Experto Universitario
Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/diseno-creacion-personajes-videojuegos**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

Si en un sector se ha disparado la producción de personajes de toda índole ese es el de los videojuegos. Tanto protagonistas como antagonistas de diferentes sagas han captado la atención de millones de jugadores en todo el mundo. Los icónicos jefes de Cuphead, la bella ambientación de Hollow Knight o la aclamada internacionalmente Gris son solo algunos ejemplos de cómo unos personajes 2D pueden ser un elemento distintivo y único para el producto final. Los diseñadores especializados en la creación de personajes para videojuegos tienen una ventaja decisiva para optar a puestos destacados en este sector, por lo que el presente programa se centra en los fundamentos principales que harán del diseñador un experto en este campo. Todo con el mejor equipo docente posible y la flexibilidad distintiva de TECH, con un formato 100% online sin exigencias para el alumno.





Ábrete paso en el mundo de los videojuegos, un sector con un futuro brillante, gracias a este Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos"

La industria de los videojuegos es una de las que más crece actualmente, con miles de títulos cada año que requieren de diseñadores experimentados y con conocimientos muy específicos en la creación y diseño de personajes variados. La alta competencia del sector hace que sea más necesario que nunca distinguirse de los rivales, siendo la forma más directa de hacerlo a través de un cuidado diseño de sus protagonistas y antagonistas.

Artistas 2D de todo tipo son requeridos por multitud de estudios, tanto de grandes producciones como de juegos de menor escala para móviles, por lo que las oportunidades para crecer como *character designer* son muchas. Este programa reúne a un equipo de diseñadores con una gran experiencia en la creación de todo tipo de personajes, elaborando un temario focalizado en el mundo de los videojuegos.

El diseñador repasará los fundamentos principales de estilos, culturas y metodología en la construcción de personajes, así como la evolución del 2D al 3D y los diferentes tipos de personajes según el público y videojuego objetivo. Todo ello con un temario exhaustivo y metódico, enfocado en potenciar al máximo las competencias del diseñador.

Además, el alumno tendrá la libertad de distribuir la carga lectiva a su propio ritmo. Esto es posible gracias a su formato completamente online, en el que todos los contenidos didácticos están disponibles para su descarga desde el primer día de titulación.

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de todo tipo de personajes 2D animados
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Potencia tus habilidades gracias al conocimiento de artistas y diseñadores con una amplia trayectoria en la creación de todo tipo de personajes”

Este Experto Universitario impulsará tu trayectoria profesional hacia un campo con grandes oportunidades para seguir creciendo, tanto laboralmente como personalmente"

Desde los primeros modelos de Lara Croft al impresionante dinamismo de Aloy o Kratos. Descubre la evolución del 2D y 3D en el mundo de los videojuegos.

Tus personajes cautivarán a millones de jugadores en todo el mundo, creando productos audiovisuales imperecederos.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Los grandes protagonistas de todo tipo de videojuegos están repletos de tanto detalle que, normalmente, requieren de equipos enteros de diseño para sacarles el máximo partido a cada uno. El objetivo claro de esta titulación es instruir al alumno para que forme parte o incluso lidere esos equipos, haciendo un repaso extensivo tanto por la teoría tecnológica más reciente como por la propia práctica en el uso de diferentes métodos y programas modernos.





Impulsarás tu trayectoria profesional a través de un conocimiento experto, perfeccionando tu técnica de creación de personajes para videojuegos"

Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D
- Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D

Podrás dirigir tu trayectoria profesional hacia estudios de diseño especializados en videojuegos, demostrando tu valía en ese campo"





Objetivos específicos

Módulo 1. Videojuegos y Personajes

- Crear personajes para videojuegos
- Analizar los diferentes tipos de videojuegos
- Conocer el público al que va dirigido

Módulo 2. Personajes

- Estudiar los diferentes estilos y culturas que existen
- Aprender a desarrollar personajes a través del tiempo
- Aplicar los conocimientos a diferentes formatos
- Conocer diferentes técnicas aplicadas a personajes específicos
- Conocer los estilos más actuales

Módulo 3. Construcción de Personajes

- Crear personajes de principio a fin
- Aplicar todas las formas anatómicas posibles
- Trabajar líneas de acción, ejes y posiciones
- Diseñar las diferentes partes del personaje a través de una base de dibujo

03

Dirección del curso

Los mejores profesionales del mundo del diseño han sido elegidos por TECH para reunir en este Experto Universitario los conocimientos y claves más modernas de la creación de personajes para videojuegos. El alumno podrá consultar directamente con los docentes todas las dudas que pudieran surgir, teniendo una tutorización personalizada a lo largo de todo el programa.





