

Especialización Profesional

Diseño de Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D





Especialización Profesional Diseño de Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/disenio-creacion-props-animales-objetos-plantas-2d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 18

08

Titulación

pág. 22

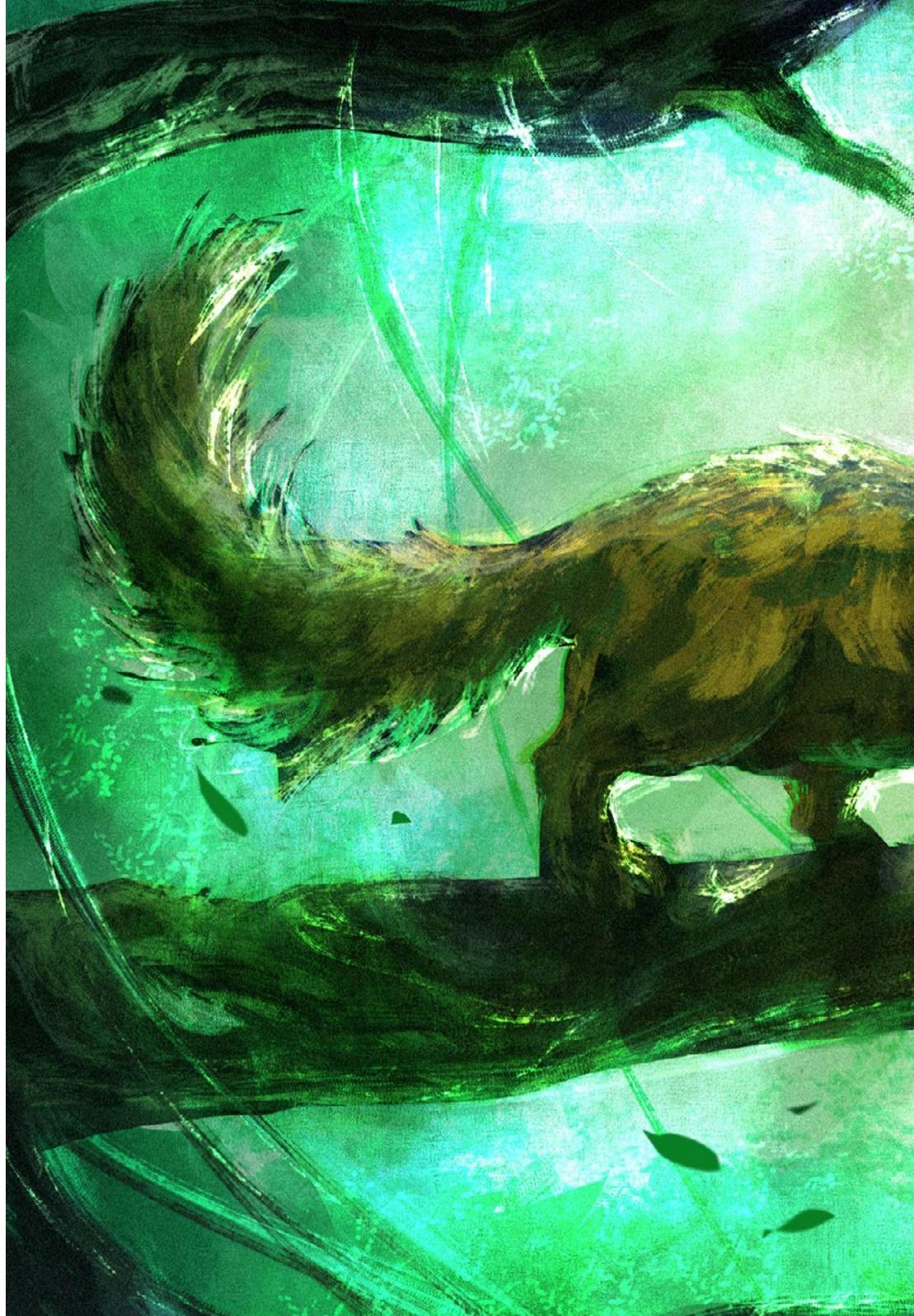
01

Presentación

Durante el desarrollo de un videojuego, el diseño y creación de ambientes es uno de los puntos clave para conseguir despertar en el consumidor una atracción por el mundo virtual. El protagonismo que ha adquirido esta rama del diseño de videojuegos en los últimos tiempos supone una alta demanda de profesionales para la elaboración de este tipo de elementos. Si bien, para obtener escenarios atractivos que acompañen a la esencia del videojuego, es fundamental adquirir un conjunto de conocimientos y aptitudes para la ejecución de los mejores diseños estéticos. Con este programa completamente online que ofrece TECH, podrás perfeccionar la técnica y dominar el diseño de *props*, animales, objetos y plantas con el objetivo de transportar el mundo real al mundo virtual.

“

Con esta Especialización Profesional te convertirás en un creador profesional de ambientes llamativos y disruptivos. Aprovecha la oportunidad y sumérgete en el mundo de los videojuegos”





Esta Especialización Profesional pretende aportar a los amantes de los videojuegos un conjunto de conocimientos que les permita desarrollar su carrera profesional en el diseño de elementos 2D. En esta industria, el conjunto de componentes que conforma un videojuego es fundamental, ya que para poder crear un mundo virtual en el que el usuario sienta una experiencia real, todo lo que rodea al escenario en el que los personajes viven debe ajustarse al contexto.

