas avanzadas de modelado, esculpido digital e iluminación para crear assets de alta calidad”

Módulo 1. Dibujo Profesional

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

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

Módulo 2. Volumen

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

- 2.7. Sombreado en manga
 - 2.7.1. Estilos
 - 2.7.2. Autores
 - 2.7.3. Ejecución
- 2.8. Tramas
 - 2.8.1. Tradicional
 - 2.8.2. Digital
 - 2.8.3. Tramas hechas
- 2.9. Volumen y perspectiva
 - 2.9.1. Sin sombreado
 - 2.9.2. Formas
 - 2.9.3. Ejecución
- 2.10. Volumen por color
 - 2.10.1. Profundidad
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pincelada

Módulo 3. Estética

- 3.1. Estilos
 - 3.1.1. Antigüedad
 - 3.1.2. Modernos
 - 3.1.3. Videojuegos
- 3.2. Estilos y canon modernos
 - 3.2.1. 8 Cabezas
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Videojuegos
- 3.3. Estilo americano
 - 3.3.1. Cómic
 - 3.3.2. Ilustración
 - 3.3.3. Animación
- 3.4. Estilo asiático
 - 3.4.1. Manga
 - 3.4.2. Anime
 - 3.4.3. Tradicional

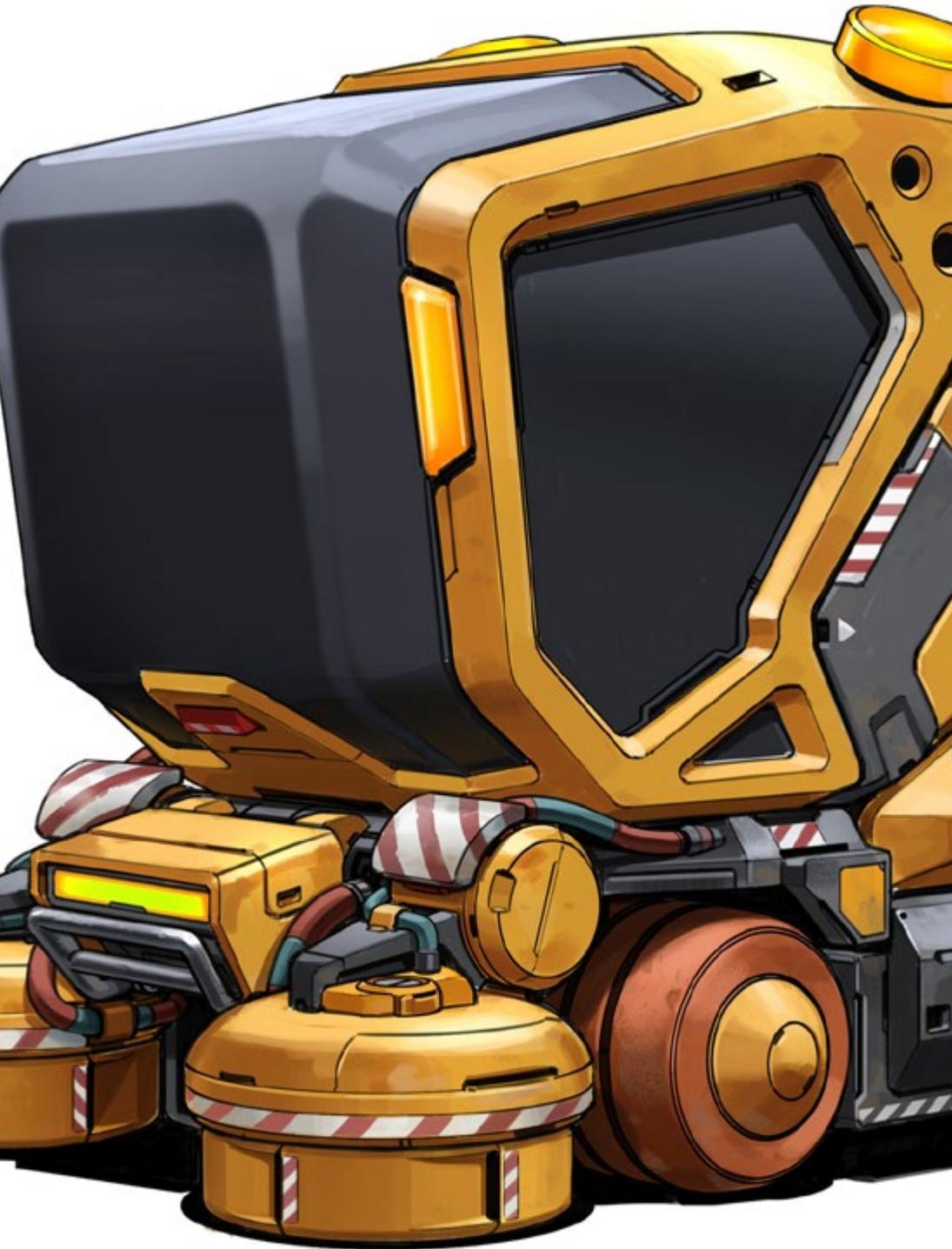
- 3.5. Estilo europeo
 - 3.5.1. Historia
 - 3.5.2. Cómic
 - 3.5.3. Ilustración
- 3.6. Estética por género
 - 3.6.1. Infantil/juvenil
 - 3.6.2. Fantasía
 - 3.6.3. Demás
- 3.7. Cánones
 - 3.7.1. Historia
 - 3.7.2. Cánones
 - 3.7.3. Flexibilidad
- 3.8. Estilización
 - 3.8.1. Ser humano
 - 3.8.2. Adaptarse
 - 3.8.3. Formas
- 3.9. Narración visual
 - 3.9.1. Significado
 - 3.9.2. Intención
 - 3.9.3. Entorno
- 3.10. Estilo propio
 - 3.10.1. Análisis
 - 3.10.2. Práctica
 - 3.10.3. Consejos

