# Experto Universitario

## Construcción de Personajes 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Experto Universitario

## Construcción de Personajes 2D

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

Al igual que las películas tienen como pieza clave sus actores y actrices, el mundo de los videojuegos gira en torno a sus personajes. En ambos casos se trata de una complicada tarea ya que cuenta con el deber de conseguir que el público se enganche al producto viéndose identificado de alguna forma en lo que ve, aun cuando se desarrolla en un mundo ficticio. En la era tecnológica en la que vivimos los videojuegos se han hecho un hueco indiscutible en nuestra sociedad y es por eso que cada vez la demanda de gente para que trabaje en esa industria es mayor. Por ello, la Universidad ofrece un programa totalmente novedoso en el que se imparten todos los conceptos necesarios para convertirse todo un profesional de la creación de personajes 2D para videojuegos.





*Conviértete en un profesional de las técnicas para crear personajes a la altura de Disney y Marvel”*

Para crear personajes llamativos, en la animación y el diseño se deben tener unos conocimientos concretos como pueden ser la iconografía o las técnicas necesarias para su elaboración. Las empresas buscan personajes nuevos, que se diferencien de lo que ya existe. Por tal razón, este programa destaca por: centrarse en un estudio exhaustivo y concentrado, una preproducción de proyectos visuales y en la construcción de personajes completos. Dotar a estos personajes de un estilo y personalidad únicos, podrán servir como producto para todo tipo de plataformas.

Este programa busca fundamentar el conocimiento a través del estudio de la estética y la cultura de personajes. Así el alumno podrá crear una iconografía completa que se adecue al tiempo y al espacio que se representa. Este conocimiento otorgará al artista la capacidad de crear personajes con personalidades contundentes y culturales.

El cronograma está adecuado para que, paso a paso, el alumno logre adquirir las técnicas de creación de un personaje desde el primer trazo, hasta completar la composición. A partir de cánones y formas anatómicas es posible crear todo tipo de formas. El alumno contará con todos los elementos necesarios para el empleo visual, trabajando con todo un paquete profesional de *model-sheet* para el modelado 2D, y lograr las proporciones adecuadas de los modelos.

TECH ofrece un programa online que aporta al alumno la facilidad de poder cursarlo al ritmo que mejor se adapte a sus necesidades. Con solo un dispositivo con acceso a Internet podrá impulsar su carrera hacia el éxito. Este Experto Universitario cuenta con todas las ventajas para que el alumno pueda abordar sus estudios desde una perspectiva dinámica, creativa y profesional.

Este **Experto Universitario en Construcción de Personajes 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 prácticos con los que está concebido, recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Ejercicios prácticos para realizar un proceso de autoevaluación y mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías actualizadas
- Las lecciones teóricas con un experto para resolver las dudas y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

*Desarrolla tus habilidades gracias a la metodología 100% online de este Experto Universitario y consigue todos tus objetivos sin dejar de lado otras responsabilidades de tu vida cotidiana”*

*Aprender conceptos nunca había sido tan sencillo. Gracias a la metodología Relearning podrás comprobarlo"*

*Aprende el arte de crear personajes innovadores que no dejen a nadie indiferente.*

*Encuentra tu estilo y proyéctalo en un personaje único que trasmita emociones hasta a los más escépticos.*

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación su experiencia y sus conocimientos. Además cuenta con reconocidos especialistas que han participado en la creación de trabajos de un gran reconocimiento.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje muy completo que proporcionará un conocimiento a gran escala 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 diseño de este programa permitirá al alumno adquirir las competencias necesarias para actualizarse en la profesión, profundizando así, en los aspectos clave de la construcción de personajes en 2D. Reforzando todos los aspectos técnicos de un profesional, es posible perfeccionar sus destrezas y habilidades. Por ello, TECH ofrece un completo programa de estudios, que le ofrece al alumnado ampliar y profundizar los conocimientos propios de este ámbito. Se trata de un conjunto de objetivos generales y específicos que juntos conforman el conocimiento teórico y práctico necesario para que el alumno adquiera todos los conocimientos necesarios.





