



Arte 2D y Animación para videojuegos

Formación anual a distancia



El artista 2D es el creativo por excelencia en la industria digital y el responsable directo para que un videojuego atraiga o no al jugador. Es él quien plasma la idea inicial sobre un papel y de él sale la estética final de un videojuego. Su calidad es percibida directamente por el jugador.

Por otro lado, aprenderás **Visual Studio** y conocimientos profundos en **C#**, por lo que dominarás uno de los lenguajes de alto nivel más amigables y eficientes y una de las bases del framework .NET de Microsoft.

Gracias a este **curso no presencial***, adquirirás todos los conocimientos necesarios para desarrollar videojuegos en esta potente herramienta y crearás varios proyectos de principio a fin. Además de trabajos colaborativos con alumnos y alumnas de otras de las disciplinas impartidas por nuestra academia.

* Si buscas **formación presencial** pregunta por nuestra oferta en Sevilla

Próxima edición

6 Octubre 2020
al 28 de Mayo de 2021

Desarrollo de las clases

Clases en directo y grabadas
Desarrollo de 5 proyectos de portfolio
Participación en gamejam exclusiva online

Horario

Martes y miércoles de 9 a 12h
Jueves de 9 a 11h

Precio

1750 € con opciones de descuento
y pago fraccionado

* Consultar las opciones de descuento y financiación en la última página de este documento

Requisitos

Tener una base de dibujo previo
Conocimientos de Photoshop o similar

* Se pedirá portfolio previo a la matriculación. Para personas sin conocimientos previos en programación disponemos de un curso de nivelación.

Destrezas adquiridas durante el curso

1. Conocimientos prácticos de **todas las áreas y fases de desarrollo artístico** dentro de un videojuego. Desde la creación del Concept, diseño de personajes, escenarios, props, interfaces y animación.
2. Creación de proyectos sencillos y complejos de diferente naturaleza, con especial atención a la preparación postural y **anatomía de personajes, expresividad y personalidad** a través de los trazos, **teoría del color o la animación**, y dominar estilos avanzados complejos como el **Cartoon, anime o el Pixel Art**.
3. Dominio de diversos software utilizado en la industria como **Adobe Photoshop, Animate, Dragon Bones o Aseprite**.
4. Aprenderás a animar tu personaje mediante diferentes técnicas y a combinarlas para crear **fluidos, fuegos, explosiones y magias**, así como su implementación en escenarios e interfaces gráficas y HUDs.
5. Aprenderás a preparar tus dibujos y animaciones para **importarlos e integrarlos de manera efectiva** y sin errores en un motor de videojuegos como **Unity 3D**.
6. Puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a través de **proyectos evaluables individuales y colectivos**.

Mejoras de empleabilidad

Además de los contenidos oficiales del curso superior, ofrecemos un servicio exclusivo de asesoramiento en varias áreas para potenciar tu empleabilidad en empresas del sector y lograr los objetivos de tu futura carrera profesional en la industria del videojuego.



1. Desarrollo de destrezas personales
Preparación de entrevistas de trabajo y marca personal



2. Creación de CV
Asesoramiento, revisión y formación en la creación de CV y portfolio de trabajos



3. Gamejams y eventos
Formación complementaria ludico-formativa con hitos gamificados



4. Charlas, talleres y workshops
Eventos formativos específicos con profesionales de la industria



5. Trabajo en equipo
Metodologías ágiles para programadores

Titulación obtenida

Tras superar los hitos de asistencia, evaluaciones y entregas programadas en este curso superior, Aula Arcade certificará las destrezas adquiridas mediante la expedición del siguiente título:

**Artista y animador/a
2D para videojuegos**

Temario

1. INTRODUCCIÓN AL SOFTWARE 2D

- 1.1. Adobe Photoshop CC
- 1.2 Adobe Animate CC
- 1.3 Dragon Bones
- 1.4 Anima2D
- 1.5 Aseprite

2. PIXEL ART

- 2.1 Introducción a Aseprite
- 2.2 Paleta de colores y su importancia
 - 2.2.1. Limitaciones de paletas por color
 - 2.2.2 Limitaciones de paletas por sistema
 - 2.2.3. Creación de una paleta de colores adecuada
- 2.3 Estilos y definición
- 2.4 Técnicas avanzadas
 - 2.4.1 Antialiasing
 - 2.4.2 Jaggig
 - 2.4.3 Dithering
 - 2.4.4 Lectura de personaje
 - 2.4.5 Clean up
- 2.5 Creación y preparación de un personaje Pixel Art

