



sé creador de
videojuegos.

PRESENCIAL / ONLINE

BOOTCAMP. ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS.

UNREAL ENGINE 5 · PROGRAMACIÓN CON UNITY · MODELADO 3D PARA VIDEOJUEGOS · ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS · FULL STACK DEVELOPER
FULL TRAINING EN PROGRAMACIÓN CON UNITY + UNREAL ENGINE

De septiembre de 2024 a junio de 2025.

¿QUÉ ES UN BOOTCAMP?

Es un curso intensivo, enfocado a adquirir conocimientos prácticos y específicos relacionados con el arte digital. Tiene una duración de ocho meses, tiempo en el que se imparte el [contenido necesario e imprescindible para sentar los fundamentos de la profesión y comenzar a convertirte en artista digital](#). Esta formación también te permitirá afrontar con garantías el acceso a un máster de especialización para dar el salto al mercado laboral.

Con este Bootcamp [adquirirás conocimientos de ilustración digital de manera muy rápida y práctica](#). La gran ventaja de esta formación, es que no se necesita ninguna titulación previa, experiencia o conocimientos específicos para cursarlo, ya que se parte desde cero.

Una [formación express](#) que impulsará tu carrera profesional, y que te ofrecerá los conocimientos necesarios sobre una de las especialidades más demandadas en la industria del videojuego, el arte 2D. Pudiendo acceder a uno de nuestros másteres:

- [Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos](#)



La ilustración digital ya sea de personajes, props, escenarios, vehículos u objetos es **una de las áreas más demandadas en videojuegos** debido a que constituye la base del arte conceptual y base de la creación de elementos finales en juegos.

El aspecto visual es clave en un videojuego: es la capa más externa y el primer contacto con el jugador que comienza desde la visualización de una captura, video o publicidad. Una **propuesta gráfica atractiva y de calidad** creada a partir de una base sólida influye en el consumidor a muchos niveles, pero sobre todo en un mercado tan exigente como el actual, es decisivo para garantizar el éxito del proyecto.

Además de tener **una alta especialización** en un campo determinado, serás capaz de conocer todos los procesos involucrados en el desarrollo de personajes u objetos, trabajando con soltura manteniendo la visión del proyecto desde su concepción hasta su el proceso final.



OBJETIVOS

Conocerás todos los procesos, herramientas y técnicas que se utilizan a nivel profesional en la creación de arte 2D para videojuegos, todo comenzando desde cero.

Desarrollarás tu capacidad para interpretar ideas, crear arte conceptual y diseñar elementos en distintos estilos gráficos como fondos, entornos...

Crear arte utilizable en videojuegos, diseñar personajes, accesorios, diseñar vehículos y escenarios.



