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/videojuegos/experto-universitario/experto-diseno-creacion-personajes-fantasticos-terror-2d**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

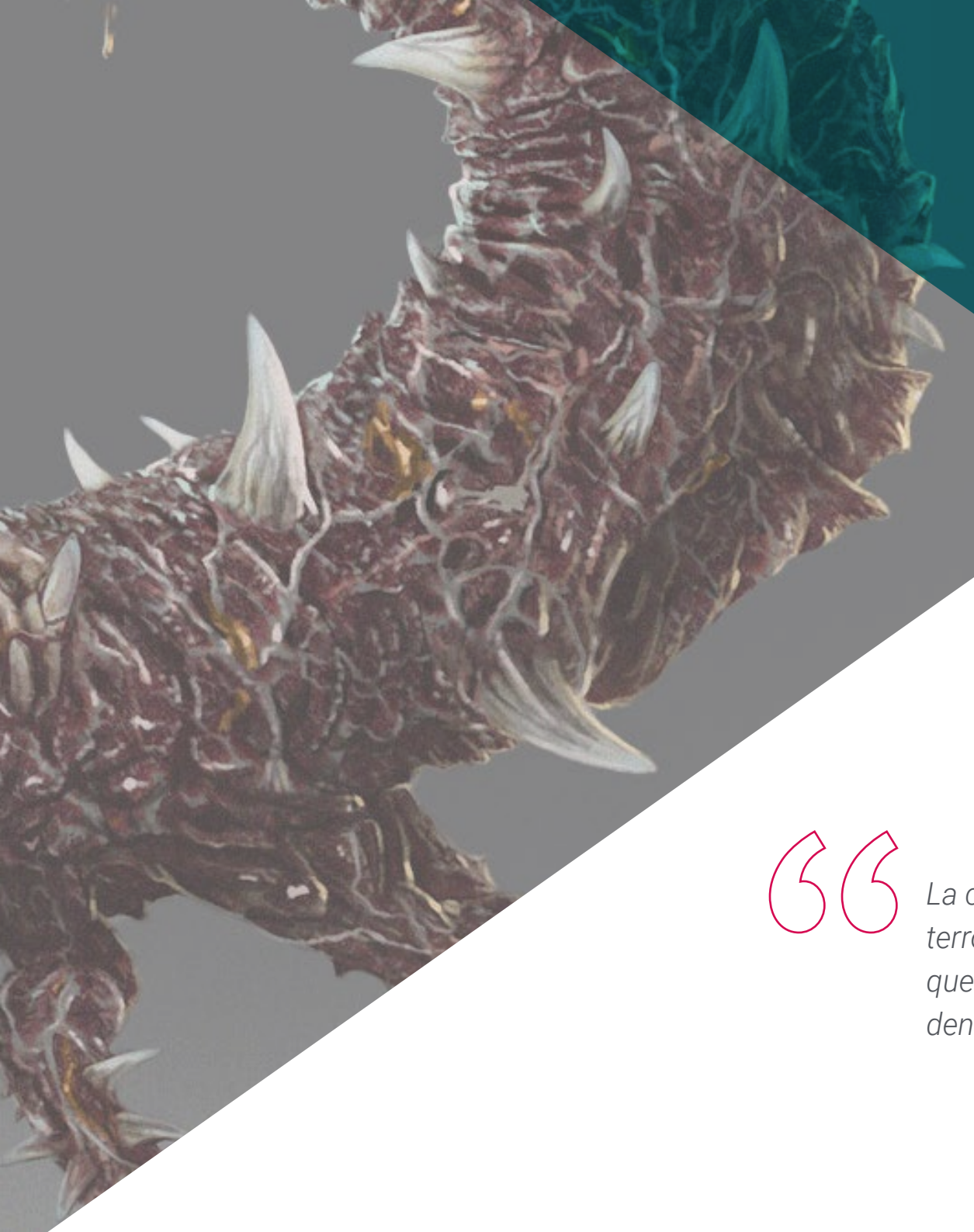
06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Es indiscutible que los videojuegos forman un papel importante en el mundo actual. Desde sus inicios siempre se han caracterizado por tener personajes que ayudan al jugador a identificar el videojuego en sí. Personajes como Crash Bandicoot o Super Mario, son solo algunos ejemplos de ello. Las temáticas de fantasía y terror acaparan un alto porcentaje de popularidad dentro de los tipos de videojuegos más demandados por el público. Este programa está pensado para profesionales que quiera aprender y desarrollarse como experto en la creación de sujetos de estos entornos.