3. DISEÑO DE PERSONAJES

- 3.1. Introducción
- 3.2. Documentación histórica
- 3.3. Anatomía y proporciones
 - 3.3.1. Aprender a deformar la anatomía
 - 3.3.2. Hipertrofia muscular
- 3.4. Antropomorfia
- 3.5. Sketches y concepts
- 3.6. Técnicas de abocetado y rapidez (Silueteado)
- 3.7. Estilos y definición
- 3.8. Diseño del personaje y Turnaround
- 3.9. Construcción y preparación para animación

4. DISEÑO DE ESCENARIOS

- 4.1. Introducción
- 4.2. Documentación
- 4.3. Composición, perspectiva y tipos de cámara
- 4.4. Teoría del color y la luz
- 4.5. Técnicas de abocetado y rapidez
- 4.6. Construcción de escenario y vista real del juego

5. DISEÑO DE ASSETS/PROPS

- 5.1. Introducción

- 5.2. Documentación (diferencia entre buenos y malos assets)
- 5.3. Objetos utilizables y elementos decorativos en el escenario
- 5.4. Creación de assets para escenario en videojuego

6. DISEÑO DE INTERFACES

- 6.1. Introducción
- 6.2. Aprendiendo la necesidad del usuario
- 6.3. Creación de interfaz y HUD para el juego
 - 6.3.1. Iconografía
 - 6.3.2. Menús y niveles de submenú
 - 6.3.3. Elementos necesarios e innecesarios
- 6.4. Optimización y usabilidad

7. ANIMACIÓN

- 7.1. Introducción
 - 7.1.1. Los doce principios básicos de la animación
 - 7.1.2. Ejercicios básicos aplicados
- 7.2. Animación frame a frame
 - 7.2.1. Ejemplos de animación Fbf
 - 7.2.2. Animación rough
 - 7.2.3. Color y cleanup
- 7.3. Animación cut-out (puppets)
 - 7.3.1. Preparación de un personaje TIPO
 - 7.3.2. Biblioteca completa de un personaje Tipo
 - 7.3.3. Animación básica y lipsync
- 7.4. Animación pixelart
 - 7.4.1. Animación de personajes
- 7.5. Animación por sistemas de huesos
 - 7.5.1. Deformación de mallas y pesos

8. ANIMACIÓN DE GFX

- 8.1. Introducción
- 8.2. Fluidos
- 8.3. Fuego y explosiones
- 8.4. Magias
- 8.5. Implementación de GFX en escenario/personaje

9. INTEGRACIÓN EN UNITY

- 9.1. Importación de sprites
- 9.2 Integración de animaciones
- 9.3 Importación de animaciones

10. ARTE PARA GREYBOX

- Publicación
- Publicando en Steam, Play Store y AppStore
- Ficha del juego y descripción
- Keywords y ASO



¿Por qué elegir Aula Arcade?



1. Somos la primera escuela 100% especializada en videojuegos de Andalucía, por lo que llevamos **más de 5 años** con formación presencial, y esa experiencia nos hace pioneros en metodologías pedagógicas y de aprendizaje contrastado, siempre con **grupos reducidos** para garantizar una atención de calidad y personalizada. Hemos **portado con éxito esta experiencia a la formación a distancia** durante el curso académico 2019/2020, a través de clases en directo vía streaming, las cuales se graban para que no te pierdas nada.

2. El elenco de profesores está formado por profesionales de la industria de la talla de **Enrique Colinet (Yager, TGK)**, **Héctor Toro (Netflix, Riot)**, **Mauricio García (TGK)** o **Maralba Alcaide (Halfbrick)**. Además, el equipo técnico y humano de Aula Arcade estará a tu lado en todo momento para asesorarte en cualquier aspecto profesional que necesites, incluso tras terminar tu formación con nosotros.



3. **La excelente reputación, el portfolio y las opiniones de antiguos alumnos nos avala.** Siempre destacamos que a la hora de elegir centro de formación, se dedique un tiempo a conocer qué **referencias** existen del mismo y **ver proyectos creados por el alumnado**. Existe una amplia oferta formativa pero no todas ellas son transparentes en factores clave como la **experiencia del profesorado en la industria**, precios, titulación homologada o privada, temario, etc. Lo mismo pasa con la atención y el trato al alumnado. Te animamos a revisar nuestras **valoraciones en emagister o google** y probar los juegos que han creado nuestros alumnos en aulaarcade.com y en itch.io.



