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/videojuegos/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 el arte de los videojuegos se basa en la inventiva de un mundo desde cero. Por ello, el desarrollador debe ser capaz de crear escenarios atractivos que acompañen las narrativas más alucinantes del mundo virtual. Para hacer esto posible, son necesarios una serie de conocimientos específicos de diseño y animación que permitan al profesional alcanzar un alto nivel de producción y estética. Con este programa, el diseñador apasionado de los videojuegos podrá convertirse en profesional del área de diseño y creación de props, animales y plantas. Alcanzando la maestría de las técnicas y poniendo en práctica la creatividad, logrando traspasar los objetos del mundo real a la realidad virtual 2D.





Si eres un apasionado de los videojuegos 2D, y buscas dar un salto como diseñador a la industria más prometedora a nivel nacional e internacional, este programa es para ti"

El presente Experto Universitario de TECH tiene como objetivo impulsar la carrera de los diseñadores de videojuegos que deseen actualizar y profundizar sobre el diseño 2D, a partir de un enfoque adaptado a las exigencias de las compañías.

A lo largo de este Experto Universitario, el alumnado adquirirá diferentes disciplinas asociadas al diseño 2D: dibujo, modelado, animación, textura y producción. Construyendo y creando elementos completos y optimizados, tanto para juegos de acción como simuladores.

El programa tiene un enfoque totalmente práctico y adaptado a las metodologías de la industria. De esta forma, se siguen las pautas de la creación de un proyecto desde la idea inicial hasta la fase de producción y presentación. El alumno profundizará en las herramientas del diseño y animación, así como la organización y resolución de los problemas que presenten los proyectos de videojuegos 2D. Desarrollando las competencias necesarias en cuanto a planificación, diseño y desarrollo de los *props*, para comunicar las ideas en medios visuales.

TECH ofrece un Experto Universitario 100% online, que aporta al alumno la facilidad de poder cursarlo con su propio ritmo y reglas. Solo necesitará un dispositivo con acceso a internet para impulsar su carrera hacia el éxito.

Una modalidad acorde al tiempo actual. Con todas las ventajas para el alumno a la hora de abordar los estudios desde una perspectiva más dinámica, creativa y profesional sin interferir en horarios laborales o personales.

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 Props, Objetos y Plantas hasta su producción final
- La obtención de aprendizajes a través de un marco teórico y práctico de los distintos programas de modelado y texturizado
- Lecciones de estructura y organización para la creación de objetos 2D con contenidos gráficos y esquemáticos, con un enfoque totalmente práctico
- Optimización de los diseños para convertirlos en funcionales y reales
- Se profundizará en las nuevas técnicas propias del mercado
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

A tu ritmo y tiempos. En TECH nos adaptamos a tu estilo de vida para que sigas profundizando en las técnicas de diseño y animación sin renunciar a nada”

Conviértete en un creador de nuevos escenarios, rompiendo las barrares del diseño 2D, con la creación de armas potentes, animales llamativos y hasta plantas extravagantes"

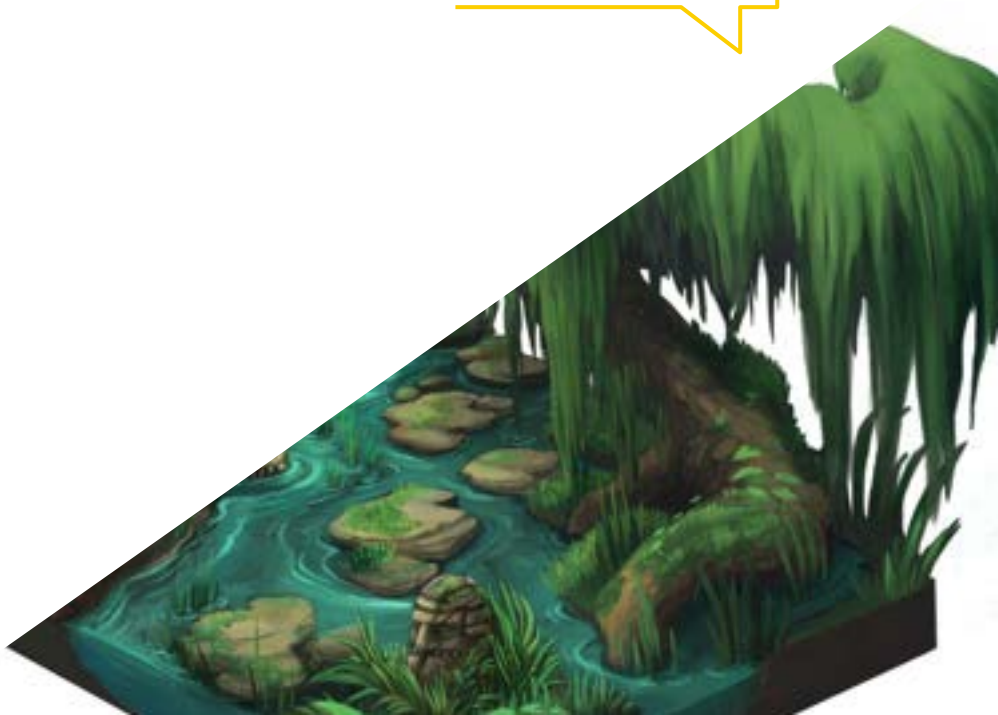
Destaca en el sector más demandado tanto como desarrollador independiente, como desarrollador de juegos de una compañía.

