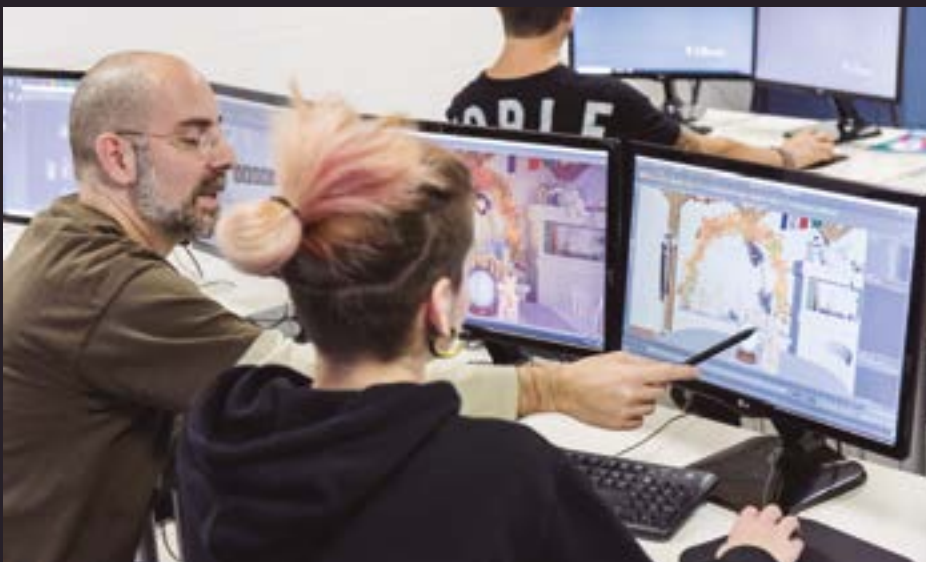




INTERNATIONAL MASTER IN GAME ART



Trabajando con el programa Maya

Actualmente los videojuegos forman **la industria más potente del mundo** en lo que a audiovisuales se refiere. Durante 2019 y en España, en concreto, los videojuegos facturaron 1.710 millones de euros. Esta cifra supone un 15,7% más respecto al 2018, y un 24,2% más que en 2017. Y sigue subiendo constantemente, incluso a nivel mundial. El sector crece año tras año y su impacto sobre la economía es cada vez mayor. Esto se traduce en una gran demanda de profesionales del videojuego, tanto programadores como artistas 3D.

En el International Master in Game Art te proponemos una **formación específica para convertirte en un profesional del arte para videojuegos** preparado para afrontar con éxito proyectos real time y, especialmente, contenido para videojuegos AAA.

OBJETIVOS

- Formar a un game artist, tanto en environment art como en character art.
- Capacitar al alumno para crear contenido artístico funcional para videojuegos, empleando las técnicas más utilizadas actualmente en la industria.

¿A QUIÉN SE DIRIGE?

- Jóvenes de más de 18 años que quieran continuar con su formación tras el bachillerato o Grado Superior.
- Graduados universitarios y profesionales que quieran especializarse en arte para videojuegos.

REQUISITOS

Para mayores de 18 años: título de Bachillerato o Ciclo Formativo de Grado Superior, o equivalente

Para graduados universitarios: título universitario o equivalente con un mínimo de 180 ECTS

DURACIÓN : 1- AÑO

CRÉDITOS : 60

HORARIO : 4h diarias / 20h semanales

IDIOMA: castellano

MODALIDAD: presencial / on-line en streaming

Salidas profesionales

Generalist Realtime 3D Artist
3D Prop Artist
3D Character Artist
3D Environment Artist
Technical Engine Artist
VR Artist
Archviz Engine Artist
3D Artist para Series de Animación en RealTime



Plan de estudios*

Asignaturas		ECTS= European Credit Transfer System
Maya básico	8 ECTS	* En función del número de créditos que el candidato ha obtenido en estudios superiores previos puede acceder al programa de 1 año
Maya avanzado	8 ECTS	
Modelado orgánico	6 ECTS	
Substance Painter	5 ECTS	
Substance Designer	5 ECTS	
Marmoset Toolbag 3	4 ECTS	
Unity	9 ECTS	
Unreal Engine	2 ECTS	
Rigging	2 ECTS	
Teoría del Videojuego y Game Design	2 ECTS	
Prácticas en empresa	4 ECTS	
MÓDULOS		
Dibujo Artístico	2 ECTS	
Animación 3D	2 ECTS	
Programación	1 ECTS	
TOTAL	60 ECTS*	

* El plan de estudios puede estar sujeto a modificaciones

NUESTROS COLABORADORES



L'Idem forma parte de la RECA (French Animation School Network), red de escuelas de animación muy respetada por la industria en Francia y en el extranjero. Además, es el creador de Le Pôle Action Media, que se está posicionando como la nueva plataforma europea de preproducción, producción, postproducción y creación de medios digitales.