Diplomado

Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas 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-criaturas-fantasticas-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 criaturas fantásticas para videojuegos es un proceso en el que es importante tener en cuenta los diferentes puntos que hacen de estos personajes algo mágico que no podemos ver en el mundo real. Por eso es importante prestar especial atención a las diferentes cuestiones que plantea el temario de este programa donde se dan las claves para unos resultados creativos óptimos. Además, este programa cuenta con una metodología puntera que hará que la capacitación sea adecuada a los objetivos finales.





Poderes mágicos, dioses de otros mundos, etc. aprende las características propias de cada personaje gracias a un temario desarrollado en torno al diseño de personajes fantásticos"

En la creación de elementos o personajes fantásticos para videojuegos es importante conocer y seguir una serie de pautas para un buen progreso y unos excelentes resultados. La imaginación también es importante, pero hay otros aspectos que siempre pueden pulirse o perfeccionarse como, por ejemplo, las formas geométricas que son necesarias en la elaboración de un personaje o el uso de una carpeta de diseño adecuada. En el caso de los personajes fantásticos la historia y las peculiaridades de cada uno también ayudan a crear un personaje con sentido y reconocible para el público.

Este programa ofrece al alumno un temario muy surtido, donde se desarrollarán figuras mitológicas como dragones o dioses y otras criaturas de leyendas famosas tales como híbridos. Su construcción junto a sus expresiones o poses son puntos a trabajar en el temario propuesto por un profesorado cuidadosamente seleccionado. Personalidades del mundo de los videojuegos que tiene como objetivo impulsar al alumno hacia un progreso de las destrezas adquiridas.

TECH impulsa una metodología pionera en el mundo de la enseñanza que lleva por nombre *Relearning*. Este, lleva por objetivo la repetición de los conceptos clave por parte del personal docente para conseguir una adaptación de los mismo más eficaz y progresiva. También cuenta con una gran ventaja diferenciadora y es la capacitación 100% online que permite al egresado organizar su tiempo de estudio de la manera que más se adapte a sus obligaciones y necesidades.

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas 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

Este Diplomado está impartido por profesionales que te enseñarán todos los conceptos importantes para el diseño de personajes fantásticos usando la metodología Relearning”

Si quieres capacitarte o perfeccionar tus habilidades, TECH te ofrece un método de aprendizaje online para que puedas hacerlo desde casa o desde cualquier sitio con acceso a internet"

Sé el creador de personajes fantásticos que sean totalmente innovadores.

Contamos con un temario conciso y práctico para que aprendas todo lo necesario para completar tu especialización como Diseñador de Personajes Fantásticos para 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 aportará al estudiante un conocimiento específico sobre la creación de criaturas fantásticas de todo tipo. Además, aprenderá a componerlo desde 0 y a añadirle los elementos no reales que hace que se diferencien de personajes normales. A través de las diferentes clases de criaturas ficticias se establecerán unas bases que servirán como guía.





Consigue crear criaturas fantásticas nunca antes vistas que sean recordadas para la eternidad"

