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/diseno/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

El diseñador generalmente aprende a dominar primero las figuras humanas o antropomorfas, dejando de lado la necesaria profundización en otro tipo de personajes 2D del reino animal, como pueden ser caninos o felinos. De hecho, en la animación y videojuegos proliferan los animales como protagonistas de las historias, por lo que conocer en profundidad su anatomía distintiva se convierte en una forma eficiente de seguir impulsando su trayectoria profesional. Este programa educativo hace un repaso extensivo a cuadrúpedos, grandes herbívoros, animales marinos, anfibios, aves e incluso dinosaurios, diseccionando su diseño, poses y estilos característicos. Así, el diseñador verá potenciadas sus habilidades en esta área, adquiriendo un conocimiento más profundo en un programa educativo completamente online, sin clases presenciales ni horarios prefijados.





Perfecciona tus habilidades en el diseño de todo tipo de animales, desde temibles tiranosaurios, hasta afables cánidos"

Desde el célebre Bugs Bunny a otros éxitos recientes como La Patrulla Canina, los animales siempre han sido un diseño atractivo para toda clase de historias. En el campo del 2D, el diseñador que posea un conocimiento avanzado respecto a estilos *cartoon*, o anatomía específica de los animales, partirá con ventaja para liderar proyectos de diseño donde estos sean los protagonistas.

Para ese fin, TECH ha reunido a un equipo docente con experiencia dilatada en el diseño y creación de todo tipo de animales en 2 dimensiones. El material didáctico presente en este programa educativo supone un recurso de consulta de gran valor, incluso una vez finalizada la titulación, pues todos los contenidos están disponibles para su descarga desde el primer día del programa educativo.

El formato totalmente online favorece la compaginación de este programa educativo con las responsabilidades, tanto profesionales como personales más exigentes. El aula virtual está disponible las 24 horas del día, pudiendo acceder desde la comodidad de la Tablet, Smartphone u ordenador personal de preferencia.

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Animales en 2D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características 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

Aporta realismo, solidez y tu propio toque característico a todos los animales que diseñes gracias a este Diplomado”

Únete a un título en el que te acompañará un personal docente totalmente comprometido a ofrecerte la mejor enseñanza en Diseño y Creación de Animales en 2D”

Matricúlate hoy en este Diplomado y consigue que tus animales 2D tengan un acabado más perfeccionado, atendiendo a los detalles más minuciosos.

Elige dónde, cuándo y cómo asumir toda la carga lectiva. En TECH tú tomas las decisiones más importantes.

El programa educativo 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 educativo 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 programa educativo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

