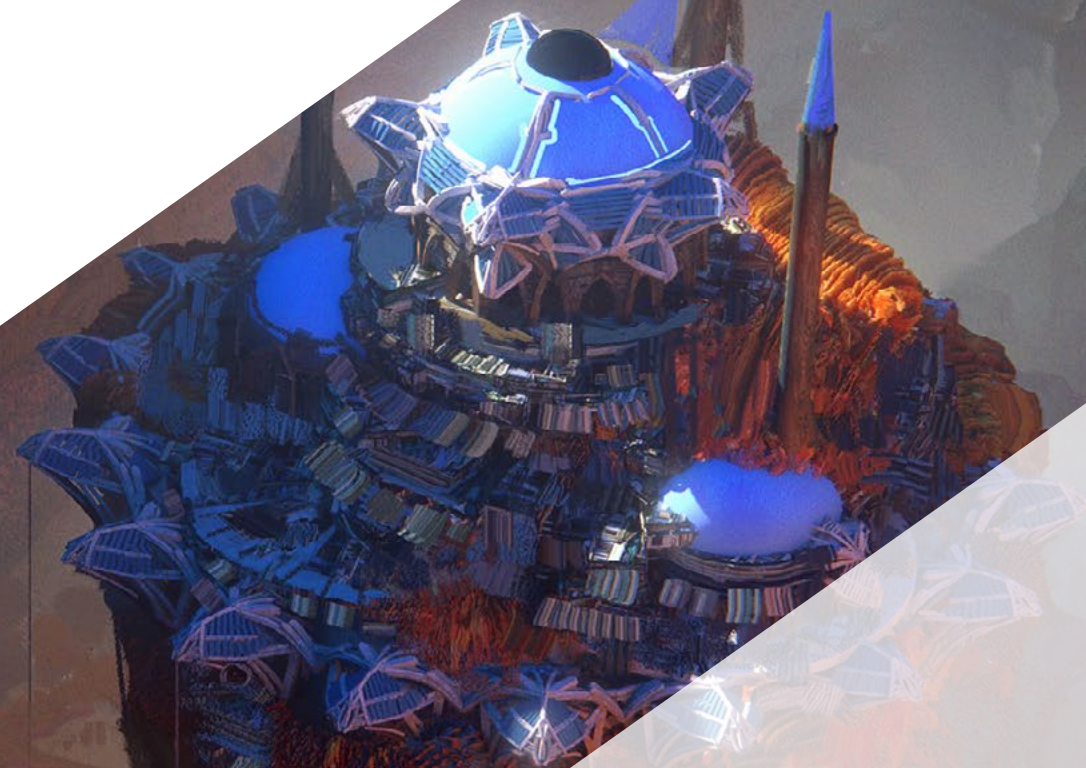


# Máster Profesional

## Arte para Videojuegos





**tech** formación  
profesional

## Máster Profesional Arte para Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: [www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-arte-videojuegos](http://www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-arte-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

pág. 4

02

Requisitos de acceso

---

pág. 6

03

Salidas profesionales

---

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

---

pág. 10

05

Dirección del curso

---

pág. 12

06

Plan de formación

---

pág. 14

07

Metodología

---

pág. 18

08

Titulación

---

pág. 22

# 01

## Presentación

Pese a que la animación gráfica es la punta de lanza de la representación visual de un videojuego, esta nunca podría existir sin el arduo trabajo que desarrollan los profesionales de la creación artística. Ellos son los responsables de dibujar y darle forma a un personaje o a los escenarios en los que se desarrolla la historia, componiendo con factores como la iluminación y el sombreado. Así, los artistas más hábiles y con mayor cualificación son aquellos que ocupan un puesto de trabajo en las desarrolladoras más prestigiosas. Para posibilitarte el acceso a las mismas, TECH ha creado una titulación con la que estudiarás el modelo asiático y europeo de composición y aprenderás a emplear los *softwares* más populares para dibujo digital. Además, su metodología 100% online te permite estudiar donde y cuando quieras.

