

# Experto Universitario Arte y Animación en Videojuegos





## Experto Universitario Arte y Animación en Videojuegos

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

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-arte-animacion-videojuegos](http://www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-arte-animacion-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección de Curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

Dos de los elementos más destacados del diseño de videojuegos son la animación y el arte. El aspecto más llamativo de un videojuego es su diseño visual, ya que es lo primero que el jugador aprecia y es lo que le va a atrapar en primera instancia. Por eso es una disciplina tan importante dentro del campo del diseño de videojuegos, puede definir si un juego va a ser un éxito o si va a ser olvidado pronto. Así, se hace necesaria una educación específica que profundice en esta área y enseñe a los alumnos a hacer modelados, diseños 3D y animación de calidad para los nuevos videojuegos que las grandes compañías de todo el mundo están desarrollando.



“

*Las grandes compañías de la industria del videojuego necesitan animadores, tú podrías ser la solución”*

Los videojuegos conforman una de las grandes industrias audiovisuales del mundo. Millones de jugadores dedican numerosas horas semanales con sus juegos favoritos, de modo que las empresas líderes del sector tienen que preparar nuevos proyectos de forma continuada y ágil para satisfacer la demanda existente.

Dentro del proceso de creación de un videojuego intervienen diferentes profesionales de variados ámbitos como guionistas, diseñadores de sonido, directores de proyecto, etc. Y una de las figuras más importantes dentro de ese proceso es la del animador. El animador modela y da vida a los diferentes personajes y elementos visuales de los que consta el videojuego, por lo que es un elemento fundamental en su desarrollo.

Además, la animación está estrictamente relacionada con otra disciplina, el arte, que se encarga de crear y diseñar personajes, conceptos visuales, establecer códigos de colores para armonizar la estética del videojuego, etc. Así, este Experto Universitario en Arte y Animación en Videojuegos responde primero, a la demanda de la industria de profesionales cualificados que puedan afrontar los retos de modelado y animación en videojuegos y segundo, a los requerimientos de potenciales alumnos, interesados en introducirse en este sector y marcar la diferencia haciendo animación de calidad en los nuevos videojuegos que van a estrenarse en el mercado.

Ese programa, por tanto, es un elemento fundamental y diferencial para el aprendizaje de futuros profesionales de la industria del videojuego, gracias a sus potentes contenidos, creados por los mejores profesionales de este ámbito y por su metodología de enseñanza, con un enfoque decidido por los ejercicios prácticos que preparen de forma adecuada a sus alumnos para afrontar sus retos profesionales.

Este **Experto Universitario en Arte y Animación en Videojuegos** tiene el plan educativo más innovador y completo del mercado. Las características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Arte y Animación de Videojuegos
- ◆ Los contenidos amplios y al mismo tiempo muy específicos, especialmente planteados para dotar a los alumnos de conocimientos concretos y generales de la Animación de Videojuegos
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*“Cuando acabes esta titulación serás capaz de animar y diseñar personajes a la altura de tus videojuegos favoritos”*

“

*El Arte y la Animación es un elemento fundamental especialízate en la rama más demandada de la industria del videojuego”*

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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

*Siempre has querido diseñar y dar vida a tus propios personajes no esperes más y matricúlate.*

*Aprende todo lo necesario para ser un profesional especializado en animación de videojuegos.*



# 02 Objetivos

El principal objetivo de este Experto Universitario es dotar al alumnado de las mejores herramientas para convertirse en animadores y artistas totalmente capacitados para integrarse en las mejores compañías de videojuegos del mundo. Este objetivo, en consonancia con los contenidos y el profesorado de la titulación, es ambicioso y realista, y busca convertir a los alumnos en profesionales expertos en el sector.





“

*Este Experto Universitario te brinda la oportunidad de trabajar en la industria del videojuego”*



## Objetivos generales

- ◆ Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- ◆ Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología SCRUM para la producción de proyectos
- ◆ Aprender los fundamentos del diseño de videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de videojuegos debe conocer
- ◆ Generar ideas y a crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para videojuegos
- ◆ Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- ◆ Profundizar en la animación 2D y 3D, así como los elementos clave de la animación de objetos y personajes
- ◆ Saber realizar tareas de modelado en 3D
- ◆ Realizar la programación profesional con el motor de Unity 3D
- ◆ Ser capaz de crear una startup independiente de ocio digital



*Tu objetivo es diseñar videojuegos: el objetivo de TECH es que lo consigas”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. El diseño de videojuego