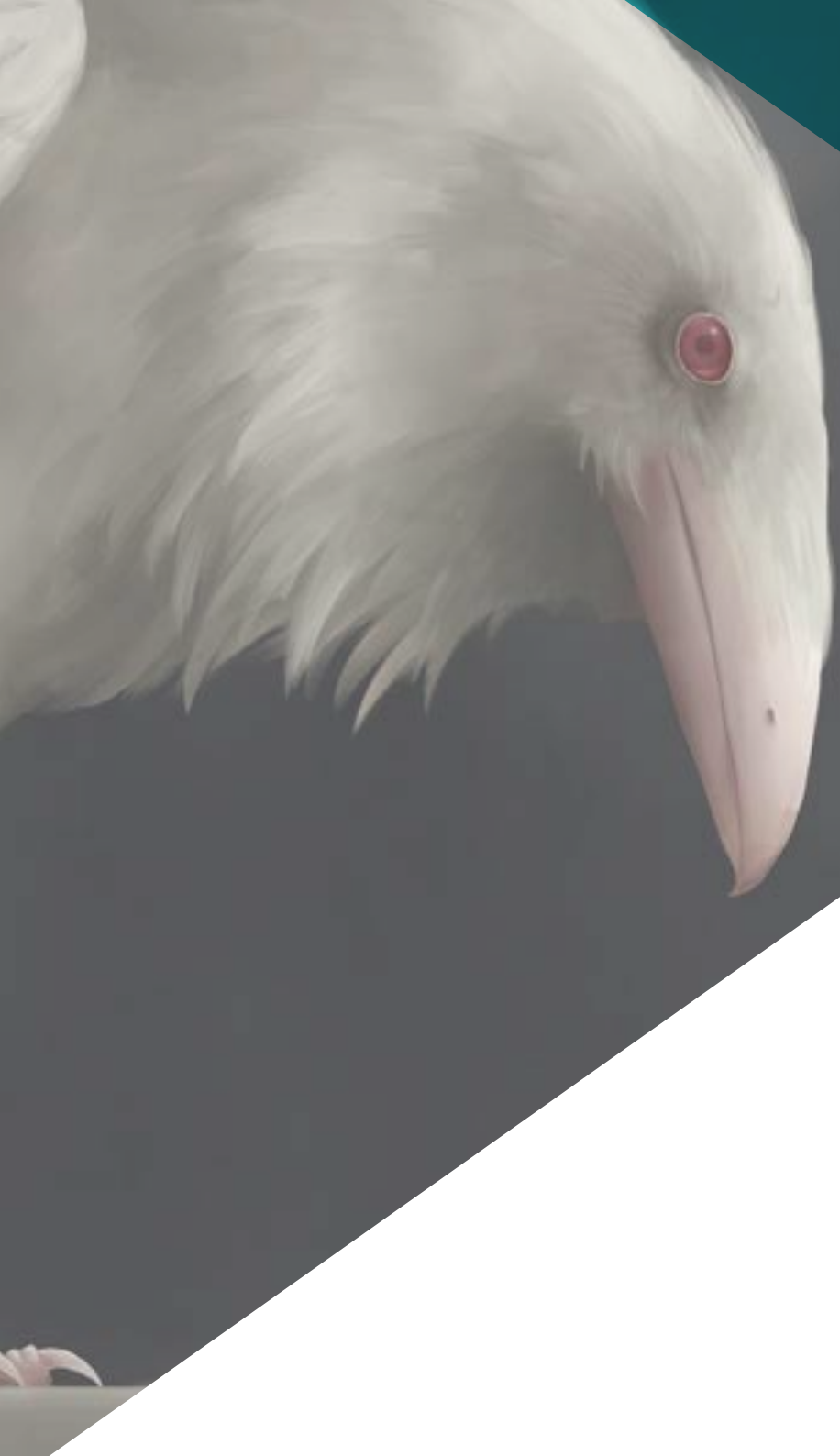


02

Objetivos

Tras finalizar este programa educativo, el alumno tendrá las competencias y habilidades necesarias para desarrollar perfectamente animales en 2D de todo tipo, ya sean tiburones, cocodrilos, perros, leones o águilas. Esto le supondrá un impulso inestimable en su esfuerzo por mejorar profesionalmente, pues incluir este set de conocimientos en su CV le posicionará la ventaja para asumir y liderar proyectos de diseño, donde los animales tengan un particular protagonismo.





Cumplirás tus objetivos profesionales de manera rápida y ágil, apoyado en la mejor metodología pedagógica del panorama académico"

Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- Dominar la anatomía de todo tipo de animales
- Dominar del arte de colorear los personajes creados





Objetivos específicos

- Estudiar las diferencias entre animales caninos, felinos, herbívoros y grandes mamíferos
- Diferenciar entre animales realistas y *cartoon*, para su correcta elaboración
- Analizar otro tipo de animales marinos, aves, reptiles anfibios e insectos
- Conocer los dinosaurios para su correcta animación, creación y poses

Tendrás un dominio total del Diseño y Creación de Animales en 2D, partiendo con ventaja para liderar proyectos audiovisuales, donde tengan un protagonismo importante"

03

Dirección del curso

El equipo docente reunido por TECH para esta titulación acumula una gran cantidad de proyectos y años de trabajo en el mundo del diseño, centrando muchos de ellos en la creación de animales de toda índole. Por esta misma razón, el temario creado aúna toda esa experiencia profesional, con la teoría tecnológica y de diseño más vigente, dándole una revisión profunda y exhaustiva al proceso de creación de animales en 2D.





Auténticos expertos en el Diseño y Creación de Animales en 2D te darán las pautas y consejos más efectivos para que los incorpores sobre la marcha en tu trabajo diario”

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


AMS

04

Estructura y contenido

Para garantizar una mejor estructuración de todos los contenidos presentes, los docentes han sido especialmente minuciosos para diseñar todos los temas presentados. El alumno podrá ver los métodos y técnicas más útiles en el diseño de animales de forma cómoda, divididos según el tipo de criatura para facilitar también su posterior consulta. Los numerosos recursos audiovisuales a los que tiene acceso el diseñador le servirán también para ahondar en cada tema, pues encontrará resúmenes interactivos, vídeos en detalle y casos prácticos para cada tipo de animal.





