Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-diseno-creacion-personajes-fantasticos-terror-2d**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Los personajes de historias fantasiosas o terroríficas tienen diseños muy característicos y diferenciados, dándole una libertad creativa única al profesional encargado de crearlos. Desde majestuosos dragones a bestias acuáticas, vampiros, momias, fantasmas o alienígenas, es sumamente importante nutrirse de las poses y expresiones característicos de cada tipo de criatura, así como su propia anatomía. Este programa universitario recopila los principales tipos de criaturas fantasiosas y terroríficas desde la perspectiva del diseño, con una fundamentación valiosa en las formas complejas, la cabeza, las extremidades o las manos. Todo en un cómodo formato 100% online, impartido por un equipo docente formado por grandes profesionales del sector que se comprometen a llevar las competencias del alumno al máximo.





Aprenderás las claves más importantes del diseño de criaturas como hidras, seres demoníacos, dioses, hombres lobo y zombis”

Con el avance imparable de las técnicas de animación, así como el interés creciente en historias cada vez más fantásticas o terroríficas, no es de extrañar que los departamentos de diseño tengan cada vez más encargos relacionados con seres de otros mundos. Habiendo un abanico tan extenso de criaturas y monstruos de todo tipo, es comprensible que los diseñadores deseen especializarse en la creación de estas bestias.

Por ello TECH ha reunido a un equipo docente con una amplia experiencia en la creación de personajes tanto del terror como de la fantasía, creando un material didáctico exhaustivo y minucioso que repasa criatura por criatura todos sus aspectos fisiológicos y expresivos más importantes. A través de numerosos casos prácticos reales y vídeos en detalle, el diseñador profundizará eficientemente en el Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D.

Sabiendo además que la flexibilidad de un programa así puede ser un punto determinante para superarlo con éxito, TECH ha promovido un formato completamente online para todos los contenidos. Esto quiere decir que están disponibles desde el primer día para su descarga, siendo accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Asimismo, se han eliminado tanto las clases presenciales como los horarios prefijados para favorecer al máximo la propia comodidad del alumno.

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D** contiene el programa educativo más completo e innovador del mercado. Sus principales características son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de personajes fantásticos y de terror
- 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

Únete a la mayor institución académica online del mundo, con un equipo docente que ha cosechado numerosos éxitos en el campo del diseño”

Te distinguirás en la creación de espectaculares criaturas fantásticas y terroríficas, ganando una ventaja significativa para liderar proyectos relacionados con esta ambientación”

Conocerás hasta el más mínimo detalle anatómico de seres feéricos, momias y bestias acuáticas.

Matricúlate hoy y no esperes más para incorporar este Experto Universitario a tu CV.

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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El objetivo que persigue esta titulación es ofrecer, en un único programa, los conocimientos más exhaustivos y detallados sobre la creación de distintos tipos de personajes fantásticos y de terror. De esta forma, el diseñador podrá distinguirse en un área de creciente interés en la industria audiovisual, pudiendo dirigir su trayectoria profesional hacia proyectos o estudios multimedia de gran envergadura y con demanda de diseñadores especializados.