“

*En el Máster Profesional en Arte para Videojuegos estudiarás los distintos estilos de composición y diseño existentes para llevar al éxito a los proyectos en que participes”*





Alcanzar la máxima calidad gráfica en el desarrollo de un videojuego es una tarea compleja. Las compañías son conscientes de que los usuarios están acostumbrados a espectaculares cinemáticas o escenarios asombrosos, por lo que necesitan ofrecer algún elemento novedoso y distintivo al jugador. Debido a ello, se ven obligados a contar con los mejores especialistas desde la base, es decir, en la creación de los elementos visuales que darán forma a la posterior jugabilidad del videojuego.

Por eso, para optar a un puesto de trabajo en esta rama laboral, el profesional debe contar con unas aptitudes elevadas. Así, TECH ha decidido impulsar este Máster Profesional, con el objetivo de ofrecerte los conocimientos necesarios para acceder a este sector. A lo largo del programa estudiarás cómo diseñar los personajes principales de un videojuego, así como su ropa o los *props* que ambientan una escena. También recibirás consejos para potenciar tu *lineart* digital y aprenderás a crear una rutina de trabajo profesional.

El programa es impartido por un cuadro docente compuesto por expertos que trabajan en activo en el sector. Además, cuenta con una metodología 100% en línea para que puedas gestionar tu propio tiempo de estudio a tu antojo.



*En esta titulación estudiarás las rutinas de trabajo que realizan los mejores profesionales en cuanto a creación artística en el mundo del videojuego”*

