



DIPLOMATURA en

ARTE Y ANIMACIÓN DIGITAL

en VIDEOJUEGOS

Inicia
Octubre 2021

Presentación

Fundamentación

Objetivos

Perfil de Egresados

Destinatarios

Modalidad y Duración

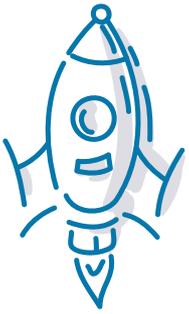
Plan de Estudio

Plantilla Docente

UNIVERSIDAD
PROVINCIAL DE
CÓRDOBA



Fundamentación



La industria de los videojuegos genera más de 175 mil millones de dólares por año alrededor del mundo, y se encuentra en constante crecimiento proyectado para 2022 una facturación cercana a los 200 mil millones de dólares. Es una industria de alcance global, ya que los videojuegos son distribuidos fácilmente a través de plataformas digitales sin importar la ciudad, provincia o país de procedencia ni de destino.

Cabe destacar que el sector de los videojuegos pertenece a las denominadas economías naranjas, creativas y del conocimiento, siendo su principal insumo y costo del desarrollo los recursos humanos intervinientes. Existe una necesidad latente de mano de obra joven capacitada, que se va especializando y jerarquizando con la permanencia en la industria misma.

La industria de los videojuegos es de naturaleza federal, se puede realizar en cualquier rincón del país, tanto en Ushuaia como en la Quiaca, es clave como estrategia para el desarrollo de un país más federal, que genera empleo, sustentabilidad y riquezas con la creatividad y conocimiento de los individuos que lo componen.

Argentina en los últimos años, a través de la interacción fluida entre el sector público y privado, está creando el contexto para que las industria de animación y videojuegos se posicione como la más importantes de Latinoamérica. En este sentido Córdoba ha sido pionera, en términos políticos y legislativos, lo cual está generando una demanda laboral de alto impacto para la región. Esta diplomatura, surge con el propósito de generar disponibilidad de recursos humanos adecuadamente preparados para poder enfrentar la demanda.

Objetivos



Objetivo General:

Formar artistas y animadores capacitados en animación y videojuegos, conforme a las demandas actuales.

Objetivos Específicos:

- ❖ Crear material gráfico de última generación en sus diversas categorías mediante herramientas de última tecnología y un motor profesional de animación y videojuegos.
- ❖ Planificar correctamente los proyectos para una apropiada ejecución de los mismos.
- ❖ Conocer y emplear la narrativa que hace posible un proyecto de entretenimiento digital.
- ❖ Definir y ejecutar el apartado gráfico de un proyecto.
- ❖ Componer y ordenar los diferentes elementos que intervienen en la producción del material necesario en una animación y videojuego.
- ❖ Conocer los procesos adecuados a las necesidades de un proyecto.
- ❖ Utilizar apropiadamente las herramientas según las características del proyecto.

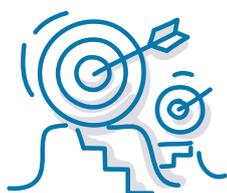
Perfil del egresado



Al finalizar esta Diplomatura el egresado será capaz de:

- ♦ Modelar, texturizar entornos y personajes,
- ♦ Diseñar y animar contenidos visuales y digitales,
- ♦ Dirigir artísticamente el desarrollo de una producción de animación y/o videojuego.

Destinatarios

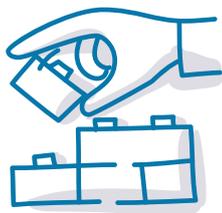


Estudiantes o titulados universitarios, especialmente de Bellas Artes, Diseño Gráfico, Diseño de la Comunicación Visual y otras relacionadas con la creación y el diseño de material gráfico.

Profesionales del sector de animación y/o videojuego que desean un mayor entendimiento o asumir un rol experto en el sector.

Personas sin experiencia profesional en el sector de animación y/o videojuego, autodidactas en lo que a experiencia de juegos se refiere.

Modalidad y Duración



Modalidad a distancia, la diplomatura se cursa de forma online.

Las herramientas que se utilizarán para las clases virtuales son:

- ♦ Meet
- ♦ Aula virtual de la UPC

Se estima una duración de cinco (5) meses de cursado, comenzando en Octubre 2021.

Se dictarán cuatro (4) horas semanales, divididos en dos encuentros semanales.

Las clases se dictarán los siguientes días:

Martes y Jueves 18hs.

Cupo

El cupo máximo por diplomatura es de cuarenta (40) alumnos.

El cupo mínimo por diplomatura es de veinte (20) alumnos.