- ◆ Conocer la teoría del diseño de videojuegos
- ◆ Profundizar en los elementos del diseño y la gamificación
- ◆ Aprender los tipos de jugadores existentes, sus motivaciones y características
- ◆ Conocer las mecánicas de juegos, conocimientos de los MDA y otras teorías del diseño de videojuegos
- ◆ Aprender las bases críticas para el análisis del videojuego con teoría y ejemplos
- ◆ Aprender sobre el diseño de niveles de juego, a crear puzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

### Módulo 2. Arte 3D

- ◆ Modelar y a texturizar los objetos y personajes en 3D
- ◆ Conocer la interfaz del programa 3D Studio Max y Mudbox para modelar los objetos y los personajes
- ◆ Entender la teoría del modelado en 3D
- ◆ Saber extraer las texturas
- ◆ Conocer el funcionamiento de las cámaras en 3D

### Módulo 3. La animación

- ◆ Realizar animación 2D y 3D
- ◆ Conocer la teoría de la animación sobre elementos y personajes
- ◆ Conocer el *Rigging* de animación 2D
- ◆ Realizar animación en 3D Studio Max: movimiento de elementos y personajes
- ◆ Conocer el *Rigging* de 3D Studio Max
- ◆ Saber realizar animaciones avanzadas de personajes

# 03

## Dirección del curso

Los mejores profesionales del sector se encargan de la enseñanza de este Experto Universitario en Arte y Animación en Videojuegos, de modo que el proceso de aprendizaje sea inmediato y se base en la experiencia del cuerpo docente. Así, los alumnos conocerán de primera mano las exigencias del mercado y conseguirán conocimientos que podrán poner en práctica desde el primer momento en sus carreras profesionales. Esa es la fuerza de este profesorado: trasladar su experiencia al alumnado de forma directa.





“

*Los profesionales más experimentados te cuentan sus trucos para que mañana tú te conviertas en el próximo experto a seguir”*

## Dirección



### D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Diseñador Narrativo en Saona Studios, España
- Diseñador narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- Diseñador narrativo en HeYou Games en el proyecto "Youturbo"
- Diseñador y guionista de productos de e-learning y serious games para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills
- Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga
- Profesor del área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la cátedra de cine de TAI, Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos de ESCAV, Granada
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



## Profesores

### Dña. Molas, Alba

- ◆ Diseñadora de videojuegos
- ◆ Graduada en Cine y Medios. Escuela de Cine de Cataluña. 2015
- ◆ Estudiante de Animación 3D Videojuegos y Entornos Interactivos. Curnet – CEV. 2020
- ◆ Formación especializada en Guion de Animación Infantil. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Miembro de la asociación Women in Games
- ◆ Miembro de la asociación FemDevs