Únete a la creación de los elementos de un videojuego y sé capaz de transportar cada elemento a una nueva realidad virtual.

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 diseño del programa de este Experto Universitario permitirá al alumno adquirir las competencias necesarias para actualizarse en la profesión, tras profundizar en los aspectos clave en el Diseño de Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D. Reforzando todos los aspectos de un artista para perfeccionar las técnicas y habilidades, y sumarse a las nuevas competencias propias de la industria, tanto del videojuego como de la animación. Por ello, TECH ofrece un plan completo de estudios que abrirá el abanico de posibilidades y objetivos para el alumnado. Estableciendo una serie de objetivos generales y específicos para mayor satisfacción del futuro egresado:





TECH se adapta a ti ofreciéndote conocimientos del más alto nivel para que nada frene tu creatividad"

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
- Desarrollar de personajes específicos en 2D
- Crear de guiones para plasmar las ideas creativas de una forma estructurada y concisa

Ampliarás tus conocimientos y te moverás con destreza en las más altas tecnologías para la creación 2D"





Objetivos específicos

Módulo 1. *Props*. Vehículos y complementos

- Implementar 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
- Crear armas blancas, de fuego y futuristas
- Producir e integrar de los *props* en el videojuego

Módulo 2. Animales

- Conocer de los animales: caninos, felinos, herbívoros y grandes mamíferos
- Crear animales cartoon y realistas para su correcta realización
- Analizar 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 los árboles: creación de raíces, tronco y hojas, para convertirlos en personajes animados
- Elaborar electrodomésticos y vehículos de diferentes tipos y construcción

03

Dirección del curso

El ámbito del diseño y la animación está presente hoy más que nunca. Por ello, TECH ofrece en este programa una plantilla de docentes profesionales altamente cualificados, con una trayectoria de renombre tanto académica como en experiencia laboral. Sus destrezas y conocimientos los ha llevado a ganar premios de prestigio a nivel nacional. Todas estas características unidas para volcar sus habilidades, al servicio del presente Experto Universitario de Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D para los videojuegos. Brindando al alumnado una experiencia de aprendizaje de la más alta calidad y al nivel del mercado actual.





Crece de la mano de grandes profesionales que te acompañarán en este camino, para trasladarte enseñanzas de la forma asertiva a la vez que te incentivan a experimentar con tus propios conocimientos"

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

- Miembro académico de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España
- 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
- Colaborado 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

Un temario con una estructura completa para ofrecer los conocimientos de forma clara y concisa. Siguiendo los objetivos pautados para trabajar de forma transversal con el alumnado, y ampliar la perspectiva hacia una visión totalmente moderna. Con el objetivo de introducirle en las competencias laborales con la más alta preparación y desarrollo profesional.





Un contenido completo de calidad que garantiza el éxito en las competencias actuales del mundo laboral”

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
- 1.4.2. 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

Un programa adaptado a las nuevas exigencias del mercado para grandes expertos”

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.

