

Experto Universitario

Dibujo Profesional para Videojuegos





Experto Universitario Dibujo Profesional para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-dibujo-profesional-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Desde el *Pixel Art* que dominaba los videojuegos en la década de los 80 a los gráficos ultrarrealistas que permite Unreal Engine 5, el dibujo profesional es una parte indispensable en todo título que quiera destacar por su belleza artística. Es imprescindible que el artista, por tanto, tenga un dominio experto en el volumen de las obras y desarrollo profesional de dibujos, además de bocetos, sombreados y perspectivas, entre otros. Este programa de TECH incide en todas estas cuestiones, de vital importancia pues juntas determinan la calidad final de cualquier proyecto artístico para videojuegos.





“

Dominarás los fundamentos del desarrollo de dibujos, desde las rutinas de trabajo más eficaces al feedback y participación en comunidades de interés”

El artista que domine las diferentes formas geométricas, materiales, *Lineart*, sombreado y disciplina de trabajo tendrá una ventaja competitiva importante a la hora de acceder a proyectos y estudios de gran renombre.

Por este motivo, la presente titulación de TECH pretende potenciar todas estas habilidades de una forma innovadora y directa, con un programa dividido en 3 módulos que cubren las técnicas básicas del dibujo profesional, la profundización en el volumen tridimensional y el desarrollo profesional y disciplinado del trabajo diario.

Todo ello elaborado por profesionales de gran nivel, seleccionados por TECH para la creación de la presente titulación. El equipo de docentes aporta una visión profesional única a todo el contenido, que enriquece el material didáctico para que esté adaptado a las demandas más exigentes actualmente en la industria de los videojuegos.

Además, el formato del programa es 100% online, lo que permite al alumno mantener sus responsabilidades profesionales o personales mientras continúa mejorando y potenciando sus competencias más importantes de cara a conseguir mejores puestos y proyectos en la industria del videojuego.

Este **Experto Universitario en Dibujo Profesional 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 el Arte para Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido 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
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Potenciarás tus habilidades en sombreado, profundizando en las sombras en anatomía, sombras narrativas, en Cómic y en manga”

“

Podrás optar a puestos de mayor envergadura en el ámbito de los videojuegos gracias a presentar un portfolio mucho más limpio y enfocado”

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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Ahondarás en la importancia del boceto Digital vs. Tradicional, así como la simplificación de formas que harán tu trabajo más ágil y preciso.

Tú serás quien elija cuándo, dónde y cómo estudiar todos los contenidos de la titulación, a tu propio ritmo y exigencias.

