

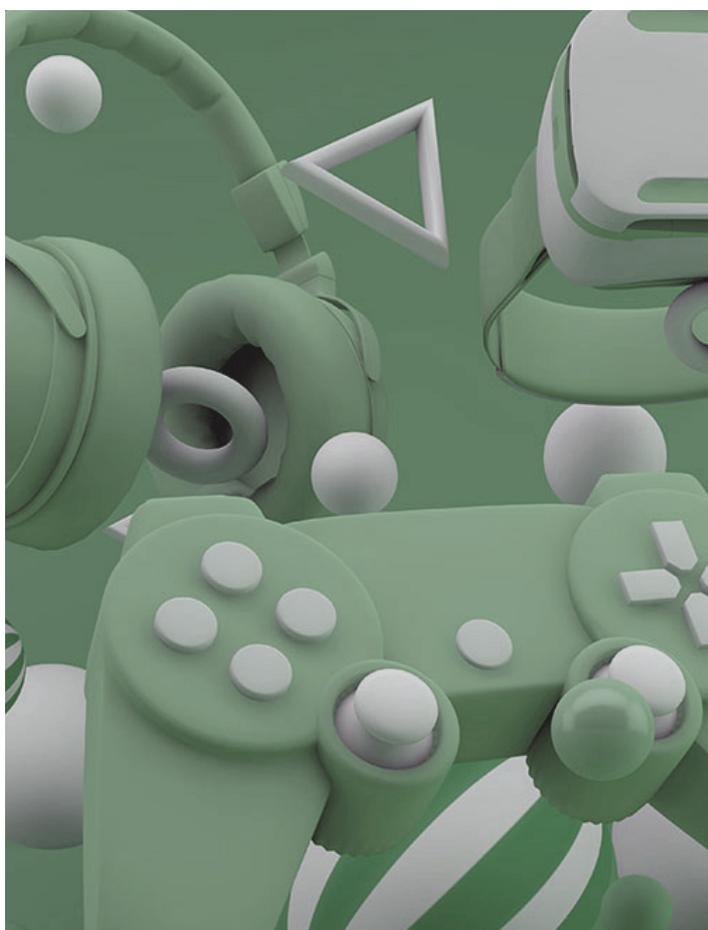
CURSO DE ARTE Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Consulta precio, ofertas y
promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es

Pide cita [aquí](#)
con un asesor de estudios

CEI.



180 H. (2-3 meses)

140 H. *Online* asíncrono + 40 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.

OBJETIVOS



Si quieres convertir algo que te apasiona en tu profesión, el Curso de Arte y Diseño de Videojuegos pone a tu disposición los conocimientos de arte y diseño de esta industria en crecimiento exponencial.

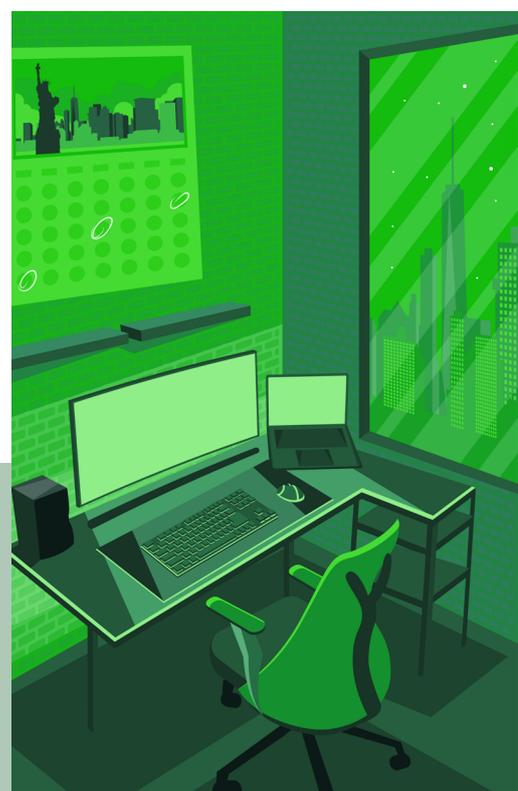
Durante este curso aprenderemos los fundamentos artísticos, las técnicas y el manejo de las aplicaciones que se utilizan en los principales estudios de diseño de videojuegos. Desde el boceto, pasando por el *concept art*, la imagen en 2D, y el *pixel art*, así como las bases de *rigging* y animación.

El objetivo fundamental de este Curso de Arte y Diseño de Videojuegos es proporcionar al alumno una completa formación práctica en el dominio del lenguaje visual y las herramientas principales, que constituyen la base conceptual del mundo de los videojuegos. Se pretende dar a conocer al alumno una metodología adecuada para el arte y diseño de videojuegos.

OFICIAL

CEI - Escuela de Diseño y Marketing es un centro de formación reconocido por el Ministerio de Educación para impartir estudios oficiales de grado superior y homologado por las compañías que lideran el sector de las artes digitales y las nuevas tecnologías.

Ser el único centro de formación de España que reúne las siguientes certificaciones es una garantía indiscutible para nuestros alumnos: Adobe Authorized Training Center, Adobe Certified Professional, Apple Authorized Training Center, Autodesk Authorized Training Center, Official Autodesk Certification Center, Maxon Training Provider, Microsoft Certified Educator, Unity Official Training Center, Google Partner... Además, nuestra Escuela ha sido galardonada por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.





