Diplomado

Diseño y Creación de Animales en 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Diseño y Creación de Animales 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-animales-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

Son muchos los animales que se han convertido a lo largo de los años en mascotas de las grandes empresas del sector de los videojuegos; por ejemplo, Crash Bandicoot para Sony, o Sonic para Sega. Además, también existen animales que aparecen en videojuegos como acompañantes de viaje del protagonista que también han dejado huella. Este programa cuenta con un temario muy completo para diseñar animales en 2D. Todo ello, junto a un equipo docente muy preparado hará que el alumno desarrolle todas las aptitudes necesarias.





Deja tu propia huella creando un personaje animal que todo el mundo recuerde”

Los personajes de animales en videojuegos pueden tener dos enfoques diferentes: uno más realista y otro en el que sean un *cartoon*. Al jugador/espectador le suelen inspirar ternura o cierta gracia y suelen gustar mucho al público independientemente de su edad. Bien es cierto que algunas veces aparecen a modo de protagonista y en otras ocasiones su papel es más secundario siendo parte del escenario propuesto o actuando como mascota de otro personaje. Lo cierto es que, en cualquier caso, no pasan de desapercibidos.

Para diseñar un personaje animal es importante tener varios factores en cuenta. El primero de ellos será la anatomía que tenga el animal, ya que dependiendo de su especie tendrá una fisionomía u otra. Si será un *cartoon* o quizá se trate de una representación realista. O simplemente las poses que adoptará. En este programa el alumno aprenderá como construir un personaje animal desde 0, teniendo en cuenta todos los factores que son importantes para un resultado lo más aproximado posible a la idea principal.

Este Diplomado tiene todo para convertirse en un aliado perfecto para el estudiante. Con él, podrá ampliar sus conocimientos sobre el diseño para este ámbito al mismo tiempo que desarrolla habilidades que le serán de gran utilidad en términos generales. Además, gracias a la metodología online que ofrece TECH, es posible dedicarle el tiempo que cada persona pueda y quiera. El estudiante decidirá el momento y el lugar en el que quiere continuar su aprendizaje sin dejar de lado su vida laboral y profesional. Los recursos multimedia y la metodología *Relearning,* basada en la repetición de conceptos, conforman un tándem perfecto que hará que el momento de estudiar sea eficaz y enriquecedor a partes iguales.

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Animales 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

Implementa todo tipo de animales a tus creaciones”

Estudia este programa sin que interfiera en otros aspectos de tu vida. Con nuestra metodología online podrás lograrlo"

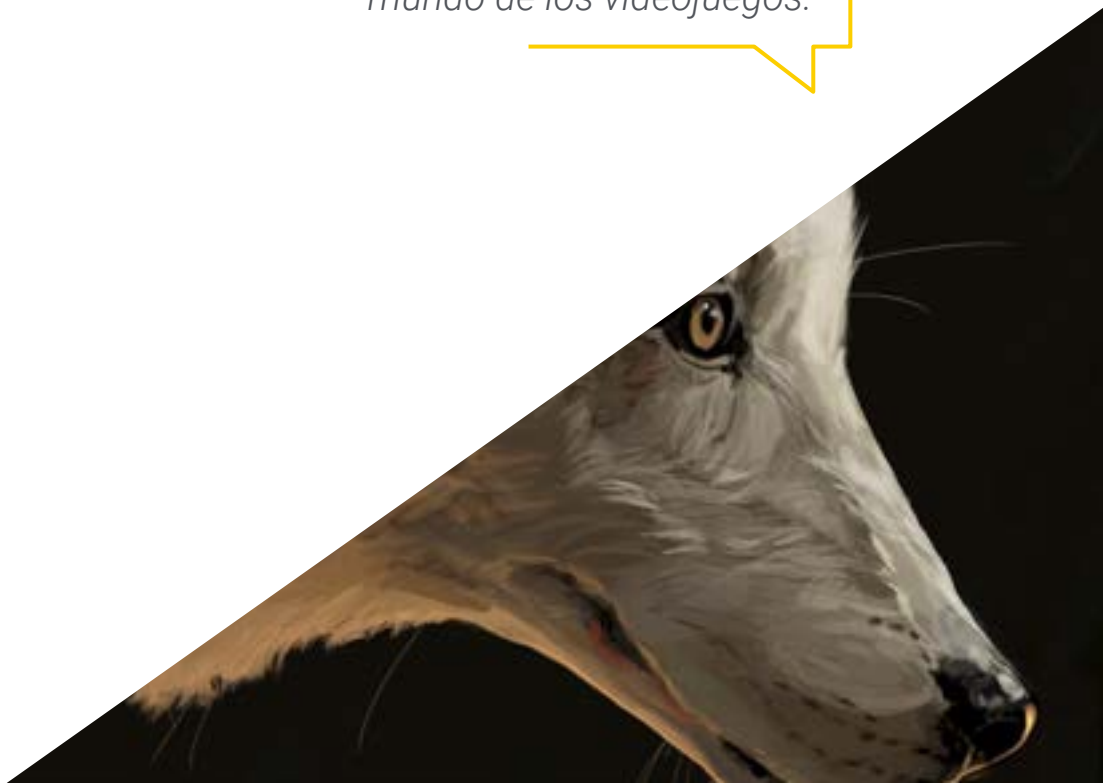
En nuestra plataforma encontrarás contenido multimedia que hará más ameno el aprendizaje a la vez que visual.

