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/diseno/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

Igual de importante que el desarrollo de personajes es la creación y cuidado del entorno y elementos que los rodean. Los *props*, vehículos y complementos son, en ocasiones, una parte indispensable de los protagonistas o antagonistas de una historia. Profundizar en la creación de armas, coches, motocicletas o armaduras permite al diseñador aportar una capa mayor de calidad y distinción a sus propios personajes, por lo que este programa universitario hace un repaso pormenorizado por todos los tipos posibles de estos elementos. Gracias a ello, el diseñador seguirá impulsando su trayectoria profesional, contando además con la flexibilidad única de una titulación completamente online, sin horarios prefijados ni clases presenciales.





Desarrolla a un nivel superior tus armas blancas, de fuego y futuristas, teniendo en cuenta sus partes móviles, efectos especiales y diseño específico"

Los sables láser de Star Wars, el DeLorean de Regreso al Futuro o las inconfundibles *pokeballs* de la saga Pokémon son solo algunos de los *props* que han pasado a la historia por su cuidadoso diseño, formando parte inseparable de la identidad de sus títulos. Esto es una muestra de lo importantes que pueden llegar a ser los *props*, vehículos y complementos que se diseñan, siendo posible que el diseñador destaque precisamente en la creación de estos elementos.

Este Diplomado realiza un repaso exhaustivo por una diversidad considerable de armas, vehículos, armaduras y todo tipo de *props* comunes e inusuales, a fin de que el diseñador perfeccione sus procesos de diseño y creación en torno a los mismos.

Su formato 100% online favorece, además, una integración total en las rutinas o responsabilidades tanto profesionales como personales más exigentes. La totalidad del contenido está disponible en el aula virtual para su descarga desde el primer día de titulación, pudiendo estudiarse al ritmo que el propio diseñador elija y desde la comodidad de su tablet o smartphone de preferencia.

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D** 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 creación de todo tipo de personajes 2D
- 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

Ahonda en las características más destacadas de complementos reales, fantásticos o de ciencia ficción, conociendo los casos más destacados"

Únete a la mayor institución académica online del mundo, con la tecnología educativa más vanguardista para hacer que tu experiencia académica sea enriquecedora e integral"

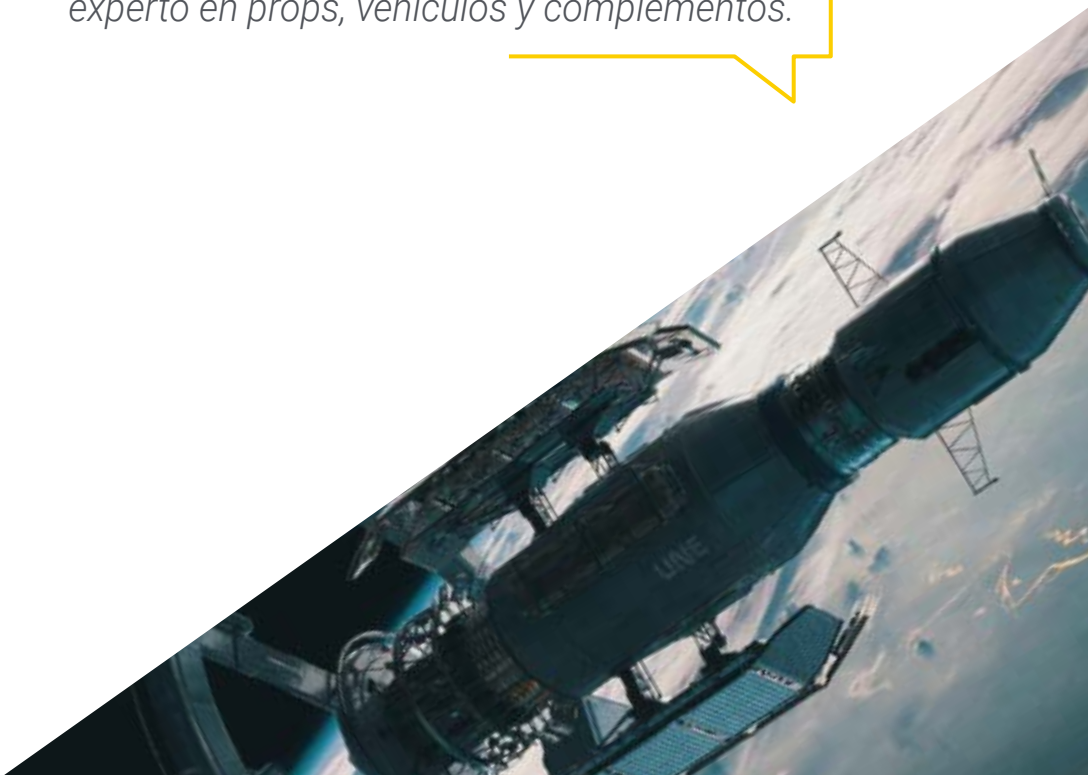
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Incorpora a tu metodología de trabajo las técnicas de diseño de props más avanzadas de todo el personal docente, depuradas a lo largo de extensos años de experiencia.