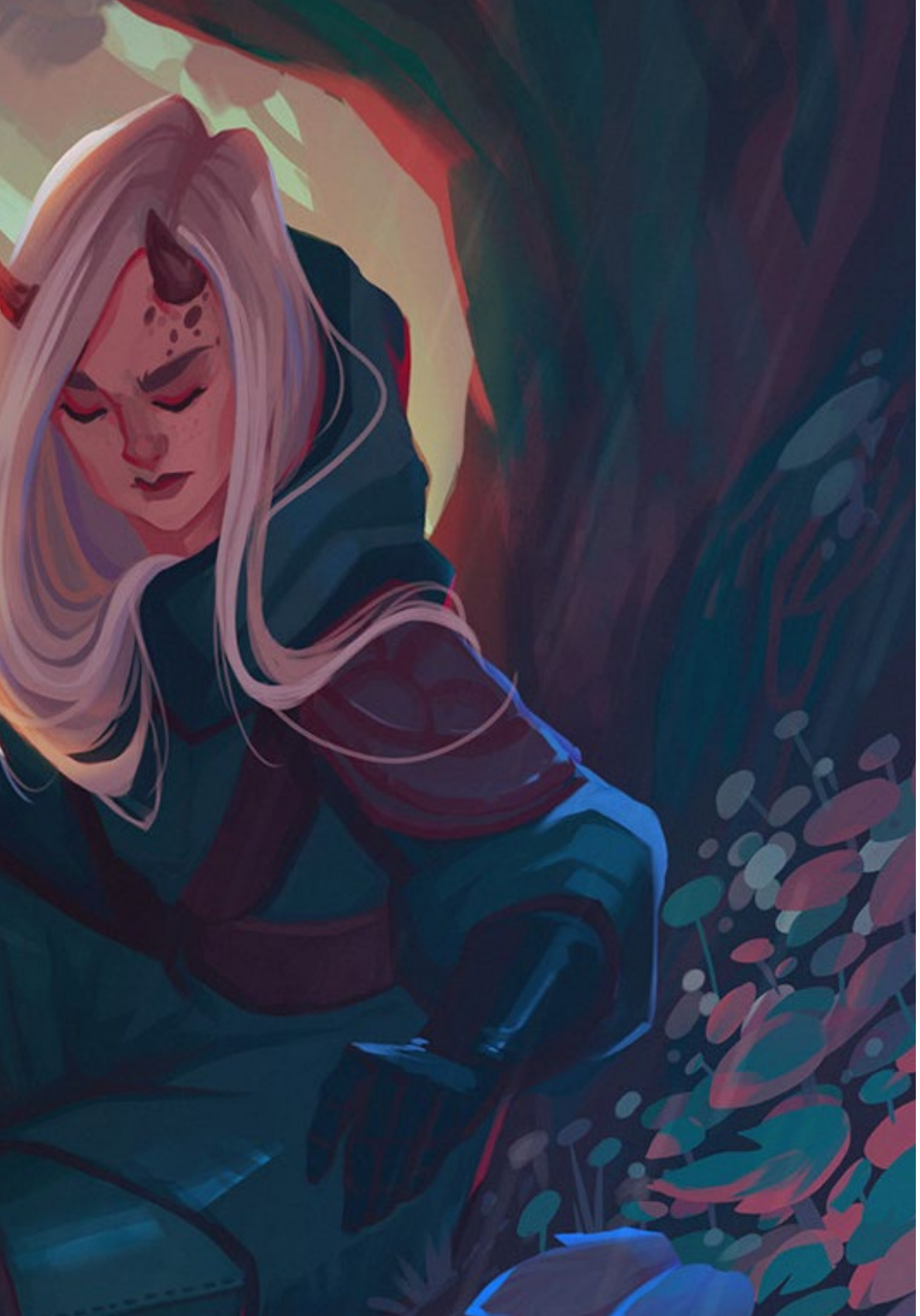
Tendrás acceso a las técnicas de diseño y creación más importantes para afrontar peticiones de todo tipo”

Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes
- Adquirir las competencias necesarias para la creación de personajes fantásticos
- Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror

Con tu saber hacer especializado respecto a la creación de personajes fantásticos y de terror serás la referencia principal en este tipo de proyectos"





Objetivos específicos

Módulo 1. Construcción de Personajes

- Definir las líneas de acción de los personajes y sus formas complejas
- Estudiar la anatomía, pelo y cabeza de los personajes
- Profundizar en los personajes y animales *cartoon* y cómo definirlos
- Conocer la correcta representación de extremidades y manos en distintos tipos de personajes