La creación de personajes fantásticos y de terror constituye un rol muy importante ya que representarán un papel fundamental dentro de los videojuegos de esta temática”

Los videojuegos cada día están más presentes en la actualidad, y con esto sus personajes. Algunos de ellos se convierten en la cara visible y en el referente con lo que las características que tenga el mismo serán de suma importancia. Es por esto que cada vez es más común que las diferentes compañías de diseño y desarrollo de videojuegos busquen personal cualificado para encargarse de esta parte de la producción. Gracias a este programa, el alumno será capaz de desarrollar diferentes habilidades. Con ellas, podrá conseguir la cualificación necesaria para así poder dar vida a diferentes personajes de animación fantásticos y de terror en las mejores empresas del sector.

La creación de un personaje forma parte de un proceso en el que primero es importante seguir unas líneas básicas para darle forma. Por ejemplo, es importante decidir cuál será su aspecto, sus rasgos más característicos o incluso sus poses. La personalidad viene de la mano del éxito que pueda tener el videojuego. Es importante crear carisma y actitud ya que gracias a estas dos aptitudes se conseguirá un mayor *engagement* con el personaje.

Dentro de la temática fantástica y de terror, las posibilidades son infinitas. El conocimiento sobre las diferentes criaturas y personajes ayudarán a la elaboración desde cero de un personaje que se adecúe a la búsqueda. Muchos de ellos, sin embargo, ya vienen inspirados por diferentes obras literarias o grandes obras del cine como pueden ser Harry Potter o Drácula. En estos casos el análisis de los recursos matriz se convierte en una tarea de vital importancia.

El Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D prepara al alumno para un correcto desarrollo de este tipo de sujetos haciendo hincapié en diferentes aspectos como su anatomía o las formas geométricas que los definen. Gracias a un profesorado altamente cualificado y a los distintos módulos que incluye el título, el alumno desarrollará todo lo necesario para adentrarse en las mejores empresas del sector y convertirse en un profesional de este ámbito.

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

Los personajes fantásticos y de terror son un pilar fundamental para crear una conexión indispensable entre los jugadores y los videojuegos de estas categorías”

Gracias a la metodología online de TECH, conviértete en experto en la creación de personajes sin horarios ni restricciones"

Atrévete a diseñar personajes que no dejen a nadie indiferente.

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.

Con este Experto Universitario conseguirás destacar dentro del sector.



02

Objetivos

Este programa ha sido diseñado para que el alumno adquiera todos los conocimientos necesarios para la creación tanto de personajes fantásticos como de terror aplicados a los videojuegos. De esta manera, una vez finalizada esta titulación, serán capaces de enfrentarse a diferentes tareas dentro del diseño de videojuegos enfocadas a su especialidad de una manera óptima y profesional.





Aprende en profundidad los diferentes personajes fantásticos y de terror que existen y atrévete a diseñarlos como nunca antes te habías imaginado utilizando las diferentes técnicas propuestas por nuestro cuerpo docente"

Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- Adquirir las competencias necesarias para la creación de personajes fantásticos
- Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror
- Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D

Este programa es lo que estabas buscando para convertirte en un compositor relevante en la industria de los videojuegos"





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

Esta titulación reúne a los mejores profesionales del sector. Gracias a sus capacidades, ayudarán a los alumnos a conseguir sus objetivos en la creación de personajes, tanto fantásticos como de terror, en los videojuegos. Con diferentes éxitos a sus espaldas, el personal docente guiará al alumnado hacia un camino de éxito en el que aprenderá y desarrollará diferentes aptitudes.





En el camino al éxito estarás guiado por los mejores profesionales en la creación de personajes para videojuegos”

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 S.L.
- Gerente y director de la productora Cazatalentos S.L.
- 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

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

Este temario ha sido diseñado con el objetivo de aprender todo lo necesario para una correcta y avanzada creación de personajes del género fantástico y de terror en el mundo de los videojuegos. El programa ofrece al estudiante todo lo necesario para que obtenga tanto las destrezas clave para dicha tarea, así como los conocimientos especializados. Así, los 3 módulos que conforman este Experto Universitario ofrecen al alumno todas las herramientas necesarias para desenvolverse con naturalidad y perspicacia en el entorno.





Este temario es la clave para un correcto desarrollo en el ámbito profesional de este campo tan concreto"

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 Frankenstein
- 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

Con este programa llegarás tan lejos como quieras llegar”

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.