Módulo 4. Color

- 4.1. Propagación de la luz
 - 4.1.1. Tecnicismo
 - 4.1.2. Ejemplo
 - 4.1.3. Color luz
- 4.2. Luz en superficies
 - 4.2.1. Reflejos
 - 4.2.2. Rebotes
 - 4.2.3. *Subsurface scattering*

- 4.3. Diseño y color
 - 4.3.1. Exageración
 - 4.3.2. Imaginación
 - 4.3.3. Uso
- 4.4. Luz en sombras
 - 4.4.1. Reflejos
 - 4.4.2. Color en las sombras
 - 4.4.3. Trucos
- 4.5. HUE/matiz
 - 4.5.1. Definición
 - 4.5.2. Importancia
 - 4.5.3. Uso
- 4.6. Saturación
 - 4.6.1. Definición
 - 4.6.2. Importancia
 - 4.6.3. Uso
- 4.7. *Value*/contraste
 - 4.7.1. Definición
 - 4.7.2. Contraste en obra
 - 4.7.3. Uso
- 4.8. Color en ilustración
 - 4.8.1. Diferencias
 - 4.8.2. Libertad
 - 4.8.3. Teoría
- 4.9. Color en *concept art*
 - 4.9.1. Importancia
 - 4.9.2. Diseño y color
 - 4.9.3. Prop escenario personaje
- 4.10. Color en el Arte
 - 4.10.1. Historia
 - 4.10.2. Cambios
 - 4.10.3. Referencia





Módulo 5. Programas en la Industria

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. En la Industria
 - 5.1.2. Bases
 - 5.1.3. Recomendaciones
- 5.2. *Clip Estudio Paint*
 - 5.2.1. Diferencias
 - 5.2.2. ¿Qué lo hace único?
 - 5.2.3. ¿Para quién?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. En la industria
 - 5.3.3. Futuro
- 5.4. Programas alternativos
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Otros
- 5.5. Interfaz Photoshop
 - 5.5.1. Herramientas
 - 5.5.2. Personalización
 - 5.5.3. Consejos
- 5.6. Capas Photoshop
 - 5.6.1. Estilo de capa
 - 5.6.2. Máscara capa
 - 5.6.3. Consejos
- 5.7. Pinceles Photoshop
 - 5.7.1. ¿Dónde encontrar?
 - 5.7.2. Crear propios
 - 5.7.3. Uso
- 5.8. Formato y dimensiones
 - 5.8.1. JPG vs. PNG
 - 5.8.2. *Bits*
 - 5.8.3. Resolución imagen

- 5.9. Color en Photoshop
 - 5.9.1. Una capa
 - 5.9.2. Múltiples capas
 - 5.9.3. Consejos
- 5.10. Digitalizado de medio tradicional
 - 5.10.1. Escaneo
 - 5.10.2. Edición Photoshop
 - 5.10.3. Borrar colores

