# Diplomado

## Diseño y Animación de Personajes



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Diplomado
## Diseño y Animación de Personajes

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/diseno-animacion-personajes**

# Índice


01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

# Presentación

Los videojuegos están compuestos por una serie de elementos que determinan su éxito cuando son lanzados al mercado. Así, el género al que pertenezcan, la calidad de sus gráficos y su música, además de su jugabilidad, son algunas de las características que pueden hacer que sean un triunfo comercial. No obstante, hay otra cuestión fundamental: los Personajes. Un buen Diseño de Personajes puede convertir a un videojuego en un superventas, por lo que es un asunto central cuando se inicia un proyecto. Esta titulación ofrece a sus alumnos todos los conocimientos para especializarse en Diseño y Animación de Personajes de videojuegos, de forma que puedan convertirse en grandes expertos dentro de la industria.





*Sin buenos Personajes, los videojuegos no podrían tener éxito, especialízate y conviértete en un profesional altamente solicitado por la industria"*

Cuando se piensa en un videojuego de éxito, hay muchas cuestiones que vienen a la mente de los aficionados: la banda sonora, la jugabilidad, los escenarios, sus novedades dentro de un determinado género o sus gráficos. Otro de esos elementos que puede convertir un título en absolutamente memorable son los Personajes. Un buen Diseño y Animación de Personajes es fundamental para que un videojuego destaque comercialmente.

Sin embargo, se necesitan conocimientos específicos en esta materia para poder realizar Diseños atractivos y bien animados. Además, la industria cada vez demanda más profesionales cualificados que puedan llevar a cabo estas tareas. Por esa razón, especializarse es el mejor camino para acceder a este sector en auge.

Este Diplomado en Diseño y Animación de Personajes ofrece a sus alumnos todos los conocimientos y competencias necesarias para poder convertirse en expertos en Diseño y Animación de Personajes para videojuegos, de forma que puedan trabajar en las mejores empresas de la industria y lanzar con ellas los juegos más famosos del presente y del futuro.

Este **Diplomado en Diseño y Animación de Personajes** 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 Industria del Videojuego
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre Diseño y Animación de Personajes
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras para el Diseño de Personajes de videojuegos
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

*La industria del videojuego necesita profesionales capacitados que puedan contribuir a lanzar los títulos más exitosos del futuro”*

*El Diseño de Personajes es fundamental para el éxito de un videojuego"*

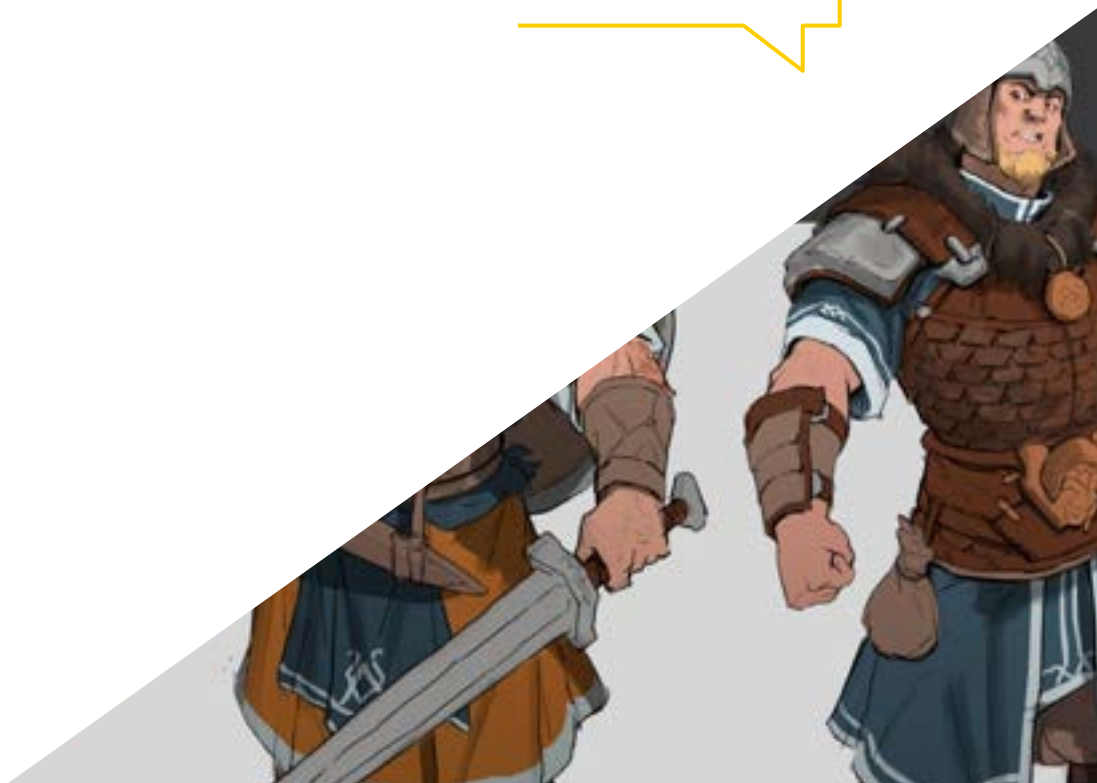
*Aprende las mejores técnicas de Animación de Personajes y trabaja con las principales compañías del sector.*