“

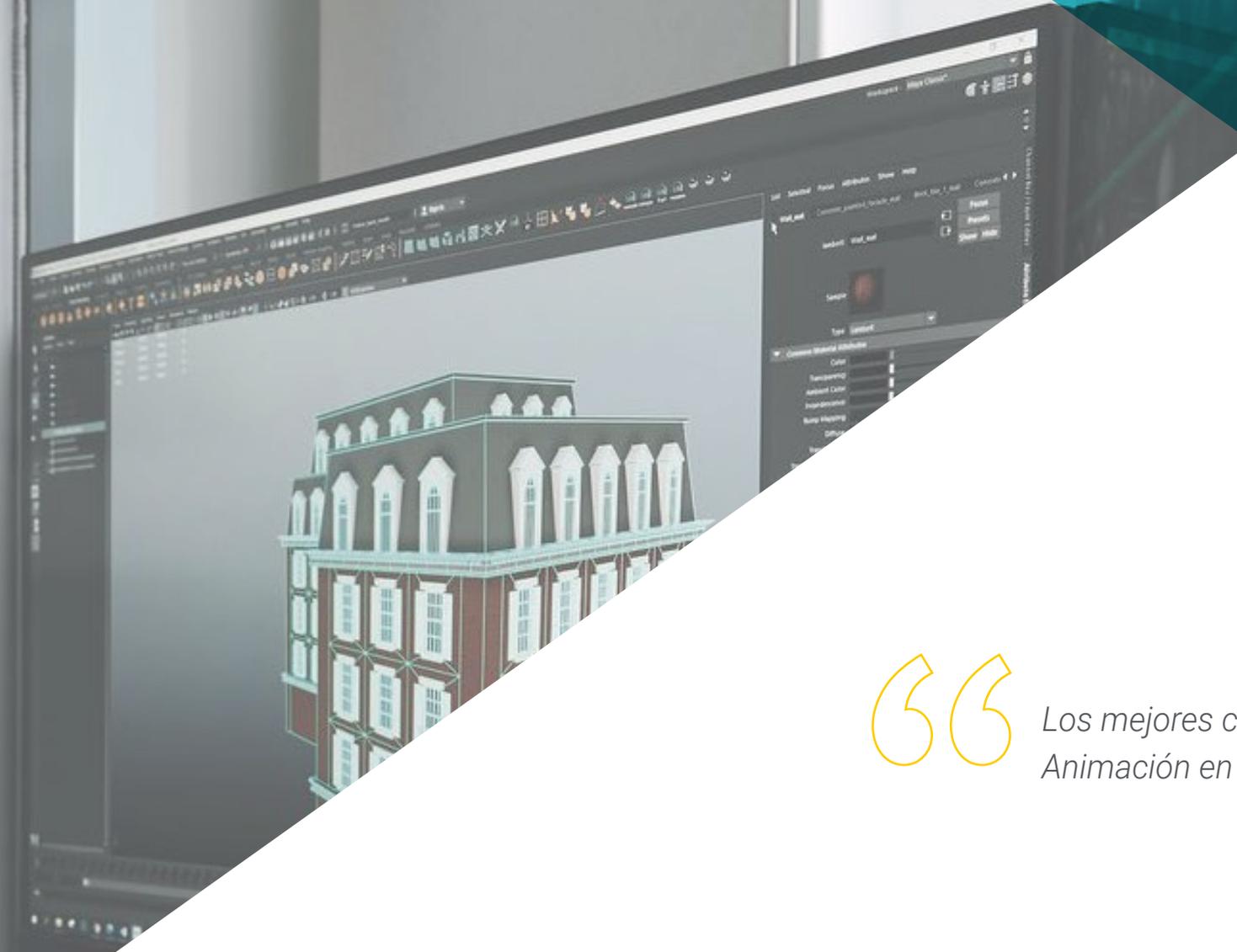
*No dejes pasar la oportunidad de estudiar con los mejores docentes del sector”*

# 04

## Estructura y contenido

El contenido de este programa ha sido diseñado especialmente para trasladar al alumno conocimientos específicos de Arte y Animación en Videojuegos, extraídos de los mejores expertos del sector y que conocen todos los detalles de esta labor profesional. Este Experto Universitario se estructura en tres módulos a través de los cuales el alumno aprenderá todo lo necesario para salir al mercado laboral con todas las garantías.





“

Los mejores contenidos en Arte y Animación en Videojuegos te esperan”

## Módulo 1. El diseño de videojuego

- 1.1. El diseño
  - 1.1.1. Diseño
  - 1.1.2. Tipos de diseño
  - 1.1.3. Proceso de diseño
- 1.2. Elementos del diseño
  - 1.2.1. Reglas
  - 1.2.2. Balance
  - 1.2.3. Diversión
- 1.3. Los tipos de jugador
  - 1.3.1. Explorador y social
  - 1.3.2. Asesinos y trinfadores
  - 1.3.3. Diferencias
- 1.4. Habilidades del jugador
  - 1.4.1. Habilidades de rol
  - 1.4.2. Habilidades de acción
  - 1.4.3. Habilidades de plataforma
- 1.5. Mecánicas de juego I
  - 1.5.1. Elementos
  - 1.5.2. Físicas
  - 1.5.3. Ítems
- 1.6. Mecánicas de juego II
  - 1.6.1. Llaves
  - 1.6.2. Plataformas
  - 1.6.3. Enemigos
- 1.7. Otros elementos
  - 1.7.1. Mecánicas
  - 1.7.2. Dinámicas
  - 1.7.3. Estética
- 1.8. Análisis de videojuegos
  - 1.8.1. Análisis de la jugabilidad
  - 1.8.2. Análisis artístico
  - 1.8.3. Análisis de estilo

- 1.9. El diseño de nivel
  - 1.9.1. Diseñar niveles en interiores
  - 1.9.2. Diseñar niveles en exteriores
  - 1.9.3. Diseñar niveles mixtos
- 1.10. Diseño de nivel avanzado
  - 1.10.1. Puzles
  - 1.10.2. Enemigos
  - 1.10.3. Entorno

