Diplomado

Proyectos de Animación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Proyectos de Animación

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/proyectos-animacion**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

Trabajar en diseño para animación es una de las vertientes profesionales más apasionantes de este sector. Para poder trabajar en esta área el profesional debe conocer todas las herramientas y metodologías necesarias, lo que a veces, no resulta compatible con otras ocupaciones. Para que lo consiga de forma sencilla, en este programa se ofrece la oportunidad de adquirir las competencias de un profesional especializado mediante una capacitación que asegurará el crecimiento laboral sin problemas de conciliación. Una ocasión única de desarrollo y promoción.





Un recorrido capacitativo de alta intensidad que te permitirá trabajar con la solvencia de los mejores profesionales del sector”

Este Diplomado en Proyectos de Animación se ha creado para ofrecer un proceso interesante, interactivo y sobre todo, muy eficaz, por el que capacitarse en todo lo que concierne a la materia. Para conseguirlo se ofrece un recorrido claro y continuo de crecimiento que, además, es compatible al 100% con otras ocupaciones.

A través de una metodología exclusiva, este Diplomado le llevará a conocer todas las características que el profesional necesita para mantenerse en vanguardia y conocer los fenómenos cambiantes de esta forma de comunicación.

Por ello, en esta capacitación se abordarán los aspectos que un diseñador necesita conocer para realizar sus funciones con seguridad. Un camino capacitativo que irá escalando en las competencias del alumno para ayudarle a conseguir los retos de un profesional de primera línea.

El Diplomado en Proyectos de Animación se presenta como una opción viable para un profesional que decida trabajar de manera autónoma pero también para ser parte de cualquier organización o empresa. Una vía interesante de desarrollo profesional que se beneficiará de los conocimientos específicos que en esta capacitación se ponen ahora a su disposición.

Este **Diplomado en Proyectos de Animación** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos
- Contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos
- Novedades y avances de vanguardia en esta área
- Ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Metodologías innovadoras de gran eficiencia
- Lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Todos los conocimientos necesarios para el profesional del diseño gráfico en esta área, compilados en un Diplomado de alta eficiencia capacitativa, que optimizará tu esfuerzo con los mejores resultados”

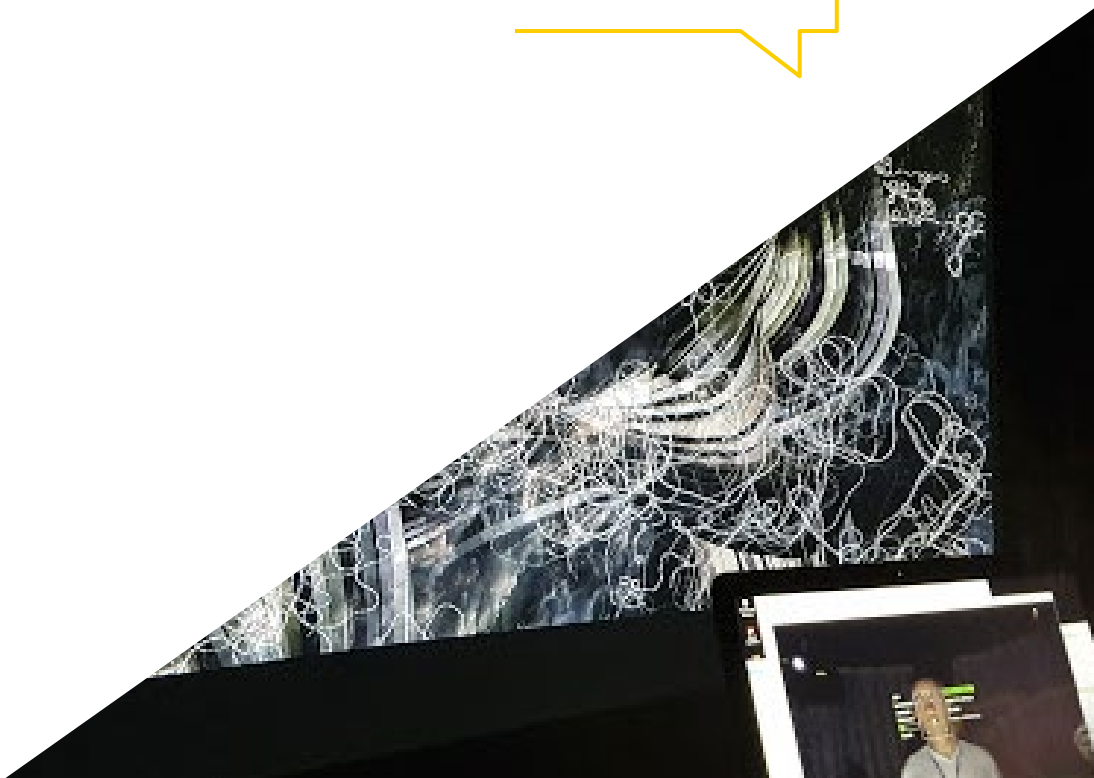
Un aprendizaje práctico e intensivo que te dará todas las herramientas que necesitas para trabajar en esta área, en un Diplomado específico y concreto"

Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Proyectos de Animación.

Una capacitación creada para permitirte implementar los conocimientos adquiridos de forma casi inmediata, en tu práctica diaria.

El desarrollo de este Diplomado está centrado en la práctica de los aprendizajes teóricos propuestos. A través de los sistemas de enseñanza más eficaces, contrastados métodos importados de las universidades más prestigiosas del mundo, podrás adquirir los nuevos conocimientos de manera eminentemente práctica. De esta forma, TECH se empeña en convertir su esfuerzo en competencias reales e inmediatas.

El sistema online es otra de las fortalezas de la propuesta capacitativa. Con una plataforma interactiva que cuenta con las ventajas de los desarrollos tecnológicos de última generación, ponemos al servicio las herramientas digitales más interactivas. De esta forma se puede ofrecer una forma de aprendizaje totalmente adaptable a sus necesidades, para que pueda compaginar de manera perfecta, esta capacitación con su vida personal o laboral.



02

Objetivos

El objetivo de este Diplomado en Proyectos de Animación es ofrecer a los profesionales una vía completa para adquirir conocimientos y destrezas para la práctica profesional de este sector, con la seguridad de aprender de los mejores y una forma de aprendizaje basada en la práctica que te permitirá acabar la capacitación con los conocimientos necesarios para realizar tu trabajo con total seguridad y competencia.





Una oportunidad creada para los profesionales que buscan un Diplomado intensivo y eficaz, con el que dar un paso significativo en el ejercicio de su profesión"

Objetivo general

- Aprender lo necesario para desarrollar un proyecto de animación

Este Diplomado contiene el programa más completo y actualizado del mercado”





Objetivos específicos

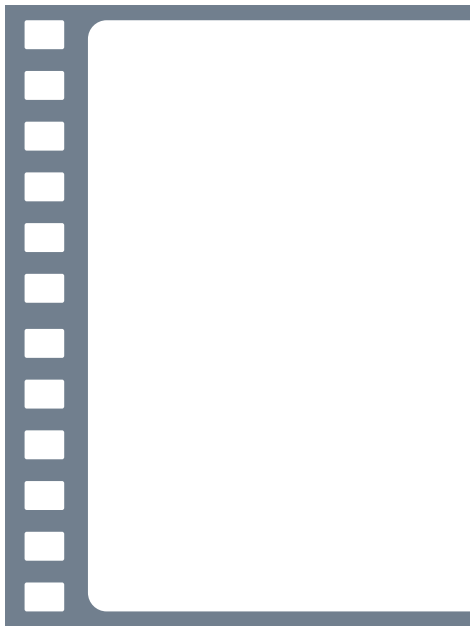
- Conocer qué es el *Stop Motion* y su importancia en el mundo del arte y del cine
- Aprender a realizar una producción audiovisual utilizando la técnica de *Stop Motion*
- Entender la importancia de una buena narrativa como primer paso para crear proyectos innovadores, que llamen la atención y funcionen
- Construir historias definiendo los personajes, escenarios y eventos a través de la planeación de un guion de la animación y de lo que se va a desarrollar
- Utilizar técnicas y estrategias que incentiven la creatividad de los participantes para la creación de sus historias
- Comprender la metodología del aprendizaje basado en proyectos: generación de ideas, planificación, objetivos, estrategias, recursos, pruebas, corrección de errores, etc.