Matricúlate hoy y no dejes escapar la oportunidad de convertirte en un diseñador experto en props, vehículos y complementos.



02

Objetivos

Al ser el diseño de *props* una parte indispensable en la creación de todo tipo de personajes, el diseñador debe desarrollar esta habilidad para crear protagonistas y antagonistas con el mayor empaque posible. Esta titulación pretende, precisamente, poner a disposición del diseñador un repertorio de conocimientos y metodologías de gran eficacia a la hora de afrontar la creación de todo tipo de *props*, sirviendo por tanto para potenciar las habilidades del profesional en esta área.





Tendrás a tu disposición un material de consulta de gran calidad, que incluso será de especial utilidad una vez finalizado el Diplomado"

Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D





Objetivos específicos

- Conocer los distintos tipos de *props* y complementos reales, fantásticos y de ciencia ficción
- Profundizar en la creación de coches, motocicletas y vehículos futuristas o actuales
- Desarrollar la capacidad para crear armas blancas, de fuego y futuristas
- Integrar correctamente los diferentes tipos de *props* en el videojuego

Conseguirás darle un impulso distintivo a tus diseños con una creación de props mucho más refinada y dirigida a realzar los detalles más importantes"

03

Dirección del curso

El equipo docente a cargo de esta titulación ha sido seleccionado por TECH por su pericia a la hora de diseñar elementos de todo tipo, destacando su dilatada trayectoria profesional en la industria audiovisual. Gracias a su experiencia práctica, el diseñador no solo obtiene una teoría de gran calidad, sino también la necesaria perspectiva del funcionamiento de los equipos de diseño más exigentes.





Los docentes han realizado minuciosamente todos los contenidos de este programa, incluyendo material audiovisual de gran calidad”

