Experto Universitario
Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 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-props-animales-objetos-plantas-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

En la narrativa audiovisual los personajes, como es lógico, copan el protagonismo de la historia. Por este motivo se les suele dedicar extensas horas en el apartado de diseño, descuidando en no pocas ocasiones la relevancia del entorno, *props* y objetos que rodean las escenas. El diseñador que tenga unas habilidades altas en la creación y diseñado de estos elementos conseguirá una ventaja oportuna para darle a los personajes e historias el empaque que necesitan, potenciando así su propia trayectoria profesional. Es por ello que este título se centra en la creación de todo tipo de objetos y plantas en 2D, profundizando concretamente en los vehículos, complementos, animales y plantas a través de la visión de un equipo docente con gran experiencia en el campo del diseño. Además, el formato de la titulación es completamente online, favoreciendo la mayor flexibilidad posible para el alumno.





Especialízate en la creación y diseño de props, animales, plantas y objetos 2D para conseguir unas competencias distintivas con las que continuar avanzando en tu trayectoria profesional"

El poder diseñar no solo personajes ricos en expresiones y personalidad, sino también objetos y animales con características destacadas supone una ventaja competitiva nada desdeñable para cualquier diseñador. El trabajo es tan específico que incluso dentro de los propios departamentos de diseño surge el rol del *prop designer* o incluso *lead prop designer* si se trata de un equipo de trabajo pequeño.

Esto muestra lo relevante que pueden ser estas habilidades en la trayectoria profesional del diseñador, por lo que TECH ha puesto especial énfasis en dar los mejores conocimientos, competencias y claves posibles en este Experto Universitario. Para ello se ha reunido a un equipo docente de la máxima calidad, con una vasta experiencia en el diseño de todo tipo de entornos y elementos en 2D. Su pericia, plasmada en los contenidos eminentemente prácticos de la titulación, sirven como un reflejo de la calidad del material didáctico al que tendrá acceso el alumno.

Asimismo, teniendo en cuenta lo dificultoso que puede ser para muchos diseñadores asumir una titulación de estas características, se ha fomentado la eliminación de las clases presenciales y los horarios prefijados. Se establece por tanto un formato 100% online, en el que es el alumno el que decide cómo distribuir su propia carga lectiva, adaptándola a sus intereses profesionales o personales según mejor le convenga.

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D** 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

Matricúlate ya y no pierdas la oportunidad de darle un impulso eficaz a tu trayectoria profesional, sustentándolo con conocimientos de diseñadores expertos”

Consigue especializarte en un puesto demandado, que requiere de diseñadores con altas capacidades en diseño de armas, armaduras, vehículos, animales, objetos y plantas”

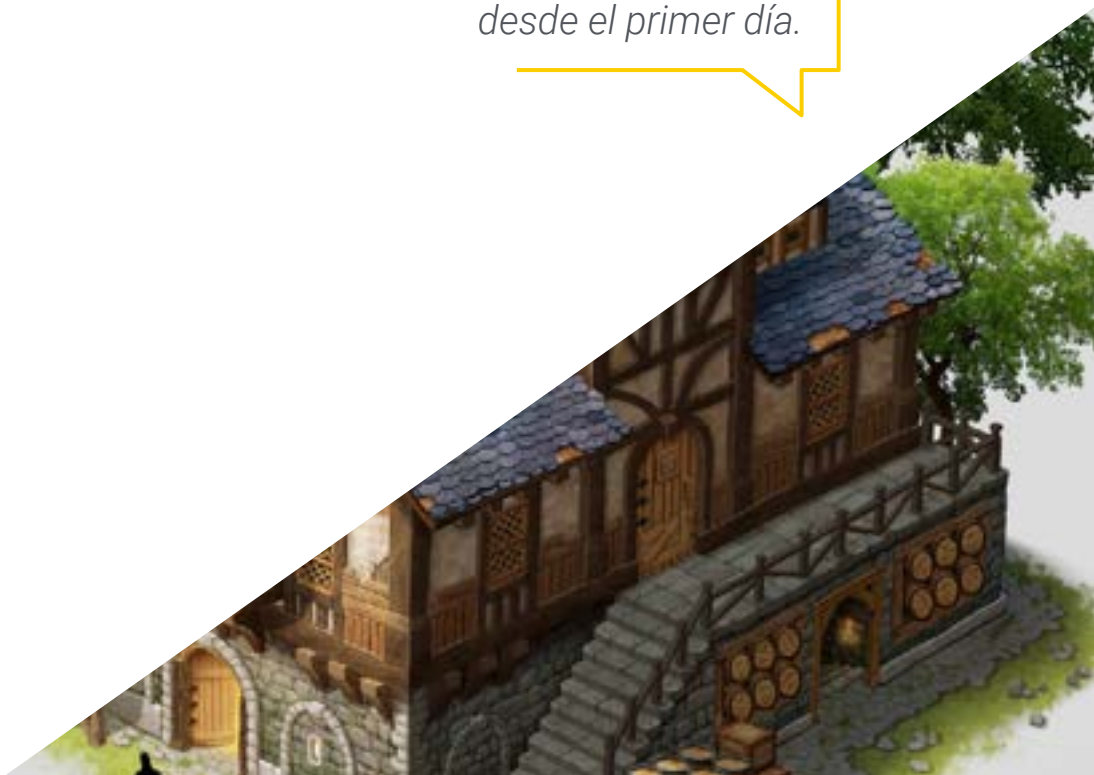
Profundiza en los múltiples ejemplos prácticos sobre creación de props y objetos 2D, contextualizando extensivamente cada tema.