03

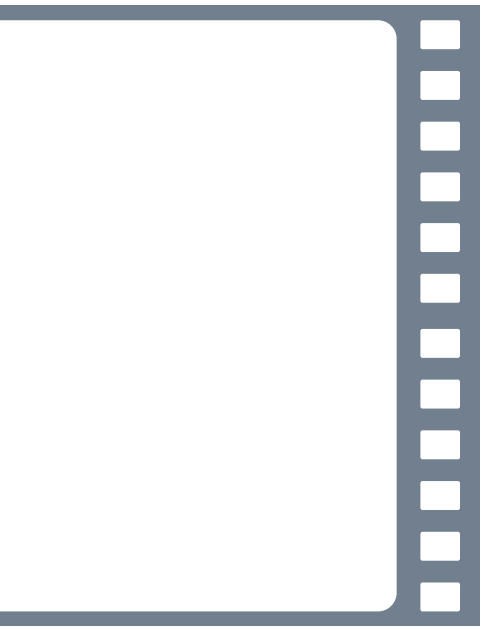
Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales, conscientes de la relevancia en la actualidad de la capacitación para poder avanzar en el mercado laboral con seguridad y competitividad, y para ejercer su profesión con la excelencia que solo permite la mejor capacitación.





on:



Scene duration:



Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional"

Módulo 1. Proyectos de animación

1.1. Introducción al *Stop Motion*
- 1.1.1. Definición de concepto
- 1.1.2. Diferencias entre *Stop Motion* y dibujo animado
- 1.1.3. Usos del *Stop Motion* y principios
- 1.1.4. Tipos de *Stop Motion*

1.2. Contexto histórico
- 1.2.1. Los inicios del *Stop Motion*
- 1.2.2. *Stop Motion* como técnica de efectos visuales
- 1.2.3. La evolución *Stop Motion*
- 1.2.4. Referencias bibliográficas

1.3. Pensando en la animación
- 1.3.1. Conceptos básicos de animación
- 1.3.2. Materiales y herramientas
- 1.3.3. Softwares de animación *Stop Motion*
- 1.3.4. *Stop Motion Studio* para móvil

1.4. Aspectos técnicos en el *Stop Motion*
- 1.4.1. La cámara
- 1.4.2. La iluminación
- 1.4.3. La edición
- 1.4.4. Programas de edición

1.5. Creación de historias
- 1.5.1. ¿Cómo crear una historia?
- 1.5.2. Elementos dentro de la narración
- 1.5.3. La figura del narrador
- 1.5.4. Consejos para la creación de pequeñas historias

1.6. La creación de personajes
- 1.6.1. El proceso creativo
- 1.6.2. Tipos de personajes
- 1.6.3. Ficha de personajes
- 1.6.4. Práctica I: crea una ficha de un personaje





1.7. La creación de marionetas en *Stop Motion*
- 1.7.1. Contar historias con marionetas
- 1.7.2. Otorgar características
- 1.7.3. Materiales
- 1.7.4. Referencias visuales

1.8. La creación de escenarios
- 1.8.1. La escenografía
- 1.8.2. La importancia de un buen escenario
- 1.8.3. Delimitación de presupuesto
- 1.8.4. Referencias visuales

1.9. Animación en *Stop Motion*
- 1.9.1. La animación de objetos
- 1.9.2. La animación de recortables
- 1.9.3. Las siluetas
- 1.9.4. Teatro de las sombras

1.10. Proyecto en *Stop Motion*
- 1.10.1. Presentación y explicación del proyecto
- 1.10.2. Búsqueda de ideas y referentes
- 1.10.3. Preparando nuestro proyecto
- 1.10.4. Análisis de resultados

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"

04

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 Informática 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 del curso, 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 elementos didácticos diferentes en cada lección.