¿Quién no recuerda a Spyro? Diseña el próximo animal que revolucione el mundo de los videojuegos.

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

Este Diplomado en Diseño y Creación de Animales en 2D cuenta con una serie de objetivos que tienen como meta que el alumno sea capaz de desarrollar personajes de fauna animal. Otro aspecto destacable es que no solo se guiará al alumno hacia una creación realista, sino que también será posible aprender a representar animales en formato animado. Su anatomía, sus aspectos más destacados o incluso sus poses serán tema de estudio y análisis en este programa.





Este programa te guiará hasta alcanzar los objetivos propuestos. Una vez conseguidos, serás capaz de diseñar todo tipo de animales"

Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Dominar la anatomía de todo tipo de animales

A través de los contenidos propuestos por este Diplomado adquirirás los conocimientos necesarios para diseñar todo tipo de personajes del reino animal”





Objetivos específicos

- Trabajar con toda la fauna animal existente
- Crear dinosaurios
- Trabajar con métodos de anatomía comparada
- Desarrollar una amplia gama de personajes animales

03

Dirección del curso

Para que el alumno desarrolle sus habilidades correctamente, es importante tener un buen referente que le ofrezca una guía sobre qué paso debe seguir para un buen resultado final. Por este motivo, TECH ha seleccionado a diversos profesionales que han desarrollado su trayectoria profesional en numerosos proyectos de prestigioso rigor internacional. Así, el estudiante podrá aprender de ellos para lograr sus objetivos y añadir nuevas características a su estilo.





Déjate guiar por grandes profesionales que llevan exitosos proyectos a sus espaldas”

