

Diplomado

Estética para Videojuegos



Diplomado

Estética para 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-estetica-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

Los videojuegos han sido considerados como una forma de arte desde 1980. Desde sus inicios habían sido tomados como un elemento distractor, satisfaciendo una necesidad de entretenimiento para un sector de la sociedad, pero esto ha sufrido transformaciones considerables con la llegada de nuevas tecnologías obteniendo cada vez más seguidores. Es por ello que, la industria ha ido creciendo vertiginosamente generando miles de empleos en el mundo, por lo que capacitarse y manejar las técnicas más actualizadas en un objetivo a lograr por muchos profesionales del sector. Es así como este programa brindará los conocimientos más vanguardistas a través de una metodología única y específica dentro del sector.



“

*Desarrolla tus habilidades creativas
con las más actualizadas técnicas
en estética para videojuegos”*

Desde TECH Universidad se ha creado un nuevo programa especializado en el arte de los videojuegos, con contenido específico para aquellos profesionales que desean obtener nuevos conocimientos que le lleven a convertirse en un agente diferenciador dentro de este sector.

Con esta especialización el alumno podrá profundizar en el detalle de volumen, color y estética en cada una de tus creaciones, haciendo proyectos únicos aplicando técnicas innovadoras comprendiendo la evolución del arte de los videojuegos y su importancia en la actualidad, gracias a la metodología ofrecida por el cuadro docente compuesto de expertos en el arte de los videojuegos.

Un programa 100% online que aporta al alumno la facilidad de poder cursarlo cómodamente, dónde y cuándo quiera. Solo necesitará un dispositivo con acceso a internet para lanzar su carrera un paso más allá. Una modalidad acorde al tiempo actual con todas las garantías para posicionar al profesional en un sector altamente demandado.

Este **Diplomado en Estética 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 Arte para Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información teórica 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, 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



Conviértete en referencia en el arte de videojuegos especializándote en la estética de cada nuevo proyecto

“

Cada día el mundo de los videojuegos impresiona mucho más. Sé parte de la innovación y aprende de la mano de los expertos”

Capacítate con la más especializada tecnología del arte para videojuegos.

Muestra al mundo tu estilo aplicando las mejores tendencias en estética a tus creaciones.

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.



02 Objetivos

El diseño del programa de este Diplomado en Estética para Videojuegos permitirá al alumno adquirir las competencias necesarias para actualizarse en la profesión tras profundizar en los aspectos clave del diseño. Desarrollará habilidades que lo harán un profesional versátil, actualizado y único, guiándole hacia la excelencia de un sector en pleno crecimiento y constante actualización. Por ello, TECH establece una serie de objetivos generales y específicos para mayor satisfacción del futuro egresado.



“

Aprende las técnicas necesarias para desarrollarte en el mundo del arte de los videojuegos y sobrepasa la meta”



Objetivos generales

- ♦ Lograr ser un artista único en su estilo en el mundo del arte de los videojuegos
- ♦ Gestionar de forma eficaz y novedosa las diferentes técnicas de volumen, color y estética
- ♦ Unificar elementos de la historia del arte con las nuevas tecnologías
- ♦ Ser capaz de aplicar en detalle las variables de la estética en el diseño
- ♦ Optimizar resultados con el aprendizaje de metodologías innovadoras aplicadas en este programa
- ♦ Alcanzar conocimientos diferenciadores para cada proyecto



Diferénciate y marca pauta en el mundo de los videojuegos con los conocimientos más actualizados”





Objetivos específicos

Módulo 1. 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 2. Estética

- ◆ Estudiar 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 3. Color

- ◆ Conocer el comportamiento de la luz y su propagación
- ◆ Valorar los diferentes aspectos de la luz, matices, saturación y contraste
- ◆ Estudiar las diferentes técnicas para aplicar color
- ◆ Conocer la importancia del color en el arte para videojuegos

03

Dirección del curso

Con la premisa de ofrecer una educación de élite para todos, TECH cuenta con profesionales especializados para que el alumno adquiera un conocimiento sólido en cada uno de sus programas. Es por eso que, el Diplomado en Estética para Videojuegos cuenta con un destacado cuadro docente, que ofrecerá las mejores herramientas y conocimientos para que el alumno desarrolle todas sus capacidades. Pudiendo así, destacar en un mundo del Arte para videojuegos cada vez más competitivo.





“

Para ser innovador es necesario capacitarse constantemente, con este programa podrás desarrollar un juicio estético necesario para marcar la diferencia”

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

El programa de estudios ha sido diseñado para un aprendizaje dinámico y minucioso basado en contenido teórico práctico, siguiendo las exigencias y parámetros de todos los programas de TECH Universidad. Este Diplomado desarrollado en 3 módulos permitirá al alumno entender los conceptos más vanguardistas de la Estética para los Videojuegos aplicando las nuevas tecnologías y procedimientos que harán del profesional un ser mucho más competitivo.



