

REPLAY

floridareplay.com



Florida

Universit ria



quieres que los
videojuegos te
cambien la vida?



TOM CLANCY'S
THE DIVISION
ONLINE | OPEN WORLD | RPG

entra en el sector profesional con más crecimiento

quieres crear un juego
y publicarlo en app store,
google play o steam?

quieres mandar tu portfolio
a las mejores empresas de juegos
triple AAA?

quieres que los mejores
profesionales del sector te guíen en
tu nueva carrera?

Rise & Shine



"Rise and Shine", juego del estudio Supermegateam, colaboradores del Máster. Disponible verano 2016 para Xbox One, Steam, Ps4



SUPER
AWESOME
HYPER
DIMENSIONAL
MEGA
TEAM

estudios:

ciclo formativo de grado superior en animaciones 3D, juegos y entornos interactivos

Ciclo Formativo oficial de 2 años de duración y prácticas en empresa garantizadas. Descubrirás tu vocación para entrar a formar parte del sector mas importante del entretenimiento.

grado en videojuegos y experiencias interactivas

Grado Oficial de 4 años de duración, pendiente de aprobación para comenzar en 2018-2019.

máster en creación independiente de videojuegos

Máster de 10 meses intensivos de duración donde aprenderás todos los aspectos de la creación de videojuegos, especializándote en programación y game design.

máster en arte para videojuegos

Máster de 10 meses intensivos de duración donde te especializarás en arte para videojuegos de nueva generación, VFX, VR y AR.

workshops

Amplia oferta de workshops durante todo el curso para ampliar tu formación. Concept Art, Pixel Art, Animación 2D Unity, Blender , VR/AR.



REPLAY



Florida

Universitaria

ciclo de animación 3D, juegos y entornos interactivos

Pioneros en la Comunidad Valenciana impartiendo el ciclo formativo oficial de grado superior de videojuegos. Cuántas veces has pensado ¿cómo se crean los videojuegos? ¿Qué necesitas para acceder a este sector? En este Grado Superior alcanzarás todas las competencias para poder llevar a cabo videojuegos, cortos animados y aplicaciones interactivas. Contamos con los mejores profesionales que ponen en marcha una metodología que te hará sentir en el ambiente real de una empresa, ya que nuestro objetivo es formar profesionales que sean capaces de formar parte de cualquier estudio.

skills:

- Aprenderás a usar el principal software del sector.
- Modelar personajes, props y environments con appeal.
- Realizar fantásticas animaciones tanto en 2D como 3D.
- Realizar el setup de personajes y elementos para animación (Rigging)
- Dominar Unity, uno de los motores con mayor potencial.
- Aprenderás a diseñar videojuegos y crear las distintas mecánicas.
- Generar las funciones necesarias para la interacción ingame.
- Publicar tus juegos y aplicaciones en múltiples plataformas.

salidas profesionales:

- Modelador 3D.
- Generador de espacios virtuales.
- Grafista digital.
- Desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia.
- Iluminación.
- Texturizado.
- Creación FX.
- Game Design.





máster en creación independiente de videojuegos

Máster pionero en la Comunidad Valenciana en desarrollo independiente de videojuegos, un máster en el que se aprenden todos los aspectos de la creación y comercialización de un juego, desde las partes más técnicas a las más creativas y lo más importante, el negocio y cómo desenvolverse en la mayor industria del entretenimiento.

60 ECTS, 350 horas lectivas, 10 meses intensivos

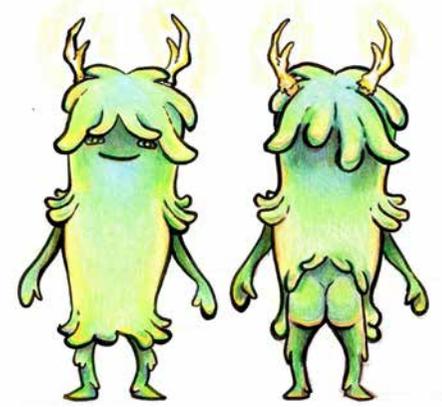
skills:

- Aprenderás a usar el principal software del sector.
- Modelar personajes, props y environments con appeal.
- Realizar fantásticas animaciones tanto en 2D como 3D.
- Realizar el setup de personajes y elementos para animación (Rigging)
- Dominar Unity, uno de los motores con mayor potencial.
- Aprenderás a diseñar videojuegos y crear las distintas mecánicas.
- Generar las funciones necesarias para la interacción ingame.
- Publicar tus juegos y aplicaciones en múltiples plataformas.

salidas profesionales:

- Modelador 3D.
- Generador de espacios virtuales.
- Grafista digital.
- Desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia.
- Iluminación.
- Texturizado.
- Creación FX.
- Game Design.