Decide cuándo, dónde y cómo distribuir la carga lectiva, teniendo acceso total al contenido didáctico desde el primer día.

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

TECH se ha marcado una serie de objetivos muy concretos para este Experto Universitario. Tras egresar, el alumno será capaz de analizar la forma, anatomía y composición de todo tipo de objeto u elemento, interpretando correctamente las claves que le llevan a diseñarlo en dos dimensiones con el mayor de los aciertos. Esto es posible gracias a la minuciosidad con la que el equipo docente ha redactado todos los contenidos, especialmente enfocados cada uno a un elemento o tipo de objeto concreto.





Pondrás en práctica todo lo aprendido casi al instante, pues dispondrás de numerosos ejercicios de autoconocimiento para perfeccionar la teoría"

Objetivos generales

- Profundizar en aspectos clave del Diseño y Creación de *Props*, Animales, Objetos y Plantas 2D
- Crear todo tipo de objetos con los programas de la industria
- Fomentar el desarrollo personal con un enfoque totalmente actualizado a la digitalización
- Desarrollo de personajes específicos en 2D
- Creación de guiones para plasmar las ideas creativas de una forma estructurada y concisa

Tus objetivos profesionales más ambiciosos estarán aún más cerca tras finalizar este Experto Universitario"





Objetivos específicos

Módulo 1. *Props*. Vehículos y complementos

- Estudio de las fuentes de tipos de *props* y complementos reales, fantásticos y de ciencia ficción
- Profundizar en la creación de vehículos tales como coches, motocicletas y vehículos futuristas o actuales
- Creación de armas blancas, de fuego y futuristas
- Producción e integración de los *props* en el videojuego

Módulo 2. Animales

- Anatomía de los animales: caninos, felinos, herbívoros y grandes mamíferos
- Estudiar la creación de animales *cartoon* y realistas para su correcta realización
- Análisis de animales marinos, aves, reptiles anfibios e insectos
- Estudiar la anatomía de animales prehistóricos para la realización de un canon ideal

Módulo 3. Objetos y plantas como personajes

- Analizar las diferentes formas de representación de flores, hortalizas, frutas y otro tipo de plantas
- Estudiar plantas exóticas y carnívoras
- Estudiar árboles: creación de raíces, tronco y hojas, para convertirlos en personajes animados
- Elaboración de electrodomésticos y vehículos de diferentes tipos y construcción

03

Dirección del curso

Dado que el diseño de *props*, animales, objetos y plantas 2D requiere de un conocimiento muy específico en esta área, TECH ha recurrido al mejor equipo docente posible para la elaboración de todos los contenidos. Aunando la teoría tecnológica más vanguardista con los propios conocimientos prácticos de años de experiencia en la industria, los docentes han conseguido crear un compendio de información extremadamente relevante para el diseñador. Tras egresar, dominará a la perfección la creación de todo tipo de *props* y elementos en 2D.





Deja que sean profesionales de gran éxito en el campo del diseño los que te den las claves y secretos de la industria para triunfar diseñando props, animales u objetos en 2D”

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. Custodio, Nacho

- Animador freelance con 20 años de experiencia
- Colaborador como animador en cortometrajes como Another way to fly, Kuri y Cazatalentos; series de Cut out como Forrito y Four and and half friends, series 3d como Nivis y largometrajes como Arrugas



04

Estructura y contenido

Para fomentar una labor de estudio eficaz en el alumno, TECH ha puesto en práctica la metodología pedagógica del *relearning* en la elaboración de este programa. Ello implica que los conceptos y procedimientos más importantes a la hora de diseñar *props* y objetos 2D se repiten de forma reiterada a lo largo de todo el temario. Así, se consigue un aprendizaje mucho más natural y progresivo, en el que el diseñador no tendrá que invertir excesivas horas de estudio para adquirir las competencias más esenciales.