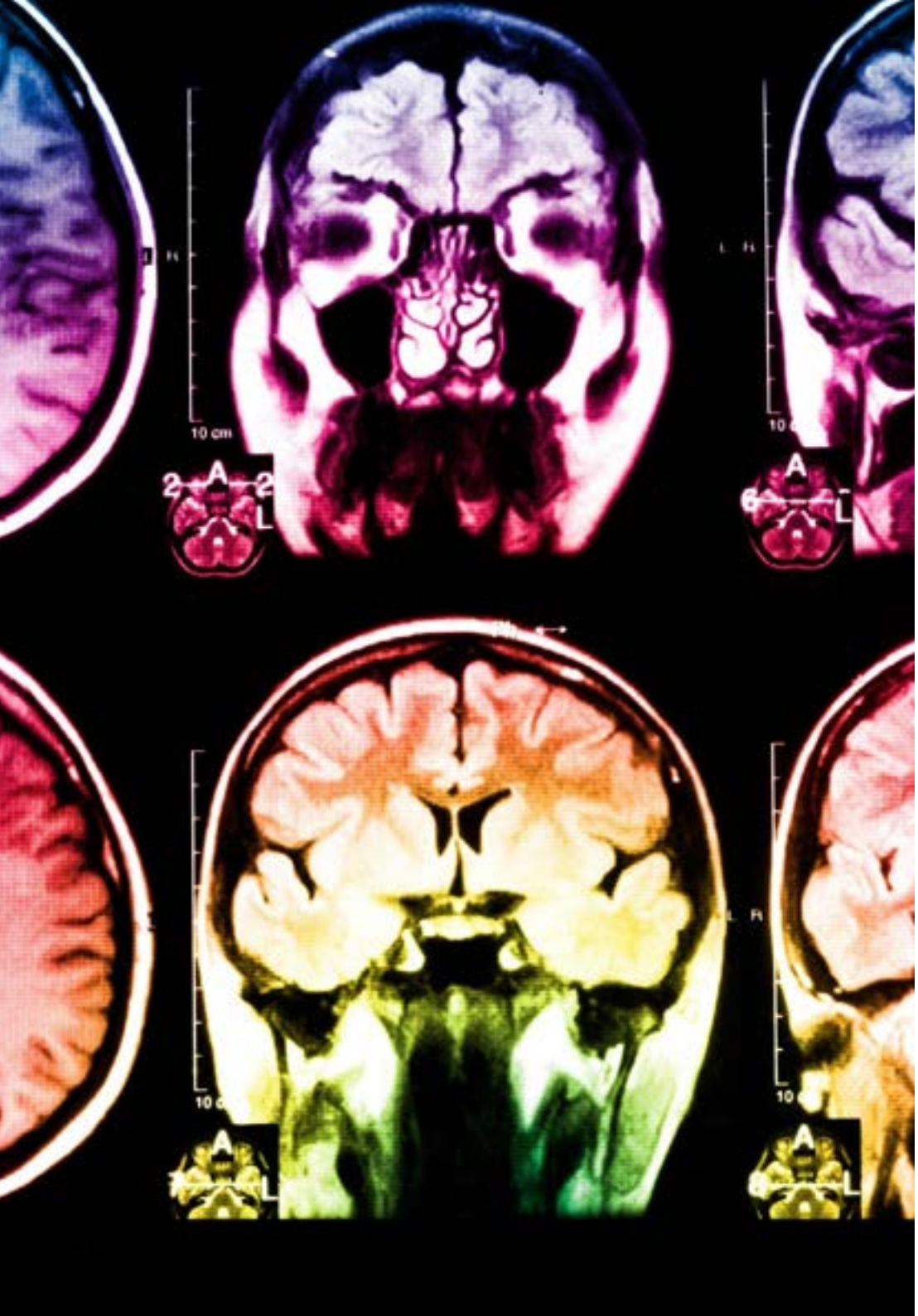
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