Replaytoolkit

game
art

game
design

game
technology

game
business

ga.01

concept art
preproduction

gd.01

game
mechanics

gt.01

unity 3D
fundamentals

gb.01

business
models

ga.02

3D modeling

gd.02

storytelling

gt.02

unity 3D
advanced

gb.02

data science
localization

ga.03

3D shading

gd.03

level design

gt.03

HCI
UI
UX

gb.03

publishing
marketing

ga.03

3D animation

gd.03

serious games

gt.03

game audio

gb.03

gamificación



game project

GODS WILL BE WATCHING



DECONSTRUCTEAM

"God's will be watching", exitazo del estudio Deconstructeam, colaboradores del Máster.

requisitos

Para cursar este máster no es necesario tener conocimientos previos de diseño, programación o videojuegos. En Florida Replay creemos que lo más importante es la experiencia y las habilidades que tú aportas. El resto lo ponemos nosotros.

temario

Hemos seleccionado, junto con los profesionales más influyentes del sector, un conjunto de contenidos y habilidades, tanto técnicas como personales, que te permitirán iniciar una nueva trayectoria profesional en el sector de los videojuegos.

\ game art

Este bloque del máster incluye las herramientas y capacidades de representación gráfica necesarias para crear los mundos, personajes, objetos, etc. que aparecerán en tus videojuegos.

\ game design

Aquí aprenderás a diseñar juegos divertidos, apasionantes y con poderosas narrativas, que podrán ser utilizados con éxito en diferentes entornos: educación, salud, gestión empresarial, recursos humanos, etc.

\ game technology

Recoge las competencias relacionadas con la materialización virtual de tus ideas: motores de videojuegos (Unity3D), sonido, inteligencia artificial, human-computer interaction...

\ game business

El complemento perfecto al resto de los módulos, y algo que cualquier profesional del sector debe dominar: cómo aportar valor a través de los videojuegos. Conocerás los modelos de negocio, los canales de publicación y el marketing específico para videojuegos, así como el concepto de gamificación aplicado a diferentes ámbitos.

\ game project

La mejor forma de poner en práctica todos los conocimientos, habilidades y herramientas adquiridos en los diferentes módulos es realizar un videojuego, que podrá ser comercializado a través de alguna de las plataformas existentes, y que constituirá el primer trabajo que realices en tu nueva trayectoria profesional.



después de cursar el máster, tendrás la posibilidad de disfrutar de la estancia en nuestra incubadora de videojuegos durante 10 meses.

montar tu propio estudio en un lugar único, valencialab, con espacio, ordenadores y todos los servicios a tu disposición para iniciar una prometedora carrera en la industria de los videojuegos.



máster en arte para videojuegos

Máster práctico que pretende formar a profesionales en la creación de arte para videojuegos. El Máster en Arte para Videojuegos es un programa intensivo de un año que te abrirá las puertas del sector de los videojuegos, posiblemente, el sector emergente con más proyección en los próximos 5 años. Los únicos requisitos para acceder son conocimientos previos de 3D, modelado 3dsmax, creatividad, ganas de divertirse y de hacer que los demás se diviertan y, fundamentalmente, pasión e ilusión por hacer cosas grandes. Conviértete en un modelador Profesional y tener un portfolio en Art Station que te permita acceder a la industria del Videojuego con garantías. Te convertirás en un modelador profesional de entornos y assets, con la supervisión de profesionales del sector en activo, en empresas tan importantes como Ubisoft, Elite 3d, Redstorm. Finalizar el máster con un portfolio profesional que podrás presentar a todas las ofertas de trabajo y a los recruiters de todo el mundo para iniciar tu carrera profesional.

60 ECTS, 350 horas lectivas, 10 meses intensivos.

skills:

Uso de los programas más punteros del sector.
Modelado modular de Enviroments.
Modelado de Props 3ds Max y Maya
Modelado de personajes.
Creación de tejidos avanzado.
Texturizado PBR sobre Substance Painter y Substance Designer.
Escultura digital en Zbrush.
Fotogrametría.
Producción de una reel profesional.

salidas profesionales:

Modelador 3D.
Escultor digital.
Texturizador profesional, PBR.
3D artist para VR/AR.
3D artist para VFX cine y publicidad .
Compañías de juegos mobile.
Compañías de producción de cinemáticas.
Compañías de producción de publicidad.
Compañías de producción para cine.