Módulo 2. Criaturas Fantásticas

- Profundizar en los distintos tipos de criaturas fantásticas
- Diferenciar correctamente las diferentes clases de criaturas voladoras, acuáticas y subterráneas
- Conocer las clases de seres feéricos e híbridos, así como demoníacos y gigantes
- Aprender a representar con mayor firmeza a dioses y semidioses

Módulo 3. Personajes de terror

- Conocer la anatomía de personajes de terror y las claves para su correcta representación
- Profundizar en la creación y diseño de vampiros, hombres lobo y momias
- Analizar figuras clásicas del terror como el monstruo de Frankenstein o el Dr. Jekyll y Mr. Hyde
- Conocer las formas geométricas que definen a los seres extraterrestres o alienígenas

03

Dirección del curso

El equipo docente que está al cargo de la elaboración de este título ha sido seleccionado por TECH dada su amplia trayectoria diseñando todo tipo de personajes. Dicha experiencia se ve reflejada a lo largo de todo el temario, pues los docentes han tenido especial cuidado de incorporar los avances técnicos más importantes junto a su propia pericia a lo largo de numerosos proyectos en la industria audiovisual.





Serán los mejores diseñadores de criaturas fantásticas y terroríficas los que te revelen los secretos más importantes para crear personajes espectaculares”

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

04

Estructura y contenido

La metodología pedagógica del *relearning*, presente a lo largo de todo el programa, favorece en gran medida la adquisición de conocimientos por parte del alumno. Esto se produce por la reiteración sostenida de los conceptos y elementos más importantes del diseño de personajes fantásticos y terroríficos durante cada tema. Así, el diseñador no tendrá que invertir ingentes cantidades de horas de estudio en adquirir dichas competencias, sino que las incorporará directamente a su propia metodología de trabajo.





Tendrás a tu disposición una serie de recursos audiovisuales de gran valor, entre los que se encuentran vídeos en detalle y resúmenes prácticos de cada tema tratado"

Módulo 1. Construcción de personajes

1.1. Formas geométricas
- 1.1.1. Básicas
- 1.1.2. Combinación de formas
- 1.1.3. Ejes

1.2. Líneas de acción
- 1.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
- 1.2.2. Formas simples en la línea de acción
- 1.2.3. Estructura y extremidades

1.3. Formas complejas
- 1.3.1. Geometrías combinadas
- 1.3.2. La pose
- 1.3.3. División en cabezas

1.4. La anatomía
- 1.4.1. Canon clásico humano
- 1.4.2. Proporciones
- 1.4.3. Poses de acción

1.5. La cabeza
- 1.5.1. Construcción
- 1.5.2. Ejes
- 1.5.3. Ojos y partes de la cara

1.6. El pelo
- 1.6.1. Femenino
- 1.6.2. Masculino
- 1.6.3. Peinados

1.7. Creación de personajes *cartoon*
- 1.7.1. Exagerar proporciones
- 1.7.2. Cabezas y expresiones
- 1.7.3. Silueta y poses

