Diplomado

Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D

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

El diseño de *props*, vehículos y complementos para un videojuego es una parte elemental para el desarrollo de creación de un videojuego. Esto hará que sus personajes puedan realizar acciones más complejas al mismo tiempo que interactúan con elementos presentes en la trama principal o secundaria. Con este programa, el alumno complementará su aprendizaje y será capaz de representar diferentes objetos en un espacio ficticio. Para esto contará con el soporte de un equipo docente muy experimentado en el ámbito y con todo el material didáctico necesario para un buen afianzamiento de los conceptos y destrezas presentes en este programa.





Sumérgete en esta modalidad totalmente online y con un sistema educativo multimedia adaptado a las últimas novedades digitales en educación"

Cualquier videojuego cuenta con personajes que son el eje central de una trama. También existen diferentes elementos que, aunque estén en un segundo plano, son importantes para el desarrollo del videojuego en sí. Por ejemplo, si el personaje principal encuentra un coche y lo conduce podrá trasladarse de lugar y así cambiar de situación. Los escenarios donde se desarrollan los videojuegos son cada vez más originales y con ellos cada vez son más los elementos que se incluyen para así dar mayor sensación de plenitud.

Este programa es un aliciente para todo aquel profesional que quiera profundizar en su capacitación en diseño y creación de personajes para videojuegos. Con esta titulación aprenderás las diferentes técnicas y destrezas para incluir diferentes piezas que junto con tus personajes conformarán así el puzle perfecto. Y es que, son todos esos pequeños elementos los que le dan sentido al videojuego ya que sin ellos, las historias que se desarrollan estarían incompletas. Cómo diseñar un arma para el "Call of Duty", un coche para juegos de *racing* o simplemente la decoración de una sala de estar de "Animal Crossing" son algunas de las cosas que aprenderás en este programa tan necesario para crear un ambiente al que no le falte detalle.

Este Diplomado en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D es impartido por grandes profesionales que ayudarán al alumno a perfeccionar sus destrezas. TECH cuenta con una metodología 100% online que junto a su innovadora propuesta educativa multimedia hará que estudiar sea enriquecedor a la vez que interesante y motivador. De esta manera este programa es el complemento perfecto para cualquier persona que quiera mejorar o desarrollar sus capacidades de diseño y creación de elementos en videojuegos.

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- Los contenidos especializados en desarrollo y animación 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

Tenemos todo lo que necesitas conocer las claves para diseñar diferentes props, vehículos y complementos"

Amplía tus conocimientos sin preocuparte por el tiempo. Podrás combinar tus estudios con tu vida laboral y personal con nuestra metodología 100% online"

¿Qué sería de un videojuego sin los elementos que conforman su entorno? Crea y diseña objetos que den vida a la historia de cada personaje.

Tendrás el mejor profesorado a tu disposición, así como todo el material didáctico en formato multimedia digital.

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.

