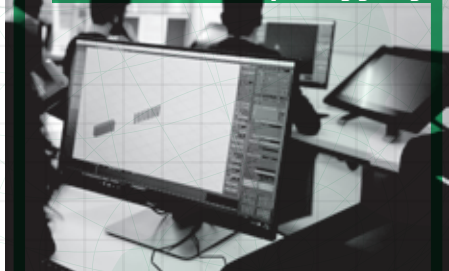


# Título propio

# TECHNICAL ARTIST

Grado en Creación y Narración de Videojuegos

## Modelado 3D y Rigging



## Aplicaciones Interactivas



## Efectos especiales



## PLAN DE ESTUDIOS

### PRIMER CURSO

ASIGNATURA	ECTS.
Introducción al modelado, concept y animación 2D	6
Testeo y equilibrado de juegos	3
Scripting y lenguajes de programación	3

### SEGUNDO CURSO

ASIGNATURA	ECTS.
Modelado 3D y Rigging	6
Motores gráficos avanzado	3
Procedural	3

### TERCER CURSO

ASIGNATURA	ECTS.
Animación 3D	6
Iluminación y renderizado	6

### CUARTO CURSO

ASIGNATURA	ECTS.
Aplicaciones interactivas	3
Efectos especiales	3
Proyecto final	3
Presentación y comunicación de proyectos	3

# Título propio TECHNICAL ARTIST

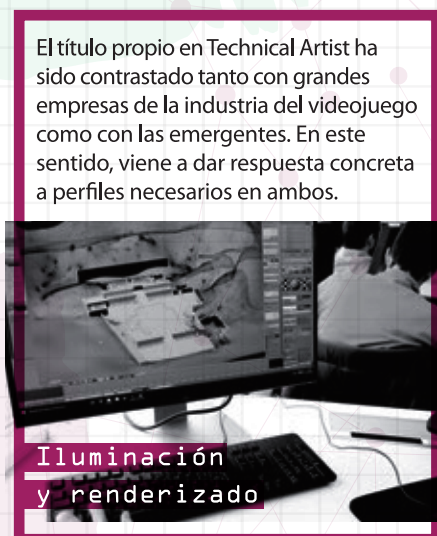
Grado en Creación y Narración de Videojuegos



El alumno tiene la oportunidad de cursar este Título Experto de la UFV durante los cuatro años del Grado en Creación y Narración de Videojuegos. De esta forma, amplía y potencia su formación al convertirse en un profesional muy demandado en el sector del videojuego.



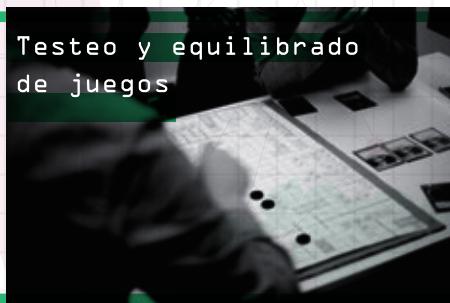
Es un rol de creciente demanda tanto para las grandes compañías como para las empresas emergentes. El Technical Artist trabaja conjuntamente con el Director Artístico, el Director Creativo y el Jefe de Programación.



El título propio en Technical Artist ha sido contrastado tanto con grandes empresas de la industria del videojuego como con las emergentes. En este sentido, viene a dar respuesta concreta a perfiles necesarios en ambos.

Un experto Technical Artist actúa como puente entre los aspectos artísticos y técnicos en el desarrollo de los videojuegos. Asegura, integra y facilita los procesos de la producción de una forma ágil y profesional. Garantiza que se logre la conexión entre nuestras intenciones de creación y el resultado final.

Testeo y equilibrado de juegos



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA  
Ctra. Pozuelo-Majadahonda, Km. 1,800  
28223 Pozuelo de Alarcón (Madrid)  
WWW.UFV.ES • INFO@UFV.ES • 91 351 03 03