*Nuestro objetivo es impulsarte como profesional, ayudándote a convertirte en todo un maestro de la construcción de personajes 2D”*

## Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes
- Profundizar en el desarrollo de las hojas de modelos necesarias en la industria de la animación
- Crear todo tipo de personajes anatómicos para su empleo en la disciplina de animación en 2D
- Dominar la anatomía de los personajes
- Analizar el desarrollo y creación de personajes
- Dominar del arte de colorear los personajes creados
- Desarrollar personajes específicos para los videojuegos en 2D

*Adéntrate en el mundo de la creación de personajes 2D y deja volar tu imaginación"*





## Objetivos específicos

### Módulo 1. Personajes

- Conocer los diferentes estilos y técnicas de creación de personajes
- Diferenciar personajes cartoon, manga y realistas
- Desarrollar la creación de personajes humanos
- Ahondar en las características físicas, psicológicas y literarias de los personajes

### Módulo 2. 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 *cartoon* y como definirlos
- Conocer la correcta representación de extremidades y manos en distintos tipos de personajes

### Módulo 3. *Model sheet*

- Reconocer la importancia de un buen *model sheet* en el flujo de trabajo del artista
- Estudiar las expresiones, poses y líneas de guía imprescindibles en el *model sheet*
- Profundizar en los códigos de bocas y puesta en escena de personajes a través del *model sheet*
- Elaborar una correcta hoja de fallos, imprescindible en la posterior animación

03

# Dirección del curso

Todo artista debe conocer las técnicas necesarias y aprenderla de la mano de expertos. Por ello, TECH ofrece en este programa una plantilla de docentes altamente cualificados. Todos ellos cuentan con una trayectoria de renombre tanto académica como laboralmente. Sus destrezas y conocimientos los han llevado a ganar premios de prestigio a nivel nacional. El alumnado recibirá una experiencia de aprendizaje de alta calidad y al nivel del mercado actual.