# 02

## Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

*TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”*





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

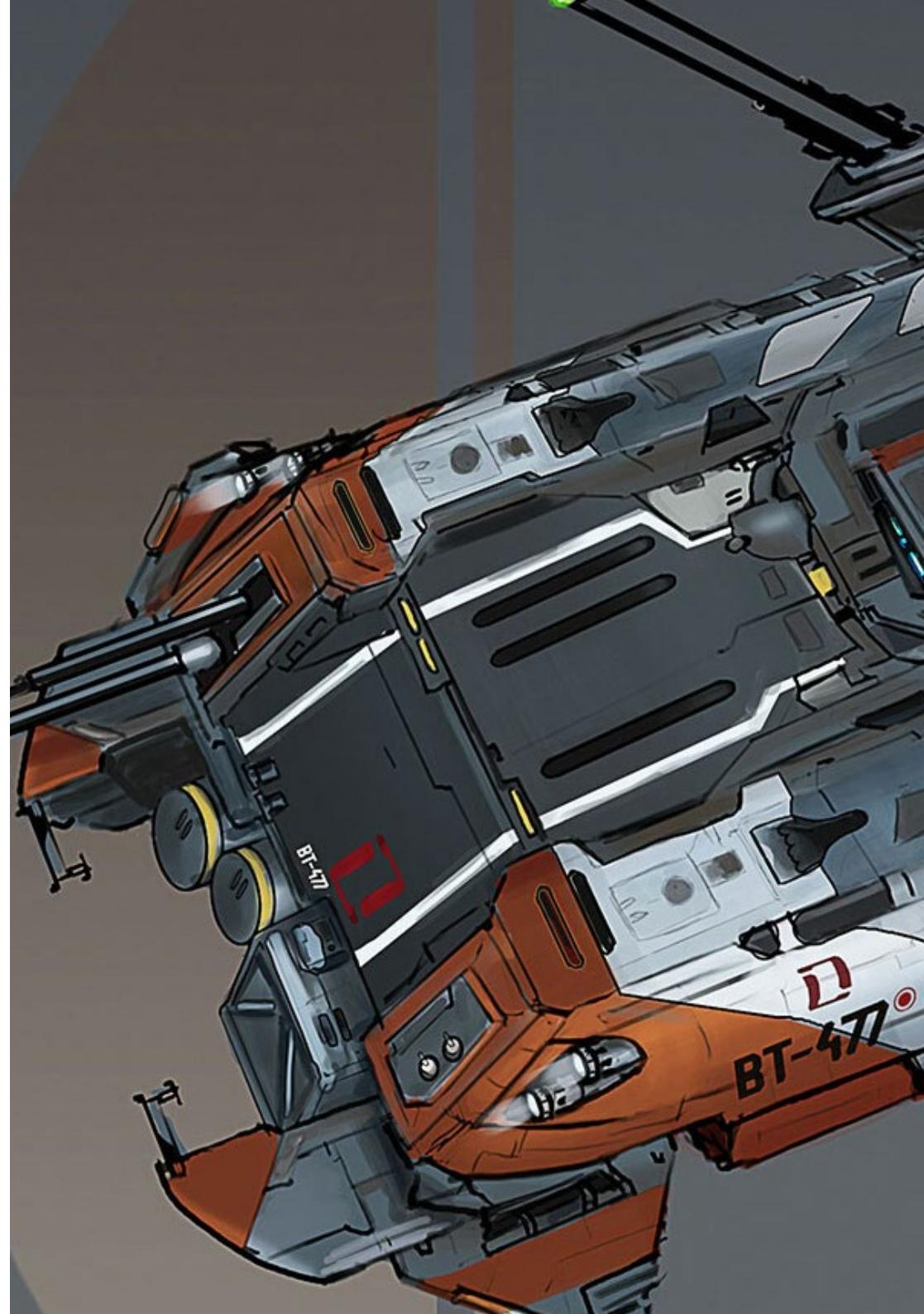
# 03

## Salidas profesionales

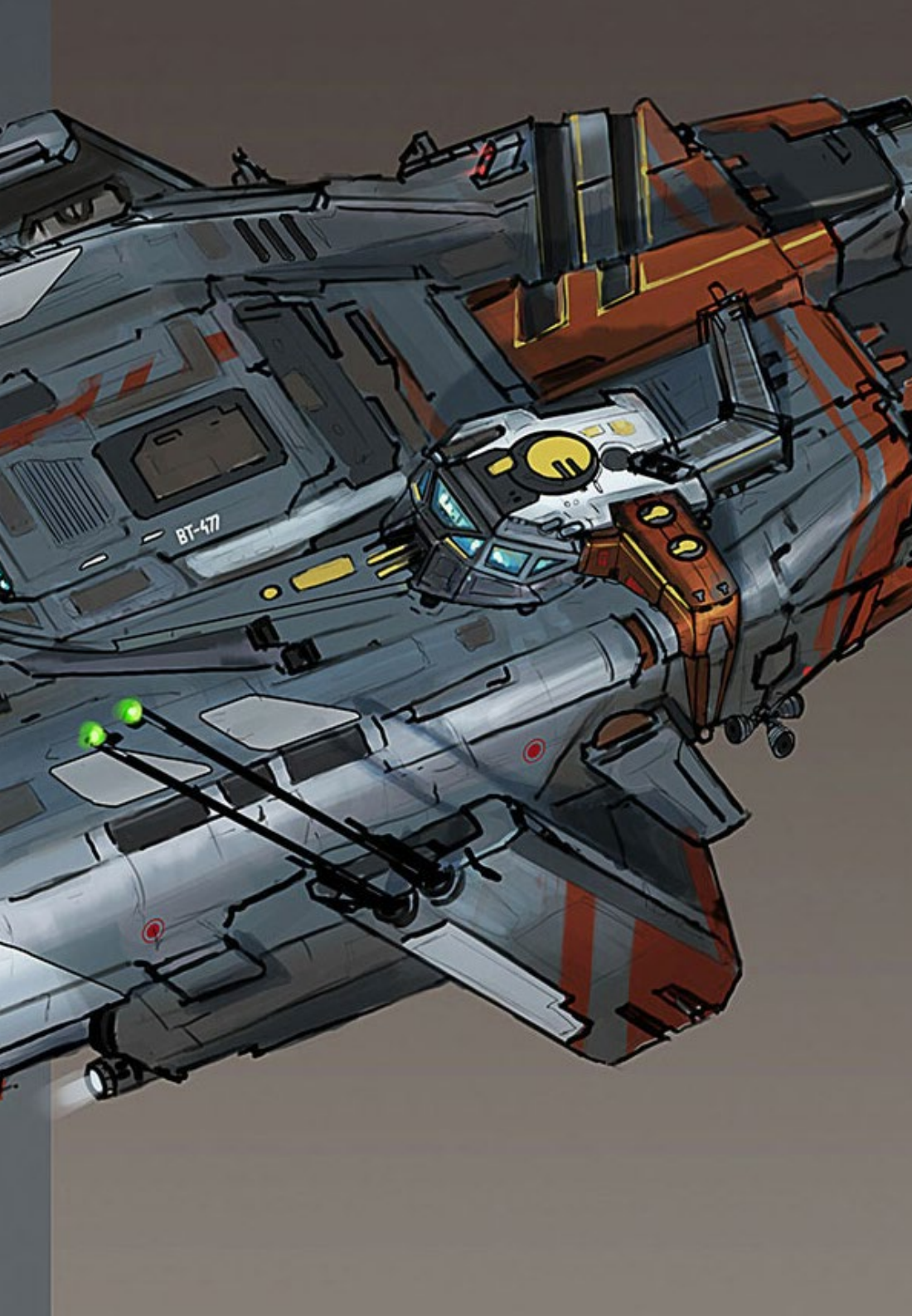
El mundo del desarrollo artístico para videojuegos se encuentra en auge. El cuidado de los gráficos y la exigencia de los usuarios al respecto han provocado que las compañías cuenten con multitud de cargos que cooperan entre ellos para garantizar la máxima calidad visual. En este sentido, se amplía el nicho de salidas profesionales para estos especialistas, por lo que TECH tiene como objetivo facilitar tu incursión laboral con este programa.