LA ESCUELA

CEI –Centro de Estudios de Innovación– es una escuela de diseño digital fundada en el año 1991 especializada en el sector de las nuevas tecnologías, el diseño y el marketing digital, con sedes en Madrid, Sevilla y Valencia. Nuestros estudios se desarrollan en seis áreas de formación: diseño gráfico y dirección de arte, diseño y programación web, marketing digital y *business*, producción, postproducción audiovisual (VFX) y *motion graphics*, diseño de interiores y arquitectura BIM, arte, diseño y programación de videojuegos, y *big data* y *cloud*.

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño, marketing y nuevas tecnologías. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI.

Con más de 30 años en el sector, más de 20.000 alumnos formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.

En 2022, CEI unió fuerzas con Omnes Education Group. Omnes Education es una institución privada de educación superior e investigación multidisciplinar que ofrece programas educativos en los campos de la gestión, la ingeniería, la comunicación y los medios digitales y las ciencias políticas. Sus campus se encuentran en Abiyán, Barcelona, Beaune, Burdeos, Chambéry, Ginebra, Londres, Lyon, Madrid, Mónaco, Múnich, París, Rennes, San Francisco, Sevilla y Valencia, repartidos entre 13 escuelas y universidades diferentes. Con más de 40.000 estudiantes cada año y más de 200.000 antiguos alumnos, Omnes ocupa un lugar único en el panorama educativo internacional.

Otro de los puntos fuertes de la escuela es el equipo de profesores altamente cualificados, que ponen a disposición de los estudiantes varios años de experiencia en sus respectivas disciplinas. Un centro de formación homologado ha de comunicar quiénes son sus profesores/as y someterles al control de la compañía propietaria del *software* sobre el que impartimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades de las aplicaciones, su contrastada valía y experiencia profesional, así como su indudable capacidad y calidad como docente.

PROGRAMA

- Arte y diseño de videojuegos 2D





CURSO

ARTE Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS 180 H.

01 INTRODUCCIÓN

- ¿Qué es un videojuego?
- El concepto del juego
- Una breve historia sobre los videojuegos
- Géneros de videojuego
- Perfiles profesionales
- El desarrollo de videojuegos como industria
- Motor de juegos
- Un mundo de oportunidades
- Glosario de términos

02 IMAGEN DIGITAL 2D

- Conceptos básicos sobre imagen digital
- Monitor
- Píxel
- *Bitmap*
- Profundidad de Color (BPP)

- Cantidad de colores
- Modelo de color
- Resolución
- Formatos de archivo
- Ejes de coordenadas

03 PIXEL ART

- Introducción al *Pixel Art*
- Introducción a Aseprite
- Herramientas de dibujo
- Gestión de capas
- Paletas de color
- Tamaños y resoluciones
- Formas y siluetas
- Color
- Luz y sombra
- Texturas
- Proyección gráfica
- Animación
- Creación de escenarios
- Conceptos básicos de UX/UI

04 ILUSTRACIÓN DIGITAL

- La importancia del dibujo
- Principios básicos
- Ilustración con Photoshop
- Estilos y técnicas
- Perspectiva
- Fuentes de luz
- Construyendo sombras
- Luz y forma

05 COLOR

- Crear historias con color y contraste
- Entender la luz para poder iluminar
- Elementos del color
- Teoría del color
- Relaciones entre colores
- Paletas previas
- Percepción visual
- Superficies y efectos
- Efectos atmosféricos

06 DISEÑO DE PERSONAJES

- Anatomía
- Proporciones y formas básicas
- La cabeza
- El torso
- Cadera y piernas
- Los brazos
- Manos y pies
- Proceso de diseño y creación de personajes
- Principios del diseño de personajes
- Diseño de personajes para videojuegos

07 DISEÑO DE ENTORNOS Y ASSETS

- Bocetos preliminares
- Composición
- Inspiración
- Creando entornos
- Diseño de vehículos
- Estilos y medios

08 ANIMACIÓN 2D

- Animación en videojuegos
- Conceptos básicos
- Técnicas de animación
- Animaciones para distintos géneros de videojuegos
- Integración de animaciones en motores de videojuegos
- Estilos artísticos y técnicas innovadoras
- Transiciones y *blending* de animaciones
- Los doce principios de la animación

09 ASSETS: FORMATOS EN UNITY

- Preparando *assets* para importar a Unity
- Importar *assets*
- Introducción a Sprite Render
- Introducción a las máscaras de Sprite
- Prefabs
- Aplicando 2D Colliders para Interacciones Físicas
- Animar un *sprite* con 2D Animation Package
- Animator Controller
- *Rigging* de un *sprite* 2d Animation Package
- Introducción a *tilemaps*
- Introducción al Sprite Atlas

10 DISEÑO DE HUD E INTERFACES DE USUARIO (UI)

- Introducción al diseño de interfaces gráficas para videojuegos
- Planificando el menú
- HUD (*Head Up Display*)
- Creando un punto de atención
- Movimiento
- Tipos de controles
- Patrones de usabilidad