Módulo 6. 2D en la Industria de Videojuegos

- 6.1. Industria del entretenimiento digital
 - 6.1.1. Actualidad
 - 6.1.2. Competencia
 - 6.1.3. Industria española
- 6.2. *Concept art*
 - 6.2.1. Importancia
 - 6.2.2. Tipos
 - 6.2.3. Cine/Videojuegos
- 6.3. Ilustración
 - 6.3.1. Ilustración para Videojuegos
 - 6.3.2. Utilidad
 - 6.3.3. Recomendaciones
- 6.4. *UI Artist*
 - 6.4.1. Uso
 - 6.4.2. Diseño
 - 6.4.3. Historia
- 6.5. *Environment artist*
 - 6.5.1. Diferencia
 - 6.5.2. Importancia
 - 6.5.3. *Indie*

- 6.6. *Pixel art*
 - 6.6.1. Actualidad
 - 6.6.2. Consejos
 - 6.6.3. Programas
- 6.7. Animadores
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D en Videojuegos
 - 6.7.3. Consejo
- 6.8. *Storyboarder*
 - 6.8.1. Importancia
 - 6.8.2. Estudios grandes
 - 6.8.3. En Videojuegos
- 6.9. *Splash art*
 - 6.9.1. Online
 - 6.9.2. Actualidad
 - 6.9.3. Consejos
- 6.10. Director de Arte
 - 6.10.1. Importancia
 - 6.10.2. *Indie*
 - 6.10.3. Competencia

Módulo 7. Anatomía

- 7.1. Encaje y formas orgánicas
 - 7.1.1. Práctica
 - 7.1.2. Complejidad
 - 7.1.3. Rutina
- 7.2. Referencias
 - 7.2.1. En vivo
 - 7.2.2. Páginas web
 - 7.2.3. Buenas referencias

- 7.3. Esqueleto formas simples
 - 7.3.1. Entendimiento
 - 7.3.2. Sobre imágenes
 - 7.3.3. Simplificar
- 7.4. Esqueleto complejo
 - 7.4.1. Progresar
 - 7.4.2. Nomenclatura
 - 7.4.3. De simple a complejo
- 7.5. Los músculos
 - 7.5.1. Sobre referencias
 - 7.5.2. Músculos por utilidad
 - 7.5.3. Tipos de cuerpos
- 7.6. Cráneo
 - 7.6.1. Estructura
 - 7.6.2. *Loomins*
 - 7.6.3. Consejos
- 7.7. Rostro humano
 - 7.7.1. Proporciones
 - 7.7.2. Errores comunes
 - 7.7.3. Consejos
- 7.8. Anatomía perfil
 - 7.8.1. Consejos
 - 7.8.2. Diferencias
 - 7.8.3. Construcción
- 7.9. Anatomía 3/4
 - 7.9.1. ¿Qué tener en cuenta?
 - 7.9.2. Consejos
 - 7.9.3. Diferencias
- 7.10. Color del cuerpo humano
 - 7.10.1. Translucidez
 - 7.10.2. Color en las sombras
 - 7.10.3. Tonos

Módulo 8. Desarrollar Dibujo

- 8.1. Dibujar desde la imaginación
 - 8.1.1. Empezar
 - 8.1.2. Prácticas
 - 8.1.3. Consejos
- 8.2. Búsqueda y desarrollo de referencias
 - 8.2.1. Diferentes referencias
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Referencias a evitar
- 8.3. Rutinas
 - 8.3.1. Rutina
 - 8.3.2. Disfrutar estudios
 - 8.3.3. Descansos
- 8.4. Dibujo de poses
 - 8.4.1. Páginas
 - 8.4.2. Tiempo
 - 8.4.3. Diarias
- 8.5. Desarrollar una libreta
 - 8.5.1. ¿Qué libreta?
 - 8.5.2. Cuando
 - 8.5.3. Contenido
- 8.6. Salir de la zona de confort
 - 8.6.1. Cambiar
 - 8.6.2. Abstracción
- 8.7. Probar estilos
 - 8.7.1. Autores
 - 8.7.2. Diferentes
 - 8.7.3. Estudiarlo
- 8.8. Buscar *feedback*
 - 8.8.1. Amistades
 - 8.8.2. Redes sociales
 - 8.8.3. No tomarlo personal

- 8.9. Participar en comunidades
 - 8.9.1. Comunidades online
 - 8.9.2. Eventos ciudad
- 8.10. Mejorar las bases
 - 8.10.1. Prácticas
 - 8.10.2. Volver
 - 8.10.3. Rehacer