“

*Gracias al Máster Profesional en Arte para Videojuegos, ejercer como director de arte en sagas como Red Dead Redemption será un objetivo completamente accesible”*







Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Programador de videojuegos
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos
- ♦ Diseñador gráfico 2D y 3D de videojuegos
- ♦ Desarrollador de aplicaciones de realidad virtual, aumentada y mixta
- ♦ Responsable de inteligencia artificial para videojuegos
- ♦ Grafista digital
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- ♦ Técnico en sistemas y realización en multimedia



# 04

## ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Tras la finalización del Máster Profesional, estarás habilitado para dominar las técnicas de composición artística más populares en la creación de videojuegos. De esta manera, serás capaz de retratar rostros humanos evitando los errores más comunes en el mundo del dibujo o dominarás el empleo de los colores en las ilustraciones y en el arte.

01

Realizar bocetos digitales

02

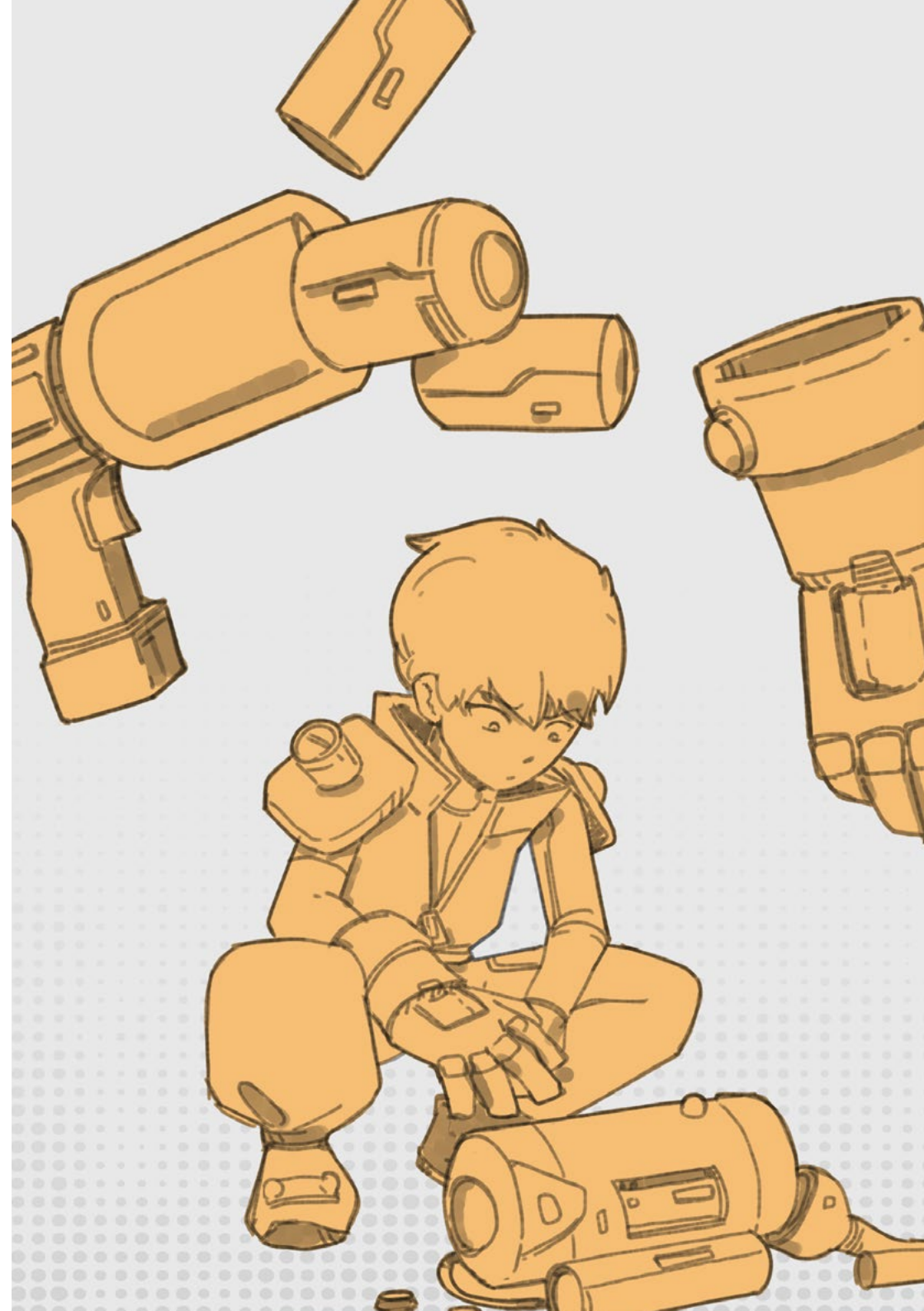
Potenciar la narrativa visual de las obras

