

Máster propio de la UCM EN ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS

DURACIÓN

-600 HORAS-
anual

HORARIOS

Turno de mañana
Turno de tarde

INICIA UNA CARRERA PROFESIONAL COMO ARTISTA
DIGITAL EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

El Máster propio de Arte Digital para Videojuegos de Voxel School te permitirá dominar las herramientas digitales para dibujo, tratamiento digital de imágenes, modelado, escultura digital, texturizado, sombreado, animación de gráficos 2D y 3D, creación de efectos visuales y procesos de renderización utilizados en la industria del videojuego en la actualidad.

Adquirirás un perfil artístico altamente cualificado en las técnicas de arte 2D y 3D más avanzadas, haciendo realidad la visión creativa en el diseño visual de los videojuegos y con la posibilidad de extender esta formación a otros sectores como el cine, la animación, la publicidad o el diseño gráfico. Trabajarás de forma coordinada con los másteres de Marketing, Diseño y Programación de Videojuegos de la UCM, para crear proyectos multidisciplinares reales.



TITULACIÓN
Máster propio
de la UCM



PlayStation First

FORMARÁS PARTE DEL
PROGRAMA DE DESARROLLO
DE SONY PLAYSTATION Y
ACCEDERÁS A CONSOLAS DE
DESARROLLO, SDK Y
RECURSOS EXCLUSIVOS CON
LA POSIBILIDAD DE PUBLICAR
TU JUEGO EN PS4.

C/ Blasco de Garay, 64 28015 Madrid



MONCLOA, ARGÜELLES, ISLAS FILIPINAS

PROGRAMAS

Unity
Photoshop
3Ds Max
Substance Painter

Spine
Zbrush
Unreal4

SALIDAS PROFESIONALES

Senior Shader Artist
Junior Concept Artist
Junior Animator
Junior Illustrator
Senior Modeller

Formación Modular

Configura un plan de estudios a tu
medida. Complementa tus estudios con
otros módulos.





UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

MÓDULO 1

ARTE 2D

[120 HORAS]

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS

Diseña y desarrolla los conceptos visuales de los personajes, las criaturas, los escenarios, los vehículos y los objetos de un proyecto de videojuegos profesional.

TEXTURIZADO PARA VIDEOJUEGOS

Aprende los fundamentos de la pintura digital y el tratamiento digital de imágenes aplicados al texturizado profesional de modelos digitales.

ANIMACIÓN 2D

Adquiere los conocimientos necesarios para manejar técnicas y procesos de creación de animaciones 2D de forma correcta y fluida.

MÓDULO 2

ARTE 3D

[240 HORAS]

3D Y MODELADO

Crea modelos 3D con técnicas de modelado orgánico, manejando las herramientas profesionales y poniendo en uso procesos de producción profesionales.

ESCULTURA DIGITAL

Aplica conceptos de volumen y anatomía para desarrollar esculturas de calidad profesional en el espacio digital.

ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS

Introdúctete en el arte de la animación 3D, profundiza en el manejo de las herramientas especializadas con las que crear animaciones para videojuegos de alta calidad.

MODELADO AVANZADO PARA VIDEOJUEGOS

Maneja a la perfección las últimas técnicas de modelado de objetos, entornos y todo tipo de superficies de alta poligonización usadas en los proyectos profesionales.



VOXEL
SCHOOL

ESCUELA PROFESIONAL
DE ARTES DIGITALES



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

MÓDULO 3 MOTORES Y HERRAMIENTAS DE DESAROLLO

[90 HORAS]

SCRIPTING. CONCEPTOS GENERALES DE MOTORES GRÁFICOS

Aprende el manejo de los principales motores de videojuegos utilizados en la industria. Aunque el control y aprendizaje de estos motores se realiza desde la perspectiva del artista y el diseñador de videojuegos también aprenderás los fundamentos de la programación aplicada.

ILUMINACIÓN, SHADING Y VFX EN MOTORES DE VIDEOJUEGOS

Maneja y pon en práctica técnicas de iluminación avanzada, crea materiales de calidad e implementa animaciones, partículas y físicas en motores gráficos de última generación.

MÓDULO 4

TALLER DE PROYECTOS

[150 HORAS]

TALLER DE PROYECTOS

A través de clases magistrales y trabajo práctico supervisado, diseñarás y crearás los componentes gráficos de un videojuego desde su concepción hasta su implementación en un motor gráfico profesional.



PERSONAJE: COPYRIGHT DE CARLOS LORCA. OBJETO: MANTENIMIENTO DE LA UNIVERSIDAD DE MADRID. FONDOS: FONDOS DE VIDEOJUEGOS



VOXEL
SCHOOL

ESCUELA PROFESIONAL
DE ARTES DIGITALES



ARTE, PROGRAMACIÓN, DISEÑO Y MARKETING UNIDOS PARA HACER UN GRAN JUEGO

UN PROYECTO FINAL QUE SUMAR A TU PORTFOLIO

ILUSTRACIÓN. COPYRIGHT DE IGNACIO M. DE SALAZAR, DOCENTE DE VOXEL SCHOOL



PERSONAJE. COPYRIGHT DE CARLOS SANCHEZ-COLLADO ALUMNO DE VOXEL SCHOOL

MÁSTER PROPIO DE LA UCM EN ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS

ARTE IMPARTIDO EN NUESTRAS INSTALACIONES DE VOXEL SCHOOL



PlayStation.First

El Máster Propio de la UCM en Arte Digital para Videojuegos complementa el ecosistema de formación continua que la UCM viene desarrollando en el ámbito académico de los videojuegos durante los últimos años. Impartidos de manera conjunta por la Facultad de Informática y Voxel School, esta formación de posgrado nace para atender de manera integral al medio artístico, sociológico, económico y tecnológico de los videojuegos.

PROGRAMACIÓN IMPARTIDO EN LA FACULTAD DE INFORMÁTICA DE LA UCM

MÁSTER PROPIO DE LA UCM EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DISEÑO IMPARTIDO EN LA FACULTAD DE INFORMÁTICA DE LA UCM

Nuestros estudios abordan los cuatro ejes fundamentales en el desarrollo de videojuegos: Arte, Programación, Diseño y Marketing, a través de los cuatro másteres especializados en videojuegos que componen la oferta formativa de la Universidad Complutense de Madrid.

Estos cuatro másteres desarrollarán de forma conjunta un videojuego como proyecto final que competirá de manera profesional en las principales ferias del sector.



MÁSTER PROPIO DE LA UCM PLAYSTATION® TALENTS EN MARKETING, COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE VIDEOJUEGOS

MARKETING IMPARTIDO EN NUESTRAS INSTALACIONES DE VOXEL SCHOOL



MÁSTER PROPIO DE LA UCM EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