Módulo 9. El Diseño en Videojuegos

- 9.1. Diseño en Videojuegos
 - 9.1.1. Diseño y Videojuegos
 - 9.1.2. *Concept*
- 9.2. Ideación
 - 9.2.1. Referencias
 - 9.2.2. Escrito
 - 9.2.3. Bocetos
- 9.3. Iteración
 - 9.3.1. Siluetas
 - 9.3.2. Consejos
 - 9.3.3. *Shape design*
- 9.4. Diseño del personaje
 - 9.4.1. Psicología del personaje
 - 9.4.2. Color
 - 9.4.3. Detalles
- 9.5. Diseño de props
 - 9.5.1. Forma
 - 9.5.2. Utilidad
 - 9.5.3. Importancia
- 9.6. Diseño de escenarios
 - 9.6.1. Composición
 - 9.6.2. Detalles
 - 9.6.3. Profundidad



- 9.7. Diseño de ropa
 - 9.7.1. Referencia
 - 9.7.2. Inspiración
 - 9.7.3. Originalidad
- 9.8. Color en el diseño
 - 9.8.1. Significado
 - 9.8.2. Psicología
 - 9.8.3. Puntos focales
- 9.9. Utilidad en la obra
 - 9.9.1. Industria Videojuegos
 - 9.9.2. Equipo 3D
 - 9.9.3. Proyecto
- 9.10. Diseño del *show* artístico
 - 9.10.1. *Pitch deck*
 - 9.10.2. Trabajo acabado
 - 9.10.3. Limpieza

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

- 10.1. Imagen profesional
 - 10.1.1. Dar a ver tu trabajo
 - 10.1.2. Popularidad
 - 10.1.3. Comunidades
- 10.2. Portfolio
 - 10.2.1. Páginas
 - 10.2.2. Físico
 - 10.2.3. Consejos
- 10.3. Presentar trabajos
 - 10.3.1. Limpiar bocetos
 - 10.3.2. Montar
 - 10.3.3. Formato

- 10.4. Portfolio
 - 10.4.1. Consejos
 - 10.4.2. Idiomas
 - 10.4.3. Datos
- 10.5. Prácticas
 - 10.5.1. 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

04

Objetivos docentes

Este Máster Título Propio está diseñado para brindar a los expertos las técnicas más vanguardistas en la creación de personajes y entornos interactivos. A este respecto, los egresados desarrollarán competencias avanzadas en estilos y cánones modernos, permitiéndoles diseñar con precisión composiciones visuales alineadas a las tendencias actuales. Además, estarán capacitados para integrar la abstracción en su trabajo, simplificando formas y estructuras mientras conservan la esencia del diseño. A su vez, implementarán en su práctica el dibujo de poses, desarrollando habilidades para representar movimientos realistas y expresivos que aporten dinamismo a los personajes en los Videojuegos.