 TOM CLANCY'S
THE DIVISION[™]
ONLINE | OPEN WORLD | RPG

Replaytoolkit

modeling

texturing & shading

visualization

professional development

ga.01

high poly modular modeling

gd.01

advance Unwrap techniques

gt.01

engine

gb.01

effective communication

ga.02

high res surface sculpting

gd.02

pbr shading

gt.02

real time lighting

gb.02

online portfolio

ga.03

retopology LOD

gd.03

baking channels

gt.03

real time postproduction

gb.03

personal branding

ga.03

photogrametry high res cloth sculpting

gd.03

prodedural & non procedural textures

gt.03

cinematic realtime representation

gb.03

recruitment test simulation



anatomy fundamentals

design sketching fundamentals

portfolio

requisitos

Para cursar este máster es necesario tener conocimientos previos de 3D, puedes venir de nuestro ciclo de videojuegos, de otros centros o conocimientos autodidactas de 3D.

temario

Hemos seleccionado, junto con los profesionales más influyentes del sector, un conjunto de contenidos y habilidades, tanto técnicas como personales, que te permitirán iniciar una nueva trayectoria profesional en el sector de los videojuegos.

\ modeling

Este bloque del máster incluye las herramientas y capacidades de representación gráfica necesarias para crear los mundos, personajes, objetos, etc. que aparecerán en tus videojuegos. Modelado avanzado en 3ds Max y Maya, escultura digital con Zbrush.

\ texturing and shading

Este bloque del máster incluye las herramientas más avanzadas de texturizados, Substance painter y Substance designer, creación y tratamiento de materiales PBR, así como técnicas de optimización de Unwrap.

\ visualization

En este bloque nos centramos en mostrar todos los objetos y entornos modelados durante el máster en el motor, tanto Unity 3d como Unreal. para poder e incluirlos en el portfolio profesional de artstation para mandar a las empresas.

\ profesional development

Bloque centrado en la creación de una potente marca personal, cuidando todos los detalles, no solo el apartado técnico y portfolio, si no en un desarrollo y preparación para enfrentarse al mercado profesional.

\ fundamentals

Para complementar el máster hemos seleccionado unos contenidos especiales para mejorar el perfil de los artistas, conocimientos básicos de anatomía para modelado de personajes, introducción al dibujo esquemático para el modelado de superficies y la preparación de un portfolio desde el primer día de curso.

* proyectos en los que han participado el equipo de profesores de Replay

STAR WARS



después de cursar el máster, tendrás la posibilidad de mandar tu portfolio a las mejores empresas del sector a nivel internacional.

un portfolio profesional en artstation, con modelos, props y entornos para acceder al mercado de los juegos next gen.

REPLAY



Florida

Universitaria

además de nuestro equipo de profesores residentes contamos con colaboraciones estelares:

Tommy Álvarez desde IImXlab Usa creadores de “Star Wars”

Nacho Yagüe desde Ubisoft Toronto Canadá creadores de Assassin’s Creed Unity

Richy Carretero , Senior Level Designer, King Barcelona creadores de la saga Candy Crush Saga

Jordi de Paco, CEO de Deconstructeam, Valencia, creadores de God’s will be watching

Manu Dorado, Senior Artist en Elite3D, Valencia

Enrique Corts , CEO de Supermegateam, Valencia, creadores de Rise and Shine

Ramón Nafria, CEO de A Crowd of Monsters, Barcelona, creadores de Blues and Bullets

Carlos García, CEO de Anima Project Studio, Valencia, creadores de Anima Gate of Memories

Kevin Cerdá, Lead Game Designer en Tequila Works, Madrid, creadores de Rime

Damián Sánchez, CEO de Sonotrigger , orquestando a gran parte del panorama Indie Nacional

Tommy Alvarez
Expert Environment Artist



una de las mejores instalaciones de la comunidad valenciana, aula replay, dotada con la última tecnología del mercado para llevar a cabo tus sueños como creador independiente de videojuegos

imac 27", wacom intuos, htc vive, ps4, wii u, steam, oculus rift VR, impresora 3D y todos los juegos a tu disposición



Jordi de Paco, CEO Deconstructeam

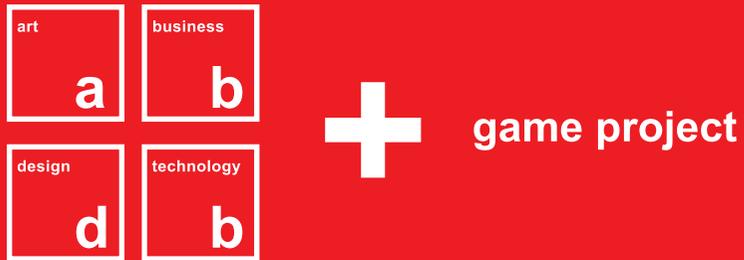




© 2014 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ASSASSIN'S CREED, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

nacho yagüe, concept artist en Ubisoft Toronto profesor de Florida Replay, aportando toda su experiencia en juegos como Assassin's Creed Unity y Splinter Cell BlackList





contacta con nosotros:

tel: +34 96 115 23 32

whatsapp +34 667 504 662

floridareplay.com

facebook.com/floridareplay