Aprovecha la gran cantidad de material didáctico del que dispondrás, teniendo a tu alcance numerosos recursos audiovisuales de gran calidad elaborados por los propios docentes"

Módulo 1. *Props*. Vehículos y complementos

1.1. *Props*
- 1.1.1. ¿Qué es un *prop*?
- 1.1.2. Generalistas
- 1.1.3. *Props* con peso en el argumento

1.2. Complementos
- 1.2.1. Complementos y vestuario
- 1.2.2. Complementos reales: profesiones
- 1.2.3. Complementos fantásticos y de ciencia ficción

1.3. Coches
- 1.3.1. Clásicos
- 1.3.2. Actuales
- 1.3.3. Futuristas

1.4. Motocicletas
- 1.4.1. Actuales
- 1.4.2. Futuristas
- 1.4.3. Motos de 3 ruedas

1.5. Otros vehículos
- 1.5.1. Terrestres
- 1.5.2. Aéreos
- 1.5.3. Marítimos

1.6. Armas blancas
- 1.6.1. Tipos y tamaños
- 1.6.2. Diseño por época
- 1.6.3. Escudos

1.7. Armas de fuego
- 1.7.1. Largas
- 1.7.2. Cortas
- 1.7.3. Funcionamiento: partes móviles

1.8. Armas futuristas
- 1.8.1. De fuego
- 1.8.2. De energía
- 1.8.3. FX de las armas futuristas

1.9. Armaduras
- 1.9.1. Clásicas y actuales
- 1.9.2. Futuristas
- 1.9.3. Mecanizadas y robóticas

1.10. *Props* en videojuegos
- 1.10.1. Diferencias con los *props* de animación
- 1.10.2. *Props* y su uso
- 1.10.3. Diseño

Módulo 2. Animales

2.1. Cuadrúpedos
- 2.1.1. Anatomía comparada
- 2.1.2. Realistas y su empleo
- 2.1.3. *Cartoon*

2.2. Caninos
- 2.2.1. Anatomía
- 2.2.2. Diseño
- 2.2.3. Poses

2.3. Felinos
- 2.3.1. Anatomía comparada
- 2.3.2. Diseño
- 2.3.3. Poses

2.4. Herbívoros
- 2.4.1. Rumiantes
- 2.4.2. Equinos
- 2.4.3. *Cartoon*

2.5. Grandes mamíferos
- 2.5.1. Anatomía comparada
- 2.5.2. Construcción
- 2.5.3. Poses

2.6. Marinos
- 2.6.1. Mamíferos
- 2.6.2. Peces
- 2.6.3. Crustáceos

2.7. Aves
- 2.7.1. Anatomía
- 2.7.2. Poses
- 2.7.3. *Cartoon*

2.8. Reptiles anfibios
- 2.8.1. Construcción
- 2.8.2. Poses
- 2.8.3. *Cartoon*

2.9. Dinosaurios
- 2.9.1. Tipos
- 2.9.2. Construcción
- 2.9.3. Poses

2.10. Insectos
- 2.10.1. Diseño
- 2.10.2. Poses
- 2.10.3. Comparativos

Módulo 3. Objetos y plantas como personajes

3.1. Flores
- 3.1.1. Ejemplos
- 3.1.2. Construcción
- 3.1.3. Poses y expresiones

3.2. Hortalizas
- 3.2.1. Ejemplos
- 3.2.2. Construcción
- 3.2.3. Poses y expresiones

3.3. Frutas
- 3.3.1. Ejemplos
- 3.3.2. Construcción
- 3.3.3. Poses y expresiones

3.4. Plantas carnívoras
- 3.4.1. Ejemplos
- 3.4.2. Construcción
- 3.4.3. Poses y expresiones

3.5. Árboles
- 3.5.1. Tipos
- 3.5.2. Construcción
- 3.5.3. Poses y expresiones

3.6. Arbustos
- 3.6.1. Tipos
- 3.6.2. Construcción
- 3.6.3. Poses y expresiones

3.7. Objetos
- 3.7.1. Ejemplos
- 3.7.2. Personalidad
- 3.7.3. Tipos

3.8. Electrodomésticos
- 3.8.1. Tipos
- 3.8.2. Construcción
- 3.8.3. Poses y expresiones

3.9. Vehículos
- 3.9.1. Tipos
- 3.9.2. Construcción
- 3.9.3. Poses y expresiones

3.10. Otros objetos
- 3.10.1. Tipos
- 3.10.2. Construcción
- 3.10.3. Poses y expresiones

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.