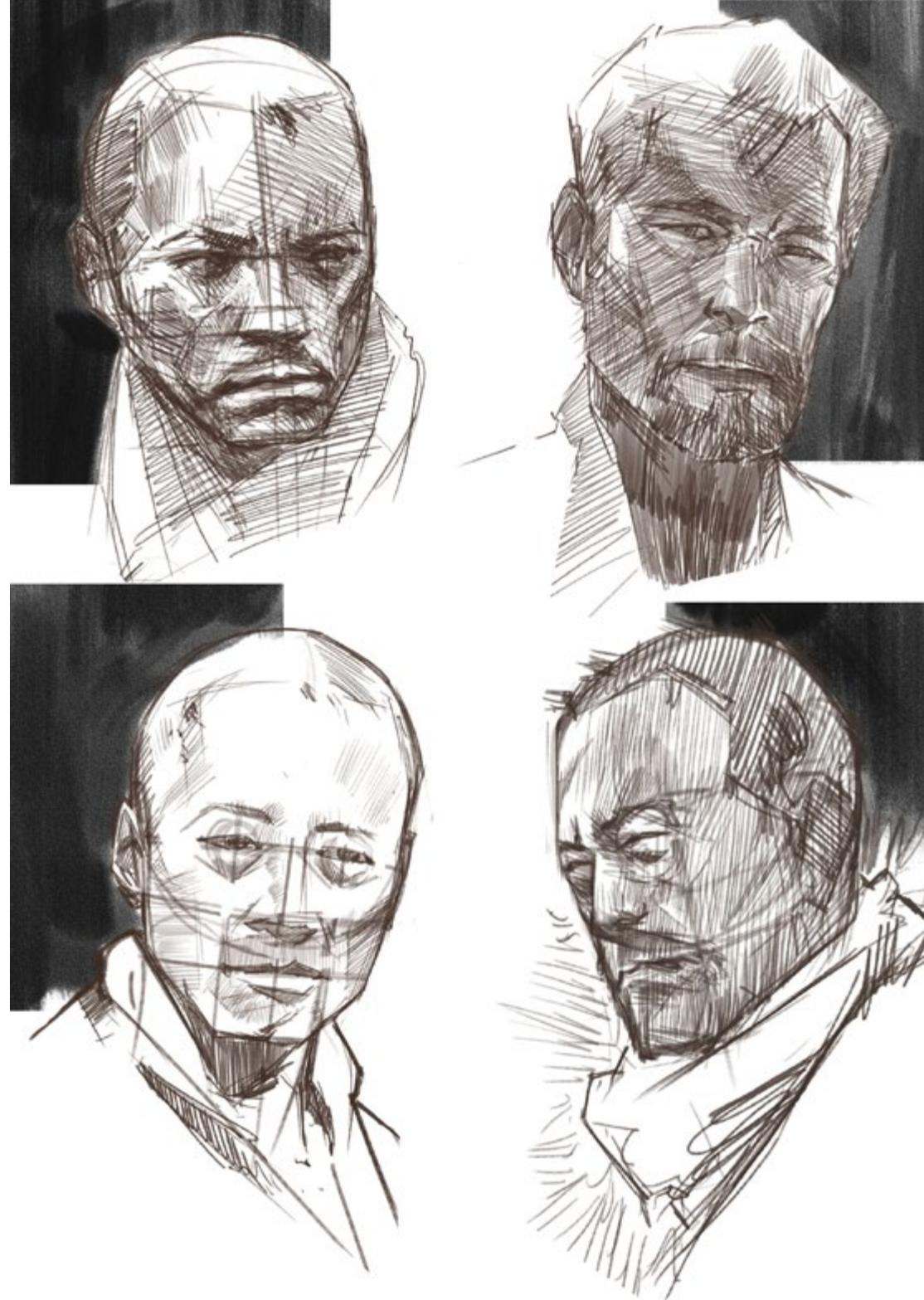


Gestionarás proyectos de producción artística en Videojuegos, planificando flujos de trabajo y entregas de activos”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar competencias avanzadas en la creación de Arte digital para Videojuegos, desde la conceptualización hasta la implementación dentro del motor del juego
- ♦ Actualizar y perfeccionar las técnicas de ilustración y modelado 3D, con un enfoque en la optimización y adaptabilidad de los activos para diferentes plataformas
- ♦ Ampliar el conocimiento en la teoría del color, la iluminación y la anatomía aplicada, para generar personajes, escenarios y objetos visualmente impactantes y coherentes con la narrativa del videojuego
- ♦ Capacitar en el uso de herramientas y software especializado en la industria de los Videojuegos
- ♦ Gestionar el desarrollo de un Portfolio especializado que resalte las habilidades Técnicas y Creativas, integrando una variedad de Estilos Visuales
- ♦ Integrar el conocimiento de la Industria de los Videojuegos, comprendiendo su evolución, las tendencias actuales y los requisitos técnicos





Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo Profesional

- ♦ Conocer los Materiales principales con los que trabaja un artista
- ♦ Realizar bocetos digitales frente a tradicionales
- ♦ Investigar la simplificación de formas geométricas complejas
- ♦ Mejorar el trazado de líneas

Módulo 2. Volumen

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

Módulo 3. Estética

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

Módulo 4. Color

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

Módulo 5. Programas en la Industria

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

Módulo 6. 2D en la Industria de Videojuegos

- ♦ Analizar el estado de la industria del entretenimiento digital actualmente
- ♦ Profundizar en los diferentes tipos de artistas demandados en la industria
- ♦ Investigar la integración de los diferentes roles del artista en un grupo de trabajo transversal
- ♦ Reconocer la importancia del director de Arte en un proyecto de videojuego