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

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





Objetivos específicos

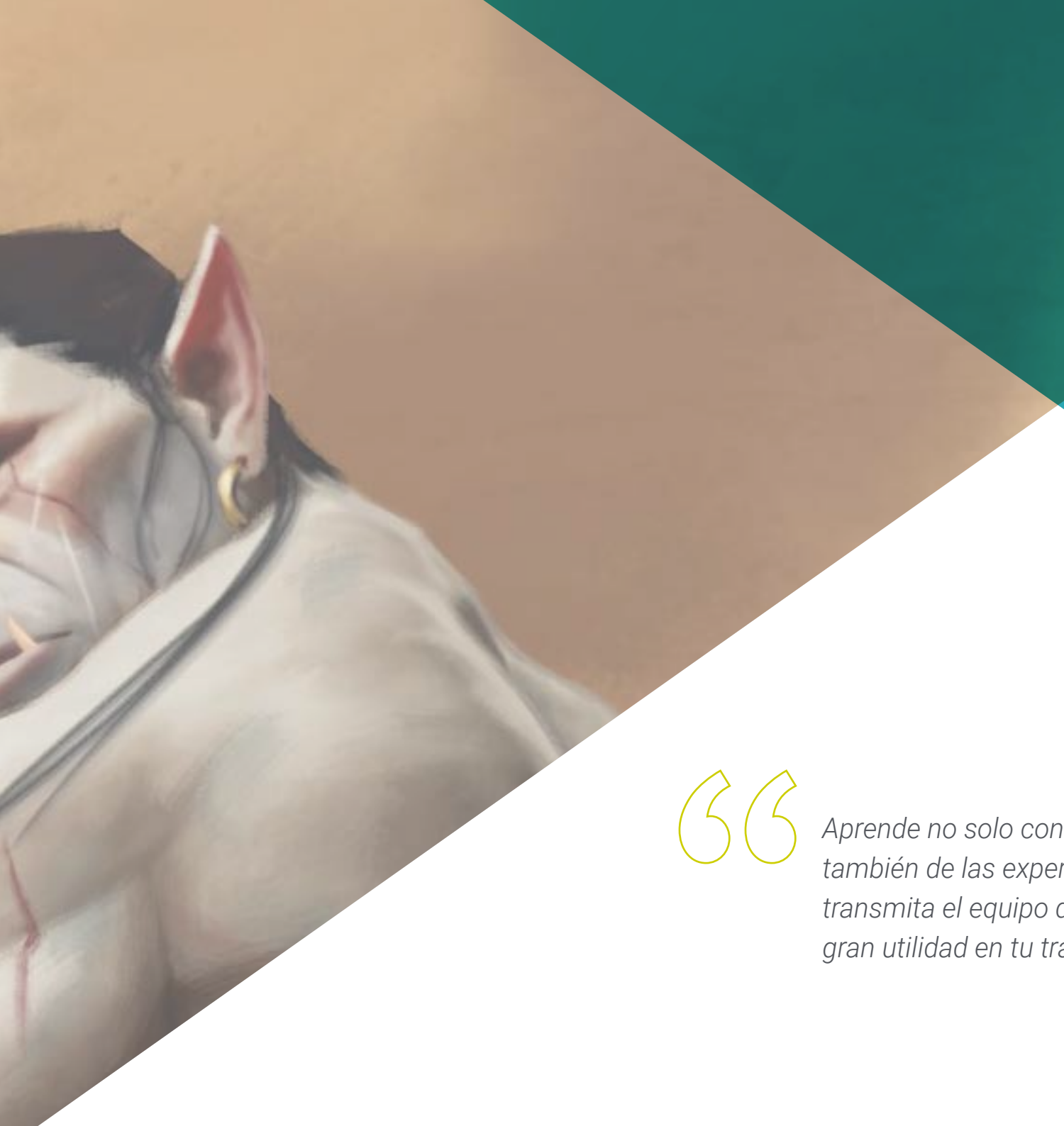
- Profundizar en las diferentes clases de criaturas fantásticas
- Diferenciar correctamente entre criaturas voladoras, acuáticas y/o subterráneas
- Conocer las clases de seres demoníacos, gigantes, feéricos e híbridos que existen
- Representar con firmeza a dioses y semidioses

03

Dirección del curso

El alumno estará guiado, desde el inicio del programa, por expertos diseñadores y creadores de contenido para videojuegos. Gracias a su amplia experiencia, poseen diversos trabajos que han servido de inspiración para mucha gente. Con ellos, el estudiante conocerá y desarrollará los conceptos y destrezas necesarias para diseñar criaturas que quedan lejos de lo real.





Aprende no solo conceptos, sino también de las experiencias que te transmita el equipo docente. Te serán de gran utilidad en tu trayectoria laboral”

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



04

Estructura y contenido

Este Diplomado, cuenta con un módulo completo en el que el alumno aprenderá todo lo necesario en el diseño y la creación de personajes fantásticos como dragones o dioses. El objetivo principal no es otro más que instruir al estudiante a través de las diferentes criaturas fantásticas, sus características y su desarrollo en el videojuego.





Aprende las diferentes características técnicas de las criaturas fantásticas"

Módulo 1. Criaturas fantásticas

1.1. Dragones e hidras
- 1.1.1. Ejemplos
- 1.1.2. Construcción
- 1.1.3. Poses y expresiones

1.2. Gigantes
- 1.2.1. Ejemplos
- 1.2.2. Construcción
- 1.2.3. Poses y expresiones

1.3. Voladoras
- 1.3.1. Anatomía comparada
- 1.3.2. Construcción
- 1.3.3. Poses y expresiones

1.4. Acuáticas
- 1.4.1. Modificaciones de tipos reales
- 1.4.2. Construcción
- 1.4.3. Poses y expresiones

1.5. Subterraneas
- 1.5.1. Formas geométricas
- 1.5.2. Desarrollo
- 1.5.3. Poses y expresiones

1.6. Seres feéricos
- 1.6.1. Anatomía humana
- 1.6.2. Construcción
- 1.6.3. Poses y expresiones





1.7. Híbridos
- 1.7.1. Bases
- 1.7.2. Diseño
- 1.7.3. Poses y expresiones

1.8. Seres demoníacos
- 1.8.1. Anatomía
- 1.8.2. Diseño
- 1.8.3. Poses y expresiones

1.9. Dioses y semidioses
- 1.9.1. Anatomía humana
- 1.9.2. Construcción
- 1.9.3. Poses y expresiones

1.10. Otras criaturas fantásticas
- 1.10.1. Ejemplos
- 1.10.2. Construcción
- 1.10.3. Poses y expresiones

Diseña criaturas fantásticas para mundos ficticios en los que todo el posible"

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.