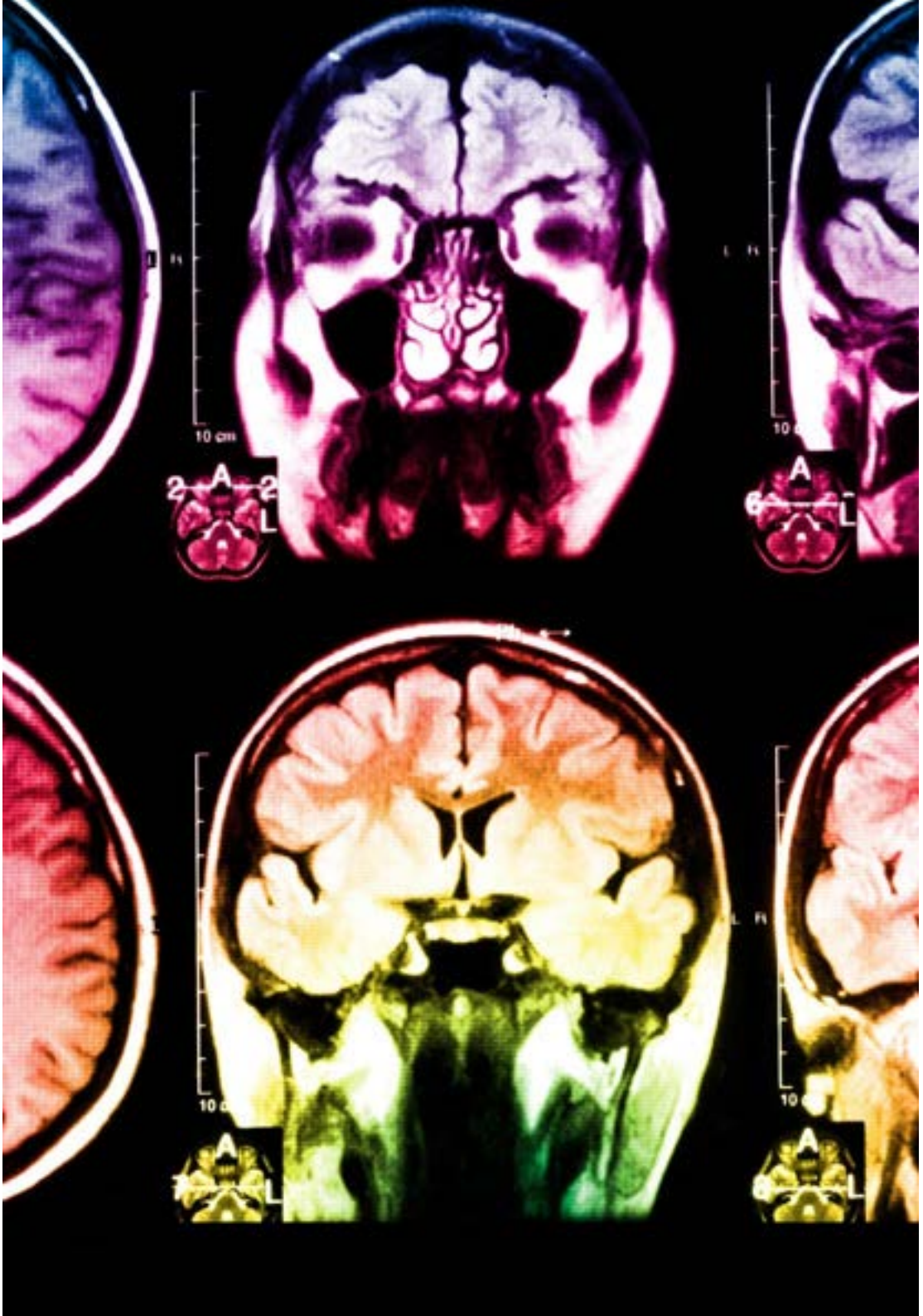
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