“

Un plan de estudios realizado por expertos con un contenido actualizado impulsará tu aprendizaje a un siguiente nivel”

Módulo 1. Volumen

- 1.1. Formas tridimensionales
 - 1.1.1. 2D a 3D
 - 1.1.2. Mezclar formas
 - 1.1.3. Estudio
- 1.2. Sombras en planos
 - 1.2.1. Falta de luz
 - 1.2.2. Dirección luz
 - 1.2.3. Sombras en distintos objetos
- 1.3. *Ambient Occlusion*
 - 1.3.1. Definición
 - 1.3.2. Dificultad luz
 - 1.3.3. Contacto
- 1.4. Sombras en anatomía
 - 1.4.1. Rostro
 - 1.4.2. Planos cuerpo humano
 - 1.4.3. Iluminación
- 1.5. Sombreado narrativo
 - 1.5.1. Ejemplo
 - 1.5.2. ¿Cuándo usar?
 - 1.5.3. Exageración
- 1.6. Sombreado en Cómic
 - 1.6.1. Estilos
 - 1.6.2. Tramas
 - 1.6.3. Autores
- 1.7. Sombreado en manga
 - 1.7.1. Estilos
 - 1.7.2. Autores
 - 1.7.3. Ejecución
- 1.8. Tramas
 - 1.8.1. Tradicional
 - 1.8.2. Digital
 - 1.8.3. Tramas hechas

- 1.9. Volumen y perspectiva
 - 1.9.1. Sin sombreado
 - 1.9.2. Formas
 - 1.9.3. Ejecución
- 1.10. Volumen por color
 - 1.10.1. Profundidad
 - 1.10.2. Forma
 - 1.10.3. Pincelada

Módulo 2. Estética

- 2.1. Estilos
 - 2.1.1. Antigüedad
 - 2.1.2. Modernos
 - 2.1.3. Videojuegos
- 2.2. Estilos y canon modernos
 - 2.2.1. 8 cabezas
 - 2.2.2. Disney
 - 2.2.3. Videojuegos
- 2.3. Estilo americano
 - 2.3.1. Cómic
 - 2.3.2. Ilustración
 - 2.3.3. Animación
- 2.4. Estilo asiático
 - 2.4.1. Manga
 - 2.4.2. Anime
 - 2.4.3. Tradicional
- 2.5. Estilo europeo
 - 2.5.1. Historia
 - 2.5.2. Cómic
 - 2.5.3. Ilustración

- 2.6. Estética por género
 - 2.6.1. Infantil/juvenil
 - 2.6.2. Fantasía
 - 2.6.3. Demás
- 2.7. Cánones
 - 2.7.1. Historia
 - 2.7.2. Cánones
 - 2.7.3. Flexibilidad
- 2.8. Estilización
 - 2.8.1. Ser humano
 - 2.8.2. Adaptarse
 - 2.8.3. Formas
- 2.9. Narración visual
 - 2.9.1. Significado
 - 2.9.2. Intención
 - 2.9.3. Entorno
- 2.10. Estilo propio
 - 2.10.1. Análisis
 - 2.10.2. Práctica
 - 2.10.3. Consejos

Módulo 3. Color

- 3.1. Propagación de la luz
 - 3.1.1. Tecnicismo
 - 3.1.2. Ejemplo
 - 3.1.3. Color luz
- 3.2. Luz en superficies
 - 3.2.1. Reflejos
 - 3.2.2. Rebotes
 - 3.2.3. *Subsurface Scattering*
- 3.3. Diseño y color
 - 3.3.1. Exageración
 - 3.3.2. Imaginación
 - 3.3.3. Uso
- 3.4. Luz en sombras
 - 3.4.1. Reflejos
 - 3.4.2. Color en las sombras
 - 3.4.3. Trucos
- 3.5. Hue/matiz
 - 3.5.1. Definición
 - 3.5.2. Importancia
 - 3.5.3. Uso
- 3.6. Saturación
 - 3.6.1. Definición
 - 3.6.2. Importancia
 - 3.6.3. Uso
- 3.7. *Value*/contraste
 - 3.7.1. Definición
 - 3.7.2. Contraste en obra
 - 3.7.3. Uso
- 3.8. Color en ilustración
 - 3.8.1. Diferencias
 - 3.8.2. Libertad
 - 3.8.3. Teoría
- 3.9. Color en *Concept Art*
 - 3.9.1. Importancia
 - 3.9.2. Diseño y color
 - 3.9.3. *Prop* escenario personaje
- 3.10. Color en el arte
 - 3.10.1. Historia
 - 3.10.2. Cambios
 - 3.10.3. Referencia

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.





06 Titulación

El Diplomado en Estética para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Estética 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Diplomado en Estética 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.



Diplomado

Estética para Videojuegos

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

Diplomado

Estética para Videojuegos