1.8. Animales *cartoon*
- 1.8.1. Mascotas
- 1.8.2. Cuadrúpedos y aves
- 1.8.3. Otros tipos

1.9. Extremidades
- 1.9.1. La construcción
- 1.9.2. Articulaciones
- 1.9.3. Poses

1.10. Manos
- 1.10.1. Construcción general
- 1.10.2. Humanos
- 1.10.3. *Cartoon*

Módulo 2. Criaturas fantásticas

2.1. Dragones e hidras
- 2.1.1. Ejemplos
- 2.1.2. Construcción
- 2.1.3. Poses y expresiones

2.2. Gigantes
- 2.2.1. Ejemplos
- 2.2.2. Construcción
- 2.2.3. Poses y expresiones

2.3. Voladoras
- 2.3.1. Anatomía comparada
- 2.3.2. Construcción
- 2.3.3. Poses y expresiones

2.4. Acuáticas
- 2.4.1. Modificaciones de tipos reales
- 2.4.2. Construcción
- 2.4.3. Poses y expresiones

2.5. Subterráneas
- 2.5.1. Formas geométricas
- 2.5.2. Desarrollo
- 2.5.3. Poses y expresiones

2.6. Seres feéricos
- 2.6.1. Anatomía humana
- 2.6.2. Construcción
- 2.6.3. Poses y expresiones

2.7. Híbridos
- 2.7.1. Bases
- 2.7.2. Diseño
- 2.7.3. Poses y expresiones

2.8. Seres demoníacos
- 2.8.1. Anatomía
- 2.8.2. Diseño
- 2.8.3. Poses y expresiones

2.9. Dioses y semidioses
- 2.9.1. Anatomía humana
- 2.9.2. Construcción
- 2.9.3. Poses y expresiones

2.10. Otras criaturas fantásticas
- 2.10.1. Ejemplos
- 2.10.2. Construcción
- 2.10.3. Poses y expresiones

Módulo 3. Personajes de terror

3.1. Vampiros
- 3.1.1. Anatomía humana
- 3.1.2. Diseño
- 3.1.3. Poses y expresiones

3.2. Monstruo de Frankensteinh
- 3.2.1. Anatomía
- 3.2.2. Construcción
- 3.2.3. Poses y expresiones

3.3. Hombre lobo
- 3.3.1. Anatomía comparada
- 3.3.2. Construcción
- 3.3.3. Poses y expresiones

3.4. Momia
- 3.4.1. Anatomía humana
- 3.4.2. Diseño
- 3.4.3. Poses y expresiones

3.5. Monstruo del pantano
- 3.5.1. Anatomía
- 3.5.2. Construcción
- 3.5.3. Poses y expresiones

3.6. Fantasmas
- 3.6.1. Ejemplos
- 3.6.2. Construcción
- 3.6.3. Poses y expresiones

3.7. Zombis
- 3.7.1. Anatomía humana
- 3.7.2. Zombis animales
- 3.7.3. Construcción y poses

3.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
- 3.8.1. Anatomía humana
- 3.8.2. Construcción
- 3.8.3. Poses y expresiones

3.9. La muerte
- 3.9.1. Anatomía
- 3.9.2. Construcción
- 3.9.3. Poses y expresiones

3.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
- 3.10.1. Formas geométricas
- 3.10.2. Diseño
- 3.10.3. Poses y expresiones

Podrás profundizar en la creación de personajes fantásticos y de terror con las numerosas lecturas complementarias recopiladas por los propios docentes”

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"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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.