## Módulo 2. Arte 3D

- 2.1. El arte avanzado
  - 2.1.1. Del *Concept Art* al 3D
  - 2.1.2. Principios del modelo 3D
  - 2.1.3. Tipos de modelado: orgánico / inorgánico
- 2.2. Interfaz 3D Max
  - 2.2.1. *Software* 3D Max
  - 2.2.2. Interfaz básica
  - 2.2.3. Organización escenas
- 2.3. Modelado inorgánico
  - 2.3.1. Modelado con primitivas y deformadores
  - 2.3.2. Modelado con polígonos editables
  - 2.3.3. Modelado con *Graphite*
- 2.4. Modelado orgánico
  - 2.4.1. Modelado de personaje I
  - 2.4.2. Modelado de personaje II
  - 2.4.3. Modelado de personaje III
- 2.5. Creación de UVs
  - 2.5.1. Materiales y mapas básicos
  - 2.5.2. *Unwrapping* y proyecciones de texturas
  - 2.5.3. Retopología
- 2.6. 3D avanzado
  - 2.6.1. Creación de atlas de texturas
  - 2.6.2. Jerarquías y creación de huesos
  - 2.6.3. Aplicación de un esqueleto

- 2.7. Sistemas de animación
  - 2.7.1. Bipet
  - 2.7.2. CAT
  - 2.7.3. *Rigging* propio
- 2.8. *Rigging* facial
  - 2.8.1. Expresiones
  - 2.8.2. Restricciones
  - 2.8.3. Controladores
- 2.9. Principios de la animación
  - 2.9.1. Ciclos
  - 2.9.2. Librerías y uso de archivos de captura de movimiento MoCap
  - 2.9.3. *Motion Mixer*
- 2.10. Exportación a motores
  - 2.10.1. Exportación al Motor de Unity
  - 2.10.2. Exportación modelos
  - 2.10.3. Exportación animaciones

### Módulo 3. La animación

- 3.1. La animación
  - 3.1.1. Animación tradicional
  - 3.1.2. Animación en 2D
  - 3.1.3. Animación en 3D
- 3.2. 12 principios de la animación I
  - 3.2.1. Estirar y encoger
  - 3.2.2. Anticipación
  - 3.2.3. Puesta en escena
- 3.3. 12 principios de la animación II
  - 3.3.1. Acción directa y pose a pose
  - 3.3.2. Acción continuada y superpuesta
  - 3.3.3. Aceleración y deceleración
- 3.4. 12 principios de la animación III
  - 3.4.1. Arcos
  - 3.4.2. Acción secundaria
  - 3.4.3. Timing

- 3.5. 12 principios de la animación IV
  - 3.5.1. Exageración
  - 3.5.2. Dibujo sólido
  - 3.5.3. Personalidad
- 3.6. Animación en 3D
  - 3.6.1. Animación en 3D I
  - 3.6.2. Animación en 3D II
  - 3.6.3. Cinemáticas en 3D
- 3.7. Animación avanzada 2D
  - 3.7.1. Movimiento personaje I
  - 3.7.2. Movimiento personaje II
  - 3.7.3. Movimiento personaje III
- 3.8. *Rigging* de animación 2D
  - 3.8.1. Introducción del *Rig* en 2D
  - 3.8.2. Creación del *Rig* en 2D
  - 3.8.3. *Rig* facial en 2D
- 3.9. Animación 2D
  - 3.9.1. Movimiento objetos I
  - 3.9.2. Movimiento objetos II
  - 3.9.3. Movimiento objetos III
- 3.10. Cinemática
  - 3.10.1. Creación de una cinemática en 2D: introducción básica
  - 3.10.2. Creación de una cinemática en 2D: movimientos entorno
  - 3.10.3. Creación de una cinemática en 2D: exportación



*Aprende hasta el último detalle sobre Arte y Animación en Videojuegos con este Experto Universitario”*

05

# Metodología de estudio

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

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



“

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

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

## Case studies o Método del caso

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

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

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



## Método Relearning

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

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

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

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



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

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

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



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



#### Material de estudio

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

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



#### Prácticas de habilidades y competencias

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



#### Resúmenes interactivos

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

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



#### Lecturas complementarias

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





#### Case Studies

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



#### Testing & Retesting

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



#### Clases magistrales

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



#### Guías rápidas de actuación

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



06

# Titulación

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



“

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

Este **Experto Universitario en Arte y Animación en Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

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

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

Título: **Experto Universitario en Arte y Animación en Videojuegos**

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

Duración: **6 meses**



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

**tech**  
universidad

**Experto Universitario**  
Arte y Animación  
en Videojuegos

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

# Experto Universitario Arte y Animación en Videojuegos