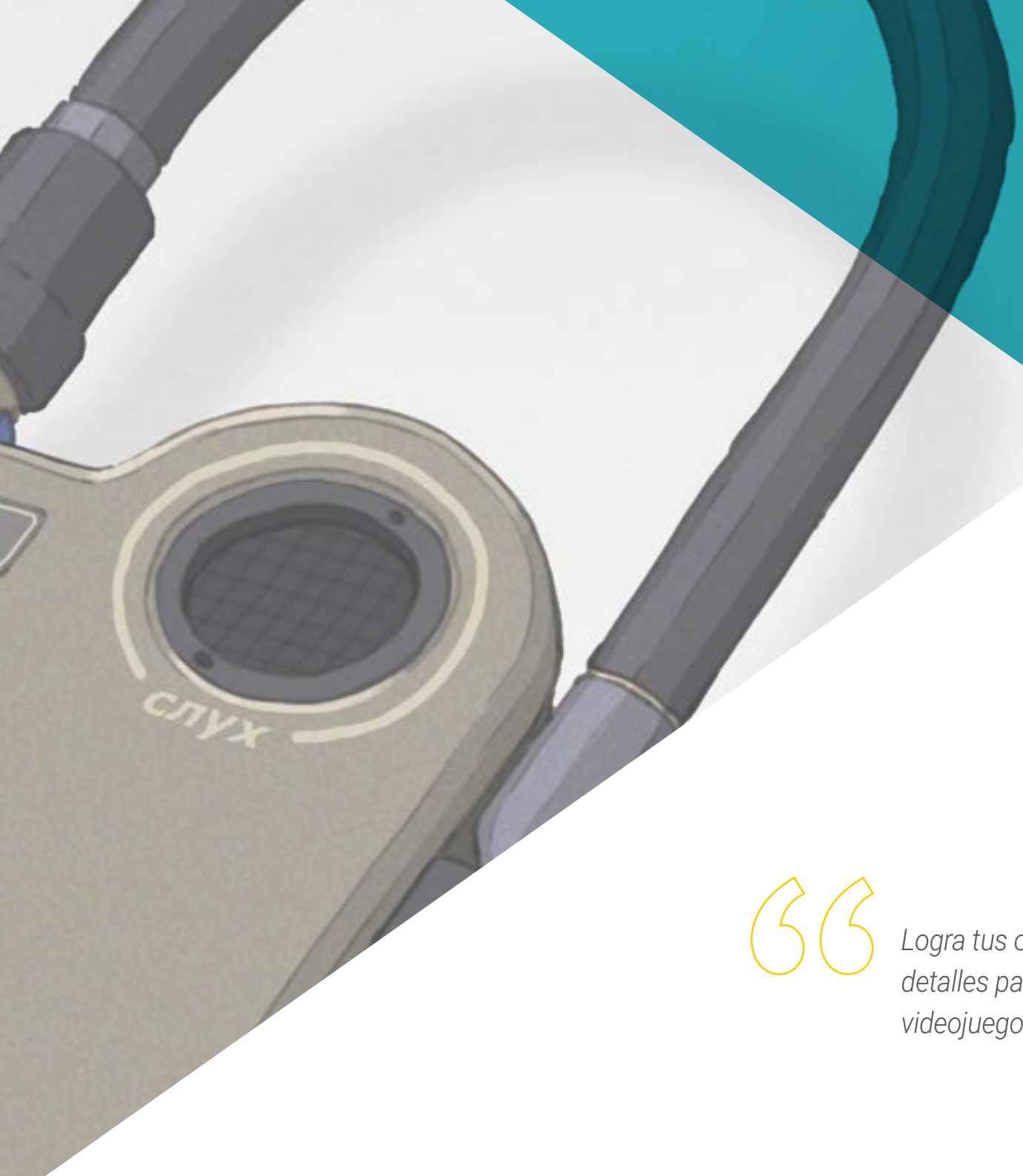


02

Objetivos

Dentro del sector de los videojuegos es muy importante cuidar los detalles. Todo cuenta y más en un sector que está en continuo movimiento. Este programa tiene todo lo necesario para complementar una formación profesional dentro del diseño de personajes para juegos digitales. El alumno aprenderá a diseñar objetos inanimados como *props*, vehículos o complementos en general que acompañen al personaje durante toda, o al menos algunas partes, de su aventura.





Logra tus objetivos perfeccionando todos los detalles para así entrar en las empresas de videojuegos más prestigiosas"

Objetivo general

- Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D

Los objetos, sin ser personajes como tal, son elementos indispensables en cualquier producción”





Objetivos específicos

- Diseñar vehículos y complementos para la interrelación con los personajes
- Entender la importancia de las texturas de colores y demás elementos importantes para el diseño

03

Dirección del curso

Para un buen aprovechamiento de los contenidos de este Diplomado es importante contar con grandes profesionales. En el caso de TECH, tenemos a los mejores expertos en la materia. Personalidades del sector profesional que gracias a sus trayectorias profesionales instruirán al alumno hacia el éxito en este programa. De esta manera, le aportarán todo lo necesario para aprender y perfeccionar su técnica en el diseño y creación de *props*, vehículos y demás elementos presentes en un videojuego.





Nuestro cuadro docente está formado por expertos en la materia que te ayudarán a diseñar un entorno ideal para tus personajes”

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 experimental y animación 2D


S.W.A.T.

04

Estructura y contenido

Este Diplomado se centrará en el aprendizaje del diseño de elementos visuales que acompañan a los personajes de un videojuego como pueden ser un vehículo, una mesa o un libro. A través de los recursos seleccionados por el personal docente, los alumnos adquirirán los conocimientos necesarios para crear un ambiente real donde sus personajes puedan interactuar y dar uso a esos objetos al mismo tiempo que se desarrolla la historia.





Tanto TECH como su equipo docente seleccionan el mejor material para que puedas sacarle el máximo partido a este Diplomado”

Módulo 1. *Props.* Vehiculos 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. Auturistas
- 1.4.3. Motos de 3 ruedas

1.5. Otros vehiculos
- 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

Aprende a diseñar todo tipo de elementos para que el resultado final de tu trabajo sea digno de un profesional”

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.