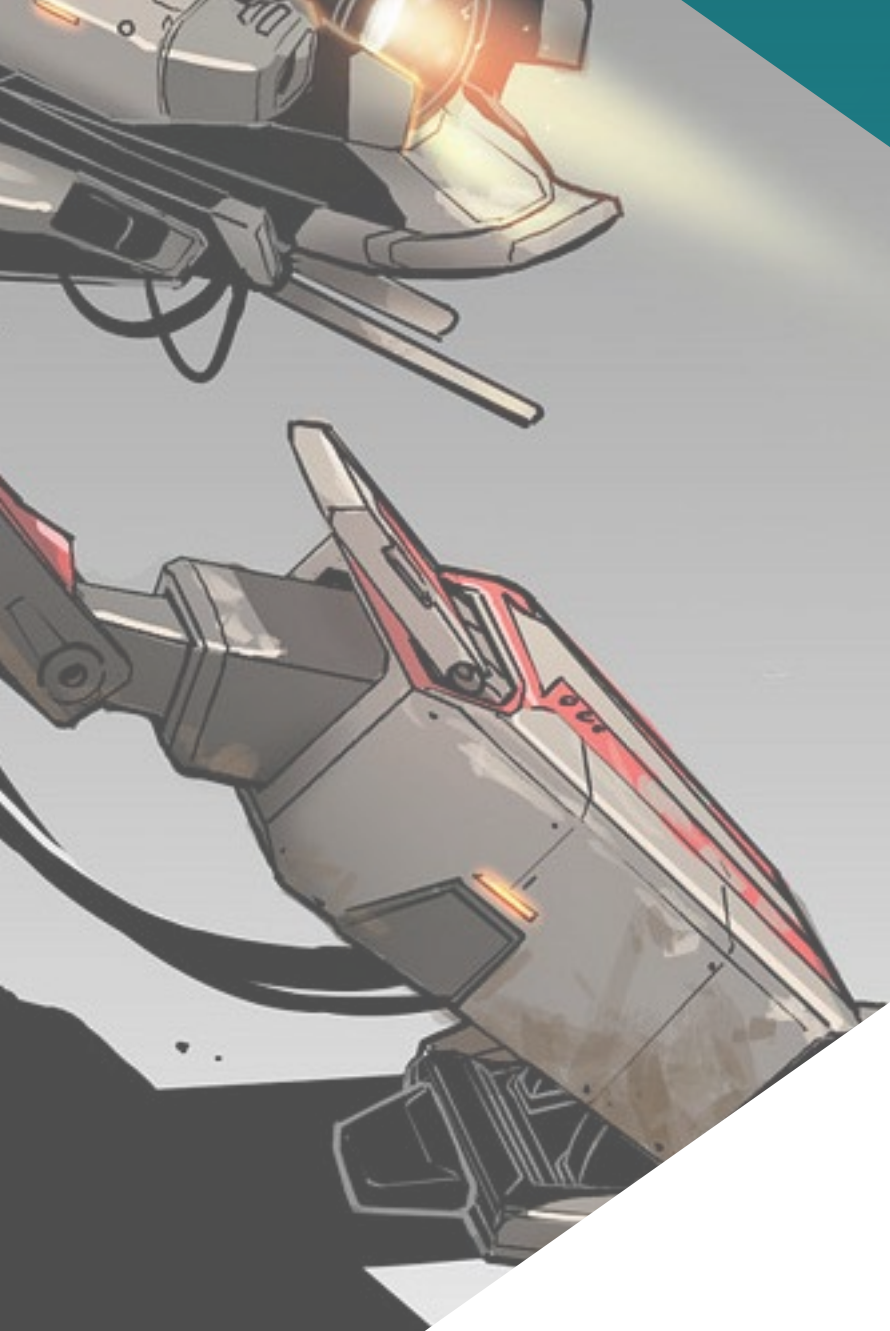


02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario es proporcionar al profesional del arte las herramientas, metodologías de trabajo y técnicas de sombreado más avanzadas de la industria del videojuego. Todo ello con un enfoque a mejorar aún más la calidad de sus dibujos, puliendo los detalles de su propio portfolio para hacerlo atractivo a grandes proyectos y empresas de la industria. Gracias a la metodología educativa de TECH, el propio alumno irá cumpliendo todos los objetivos pautados incluso antes de finalizar la titulación.





“

Irás incrementando el nivel de tus dibujos y propuestas artísticas de forma paulatina, con un enfoque directo a los títulos de videojuegos más atractivos”



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
- ♦ Ampliar los conocimientos de diseño
- ♦ Impulsar la presentación de obras de forma profesional
- ♦ Profundizar en los conocimientos técnicos artísticos
- ♦ Enfocar su carrera hacia conseguir su trabajo ideal

“

Superarás todos los objetivos de la titulación sin tener que invertir ingentes cantidades de horas o esfuerzo en aprender tediosos temarios”





Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo profesional

- ◆ Conocer los materiales principales con los que trabaja un artista
- ◆ Aprender a realizar bocetos digitales frente a tradicionales
- ◆ Estudiar 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. Desarrollar dibujo