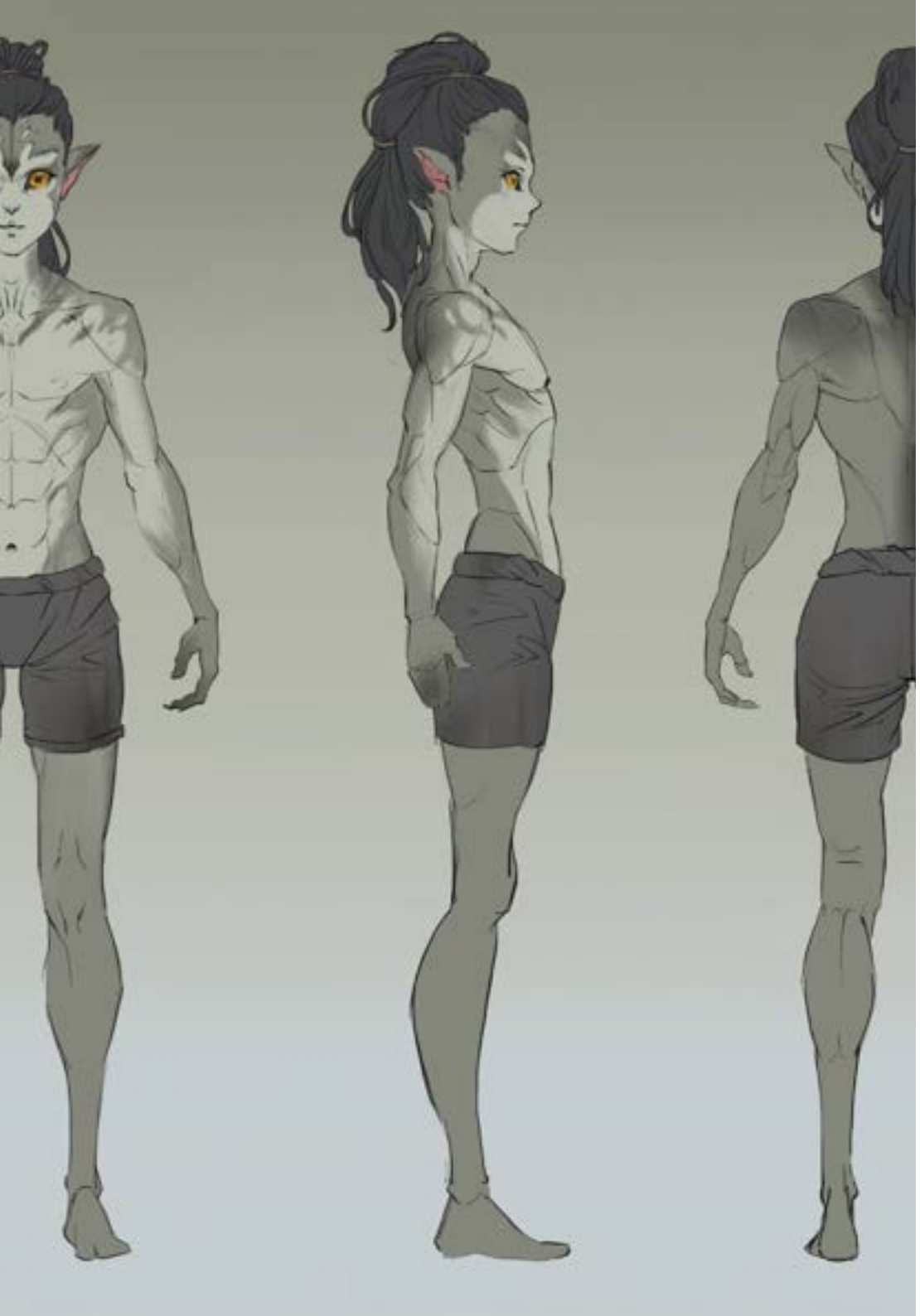

*Tendrás el asesoramiento experto de un equipo docente dispuesto a ayudarte en tu camino hacia el éxito más notorio en la industria artística para videojuegos"*

## Dirección



### D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Ganador de un Goya con el cortometraje *"Pollo"* en el que participó de asistente y fondista
- Profesional en la creación de fondos, storyboard, animación y asistente en TV series, publicidad, largometrajes, e-learning, como: *El sueño de una noche de San Juan," El espíritu del bosque", "Arrugas" y "Phineas y Ferb"*
- Animador de *"Juanito Jones"* y *"Miniman"*
- Intercalador y diseñador de *"Las Tres Mellizas"*





## 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

### 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

Un temario diseñado con una completa estructura, para ofrecer los conocimientos y técnicas de una forma óptima y precisa. A través de una estructura teórica y práctica, el alumno adquirirá todas las herramientas necesarias, para así, impulsarle a un desarrollo profesional que le permita afrontar las futuras competencias laborales. Para poner en práctica tanto sus capacidades como su creatividad en la construcción de personajes 2D, TECH propone una enseñanza con metodología *Relearning*.





*Un riguroso plan de estudios que ayudará a que tus resultados sean óptimos gracias a un aprendizaje eficaz"*

## Módulo 1. Personajes

1.1. Personajes
- 1.1.1. Análisis y desarrollo de los personajes
- 1.1.2. Estilos y diseños por zonas y culturas
- 1.1.3. Evolución de los personajes a los estilos actuales

1.2. Estilos en cada producto
- 1.2.1. Los personajes para cine
- 1.2.2. Los personajes para series
- 1.2.3. Los personajes para videojuegos