Dirección



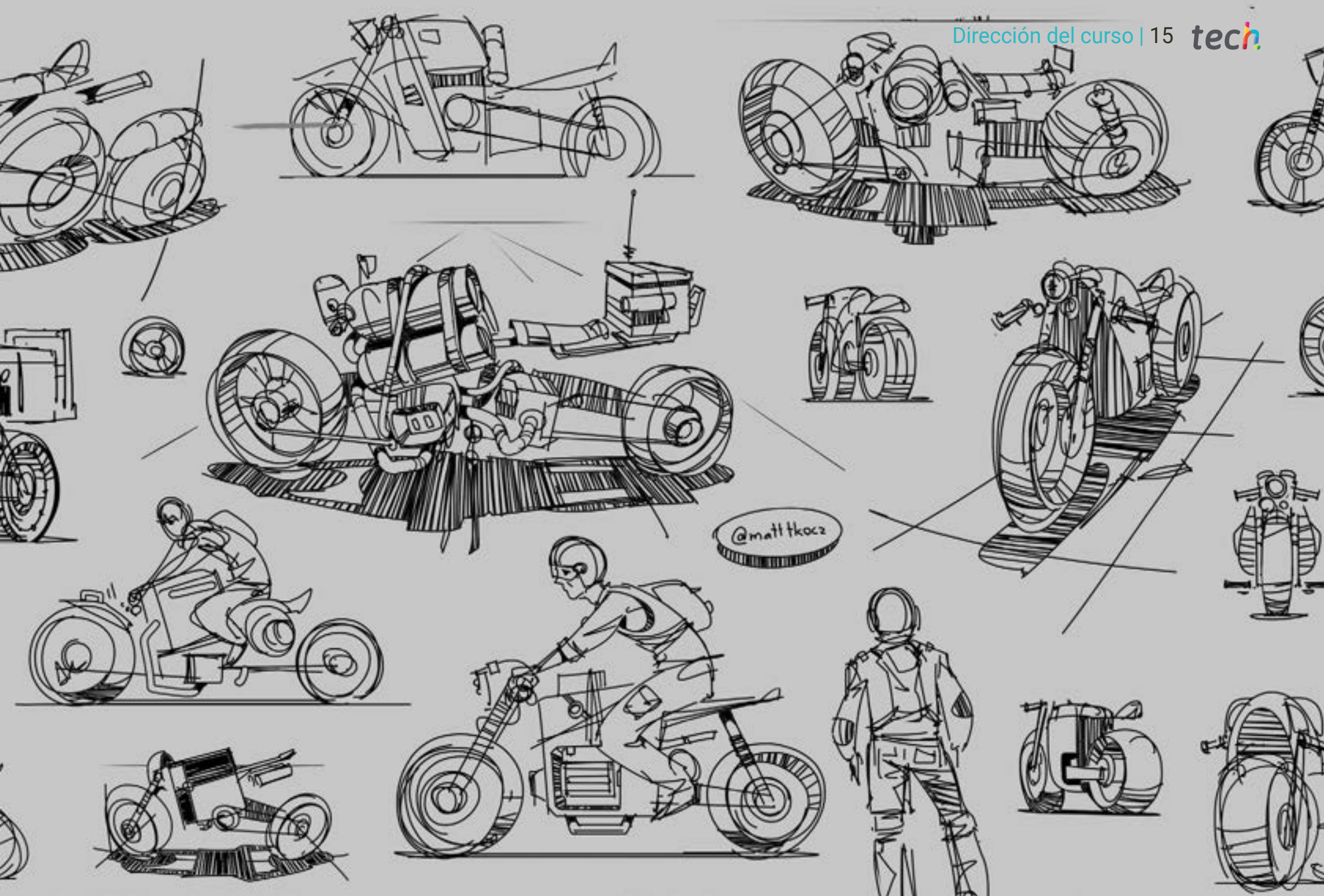
D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- 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 SL
- Gerente y director de la productora Cazatalentos SL
- 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


@matt tkocz

04

Estructura y contenido

Para aliviar la carga lectiva que supone este Diplomado, TECH ha incidido en la metodología pedagógica de mayor éxito, el *Relearning*. Gracias a ella el alumno adquiere las competencias en Diseño y Creación de *Props*, Vehículos y Complementos de forma natural a lo largo de todo el programa, evitando tener que invertir extensas horas de estudio para ello. Asimismo, los numerosos recursos audiovisuales sirven para fortalecer el conocimiento de aquellos temas en los que el alumno desee profundizar con mayor detalle.





Tendrás a tu disposición el aula virtual las 24 horas del día, pudiendo acceder a ella desde cualquier dispositivo con conexión a internet”

Módulo 1. *Props*, Vehículos 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. Futuristas
- 1.4.3. Motos de 3 ruedas