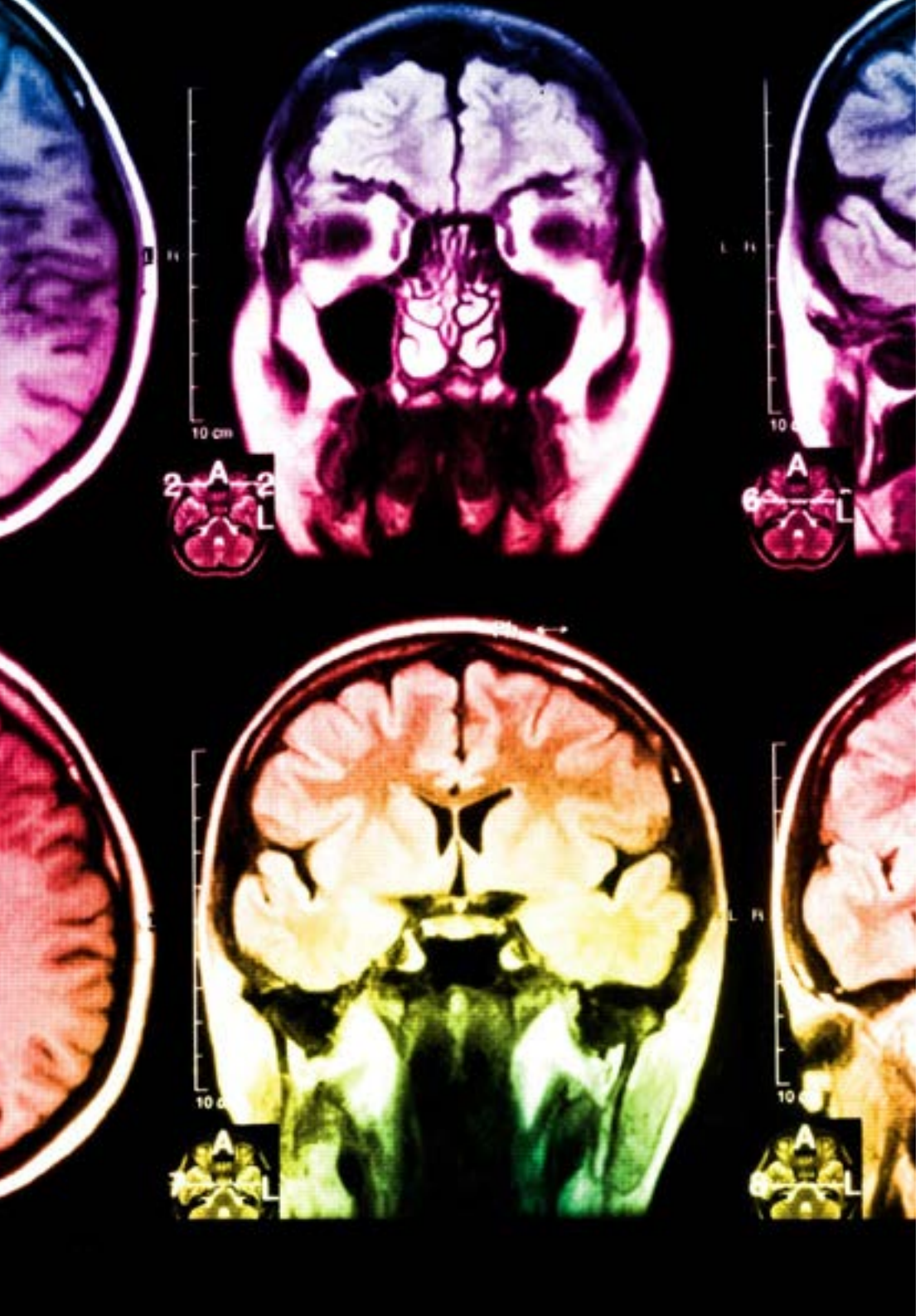
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