Plan de Estudio

DIPLOMATURA EN ARTE Y ANIMACIÓN DIGITAL		
Etapa / Duración	Nº Mód.	Módulo
CICLO BÁSICO 0.2 Crédito (4 hs.)	1	Fundamentos Artísticos
CICLO PREMIUM 4.2 Créditos (84 hs.)	2	Concept Art
	3	Modelado 3D
	4	Texturizado
	5	Interfaces y VFX
	6	Creación de Entornos
	7	Animación 3D (Acting)
	8	Rigging y Animación Técnica
	9	Introducción al Diseño de videojuegos
	10	Introducción a la Producción de videojuegos
	11	Dirección de Arte
TRABAJO FINAL 0.4 Crédito (8 hs.)	12	Proyecto Animado*

Duración Total de la diplomatura: **6 Meses (4.8 Créditos = 96 Horas)**

*En el **Trabajo final** los estudiantes deben presentar su Ópera Prima animada, de forma grupal en grupos de hasta 3 estudiantes. Durante el desarrollo del mismo los alumnos recibirán mentoría y apoyo del plantel docente.

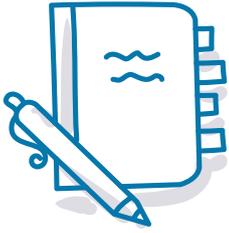
Fecha de entrega del trabajo final: Junio del 2022

Requisitos para completar la diplomatura:



- ♦ 80% de Asistencia requerida para el total de las clases.
- ♦ Aprobación del/los trabajo/s práctico/s establecido/s por el/la/los/as docentes.
- ♦ Aprobar el trabajo final con una calificación mínima de seis (6) puntos, de una escala que va entre uno (1) y diez (10).

Bibliografía



Arte De Videojuegos. Da Forma A Tus Sueños, de Daniel Gonzalez Jimenez

How To Become A Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World, de Sam Kennedy

Drawing Basics And Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, de Chris Solarski

<https://www.deviantart.com/karenstraight/art/Manual-de-Krita-Paso-a-Paso-722434117>

<https://docs.blender.org/manual/es/dev/>

The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition, de Jesse Schell

“Agile Game Development with Scrum”, Clinton Keith. Pearson Education, Inc.

“Producing Games - From Business and Budgets to Creativity and Design”, D.S. Cohen, Sergio A. Bustamante II. 2010, Elsevier Inc.

“The Game Producer’s Handbook”, Dan Irish. 2005, Thomson Course Technology PTR. “Creatividad, S. A.” Ed Catmull. 2015, Editorial Conecta.

Plantilla Docente



Director Académico

Mauricio José Navajas

<https://www.linkedin.com/in/mauricio-navajas-19034373/>

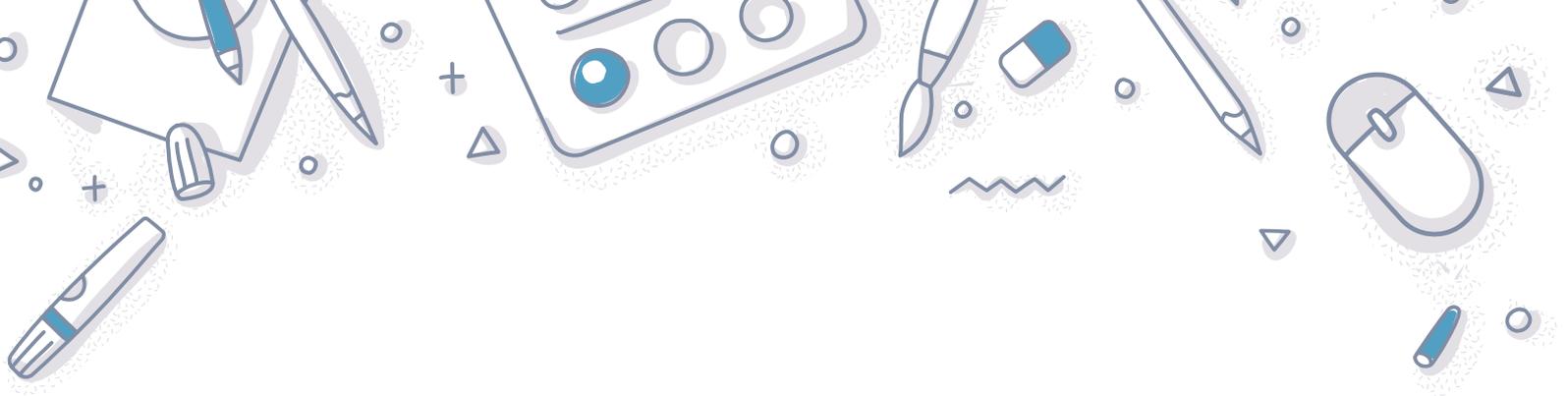
Docentes

Aluminé Drago

<https://www.linkedin.com/in/hopemayfade/>

Lucas De la Fuente Torres

<https://www.linkedin.com/in/lucas-dlft/>



DIPLOMATURA en
**ARTE Y ANIMACIÓN
DIGITAL**
en VIDEOJUEGOS

Inscripciones en:



[www.upc.edu.ar/
diplo-arte-dvj-2021](http://www.upc.edu.ar/diplo-arte-dvj-2021)

Encontrá aquí toda la información
relacionada con inscripciones fechas y costos

Secretaría de
**Extensión y Relaciones
Institucionales**