1.3. Técnicas de estilo
- 1.3.1. El 2D
- 1.3.2. El 3D
- 1.3.3. El *cut-out*

1.4. Personajes en publicidad
- 1.4.1. Estilos publicitarios a través de la historia
- 1.4.2. El 2D actual
- 1.4.3. El 3D actual

1.5. Análisis de tipos de personajes
- 1.5.1. *Cartoon*
- 1.5.2. Manga
- 1.5.3. Realistas

1.6. Tipología
- 1.6.1. Héroe – antihéroe
- 1.6.2. Villano – antítesis
- 1.6.3. Fortachón – bobalicón

1.7. La imagen tipo
- 1.7.1. Profesiones
- 1.7.2. Edades
- 1.7.3. Personalidades

1.8. Personajes animales
- 1.8.1. Humanos zoomorfos
- 1.8.2. Animales antropomorfos
- 1.8.3. Mascotas

1.9. Características de los personajes
- 1.9.1. Literarias
- 1.9.2. Psicológicas
- 1.9.3. Físicas

1.10. *Merchandising* de personajes
- 1.10.1. Historia
- 1.10.2. Guías de estilo
- 1.10.3. Aplicación comercial

## Módulo 2. Construcción de 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. *Model sheet*

3.1. Construcción
- 3.1.1. Tres cuartos
- 3.1.2. División en cabezas
- 3.1.3. *Clean up*

3.2. *Turn Around*
- 3.2.1. Las cinco poses
- 3.2.2. Líneas de guía
- 3.2.3. Simetrías y no simetrías

3.3. Poses
- 3.3.1. Poses de acción
- 3.3.2. Interrelación con *props*
- 3.3.3. Posición de cámara en la pose

3.4. Expresiones
- 3.4.1. Neutras
- 3.4.2. Alegres
- 3.4.3. Tristes y enfado

3.5. Manos
- 3.5.1. La construcción
- 3.5.2. Posiciones y giros
- 3.5.3. Interrelación con *props*

3.6. Comparativos
- 3.6.1. División en cabezas y líneas de guía
- 3.6.2. Ajuste de los otros personajes al protagonista
- 3.6.3. Interrelación

3.7. Códigos de bocas
- 3.7.1. Universales estándar y complementos
- 3.7.2. Corresponden decías fonéticas y lectura
- 3.7.3. Neutras, alegres, enfado, tristeza

3.8. *Blinks*
- 3.8.1. Formas neutras y otras expresiones
- 3.8.2. Su posición cerrada
- 3.8.3. Los intercalados

3.9. Puesta en escena
- 3.9.1. Su posición en fondos
- 3.9.2. Posición de cámaras
- 3.9.3. Interrelaciones

3.10. Hojas de fallos
- 3.10.1. Síes
- 3.10.2. Noes
- 3.10.3. Ayudas a los animadores

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 escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. 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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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.