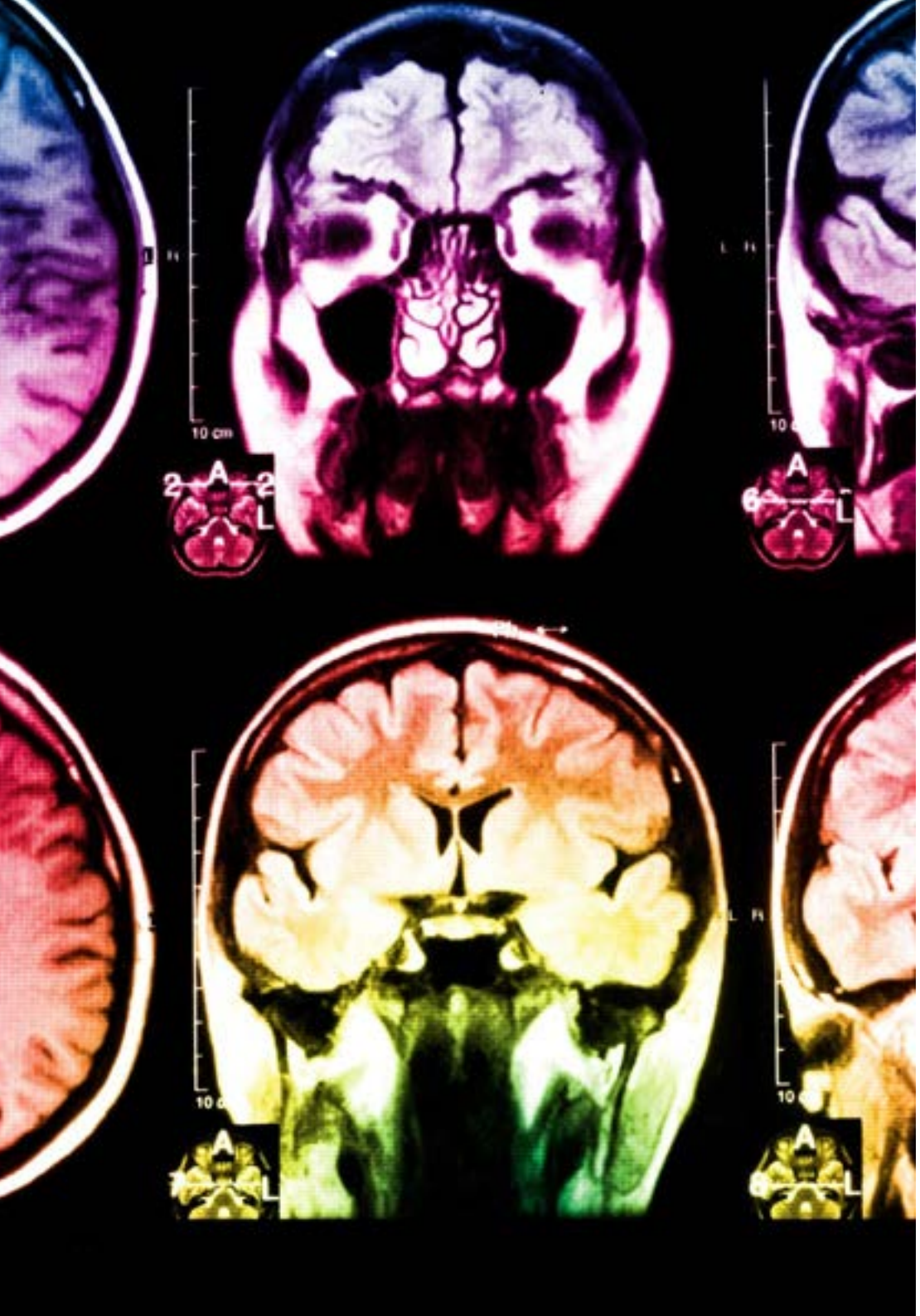
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