1.5. Otros vehículos
- 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

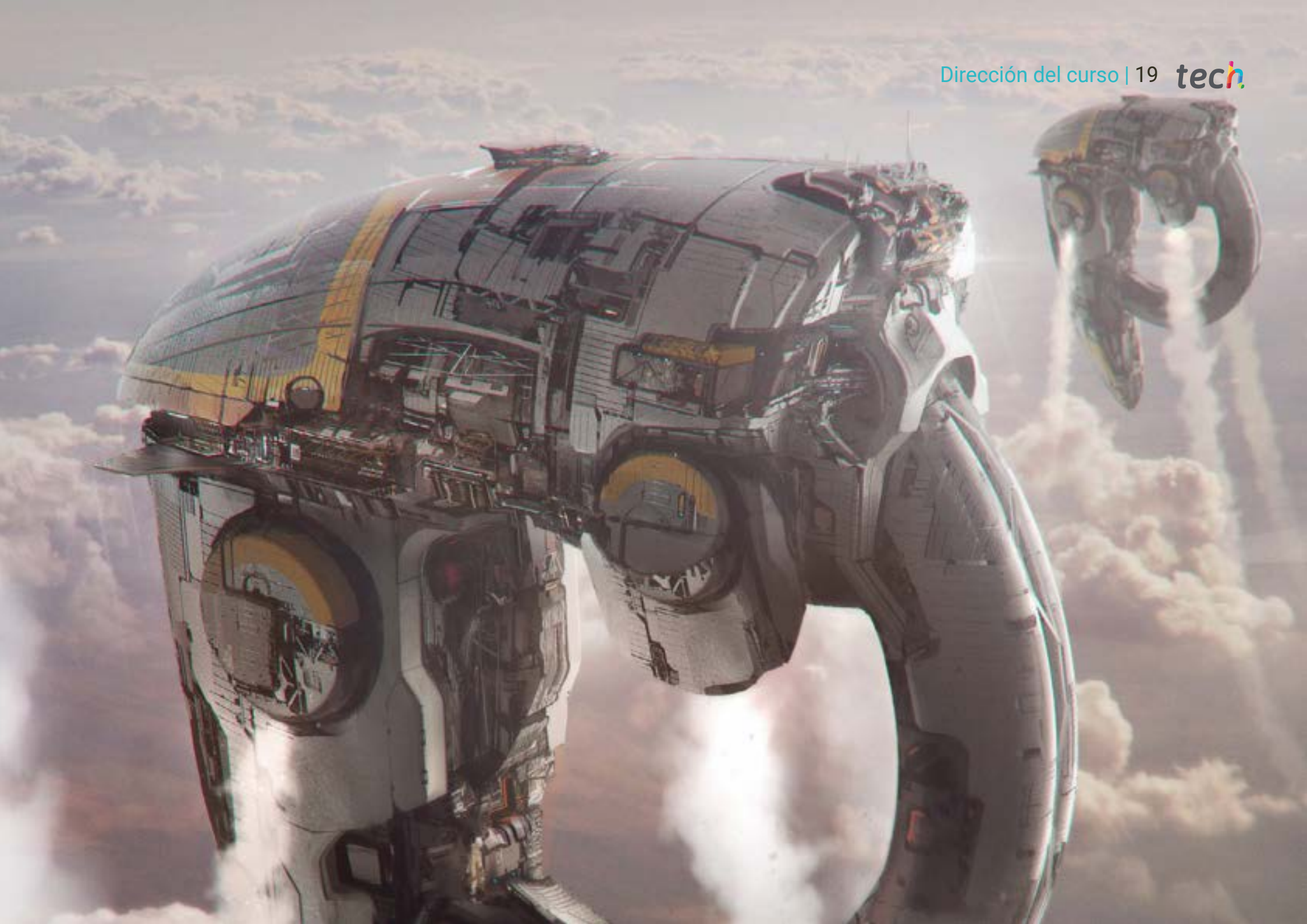
1.7. Armas de fuego
- 1.7.1. Largas
- 1.7.2. Cortas
- 1.7.3. Funcionamiento: Partes móviles

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

Las numerosas lecturas complementarias proporcionadas para cada tema ampliarán tu conocimiento en props en videojuegos, motocicletas y armas de diferente clase”



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 facultades del mundo. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus 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.