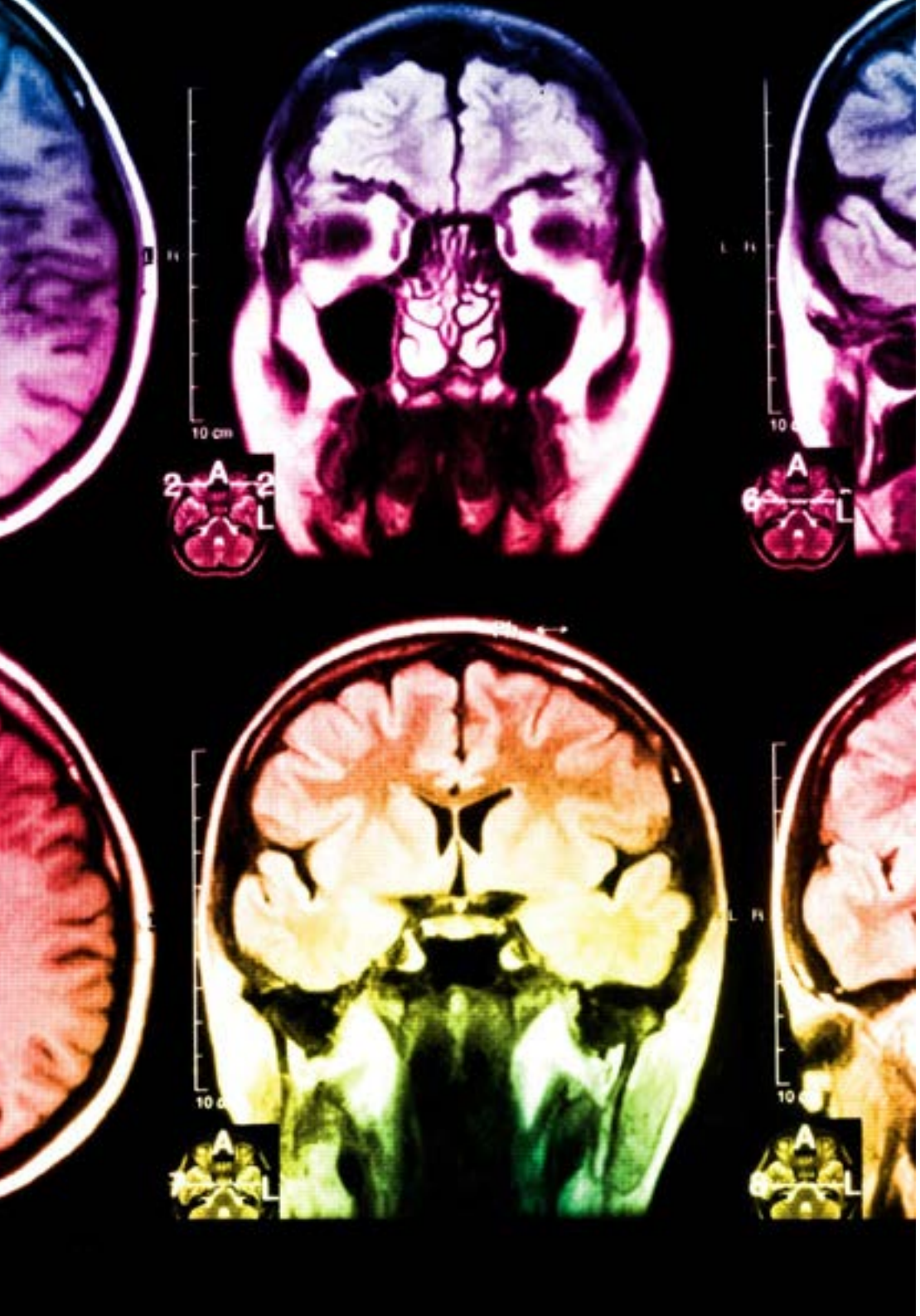
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