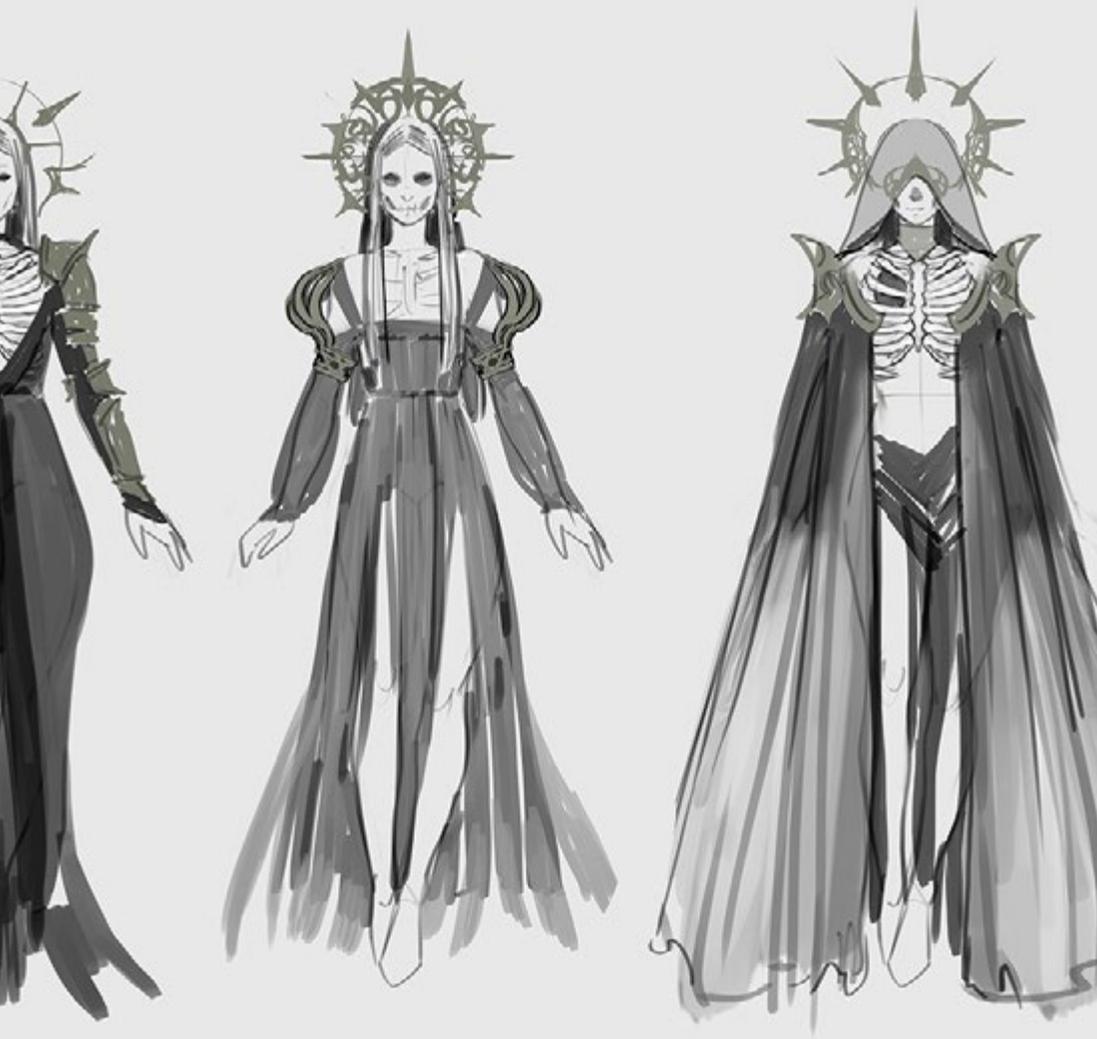
Módulo 7. Anatomía

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

Módulo 8. Desarrollar Dibujo

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





Módulo 9. El Diseño en Videojuegos

- ♦ Idear conceptos artísticos para el diseño de Videojuegos
- ♦ Diseñar de forma profesional personajes y props
- ♦ Conocer los fundamentos del diseño de ropa y escenarios
- ♦ Analizar la obra para saber limpiarla y presentarla de forma adecuada

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

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

“ *Analizarás las tendencias visuales y estéticas en la industria para proponer soluciones innovadoras en diseño artístico* ”

05

Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH representa gran oportunidad para los profesionales interesados en especializarse en Arte para Videojuegos. Es así como, tras completar el plan de estudios, los egresados dominarán técnicas avanzadas de narración visual y diseño de personajes. Asimismo, aplicarán correctamente HUE/matiz para mejorar la expresividad y coherencia estética de los personajes en el entorno del videojuego. Gracias a estos conocimientos especializados, los artistas estarán capacitados para crear personajes visualmente impactantes que no solo cuenten una historia, sino que también sean fundamentales dentro de la experiencia del juego.