*Sin buenos Personajes los videojuegos no podrían triunfar.*

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El Diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

# Objetivos

El objetivo principal de este Diplomado en Diseño y Animación de Personajes es ofrecer a sus alumnos los mejores conocimientos en Diseño y Animación de Personajes para videojuegos para que puedan acceder a importantes puestos profesionales en esta industria. Así, los estudiantes disfrutarán de los mejores contenidos en esta titulación, de forma que, al finalizarla, las grandes empresas querrán contar con ellos para desarrollar los próximos juegos de éxito del sector.






*Tu objetivo es trabajar para las grandes empresas de la industria y este Diplomado te ayudará a conseguirlo"*

## Objetivos generales

- Profundizar en la importancia del Diseño de Diseño de Personajes
- Asimilar los conocimientos básicos de Diseño de videojuegos aplicados a la creación de Personajes
- Conocer las demandas de la industria del videojuego con respecto al Diseño de Personajes
- Observar las diferencias entre los modelados 2D y 3D aplicados a Personajes







## Objetivos específicos

- Aplicar los principios de creación de Personajes
- Entender los conceptos básicos de la Animación
- Conocer las aplicaciones de modelado y Animación de Personajes en el contexto de los videojuegos
- Definir esqueletos de Personajes y usarlos para controlar su movimiento

*Diseña los mejores Personajes para los mejores videojuegos del futuro"*

03

# Estructura y contenido

Los contenidos de este Diplomado en Diseño y Animación de Personajes están estructurados en 1 módulo, dividido en 10 temas, a través de los cuales los alumnos aprenderán todo lo necesario para diseñar y animar todo tipo de Personajes de videojuegos. Así, algunas de las materias que estudiarán son el Diseño en 2D, el modelado en 3D y diferentes estilos y técnicas de Diseño y Animación, para que lleven a cabo un proceso de aprendizaje integral que les sirva para sus vidas profesionales.





*Los mejores contenidos para los profesionales más ambiciosos”*

## **Módulo 1.** Diseño y Animación de Personajes

1.1. ¿Por qué es tan importante la estética y Diseño de Personajes en videojuegos?
- 1.1.1. Diseño con personalidad
- 1.1.2. Fuentes de inspiración. Referenciar no es plagiar
- 1.1.3. Filtrar la realidad
- 1.1.4. Adoptar un estilo propio

1.2. Fase 2D: alternativas de uso de Software o *hand drawing*
- 1.2.1. Bocetado rápido
- 1.2.2. *Cleanup*
- 1.2.3. Color
- 1.2.4. Presentación

1.3. Fase 2D: parte I
- 1.3.1. Arquetipos
- 1.3.2. Personalidad
- 1.3.3. Estilo
- 1.3.4. Geometría básica
- 1.3.5. Proporciones y anatomía
- 1.3.6. Trabajo en equipo

1.4. Fase 2D: parte II
- 1.4.1. Paleta de colores
- 1.4.2. Iluminación y contraste
- 1.4.3. Nivel de detalle
- 1.4.4. Adaptación al *pipeline* 2D

1.5. Fase 3D: Modelado: conceptos y *pipeline* 3D
- 1.5.1. Modelado adaptado a la producción
- 1.5.2. Modelado para un proyecto audiovisual
- 1.5.3. Modelado para un proyecto interactivo
- 1.5.4. *Pipeline* 3D: fases







1.6. Fase 3D Modelado: introducción a Blender
- 1.6.1. Navegación
- 1.6.2. *Outliner* y *Viewport*: *Workbench Render*
- 1.6.3. Concepto de vértice, arista y cara
- 1.6.4. Concepto de normales
- 1.6.5. *Loops*

1.7. Fase 3D Modelado: Nociones básicas de modelado
- 1.7.1. Herramienta Extruir
- 1.7.2. Herramienta *Bevel*
- 1.7.3. Aplicar transformaciones
- 1.7.4. Herramienta *Knife*
- 1.7.5. Otras herramientas útiles

1.8. Fase 3D Modelado: topología
- 1.8.1. *Loops* de aristas
- 1.8.2. *Loops* de caras
- 1.8.3. *Low Poly* Vs. *High Poly*
- 1.8.4. Flujo de las formas
- 1.8.5. *Quads* Vs. *Tris*