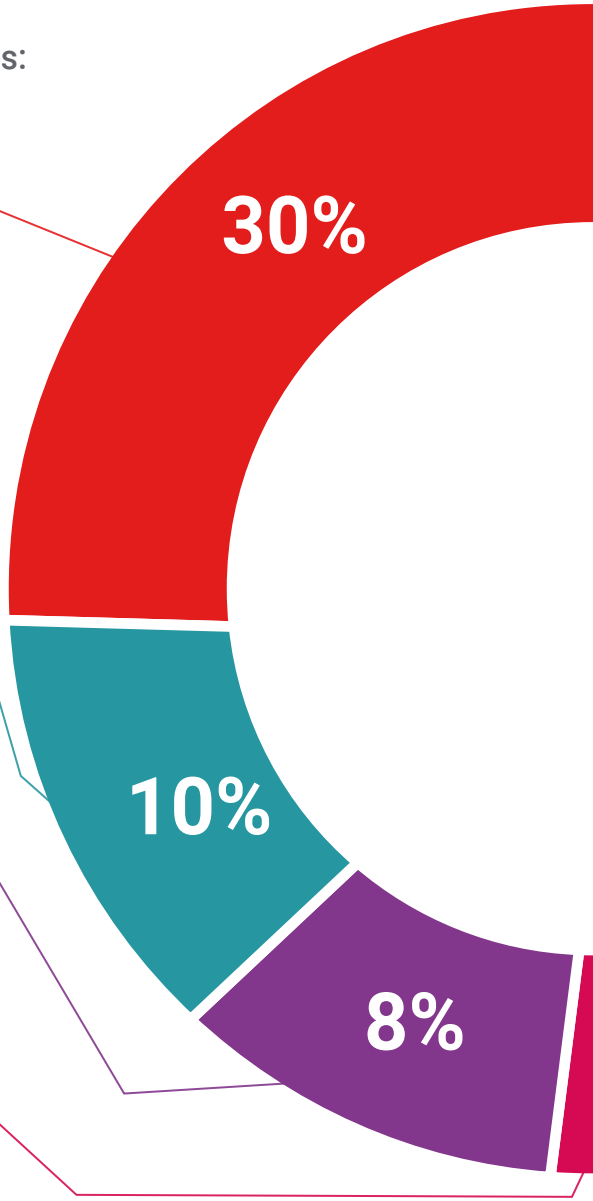
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

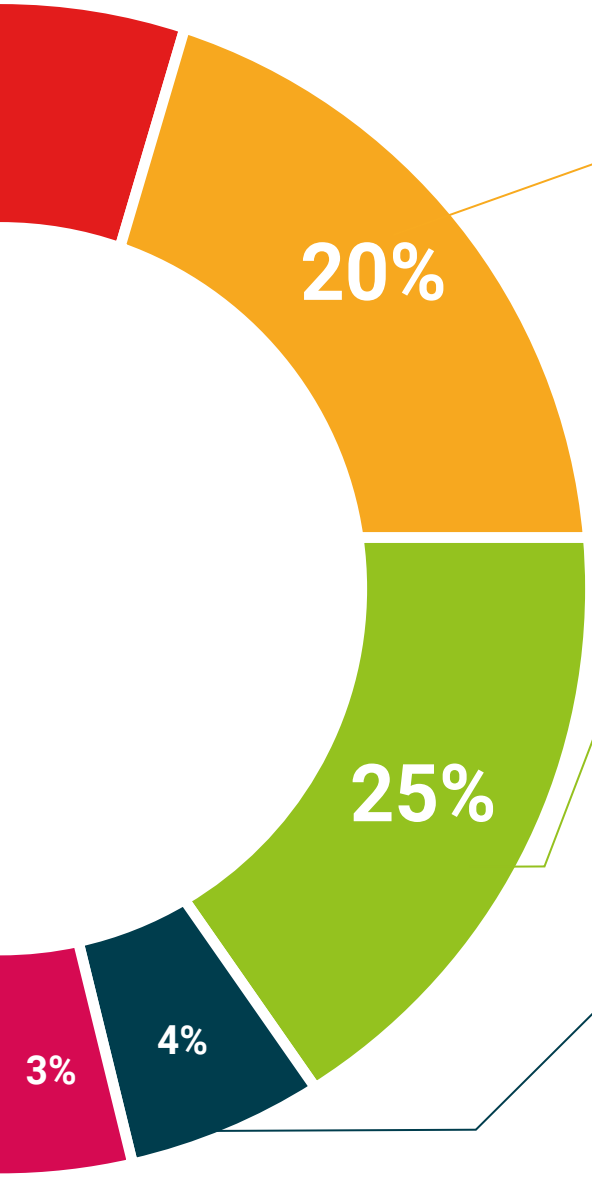
Prácticas de habilidades y competencias

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 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 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 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