“

¿Quieres desarrollar un estilo propio en Arte para Videojuegos? Con esta titulación universitaria, adquirirás las herramientas necesarias para definir y perfeccionar tu sello personal como artista”

Perfil del egresado

El egresado de esta titulación universitaria de TECH será un artista altamente capacitado en la creación de Arte para Videojuegos. También, aplicará técnicas avanzadas de *lineart* y sombreado en dibujo, asegurando la creación de personajes y escenarios con un alto nivel de detalle y realismo. A su vez, dominará el *splash art*, desarrollando Ilustraciones impactantes que destacan la esencia de un Videojuego. Además, estará preparado para integrar estos elementos visuales en proyectos de gran escala, creando experiencias únicas y atractivas para los jugadores.

Modelarás activos artísticos adaptados a las necesidades técnicas y estilísticas del videojuego.

- ♦ **Dominio del Diseño Visual para Videojuegos:** integrar los principios del diseño gráfico y artístico en la creación de entornos y personajes, mejorando la experiencia estética y narrativa del Videojuego
- ♦ **Resolución de Desafíos Creativos:** aplicar el pensamiento crítico y creativo en la creación de conceptos visuales innovadores, optimizando la jugabilidad y la inmersión del Jugador a través de soluciones visuales efectivas
- ♦ **Técnicas de Ilustración Digital y Concept Art:** utilizar herramientas avanzadas de Ilustración Digital, como Photoshop, para crear personajes, escenarios y elementos visuales que definan la identidad del Juego y aporten coherencia al estilo artístico
- ♦ **Ética Profesional en Diseño de Videojuegos:** crear contenidos artísticos responsables y respetuosos, garantizando que los Diseños sean apropiados para todas las audiencias y promoviendo prácticas de inclusión y diversidad en el desarrollo del videojuego





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

- 1. Artista Conceptual:** encargado de crear las primeras representaciones visuales de personajes, escenarios, criaturas y objetos en un videojuego.
- 2. Ilustrador de Personajes:** responsable de diseñar e ilustrar los personajes de un videojuego, creando su apariencia, vestimenta, expresiones y estilo visual, de acuerdo con la estética del juego y la historia.
- 3. Modelador 3D:** dedicado a la creación de modelos tridimensionales, este artista trabaja para transformar conceptos en personajes, objetos y entornos tridimensionales dentro de un videojuego.
- 4. Artista de Texturas:** encargado de crear y aplicar texturas realistas o estilizadas a los modelos 3D, asegurando que las superficies de los objetos y personajes tengan detalles visuales que se ajusten al diseño del juego.
- 5. Artista de Iluminación:** responsable de configurar las luces dentro del juego para crear el ambiente adecuado.
- 6. Animador de Personajes:** encargado de dar vida a los personajes del videojuego a través de la animación, creando movimientos fluidos y realistas o estilizados.

“

Diseñarás modelos detallados de personajes en 3D, asegurando que se respeten las proporciones, expresiones y detalles que deben ser animados en el videojuego”

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en balde, 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.