Este Diplomado impactará en tu carrera, incluso una vez lo finalices, pues tendrás un material de consulta de gran calidad en torno al Diseño y Creación de Animales en 2D"

Módulo 1. Animales

1.1. Cuadrúpedos
- 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

Desde diminutos insectos a gigantescos herbívoros o dinosaurios, podrás perfeccionar tu técnica de creación, poses y construcción de todo el reino animal"

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.

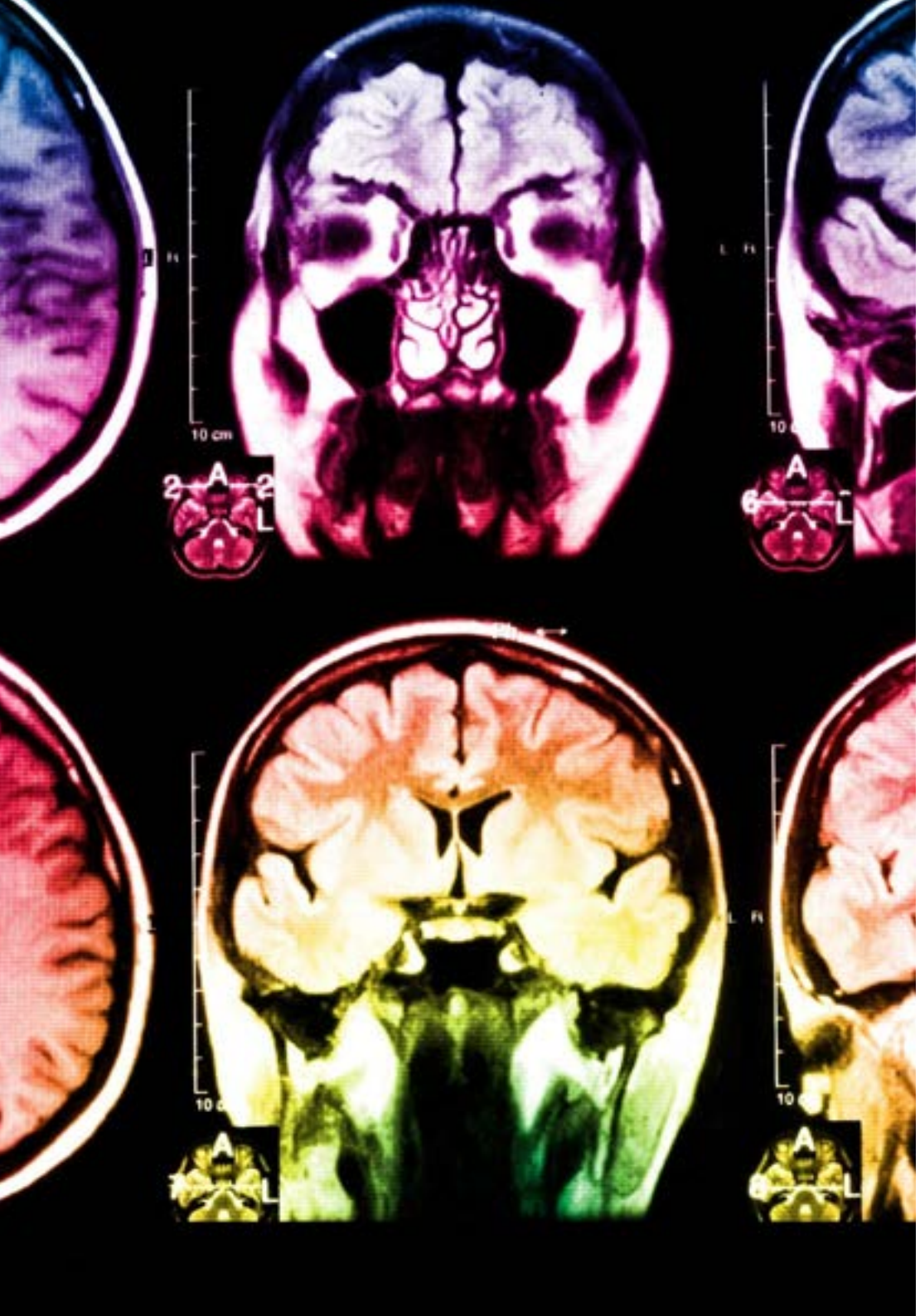
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

