

Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
¿Qué es pixelart? Y cuando usarlo	Pixelperfect y Color.	Animación pixelart y subpixel.	Como hacer mockups	Presentación trabajo final y feedback grupal
Herramientas para pixelart.	Clusters y antialiasing.	Implementación a unity y otros motores	Recursos exteriores para pixelart (3D e indexear)	Correcciones
Trabajos y feedback	Trabajos y feedback	Trabajos y feedback	Trabajos y feedback	Correcciones
Trabajos y feedback	Trabajos y feedback	Trabajos y feedback	Trabajos y feedback	Conclusiones y consejos a futuro

Trabajo final:
Falso pantallazo de
escena gameplay