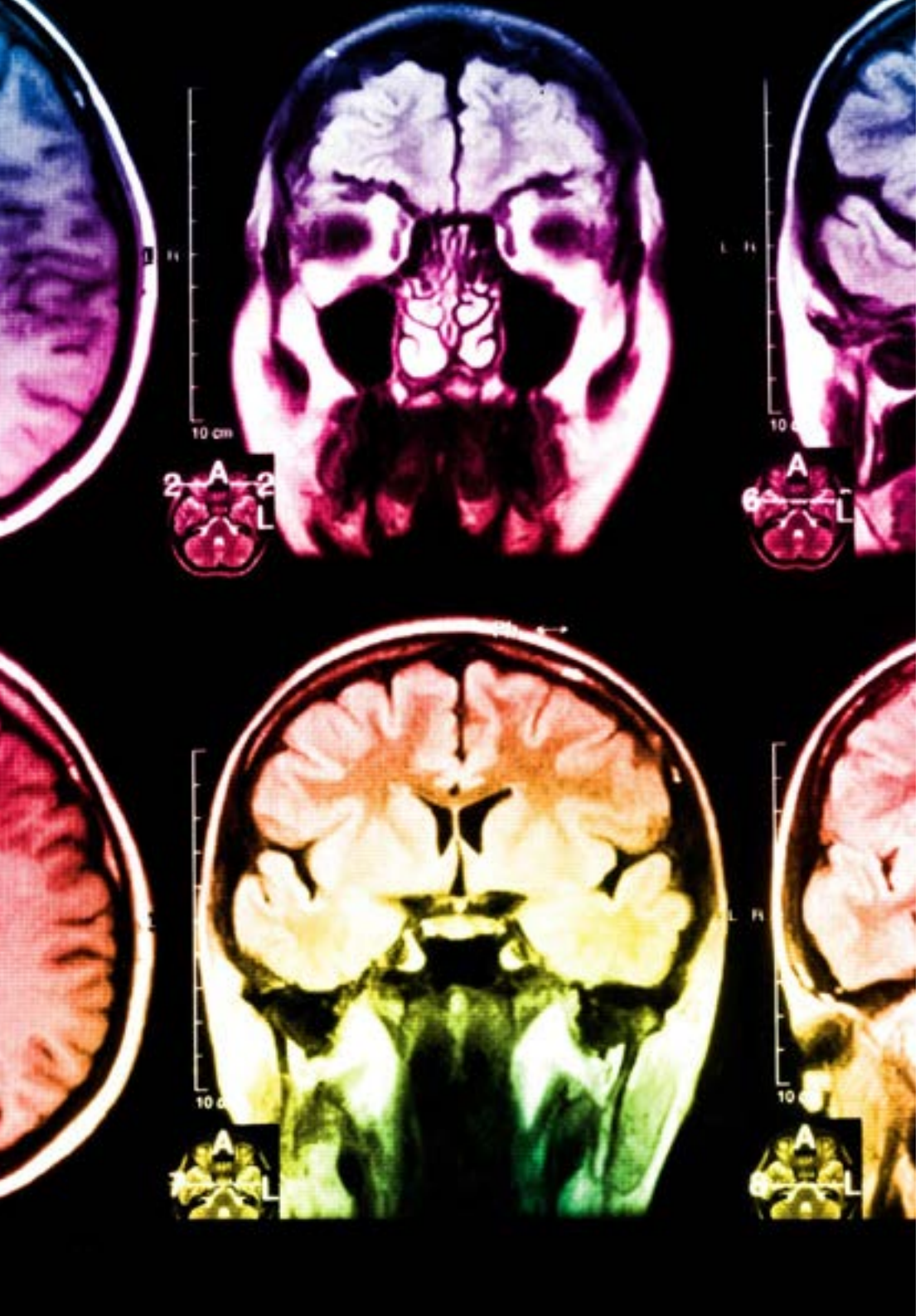
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