Un equipo docente comprometido al 100% con tu mejora profesional estará dispuesto a ayudarte en todo momento"

Dirección



D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Diseñador de fondos y asistente en el cortometraje ganador de un Goya "Pollo"
- Diseñador de fondos, storyboard, animador y asistente en proyectos como "El sueño de una noche de San Juan","El espíritu del bosque", "Arrugas" y "Phineas y Ferb"
- Intercalador y diseñador en 12 Pingüinos con proyectos como "Las Tres Mellizas" o "Juanito Jones"

Profesores

D. Sirgo González, Manuel

- Gerente y director de la productora 12 Pingüinos SL
- Gerente y director de la productora Cazatalentos SL
- Miembro académico de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España
- Profesor en la universidad Complutense de Madrid, en la facultad de Bellas Artes, del curso Dibujo experimental y animación 2D

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- Colaboraciones de dibujos animados con el estudio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parque Temático Warner, Kalise-Menorquina, Las tres mellizas, Pollo (cortometraje ganador del Goya al mejor corto de animación)
- Proyectos de ilustración y diseño en Merlin Games, Antivirus McAfee, Revista Club Megatrix, Amstel e Ikea, entre muchos otros



Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- Coordinador de producción de diversos largometrajes y series de televisión: Los viajes de Gulliver, Los 4 Músicos de Bremen (Premio Goya), Los Trotamúsicos (también guionista)
- Doctor en Comunicación Audiovisual
- Profesor de Producción y Guion y coordinador de la Especialidad de Animación de la ECAM (Escuela de Cinematografía y el Audiovisual de la Comunidad de Madrid)
- Profesor de la asignatura Historia del Cine de Animación en la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (ESNE) y en U-tad
- Conferenciante sobre temas relacionados con el cine de animación en diversas universidades (Universidad Europea CEES, San Pablo-CEU)
- Miembro de la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas
- Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- Colaborador sobre temas cinematográficos en diversos programas de la Cadena COPE

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- Colaboraciones de dibujos animados con el estudio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parque Temático Warner, Kalise-Menorquina, Las tres mellizas, Pollo (cortometraje ganador del Goya al mejor corto de animación)
- Proyectos de ilustración y diseño en Merlin Games, Antivirus McAfee, Revista Club Megatrix, Amstel e Ikea, entre muchos otros

04

Estructura y contenido

El equipo docente ha elaborado todo el contenido disponible en este Experto Universitario con especial minuciosidad y exhaustividad. Esto quiere decir que se han revisado todos los temas para ofrecer las habilidades, consejos, secretos y claves más importantes del Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos, sin relleno ni temas triviales. Además, el material didáctico sirve también como una gran guía de consulta posteriormente a finalizar el programa, pues se puede descargar en su totalidad desde cualquier dispositivo con conexión a internet.





Tendrás multitud de lecturas complementaras con las que profundizar en cada tema tratado, eligiendo tú mismo aquellas áreas donde desees reforzar tu conocimiento”

Módulos 1. Videojuegos y personajes

1.1. Personajes y videojuegos
- 1.1.1. Análisis de personajes en videojuegos
- 1.1.2. Target del personaje
- 1.1.3. Referencias

1.2. Tipos
- 1.2.1. 2D-3D
- 1.2.2. Plataformas y tipos
- 1.2.3. Personajes pixelados

1.3. Metodología
- 1.3.1. Planificación del trabajo y tipos de documentos
- 1.3.2. Dibujo analítico
- 1.3.3. Dibujante de línea y dibujante de formas

1.4. Definir un estilo
- 1.4.1. Referencias y puntos clave
- 1.4.2. Luz y color: creando una atmósfera
- 1.4.3. Personajes: personalidad y coherencia