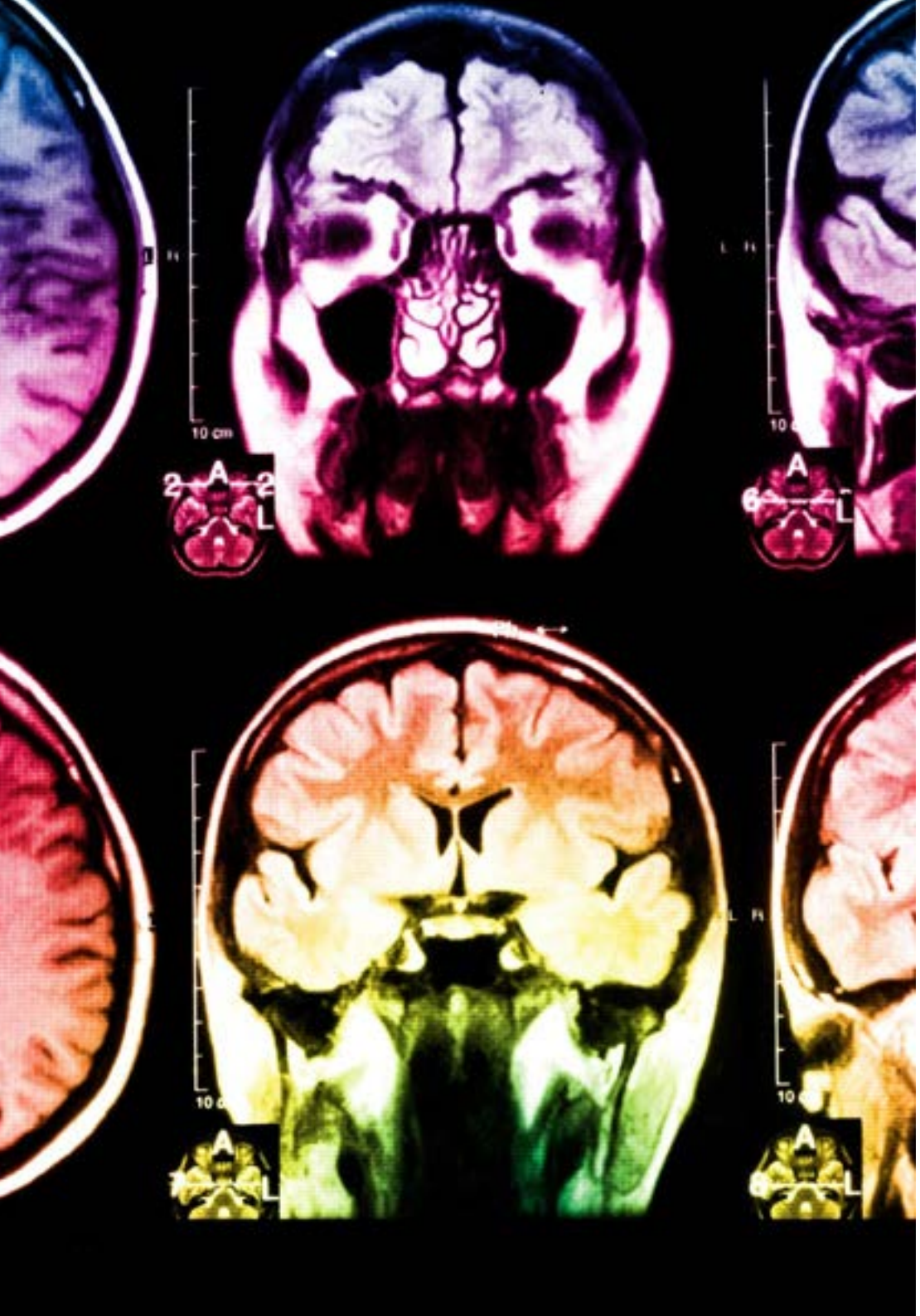
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

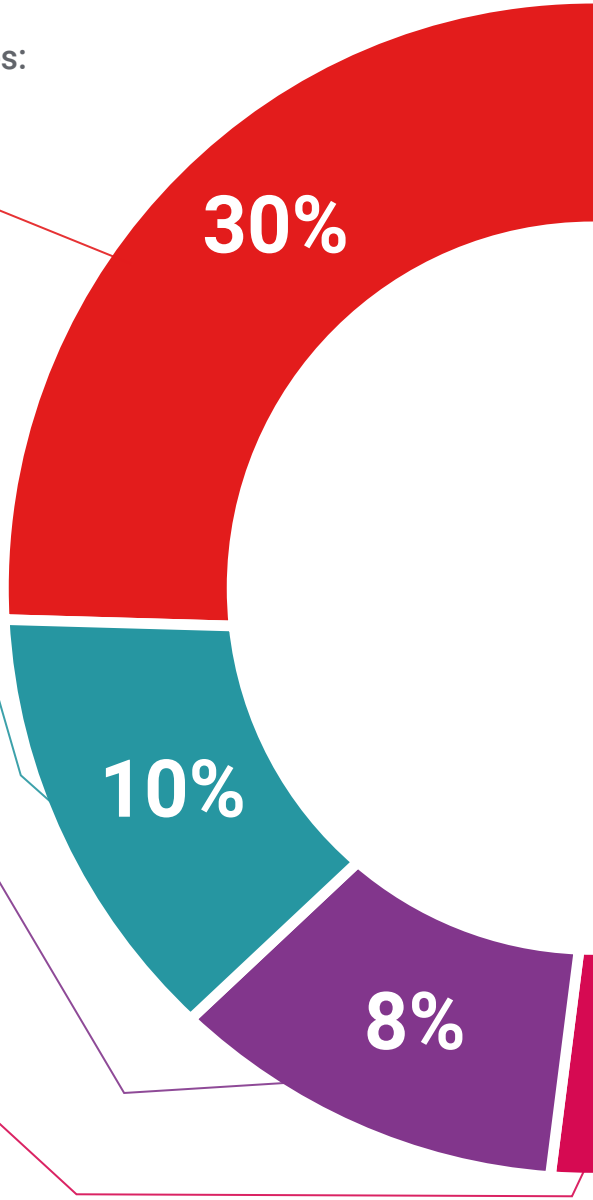
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