1.9. Fase 3D Modelado: texturas, materiales y UVs
- 1.9.1. Introducción a los nodos en Blender
- 1.9.2. Creación de textura procedural básica
- 1.9.3. Aplicación de materiales
- 1.9.4. UVs, ¿qué son?
- 1.9.5. Utilidad de las UVs
- 1.9.6. Evitar Stretching en UVs y optimización

1.10. Fase 3D introducción a Animación
- 1.10.1. *AutoKey*
- 1.10.2. Insertar *Keys*
- 1.10.3. Curvas de Animación: Graph Editor
- 1.10.4. Tipos de interpolación

04

# 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.

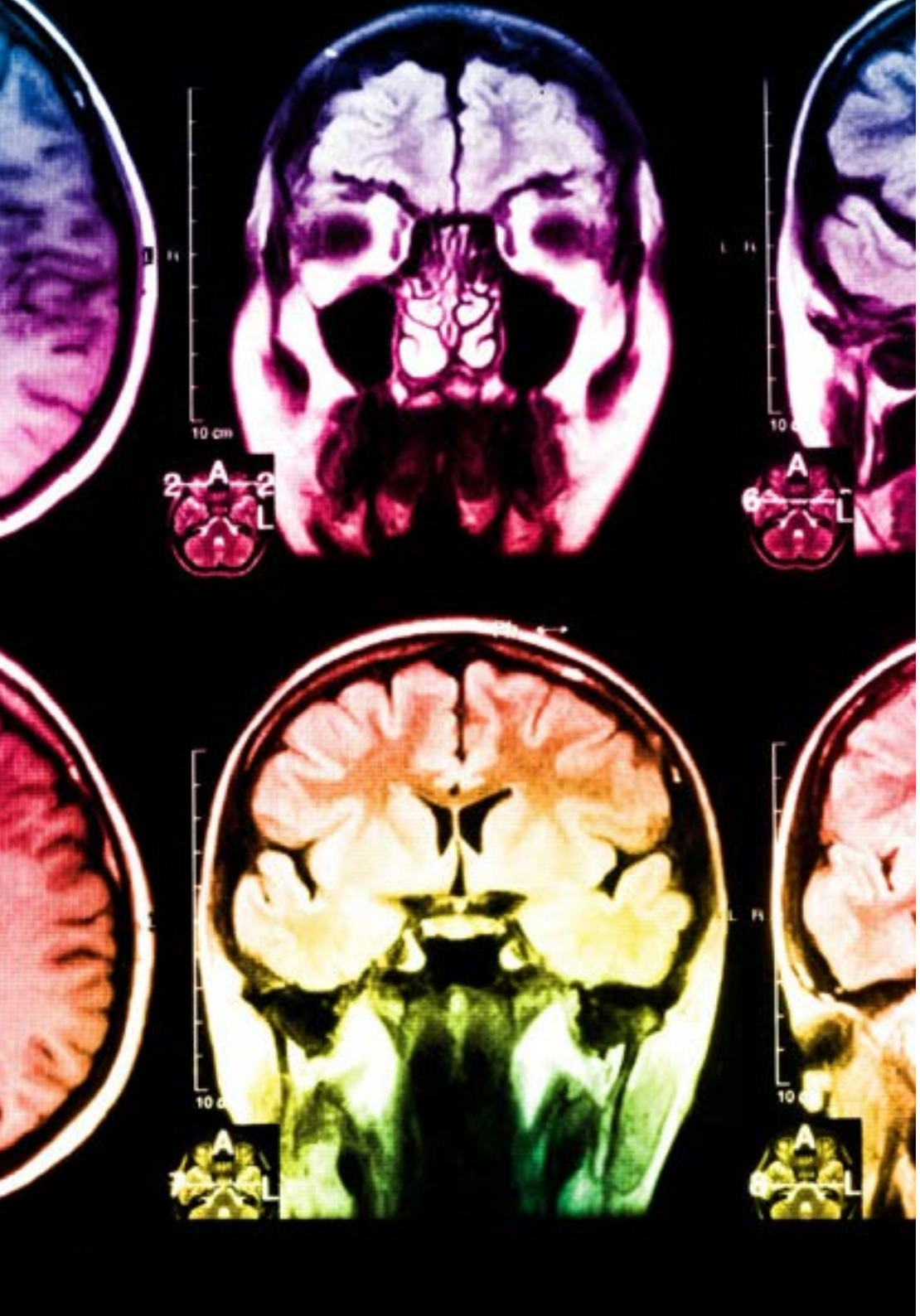
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