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

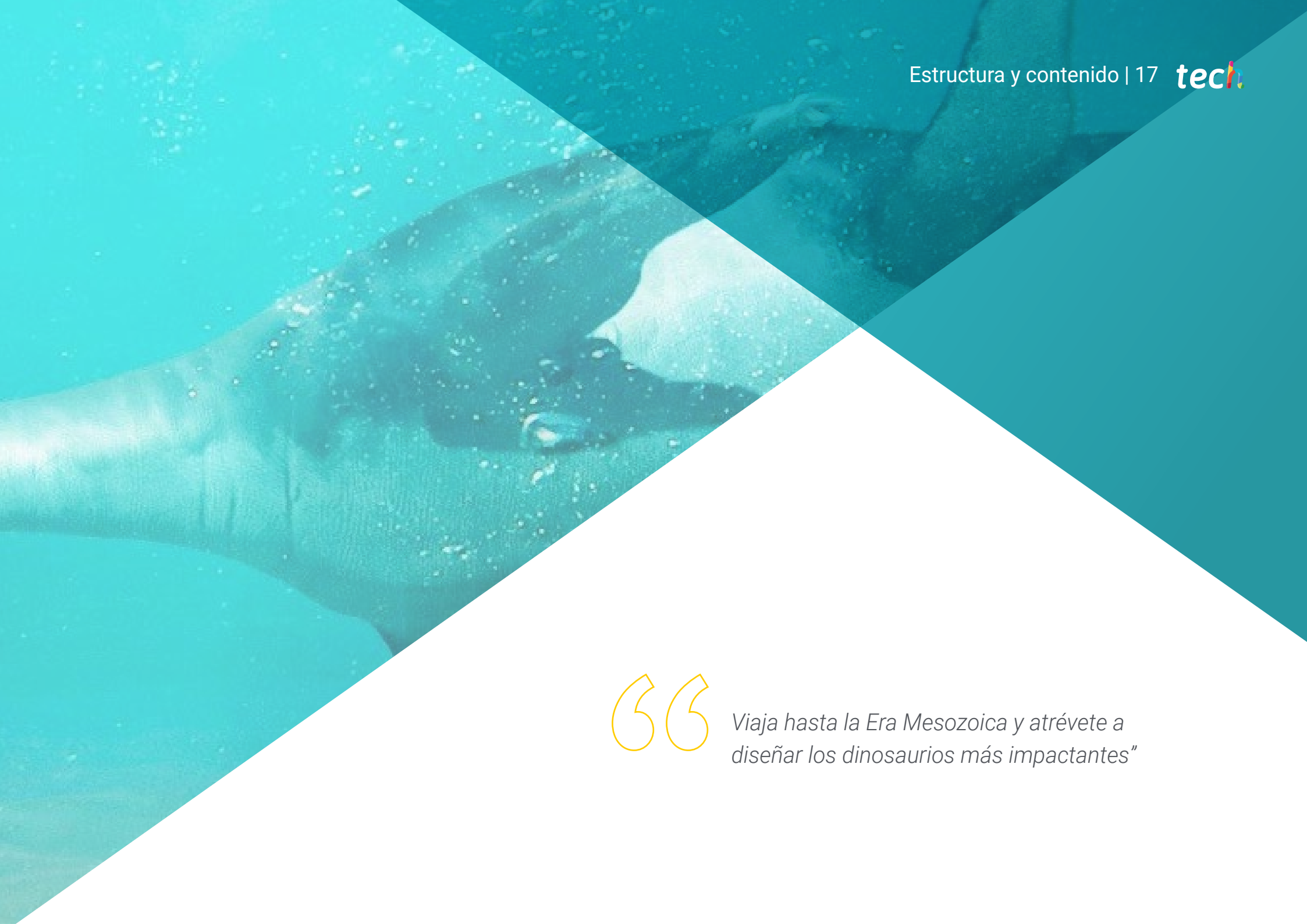


04

Estructura y contenido

Con este programa, el alumno encontrará todos los elementos necesarios para aprender a diseñar y crear animales para videojuegos. El rico temario que conforma este Diplomado, contiene diferentes lecciones que van desde anatomía de diferentes especies de animales hasta planear el desarrollo de un dinosaurio. Se trata de un único módulo dividido en 10 secciones para así desarrollar, de la mejor manera posible, cada reino animal.





Viaja hasta la Era Mesozoica y atrévete a diseñar los dinosaurios más impactantes"

Módulo 1. Animales

1.1. Cuadrupedos
- 1.1.1. Anatomía comparada
- 1.1.2. Realistas y su empleo
- 1.1.3. *Cartoon*

1.2. Caninos
- 1.2.1. Anatomía
- 1.2.2. Diseño
- 1.2.3. Poses

1.3. Felinos
- 1.3.1. Anatomía comparada
- 1.3.2. Diseño
- 1.3.3. Poses

1.4. Herbívoros
- 1.4.1. Rumiantes
- 1.4.2. Equinos
- 1.4.3. *Cartoon*

1.5. Grandes mamíferos
- 1.5.1. Anatomía comparada
- 1.5.2. Construcción
- 1.5.3. Poses

1.6. Marinos
- 1.6.1. Mamíferos
- 1.6.2. Peces
- 1.6.3. Crustáceos





1.7. Aves
- 1.7.1. Anatomía
- 1.7.2. Poses
- 1.7.3. *Cartoon*

1.8. Reptiles anfibios
- 1.8.1. Construcción
- 1.8.2. Poses
- 1.8.3. *Cartoon*

1.9. Dinosaurios
- 1.9.1. Tipos
- 1.9.2. Construcción
- 1.9.3. Poses

1.10. Insectos
- 1.10.1. Diseño
- 1.10.2. Poses
- 1.10.3. Comparativos

Con el contenido de este Diplomado, aprenderás a diseñar todo tipo de animales desde un punto de vista realista o más animado"

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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