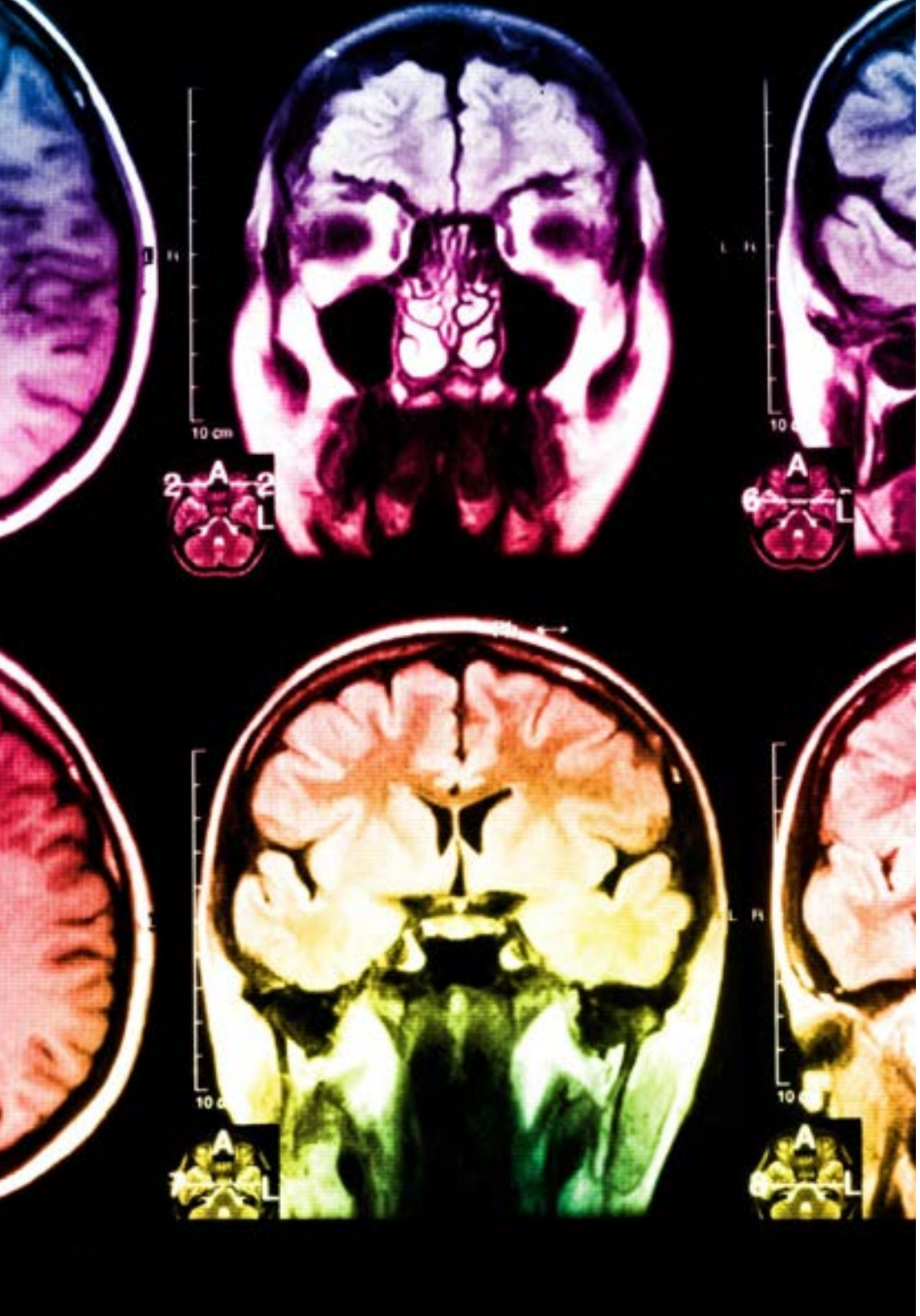
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