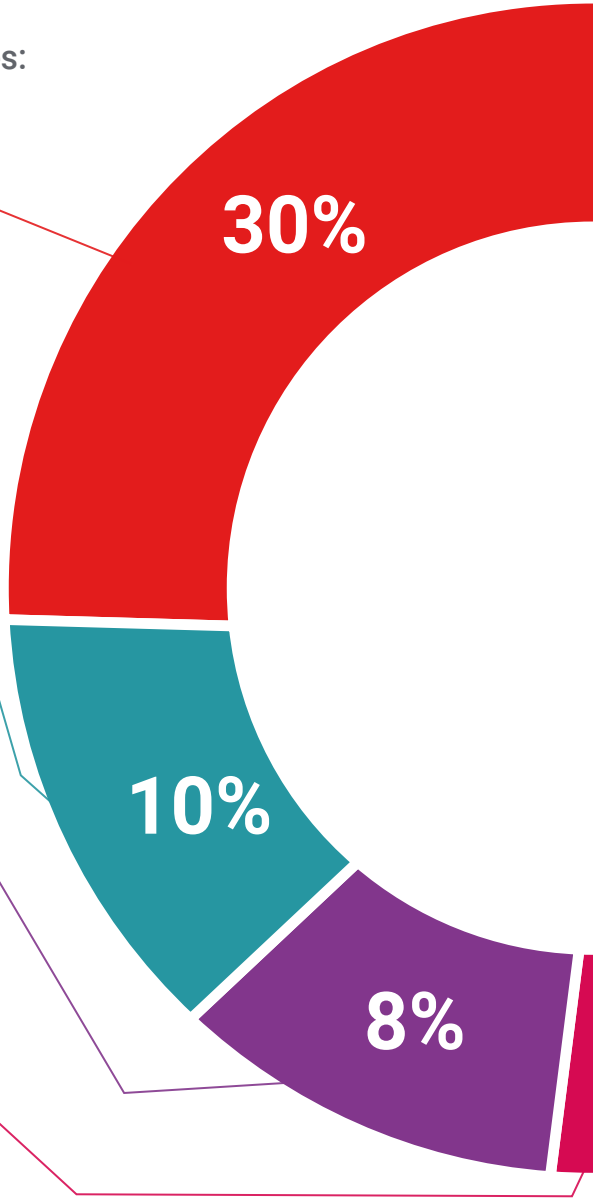
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

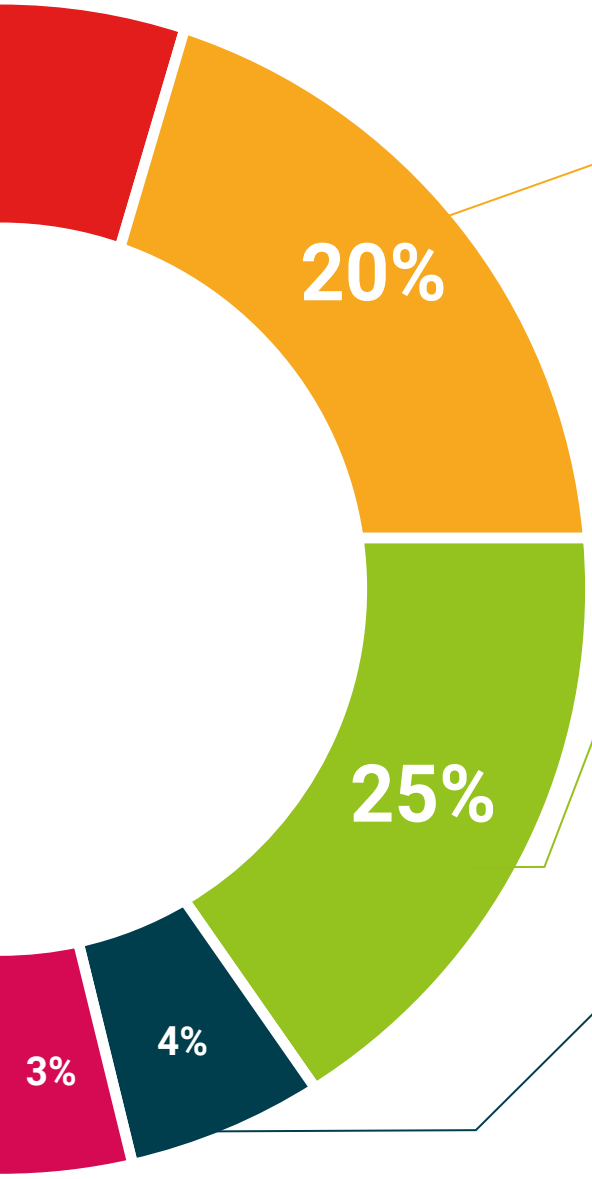
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Diplomado en Proyectos de Animación 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 Proyectos de Animación** 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 Proyectos de Animación**

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

Proyectos de Animación

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

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
Proyectos de Animación

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Proyectos de Animación



tech universidad tecnológica