1.5. 2D tradicional
- 1.5.1. Referencias
- 1.5.2. Creación
- 1.5.3. Paquete de *model sheet*

1.6. Cut out I
- 1.6.1. Referencias
- 1.6.2. Metodología
- 1.6.3. Construcción

1.7. Cut out II
- 1.7.1. Color
- 1.7.2. *Rig*
- 1.7.3. Bibliotecas





1.8. 3D
- 1.8.1. Referencias
- 1.8.2. Diseño
- 1.8.3. Construcción

1.9. Personajes pixelados
- 1.9.1. Referencias y documentación
- 1.9.2. Diseño
- 1.9.3. Poses

1.10. Referencia para el modelado 3D
- 1.10.1. Paletas de color
- 1.10.2. Texturas
- 1.10.3. Luces y sombras

Módulo 2. Personajes

2.1. Formas geométricas
- 2.1.1. Básicas
- 2.1.2. Combinación de formas
- 2.1.3. Ejes

2.2. Líneas de acción
- 2.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
- 2.2.2. Formas simples en la línea de acción
- 2.2.3. Estructura y extremidades

2.3. Formas complejas
- 2.3.1. Geometrías combinadas
- 2.3.2. La pose
- 2.3.3. División en cabezas

2.4. La anatomía
- 2.4.1. Canon clásico humano
- 2.4.2. Proporciones
- 2.4.3. Poses de acción

2.5. La cabeza
- 2.5.1. Construcción
- 2.5.2. Ejes
- 2.5.3. Ojos y partes de la cara

2.6. El pelo
- 2.6.1. Femenino
- 2.6.2. Masculino
- 2.6.3. Peinados

2.7. Creación de personajes *cartoon*
- 2.7.1. Exagerar proporciones
- 2.7.2. Cabezas y expresiones
- 2.7.3. Silueta y poses

2.8. Animales *cartoon*
- 2.8.1. Mascotas
- 2.8.2. Cuadrúpedos y aves
- 2.8.3. Otros tipos

2.9. Extremidades
- 2.9.1. La construcción
- 2.9.2. Articulaciones
- 2.9.3. Poses

2.10. Manos
- 2.10.1. Construcción general
- 2.10.2. Humanos
- 2.10.3. *Cartoon*

Módulo 3. Construcción de personajes

3.1. Formas geométricas
- 3.1.1. Básicas
- 3.1.2. Combinación de formas
- 3.1.3. Ejes

3.2. Líneas de acción
- 3.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
- 3.2.2. Formas simples en la línea de acción
- 3.2.3. Estructura y extremidades

3.3. Formas complejas
- 3.3.1. Geometrías combinadas
- 3.3.2. La pose
- 3.3.3. División en cabezas

3.4. La anatomía
- 3.4.1. Canon clásico humano
- 3.4.2. Proporciones
- 3.4.3. Poses de acción

3.5. La cabeza
- 3.5.1. Construcción
- 3.5.2. Ejes
- 3.5.3. Ojos y partes de la cara

3.6. El pelo
- 3.6.1. Femenino
- 3.6.2. Masculino
- 3.6.3. Peinados



3.7. Creación de personajes *cartoon*
- 3.7.1. Exagerar proporciones
- 3.7.2. Cabezas y expresiones
- 3.7.3. Silueta y poses

3.8. Animales *cartoon*
- 3.8.1. Mascotas
- 3.8.2. Cuadrúpedos y aves
- 3.8.3. Otros tipos

3.9. Extremidades
- 3.9.1. La construcción
- 3.9.2. Articulaciones
- 3.9.3. Poses

3.10. Manos
- 3.10.1. Construcción general
- 3.10.2. Humanos
- 3.10.3. *Cartoon*

Crea personajes completamente únicos, adaptados a estilos tanto cartoon como hiperrealista, gracias a este temario extenso en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