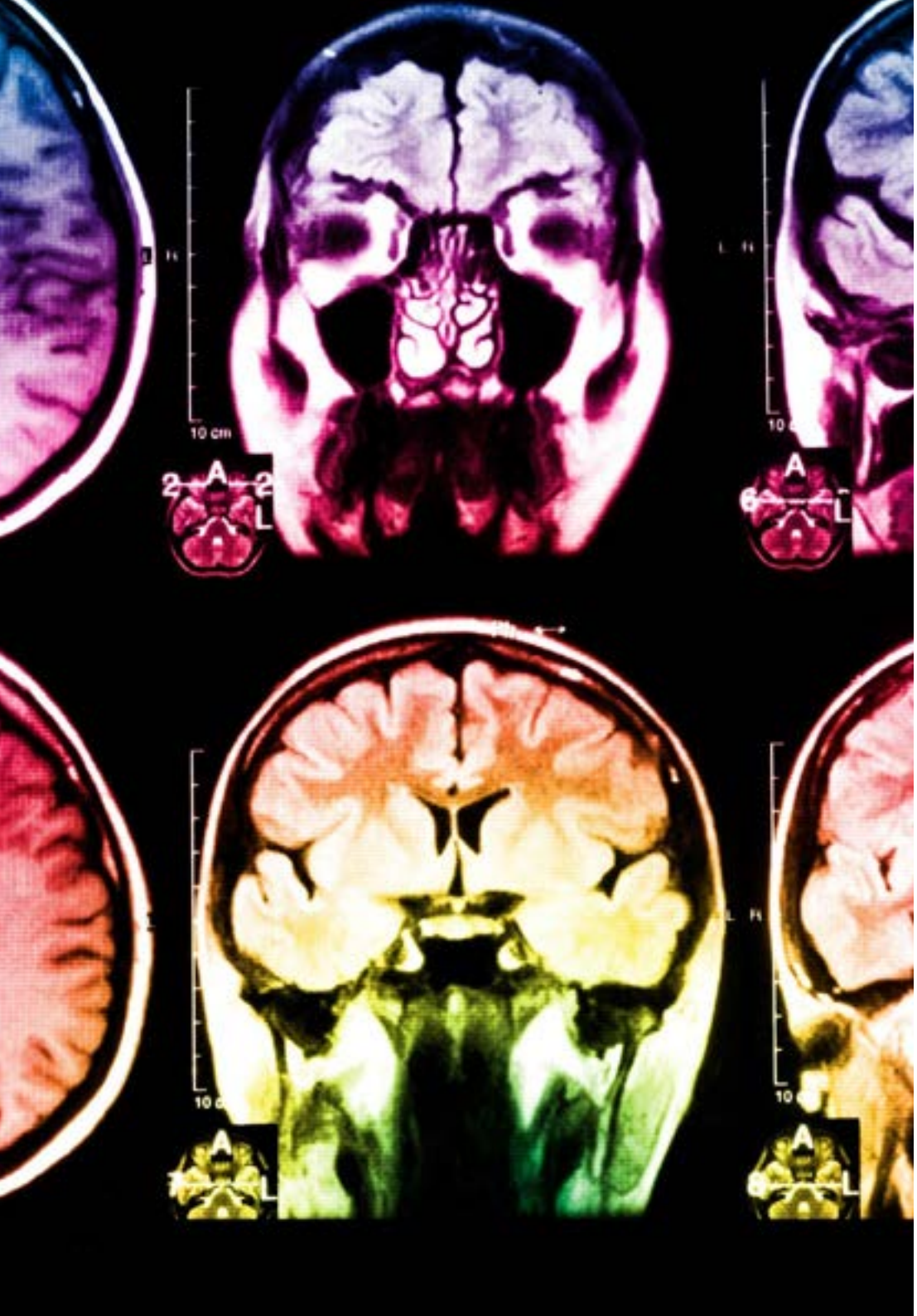
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