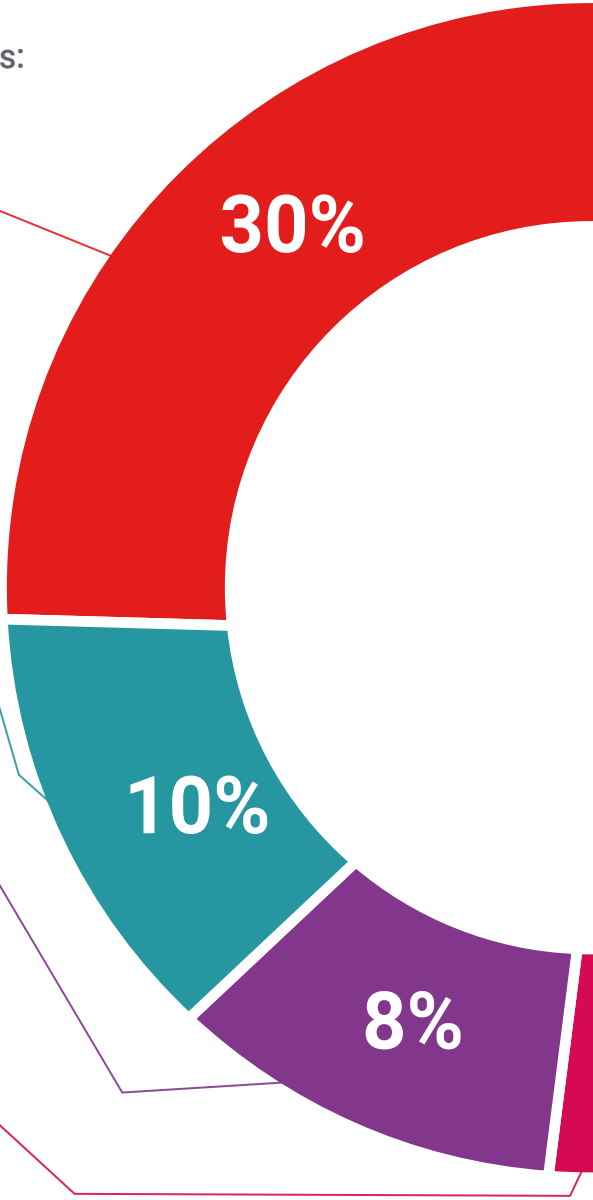
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

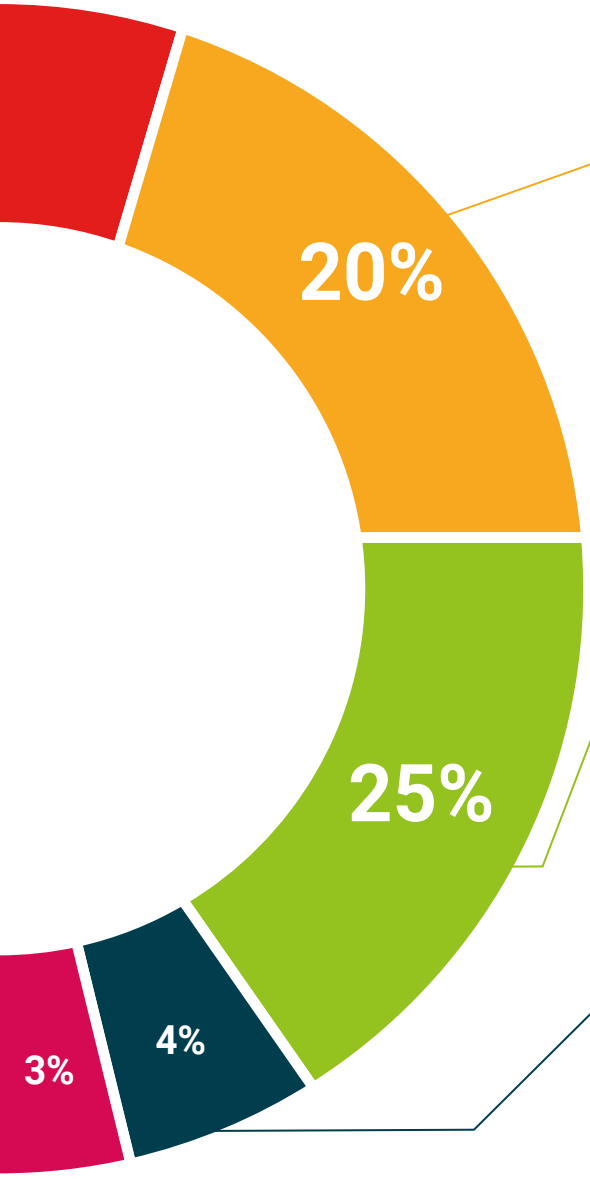
Prácticas de habilidades y competencias

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 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 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 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