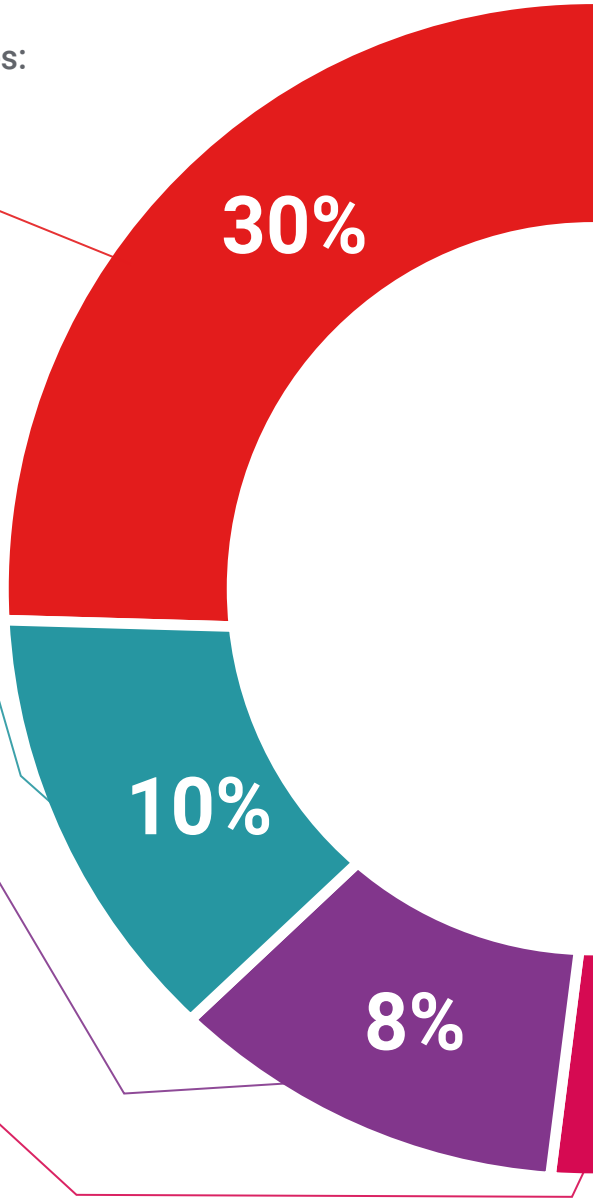
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

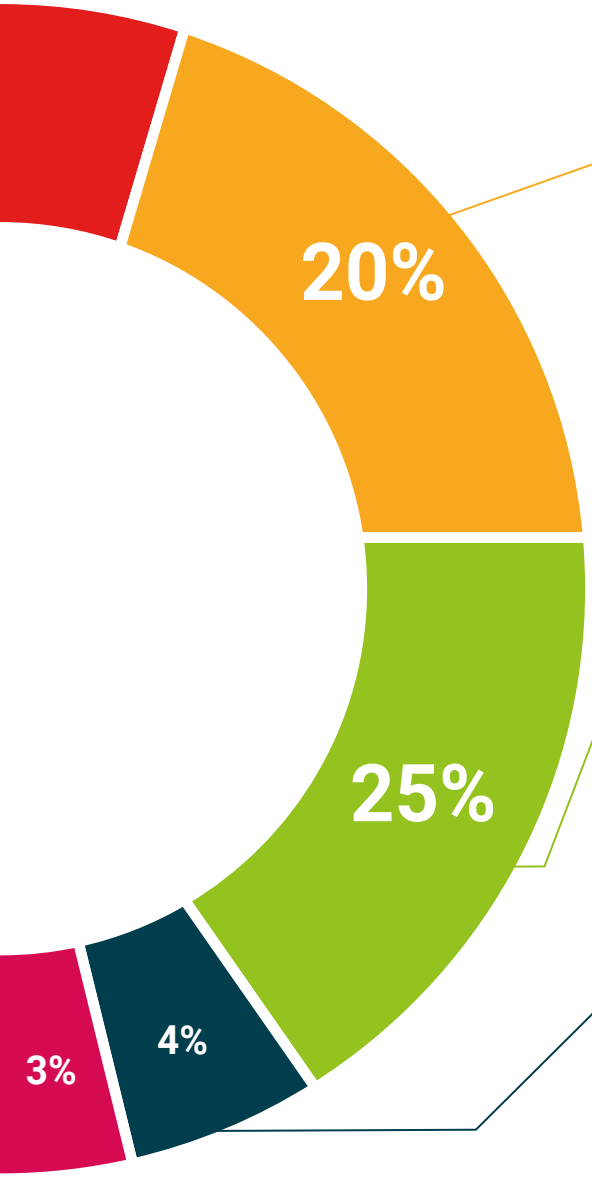
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D 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 una titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluacion, 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 Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D

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 Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D



tech universidad tecnológica