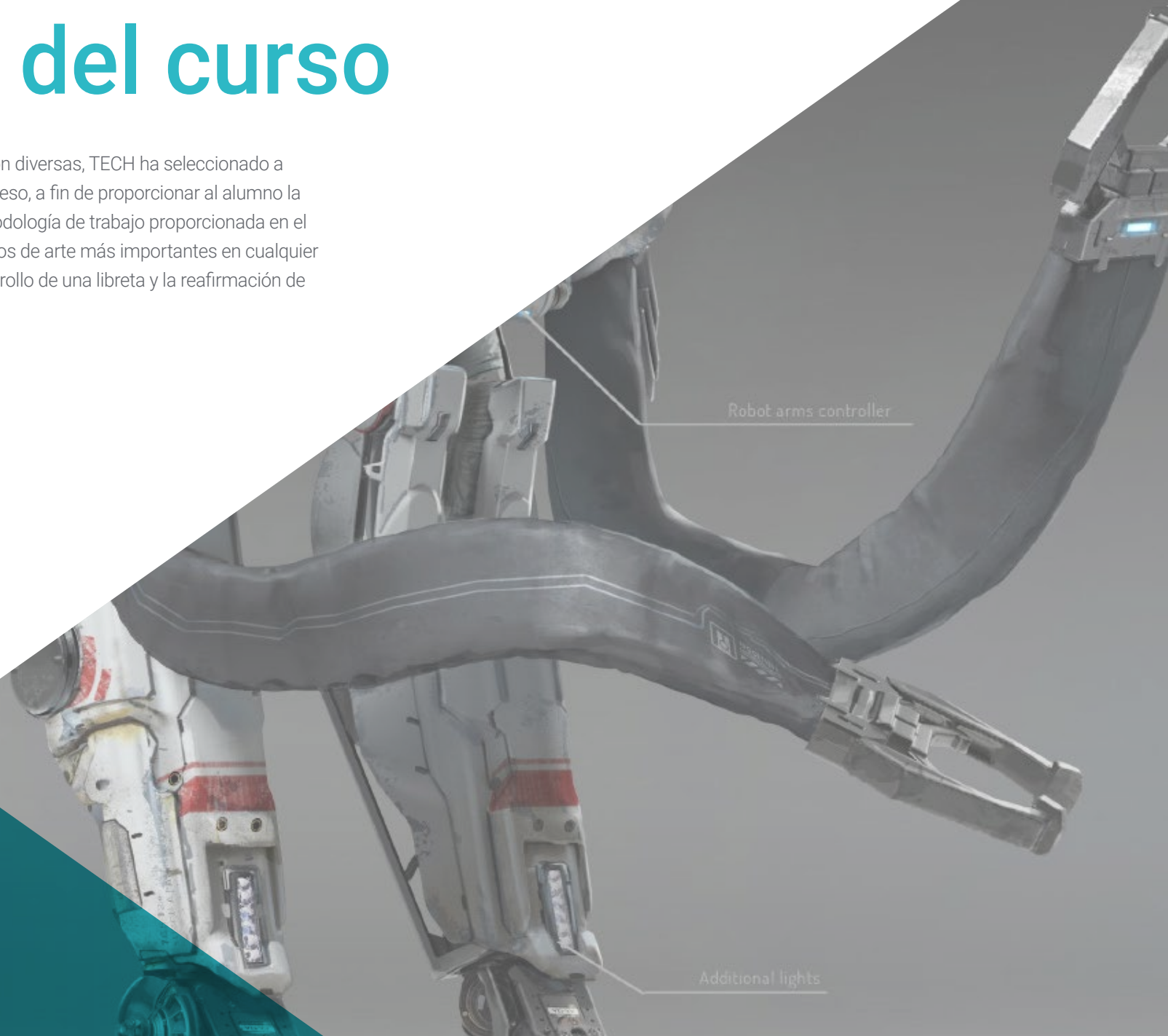
- ◆ Desarrollar las técnicas de dibujo propias
- ◆ Crear rutinas de trabajo profesionales y efectivas
- ◆ Conocer las técnicas para salir de la zona de confort
- ◆ Conocer las comunidades para participar activamente en ellas y buscar feedback



03

Dirección del curso

Dado que las técnicas de dibujo y sombreado son diversas, TECH ha seleccionado a un personal docente con maestría en dicho proceso, a fin de proporcionar al alumno la mejor capacitación al respecto. Además, la metodología de trabajo proporcionada en el programa sirve de gran trampolín para los puestos de arte más importantes en cualquier estudio, pues se aportan las claves para el desarrollo de una libreta y la reafirmación de un estilo propio.





Layered membrane

Segmented tubes

“

Tendrás el asesoramiento experto de un equipo docente dispuesto a ayudarte en tu camino hacia el éxito más notorio en la industria artística para videojuegos”

Dirección



D. Mikel Alaez, Jon

- Artista conceptual para personajes en English Coach Podcast
- Artista conceptual en Máster D
- Graduado en Arte en la Universidad de Bellas Artes UPV
- Concept Art e Ilustración Digital en Máster D Rendr



04

Estructura y contenido

Para facilitar lo máximo posible la labor de estudio del alumno, los siguientes temas se han estructurado de forma clara y concisa, favoreciendo la comprensión y organización de los mismo. Haciendo uso de la tecnología educativa más avanzada y la metodología pedagógica más efectiva, TECH alivia la carga lectiva de sus alumnos proporcionando una buena cantidad de material de apoyo, entre lo que se encuentran vídeos explicativos, guías de trabajo y lecturas complementarias sobre todo lo que rodea al dibujo profesional para videojuegos.





