



Técnico superior en diseño de

. VideoJuegos



Técnico superior en diseño de

VideoJuegos

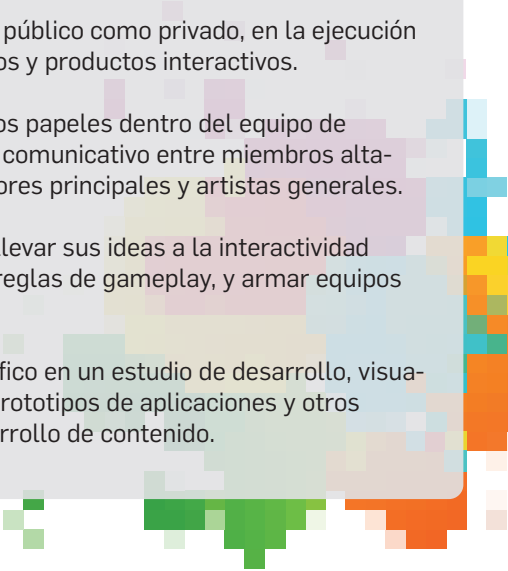


TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Perfil profesional

- El Técnico Superior en Diseño de Videojuegos de la Universidad VERITAS es capaz de desarrollar recursos digitales en 2D y 3D creativos, interactivos e innovadores, aplicando competencias técnicas y tecnológicas, herramientas y flujos de trabajo propios del campo.
- Puede entender rudimentos de programación, pero a su vez es versátil en varias formas de arte digital, como modelado y animación en tercera dimensión, diseño de personajes, animación 2D.
- Su formación en técnicas digitales, narrativa interactiva, representación, movimiento, programación y diseño le permite generar experiencias interactivas cautivantes y emocionantes.

Perfil ocupacional

- Podrá desempeñarse tanto en el ámbito público como privado, en la ejecución de procesos de producción de videojuegos y productos interactivos.
 - Por su amplio rango, puede jugar muchos papeles dentro del equipo de desarrollo, y además sirve como puente comunicativo entre miembros altamente especializados, como programadores principales y artistas generales.
 - También es capaz de crear prototipos y llevar sus ideas a la interactividad digital, con el fin de probar conceptos y reglas de gameplay, y armar equipos de desarrollo independiente.
 - Sus labores van desde un trabajo específico en un estudio de desarrollo, visualización para publicidad, generación de prototipos de aplicaciones y otros para compañías de comunicación y desarrollo de contenido.
- 

Cuatri	NOMBRE DEL CURSO	CRED	HRS
1	Dibujo para Videojuegos	4	4
1	Diseño de Videojuegos	3	3
1	Narrativa para Videojuegos	3	3
1	Animación y Multimedia	4	4
2	Creación de Assets bidimensionales	3	3
2	Diseño de Escenarios para Videojuegos	3	3
2	Programación y Tecnología de Videojuegos	4	4
2	Animación 1	4	4
3	Diseño Interacción	3	3
3	Diseño de Personajes	3	3
3	Motor de Videojuegos I	4	4
3	Animación 2	4	4
4	Storyboard y Animatic	3	3
4	Sonido	3	3
4	Motor de Videojuegos II	4	4
4	Animación 3	4	4
5	Producción de Videojuegos	3	3
5	Motor de Videojuegos III	4	4
5	Pasantía	4	4





Director
Carlos Smith

Soy Carlos Smith Rovira, director de Animación Digital, realizador de Cine y TV y diplomado de Estudios Avanzados en Animación.

Cuento con más de 20 años de experiencia profesional, he participado en proyectos destacados como la serie animada interactiva Cuentos de Viejos, la serie de ciencia ficción Gravedad 1 y el cortometraje Mi Abuela.

Soy director y productor ejecutivo en Hierroanimación, además participo en la coproducción de los proyectos Señal Colombia, Autobotika y Cenigraf.

Disfrutar de lo que hago me ha llevado también a obtener gran variedad de reconocimientos internacionales como el premio Adobe al mejor proyecto cross media, premio al mejor episodio de serie de TV del 2014 en el International Animation Festival de Bulgaria, premio Expotoons 2013 en Argentina, Mejor Cortometraje Animado, Festival de Cortos de Bogotá Bogoshorts 2013, entre otros.

Me apasiona el poder compartir mis trabajos en selecciones oficiales de Festivales alrededor del mundo como Anima Mundi (Brasil), Toronto Animated Arts Festival International 2014 (Canadá), Pixel Lab, 2012 (Reino Unido), Latin American Film festival Berlín Lakino 2014 (Alemania) y muchos más.

Contacto: carlos.smith@veritas.cr