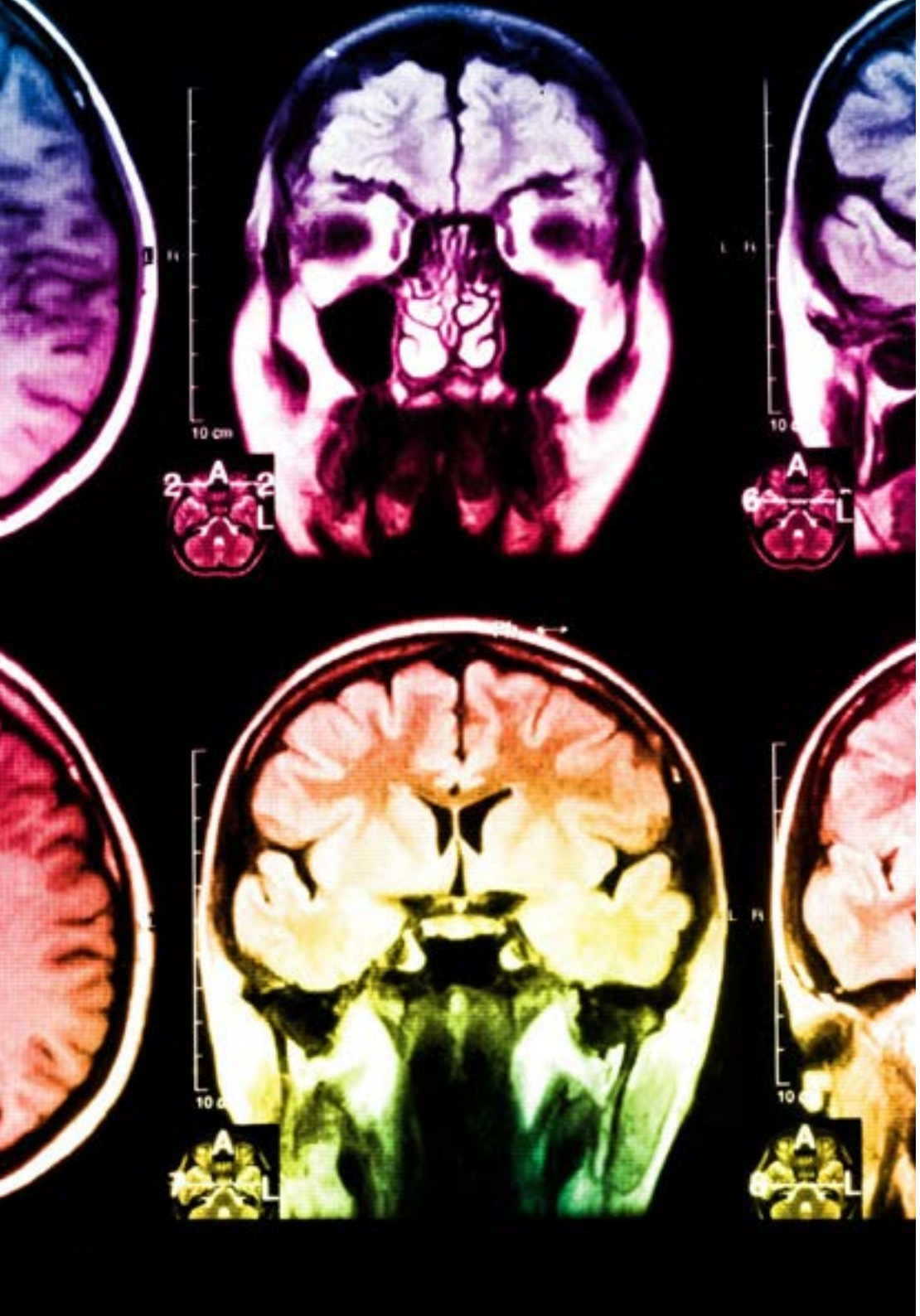
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