CALENDARIO

De septiembre de 2024 a
junio de 2025



HORARIO

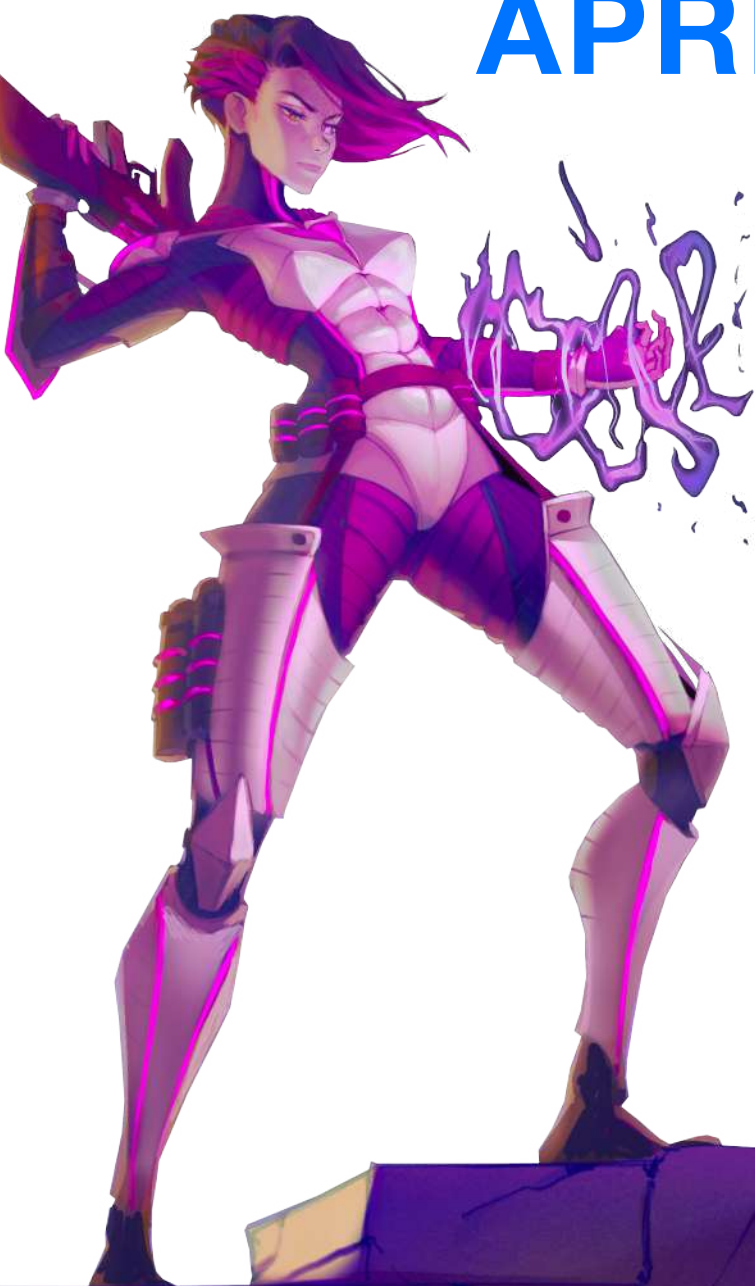
Lunes y miércoles,
De 17:00h a 20:00h



DURACIÓN

248 horas lectivas

APRENDERÁS A



- Crear arte utilizable en videojuegos
- Diseñar personajes, accesorios, vehículos y escenarios
- Conseguirás los conocimientos necesarios para comenzar a crear todo tipo de ilustraciones digitales
- Crear rotoscopias y conceptos útiles para el departamento 3D
- Usar avanzadas técnicas digitales de coloreado e ilustración
- Aprenderás los fundamentos en el mundo de la ilustración digital usando Photoshop e Illustrator
- Aprenderás a animar personajes, crear efectos especiales e implementarlos en proyectos de videojuegos originales

Programas utilizados



CONTENIDOS

FUNDAMENTOS DEL ARTE

- Uso de herramientas en Adobe Photoshop
- Gráficos vectoriales en adobe Illustrator
- Estructura corporal y anatomía completa
- Cabello y vestuario

ARTE CONCEPTUAL

- Diseño de vehículos y props
- Diseño de personajes
- Acabado plano y volumétrico
- Creación de rotoscopia

DISEÑO, ENTORNO Y FONDOS

- Composición y perspectiva
- Creación de fondos
- Técnicas de iluminación
- Perspectiva isométrica

ANIMACIÓN E INTERFACE

- Ciclos de movimiento
- Movimiento snappy con personajes
- Diseño de logos
- Diseño de interface: HUD y UI

EFECTOS VISUALES E ILUSTRACIÓN

- Creación de escenas
- Mattepainting
- Retoque fotográfico
- Ilustración final



● METODOLOGÍA

Formación presencial con metodología “learning by doing” y basada en proyectos prácticos en los que aprenderás de manera natural utilizando flujos de trabajo reales empleados en la industria del videojuego.

Tutorías presenciales durante todo el curso, además de apoyo y consultas mediante Campus Virtual.