4. Ofrecemos cursos independientes y **especializados para cada perfil en la industria, basados en la creación de proyectos.** Una formación genérica puede ser buen punto de partida, pero la industria requerirá que destagues en un área concreta. Por eso, no impartimos formación de programación a artistas ni viceversa, a menos que tú lo decidas encadenando cursos y utilizando las ventajas que ofrecemos para ello.



Impartido por Héctor Toro (@NareHop)



Héctor es un reconocido artista 2D que comenzó su carrera junto a Nikotxan, con quien desarrolla la web serie **"Cálculo electrónico"**. Su colaboración se extiende a otras series como "Mad dinner", "Super épico" y "Las Crónicas Troll".

Entre sus trabajos destacan su colaboración con **elrubiusOMG** o con **Riot Games** a raíz del episodio piloto de una webserie fan sobre League of Legends. Realizó un sketch promocional para **Netflix** España y vídeos promocionales de figuras Amiibo para **Nintendo**.

En la actualidad, su actividad como freelance incluye desarrollo de videojuegos: **"Train to nowhere"** y **"Alex Kidd in miracle world remake"**, propiedad de Sega corp., son algunos de sus trabajos.

Perfil del alumnado

La edad mínima es de 18 años. Este curso superior está dirigido a alumnos con una base de dibujo y que sepan manejar alguna herramienta de edición de imágenes como Photoshop o Gimp.

Ofrecemos **cursos anuales de iniciación al arte para videojuegos** para quienes no dispongan de la base artística necesaria para este curso.

Carga lectiva personal

Además de las **250 horas lectivas** en las que el profesorado imparte la formación en directo y la **tutorización de los proyectos de portfolio**, este curso requerirá de ti que dispongas entre **20 y 25 horas semanales** para la realización de prácticas, ejercicios para que vayas asumiendo y poniendo en práctica los contenidos dados. Solo recomendamos tomar este curso si puedes asumir esta carga lectiva personal. ¿Aceptas el reto?

Requisitos técnicos (a distancia)

Para la modalidad de teleformación*, será necesario disponer de PC o MAC con los requisitos mínimos para ejecutar el software especificado en el temario, así como tener instalado el mismo. Se recomienda una conexión a internet con ancho de banda estable para el sistema de videoconferencias, descarga y subida de archivos. Así como webcam, micrófono y herramientas básicas de comunicación como correo electrónico, discord, whatsapp, etc.

** Para la modalidad **presencial en Sevilla**, Aula Arcade dispone de equipos de gran rendimiento para cada alumno.*

Matriculación

Reserva tu plaza llamando al **647 627 051** o descargando el formulario de inscripción o en el apartado contacto de la web aulaarade.com. Los **descuentos por matrícula temprana** se mantendrán hasta el **30 de Junio** y **el plazo de matriculación finaliza el 30 de Septiembre de 2020**.

Tabla de financiación

Tienes la posibilidad de fraccionar los pagos en varias **cuotas sin intereses**, como se muestra a continuación. Usa la TABLA A si optas a descuento y la TABLA B si no es tu caso. Las cuotas deberán ser transferidas el día **6 de cada mes**.

- TABLA A (Sin descuento) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	325€
Cuota 1 (Octubre)	300€
Cuota 2 (Noviembre)	275€
Cuota 3 (Diciembre)	250€
Cuota 4 (Enero)	225€
Cuota 5 (Febrero)	200€
Cuota 6 (Marzo)	175€
TOTAL	1.750€

- TABLA B (Descuento aplicado) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	300€
Cuota 1 (Octubre)	250€
Cuota 2 (Noviembre)	250€
Cuota 3 (Diciembre)	250€
Cuota 4 (Enero)	225€
Cuota 5 (Febrero)	200€
Cuota 6 (Marzo)	175€
TOTAL	1.650€

- OPCIONES DE DESCUENTO -

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un **descuento de 100€**.

- 1.- Si te matriculas junto a un amigo/a.
- 2.- Realizar un pago único del curso.
- 3.- Si eres antiguo/a alumno/a o compaginas varios cursos.
- 4.- Si realizas la matrícula antes del 30 de junio de 2020.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

NOTA: La **modalidad presencial en Sevilla** tiene un precio total de **1950€ (1850€ con descuento)** por lo que la tabla de pagos para esa modalidad se fijará en el momento de cerrar la matrícula. Además, para esta modalidad se añade la opción de **pago por tarjeta o efectivo** en el mismo centro.



AulaArcade

Escuela especializada en videojuegos

Contáctanos en:

Whatsapp: 647 627 051 (España)

web: aulaarcade.com

Correo: info@aulaarcade.com

María Auxiliadora 14 · Sevilla

¿Nos sigues?



aulaarcade

Matrícula