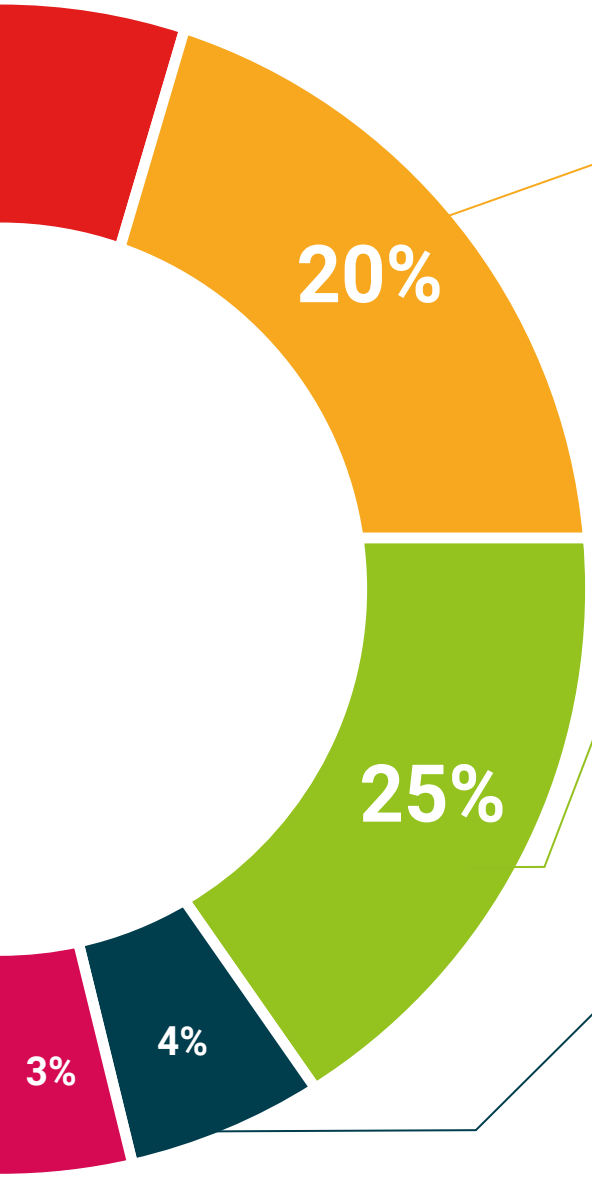
Prácticas de habilidades y competencias

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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. 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 Fantásticos y de Terror en 2D 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 Fantásticos y de Terror en 2D** 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** emitidio 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 Fantásticos y de Terror en 2D**

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 Fantásticos y de Terror en 2D

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 Fantásticos y de Terror en 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D



tech universidad tecnológica