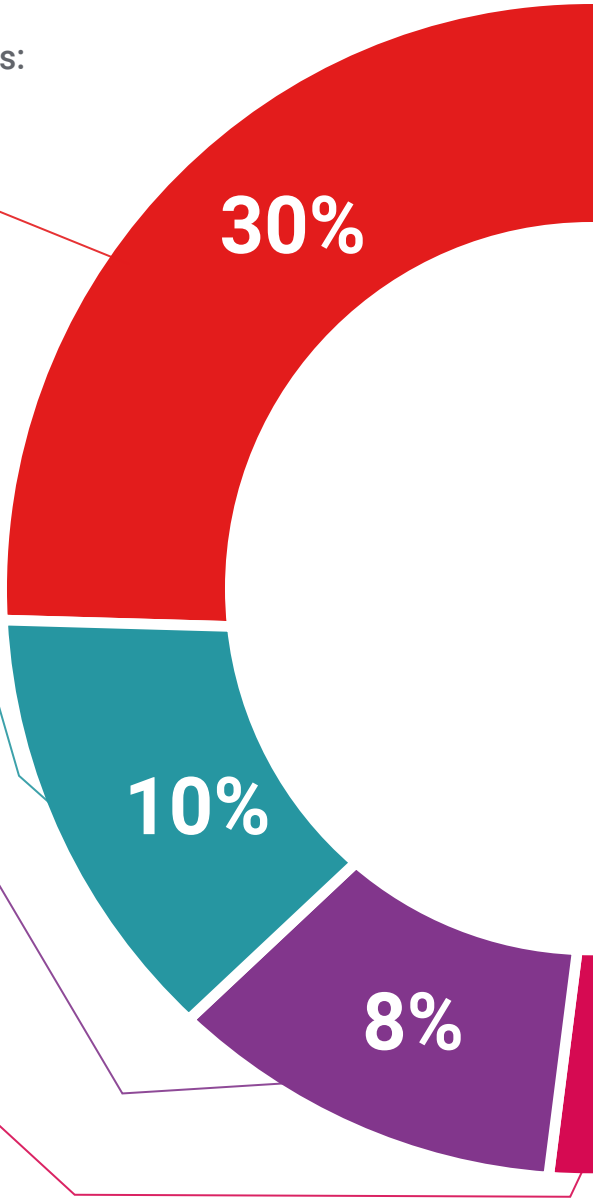
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

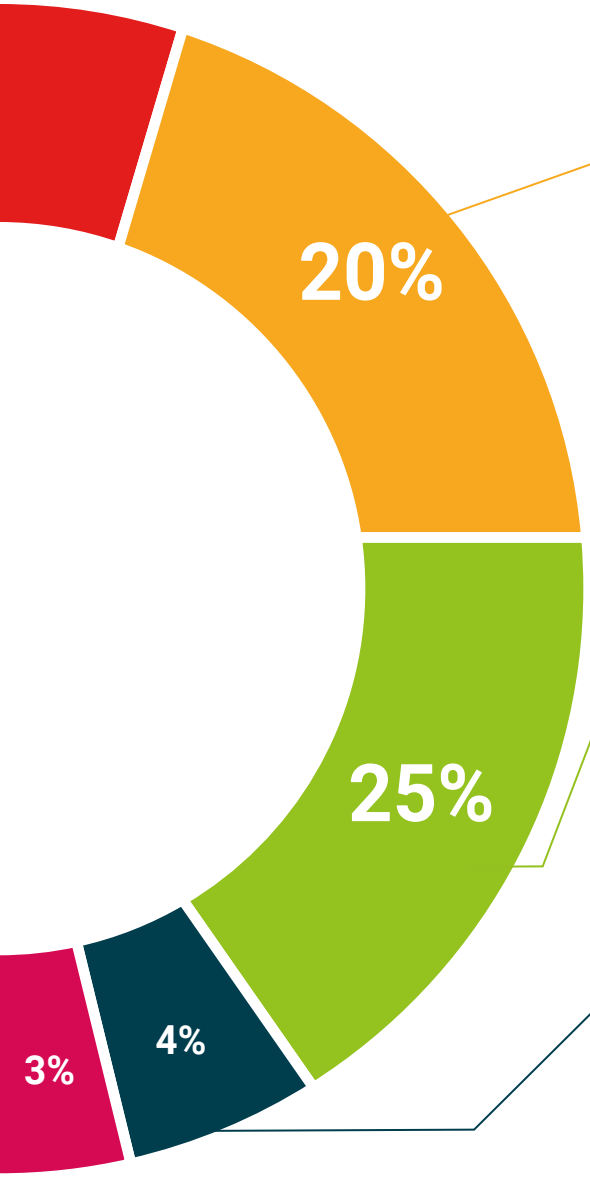
Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Animales 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 tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Animales en 2D** 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 Creación de Animales en 2D**

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 Creación de Animales 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 Animales en 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Diseño y Creación de Animales en 2D



tech universidad tecnológica