“

Los ejercicios prácticos propuestos por los docentes te ayudarán a contextualizar todos los contenidos impartidos, siendo un pilar básico en tu mejora hacia el mayor éxito profesional”

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. Desarrollar dibujo

- 3.1. Dibujar desde la imaginación
 - 3.1.1. Empezar
 - 3.1.2. Prácticas
 - 3.1.3. Consejos
- 3.2. Búsqueda y desarrollo de referencias
 - 3.2.1. Diferentes referencias
 - 3.2.2. Pinterest
 - 3.2.3. Referencias a evitar
- 3.3. Rutinas
 - 3.3.1. Rutina
 - 3.3.2. Disfrutar estudios
 - 3.3.3. Descansos
- 3.4. Dibujo de poses
 - 3.4.1. Páginas
 - 3.4.2. Tiempo
 - 3.4.3. Diarias
- 3.5. Desarrollar una libreta
 - 3.5.1. ¿Qué libreta?
 - 3.5.2. ¿Cuándo?
 - 3.5.3. Contenido
- 3.6. Salir de la zona de confort
 - 3.6.1. Cambiar
 - 3.6.2. Abstracción
- 3.7. Probar estilos
 - 3.7.1. Autores
 - 3.7.2. Diferentes
 - 3.7.3. Estudiarlo
- 3.8. Buscar feedback
 - 3.8.1. Amistades
 - 3.8.2. Redes sociales
 - 3.8.3. No tomarlo personal
- 3.9. Participar en comunidades
 - 3.9.1. Comunidades online
 - 3.9.2. Eventos ciudad
- 3.10. Mejorar las bases
 - 3.10.1. Prácticas
 - 3.10.2. Volver
 - 3.10.3. Rehacer

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

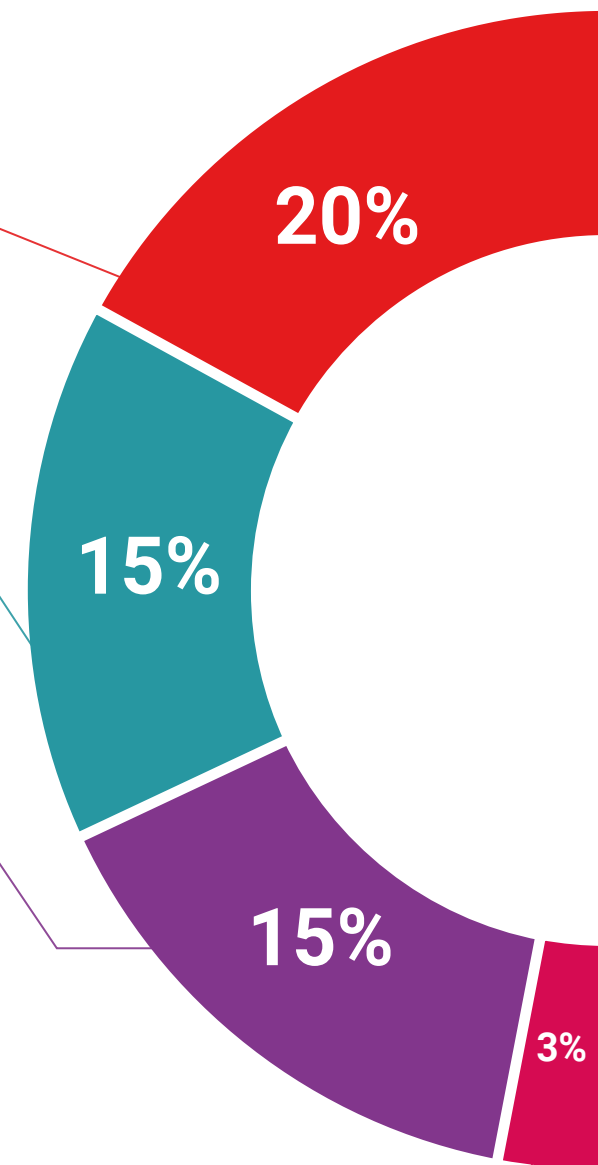
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