● SALIDAS PROFESIONALES

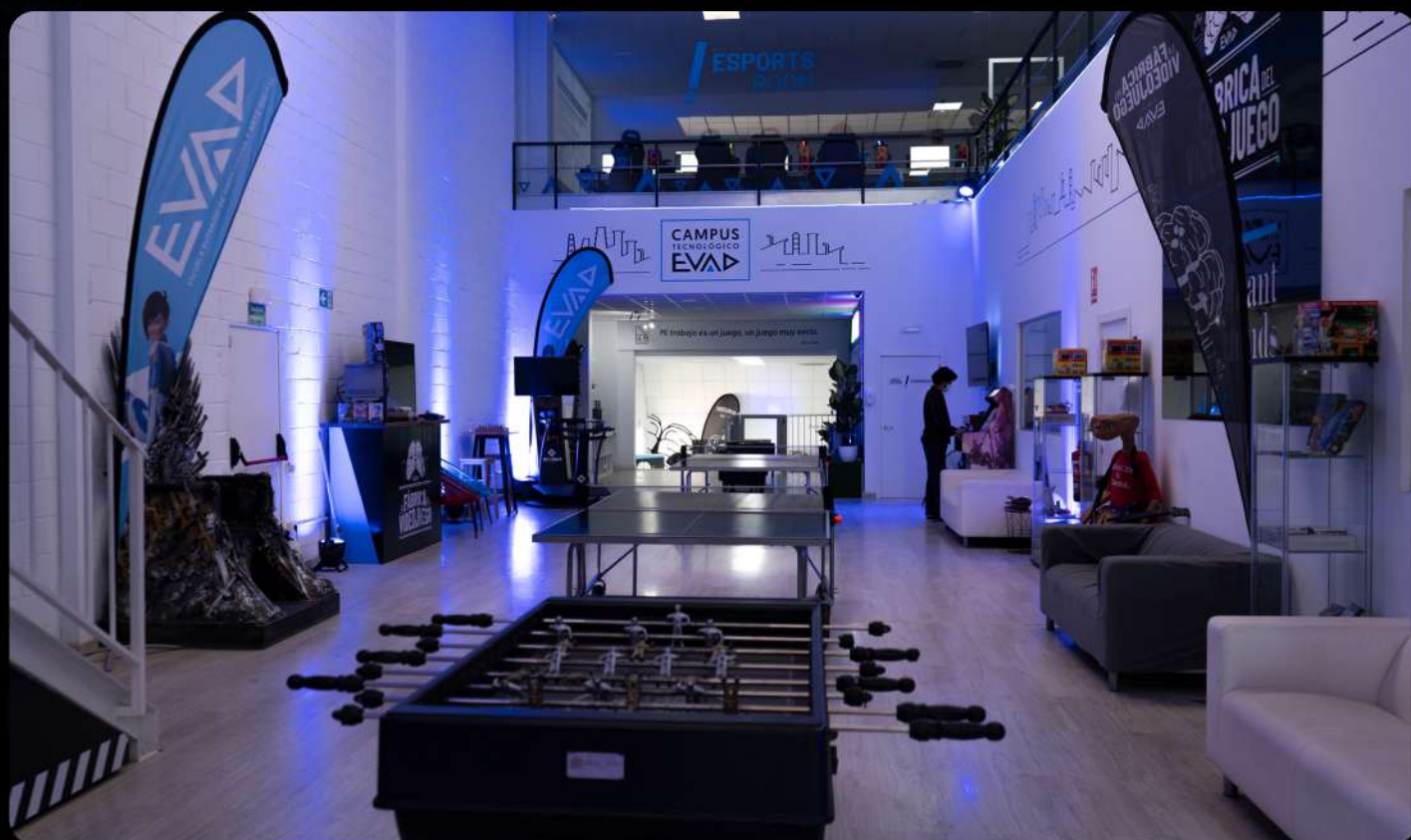
Artista conceptual, Generalista, Grafista, Animador 2D, Ilustrador.

● EQUIPAMIENTO

Estación de trabajo y software completamente incluidos.

● A QUIÉN VA DIRIGIDO

Alumnos sin ningunos conocimientos previos en la materia.



OFERTA FORMATIVA 2024

Formación presencial y online

MÁSTERES

Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

Másters de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

BOOTCAMP

Modelado 3D para videojuegos

Programación con Unity

Unreal Engine 5

🎮 **Arte digital para videojuegos**

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First

PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation 4. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.



**ACADEMIC
PARTNER**

ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