03

Valorar los diferentes aspectos de la luz, matices, saturación y contraste

04

Diferenciar los programas Photoshop, Clip Estudio Paint y Procreate





05

Digitalizar profesionalmente medios tradicionales

06

Aplicar correctamente el color según tonos y sombras en el cuerpo humano

07

Crear rutinas de trabajo profesionales y efectivas

08

Diseñar de forma profesional personajes y *props*

# 05

## Dirección del curso

El cuadro docente responsable de la impartición del programa está compuesto por especialistas que trabajan activamente en el mundo del arte conceptual para los videojuegos. Por tanto, los conocimientos que ofrezcan a lo largo de la titulación estarán completamente actualizados en base a la realidad del sector y habrán sido aplicados con anterioridad en el ámbito laboral. Además, el material didáctico está expresamente elaborado por ellos mismos.

“

*El cuadro docente de la titulación es una garantía de calidad, ya que cuenta con expertos que trabajan activamente en el sector y que te transmitirán conocimientos con una máxima aplicabilidad laboral”*





## Dirección del curso

D. Mikel Alaez, Jon

- ♦ Artista conceptual para personajes en English Coach Podcast
- ♦ Artista conceptual en Master D Render – Escuela de Videojuegos
- ♦ Graduado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco
- ♦ Máster en Concept Art e Ilustración Digital

“

*Además de sus contenidos actualizados y de su metodología flexible y 100% online, esta titulación está impartida por expertos de gran prestigio en esta área profesional”*

# 06

## Plan de formación

El programa de estudios de esta titulación está compuesto por 10 módulos que te familiarizarán con todos los elementos de creación artística de los videojuegos tanto en la vertiente tradicional como en la digital, haciendo especial hincapié en esta última. De esta forma, aprenderás las diferencias existentes en la creación de bocetos en los dos métodos o a aplicar las normas estéticas de dibujo, entre otras cuestiones.