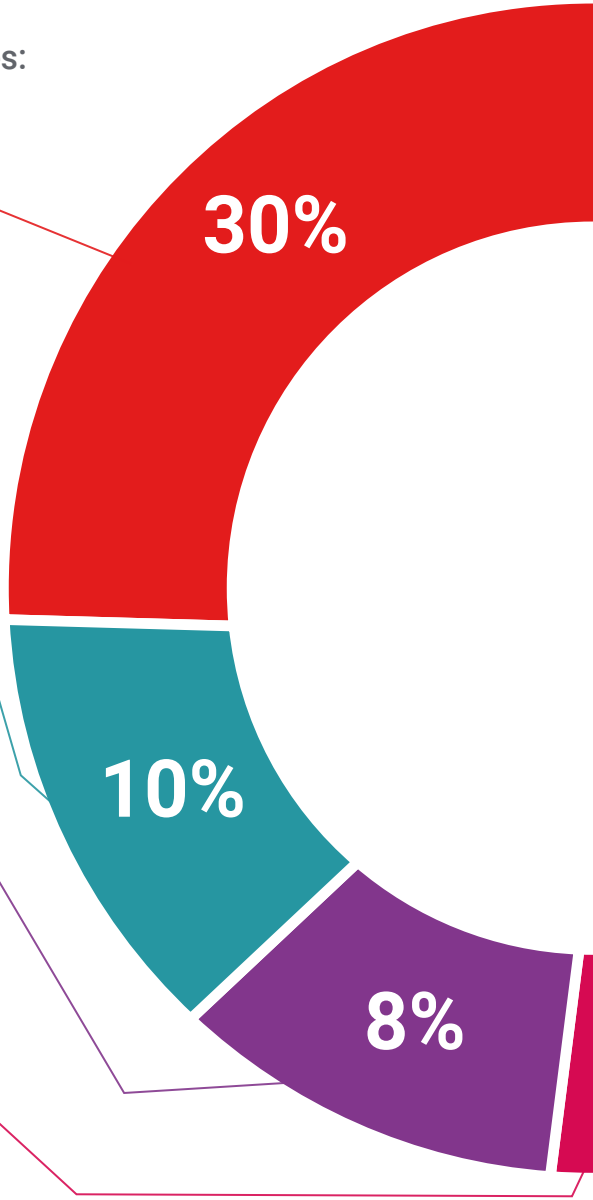
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

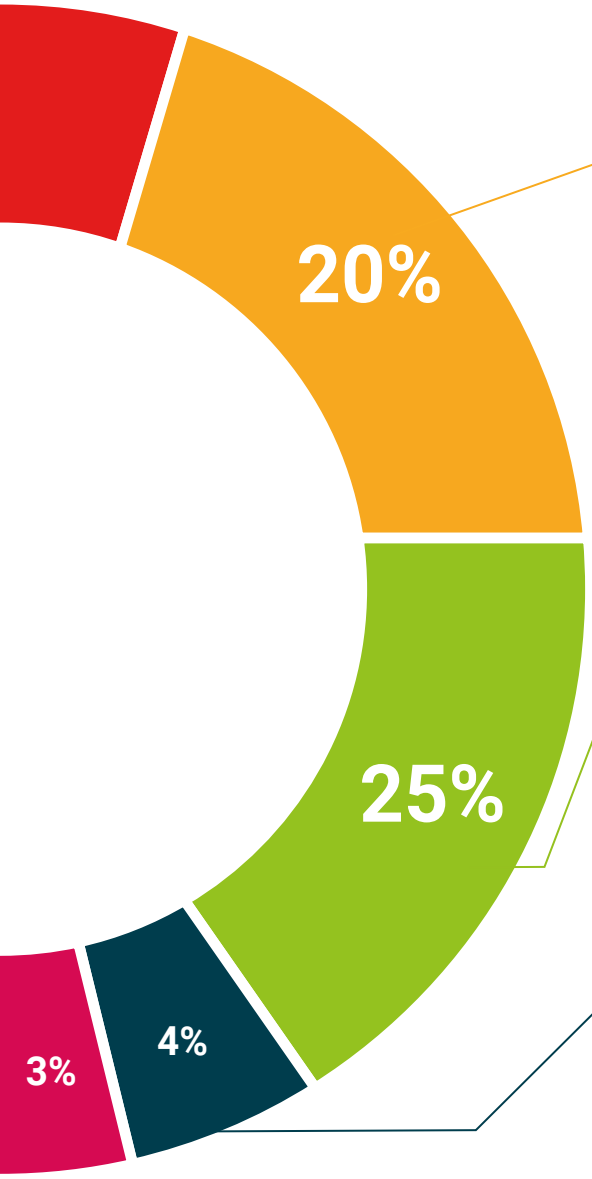
Prácticas de habilidades y competencias

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 tu 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 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 Props, Vehículos y Complementos 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 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

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