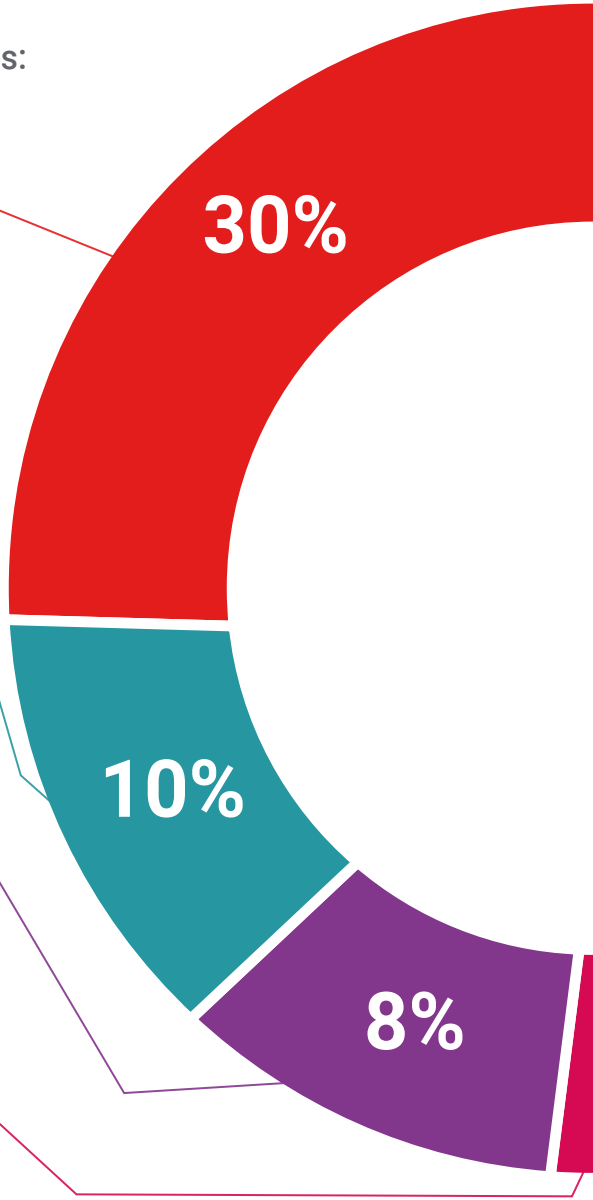
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

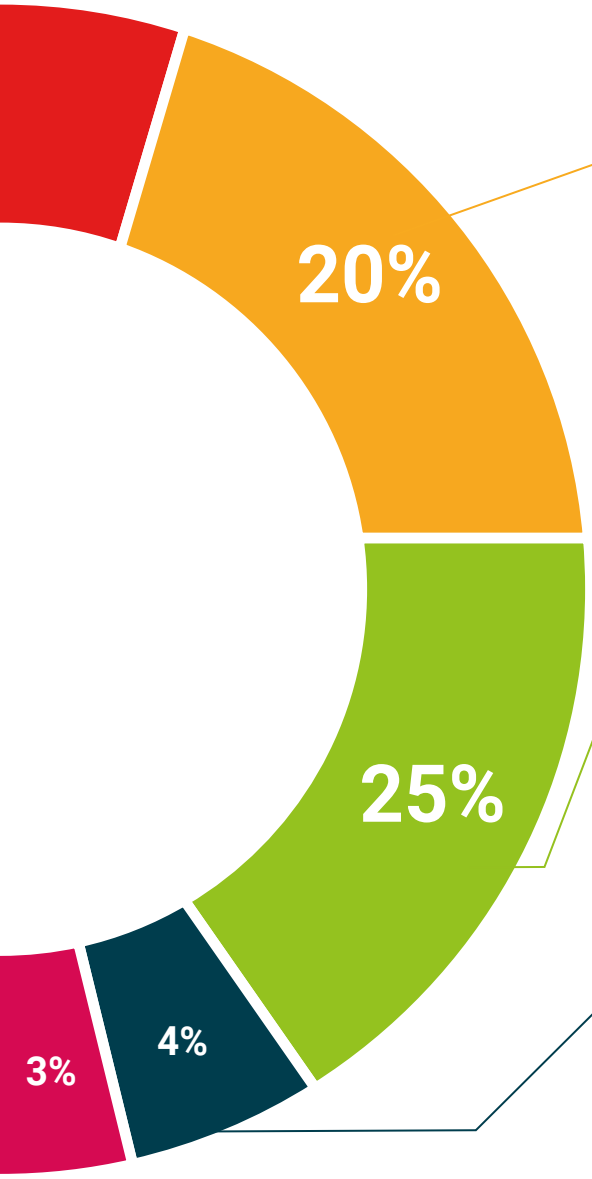
Prácticas de habilidades y competencias

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 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 educativo 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