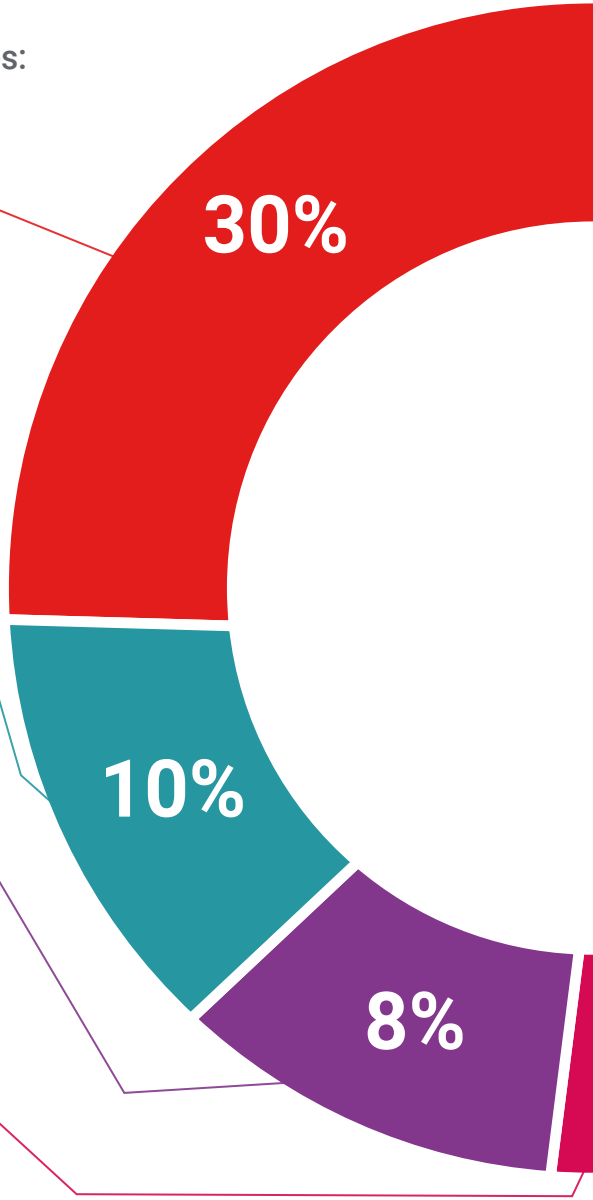
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

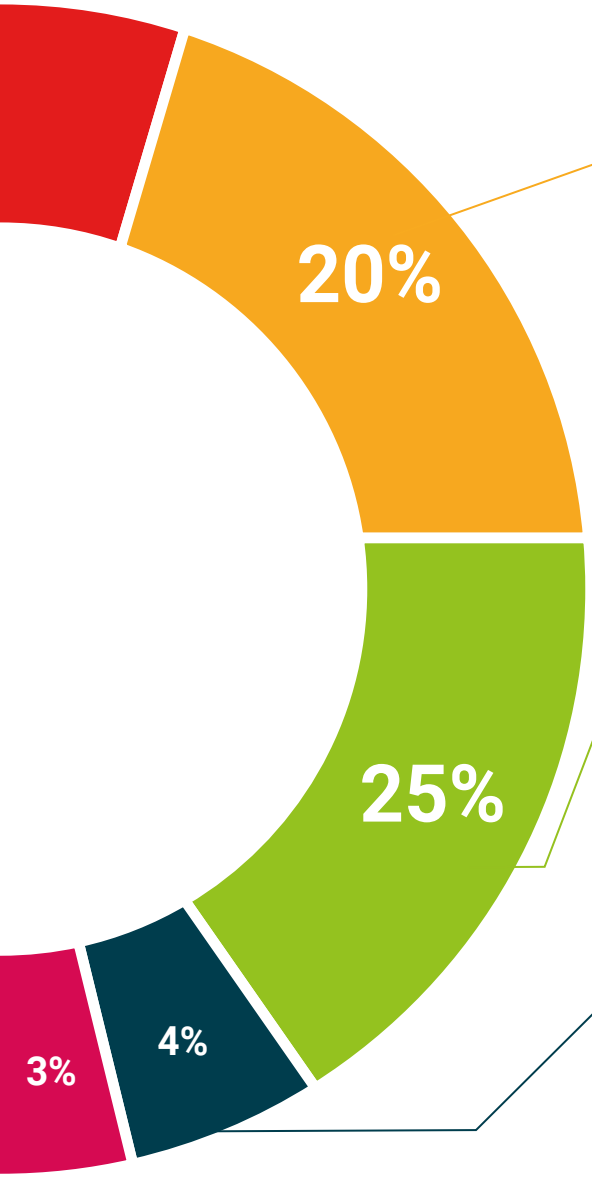
Prácticas de habilidades y competencias

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 Props, Animales, Objetos y Plantas 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 Props, Animales, Objetos y Plantas 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** 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 Props, Animales, Objetos y Plantas 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 Props, Animales, Objetos y Plantas 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 Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D



tech universidad tecnológica