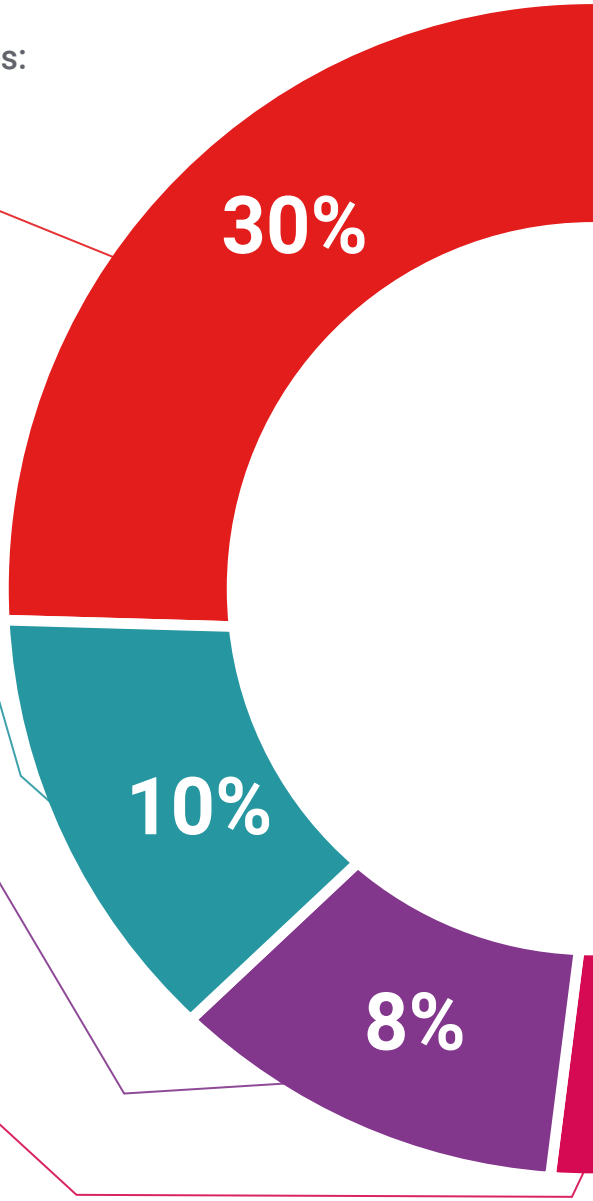
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

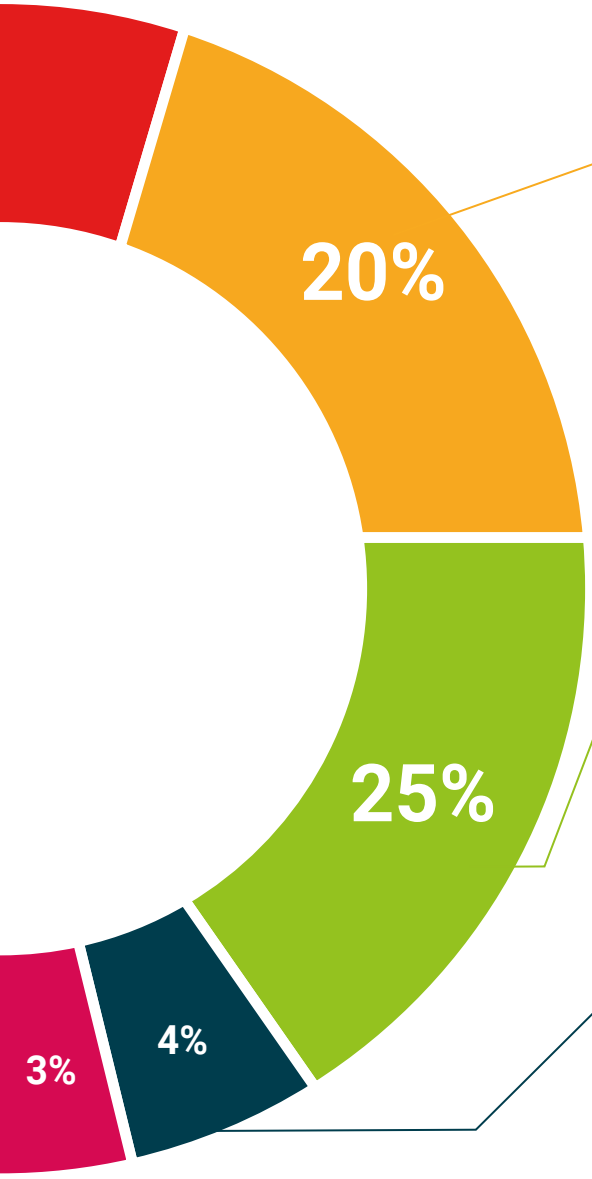
Prácticas de habilidades y competencias

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 Criaturas Fantásticas 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 Criaturas Fantásticas 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 Criaturas Fantásticas 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 Criaturas Fantásticas 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 Criaturas Fantásticas en 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D



tech universidad tecnológica