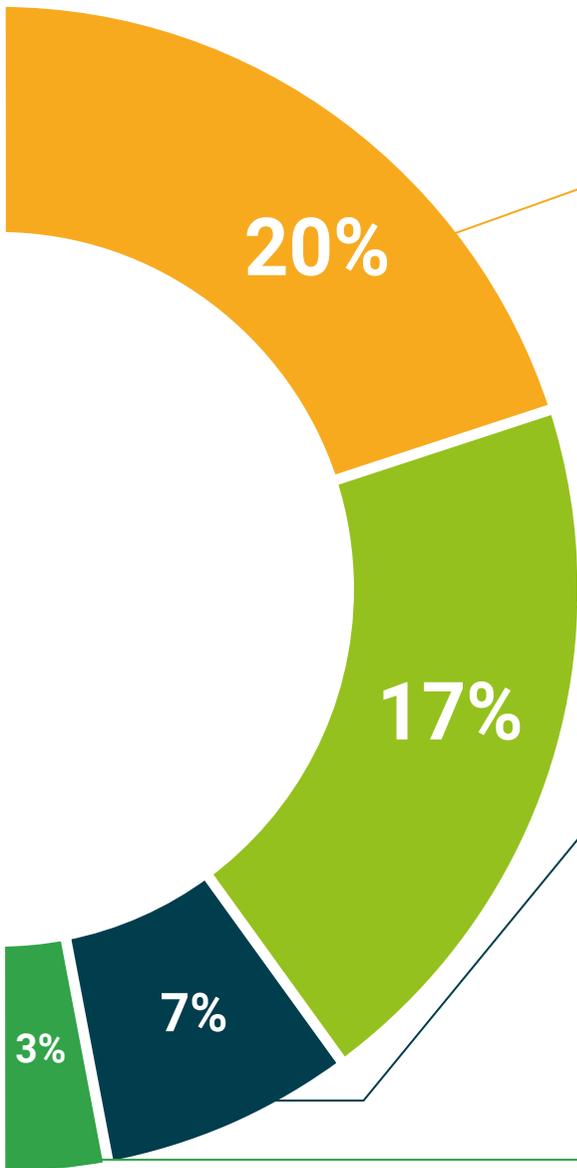
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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

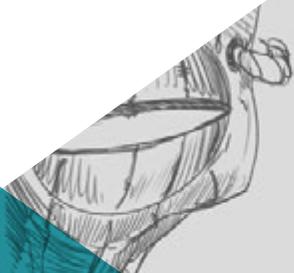
TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Cuadro docente

Los docentes seleccionados por TECH para este programa universitario en Arte para Videojuegos tienen una vasta experiencia en el uso de herramientas avanzadas como Photoshop. De esta forma, han trabajado en proyectos de renombre, creando conceptos visuales y texturas que han enriquecido el diseño de diversos Videojuegos. Así, han diseñado contenidos didácticos que no solo destacan por su alta calidad, sino que se adaptan a las demandas actuales del mercado. Gracias a esto, los egresados adquirirán habilidades prácticas que les permitirán crear Arte digital de vanguardia, optimizando la calidad visual de los Videojuegos.





“

El equipo docente de esta titulación universitaria está conformado por auténticas referencias en el 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

“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”*

08

Titulación

El Máster Título Propio en Arte para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Máster Título Propio en Arte para Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

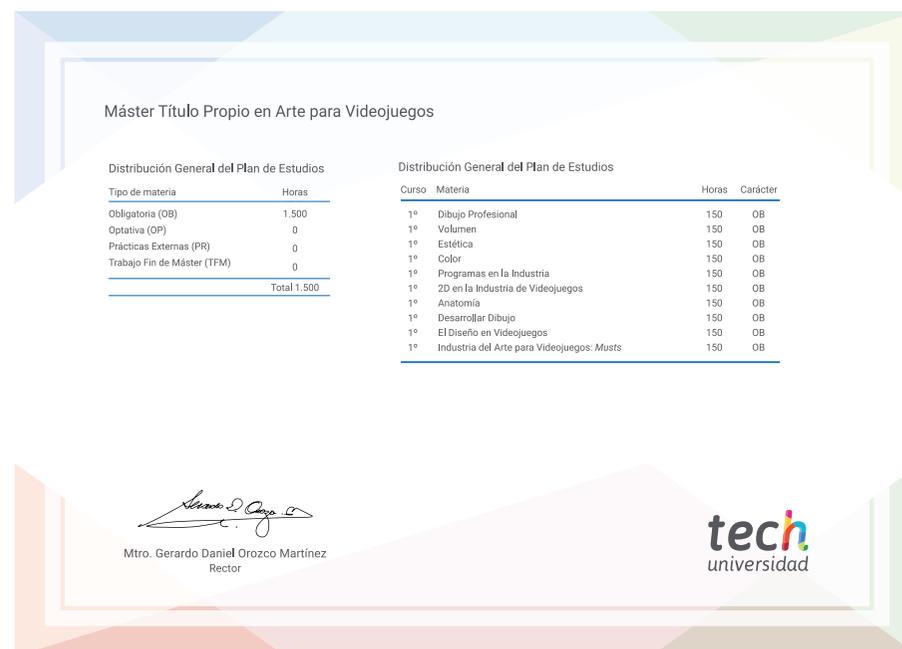
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Máster Título Propio en Arte para Videojuegos**

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

Duración: **12 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.



Máster Título Propio Arte para Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Arte para Videojuegos