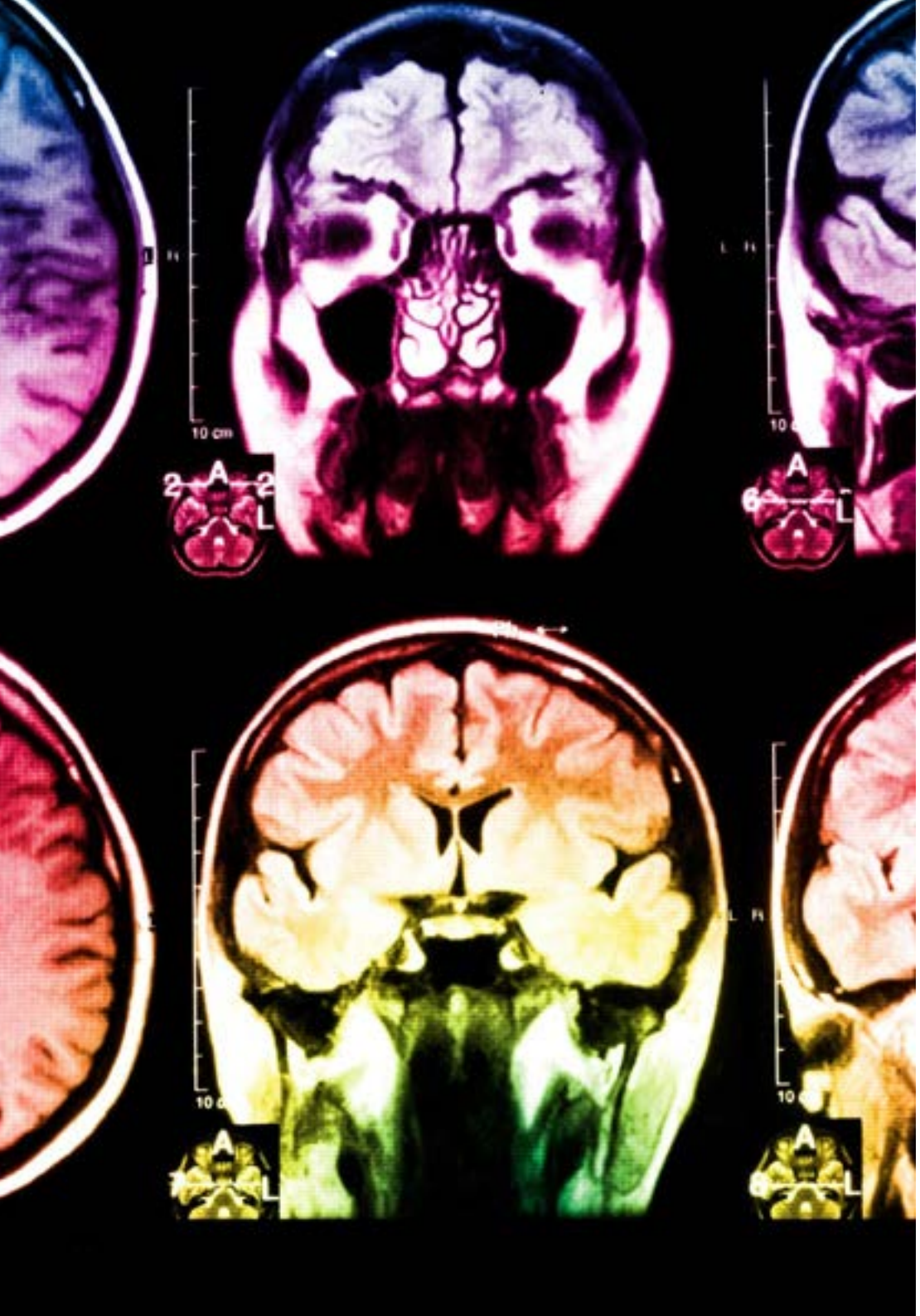
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