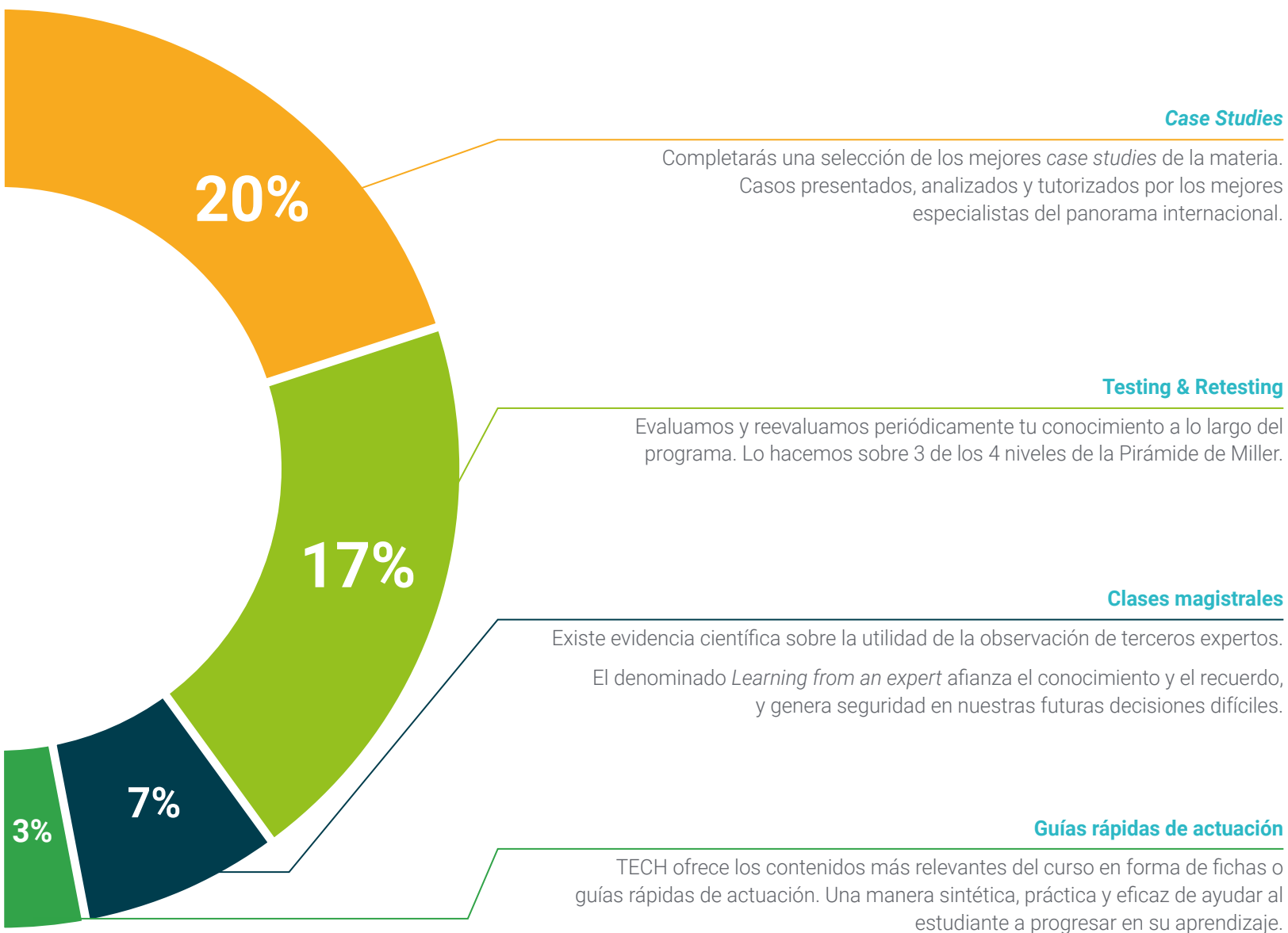
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Dibujo Profesional para 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 Dibujo Profesional 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 **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 Dibujo Profesional para 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.



Experto Universitario Dibujo Profesional para Videojuegos

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

Experto Universitario

Dibujo Profesional para Videojuegos



Skin for
a growing
hexagon

3

An expanding
spiral forms
body shapes.

5

Like 1.
the ten
have g
tips.

6

tech
universidad