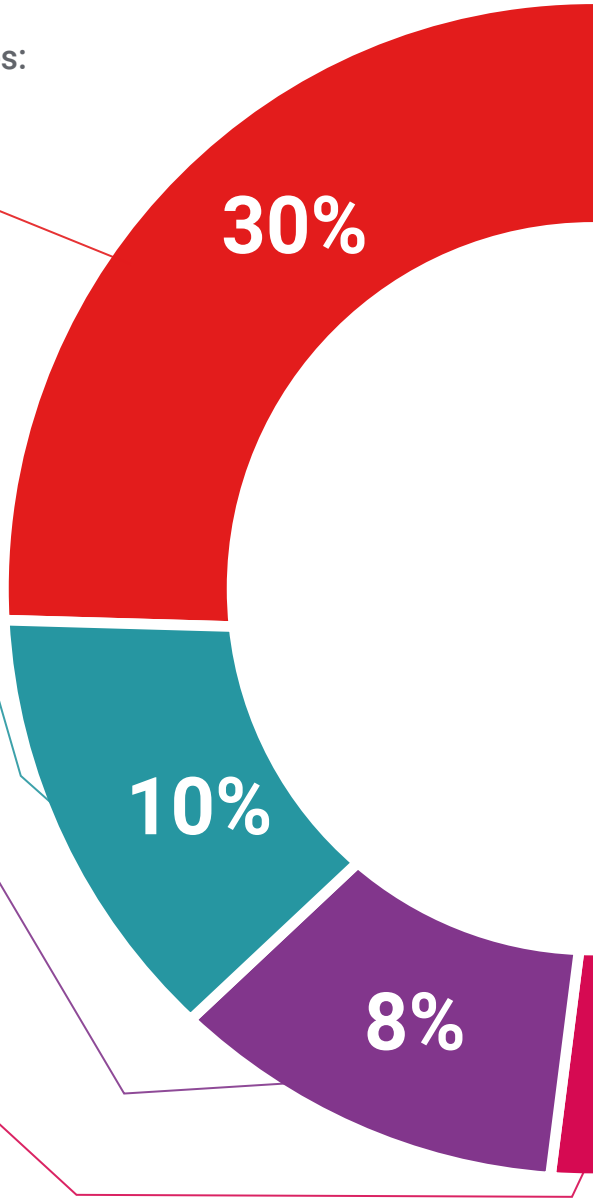
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

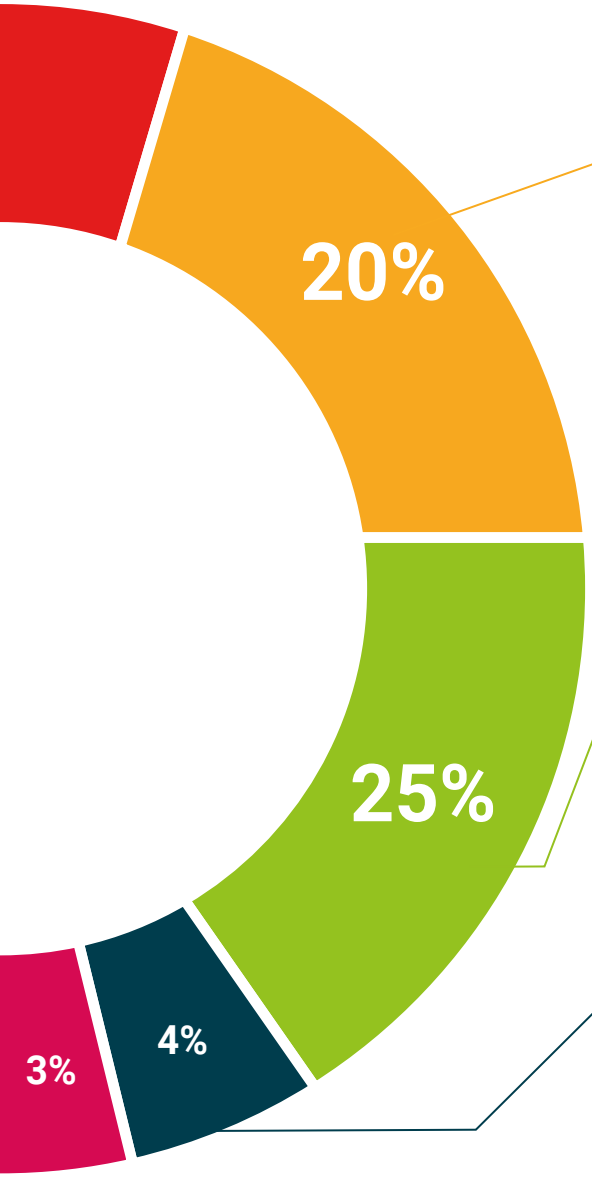
### Prácticas de habilidades y competencias

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 Construcción de Personajes 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 Construcción de Personajes 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones, 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 Construcción de Personajes 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

Construcción de Personajes 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
## Construcción de Personajes 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

# Experto Universitario
## Construcción de Personajes 2D



tech universidad tecnológica