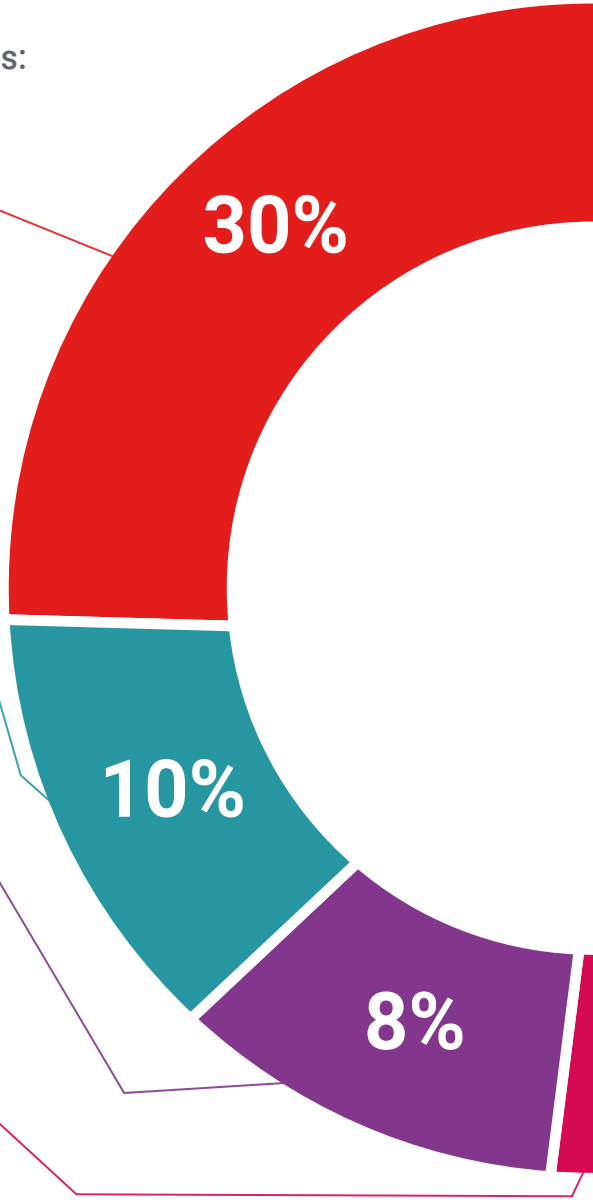
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

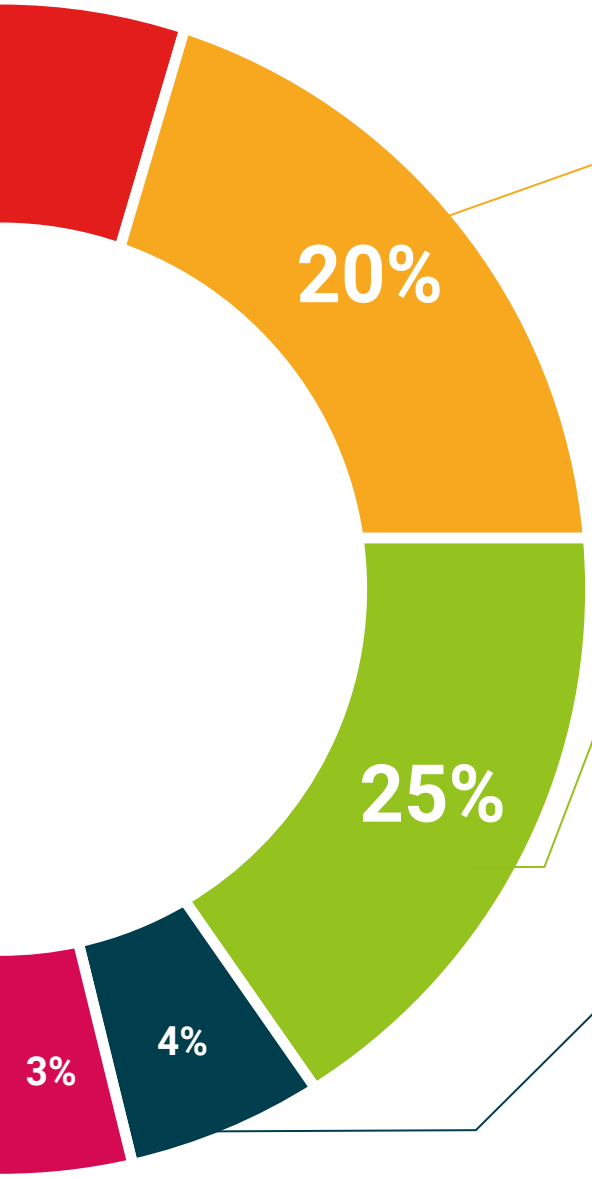
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____ con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Diseño y Creación de Personajes para Videojuegos



tech universidad tecnológica