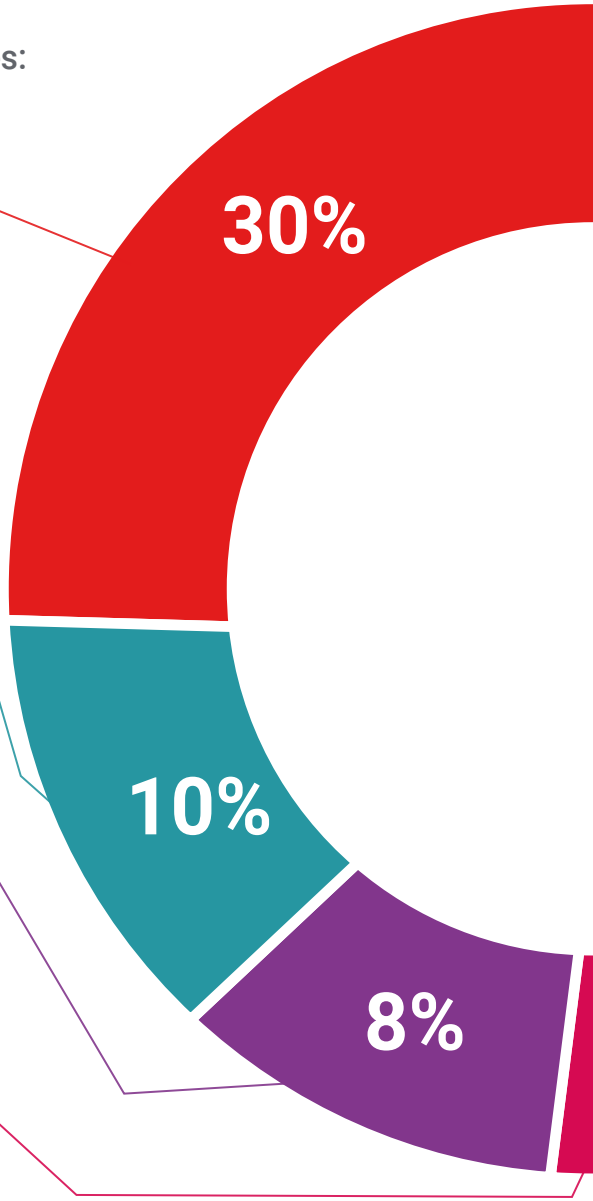
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

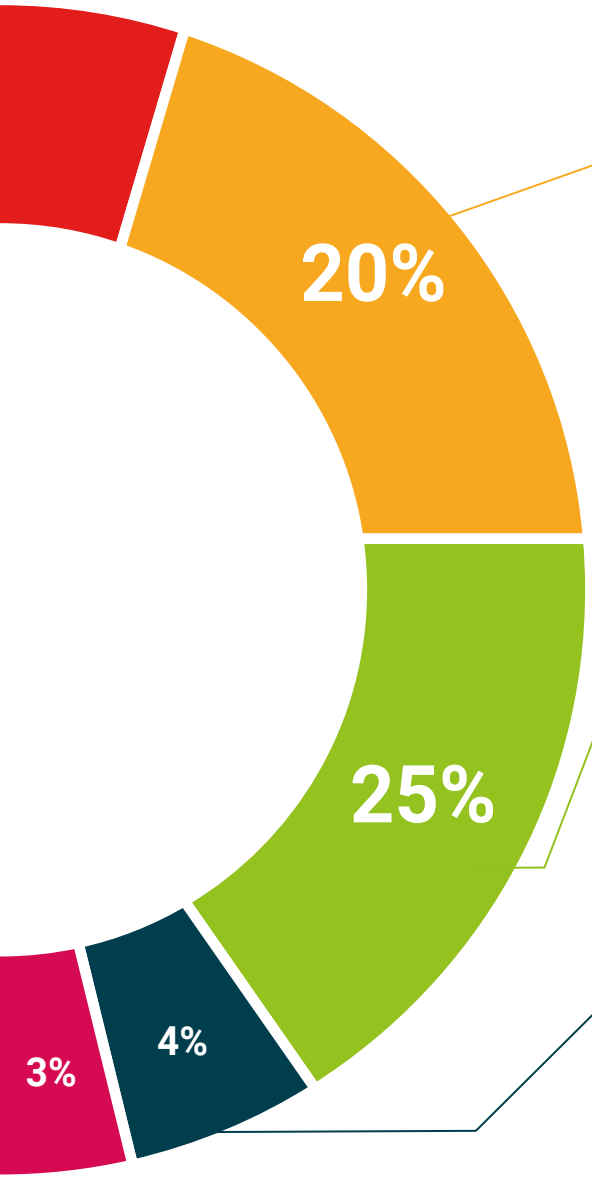
### Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

# Titulación

El Diplomado en Diseño y Animación de Personajes garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Diplomado en Diseño y Animación de Personajes** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Diseño y Animación de Personajes**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Diseño y Animación de Personajes

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

# Diplomado

## Diseño y Animación de Personajes

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

# Diplomado

## Diseño y Animación de Personajes



tech universidad tecnológica