“

*Gracias a la metodología 100% online de TECH, puedes estudiar en cualquier momento y lugar sin depender de incómodos horarios”*



## Módulo 1. Dibujo profesional

- 1.1. Materiales
- 1.2. Ergonomía y calentamiento
- 1.3. Formas geométricas
- 1.4. Perspectiva
- 1.5. Boceto
- 1.6. *Lineart*
- 1.7. Sombreado en dibujo
- 1.8. Simplificar formas
- 1.9. Entintado medios
- 1.10. Mejorar línea

## Módulo 2. Volumen

- 2.1. Formas tridimensionales
- 2.2. Sombras en planos
- 2.3. *Ambient occlusion*
- 2.4. Sombras en anatomía
- 2.5. Sombreado narrativo
- 2.6. Sombreado en cómic
- 2.7. Sombreado en manga
- 2.8. Tramas
- 2.9. Volumen y perspectiva
- 2.10. Volumen por color

## Módulo 3. Estética

- 3.1. Estilos
- 3.2. Estilos y canon modernos
- 3.3. Estilo americano
- 3.4. Estilo asiático
- 3.5. Estilo europeo
- 3.6. Estética por género
- 3.7. Cánones
- 3.8. Estilización
- 3.9. Narración visual
- 3.10. Estilo propio

## Módulo 4. Color

- 4.1. Propagación de la luz
- 4.2. Luz en superficies
- 4.3. Diseño y color
- 4.4. Luz en sombras
- 4.5. HUE/Matiz
- 4.6. Saturación
- 4.7. *Value*/contraste
- 4.8. Color en ilustración
- 4.9. Color en *concept art*
- 4.10. Color en el arte

## Módulo 5. Programas en la industria

- 5.1. Photoshop
- 5.2. Clip Estudio Paint
- 5.3. Procreate
- 5.4. Programas alternativos
- 5.5. Interfaz Photoshop
- 5.6. Capas Photoshop
- 5.7. Pinceles Photoshop
- 5.8. Formato y dimensiones
- 5.9. Color en Photoshop
- 5.10. Digitalizado de medio tradicional

## Módulo 6. 2D en la industria de videojuegos

- 6.1. Industria del entretenimiento digital
- 6.2. *Concept art*
- 6.3. Ilustración
- 6.4. *UI artist*
- 6.5. *Environment artist*
- 6.6. *Pixel art*
- 6.7. Animadores
- 6.8. *Storyboarder*
- 6.9. *Splash art*
- 6.10. Director de arte

## Módulo 7. Anatomía

- 7.1. Encaje y formas orgánicas
- 7.2. Referencias
- 7.3. Esqueleto formas simples
- 7.4. Esqueleto complejo
- 7.5. Los músculos
- 7.6. Cráneo
- 7.7. Rostro humano
- 7.8. Anatomía perfil
- 7.9. Anatomía 3/4
- 7.10. Color del cuerpo humano

## Módulo 8. Desarrollar dibujo

- 8.1. Dibujar desde la imaginación
- 8.2. Búsqueda y desarrollo de referencias
- 8.3. Rutinas
- 8.4. Dibujo de poses
- 8.5. Desarrollar una libreta
- 8.6. Salir de la zona de confort
- 8.7. Probar estilos
- 8.8. Buscar *feedback*
- 8.9. Participar en comunidades
- 8.10. Mejorar las bases





## Módulo 9. El diseño en videojuegos

- 9.1. Diseño en videojuegos
- 9.2. Ideación
- 9.3. Iteración
- 9.4. Diseño del personaje
- 9.5. Diseño de *props*
- 9.6. Diseño de escenarios
- 9.7. Diseño de ropa
- 9.8. Color en el diseño
- 9.9. Utilidad en la obra
- 9.10. Diseño del show artístico

## Módulo 10. Industria del arte para videojuegos: *musts*

- 10.1. Imagen profesional
- 10.2. Portfolio
- 10.3. Presentar trabajos
- 10.4. Portfolio
- 10.5. Prácticas
- 10.6. Redes sociales
- 10.7. Web
- 10.8. Registro de obras
- 10.9. Trabajo en equipo
- 10.10. Trabajo a distancia

# 07

## Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

*TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.*

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

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



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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

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



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



#### 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.



#### 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.



#### 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.



#### 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.



### 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".



### 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.



# 08

## Titulación

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

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Máster Profesional emitido por TECH.

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

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

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



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

**tech** formación profesional

## Máster Profesional Arte para Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

# Máster Profesional

## Arte para Videojuegos