Skyrim, Uncharted 4, Red Dead Redemption 2 o Dragon Age Inquisition son videojuegos reconocidos por sus espectaculares escenarios. Esto pone sobre la mesa los enormes avances que se han realizado en la elaboración de contextos y trabajo artístico en los últimos años, lo que supone que haya nacido una nueva vertiente profesional con altas salidas laborales en el diseño de los videojuegos. Por este motivo, este programa ofrece una oportunidad única con la que adquirir conocimientos específicos y técnicas detalladas para desarrollar un trabajo minucioso y de calidad en la creación de ambientes.

Además, lo hace a partir de un sistema de aprendizaje completamente online con un cuadro docente multidisciplinar y de gran prestigio. Esta metodología aporta flexibilidad al ritmo de estudio lo que permite que el profesional pueda compaginar sus responsabilidades laborales con la enseñanza.

“

Rompe las barreras del mundo real y crea ambientes y escenarios virtuales que no dejen indiferente a nadie”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

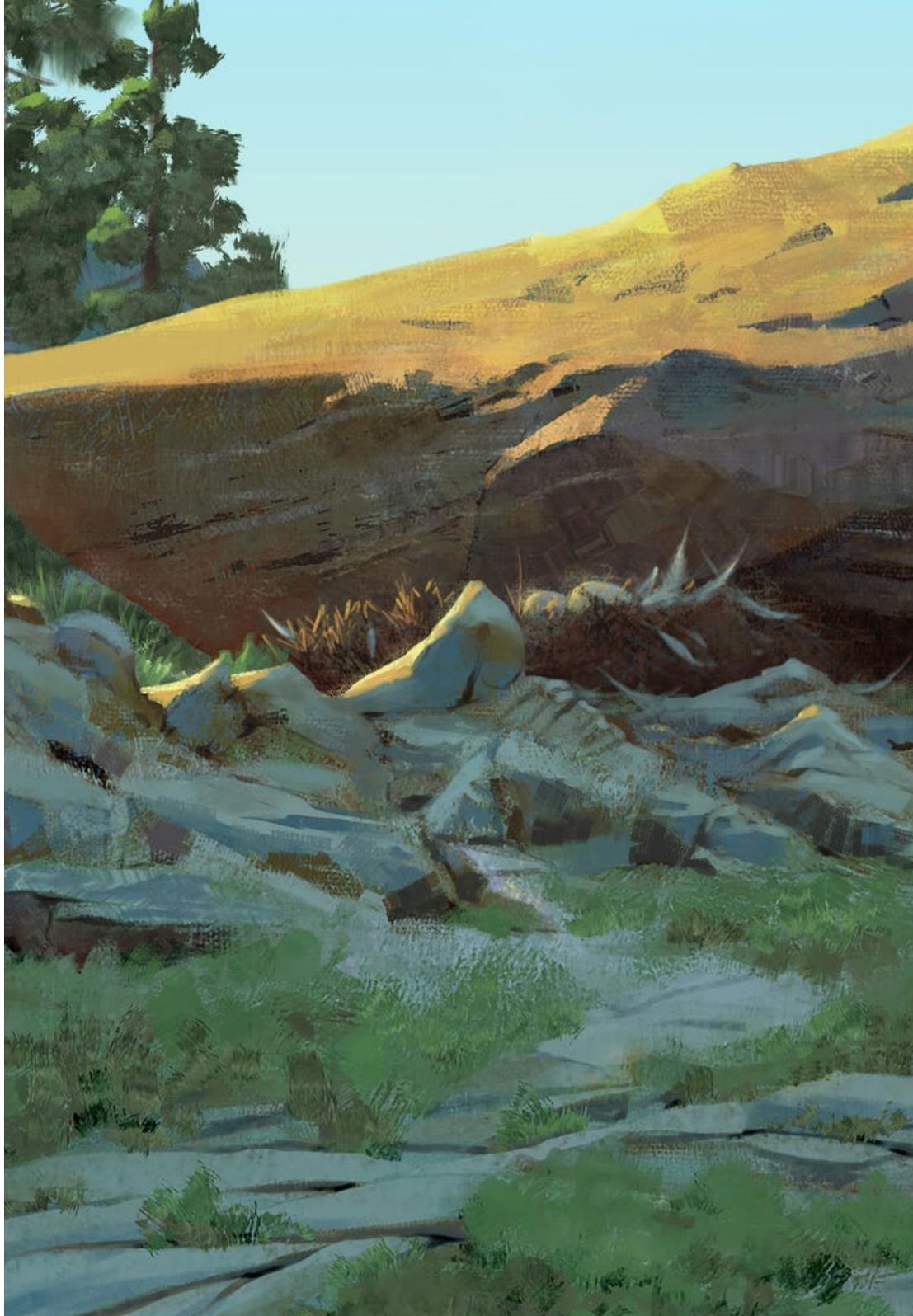
03

Salidas profesionales

Con esta Especialización Profesional estarás preparado para afrontar todos los retos que la industria del videojuego plantea, un sector que se encuentra en auge con un conjunto de consumidores cada vez más exigente. Estudiando las técnicas para la creación de elementos podrás acceder a importantes oportunidades laborales, y por ello, este programa supone la mejor opción para convertirte en un profesional especializado y cualificado con las últimas novedades y alcanzar el éxito dentro de un sector muy competitivo.

“

Adquiere las competencias y técnicas necesarias para convertirte en un profesional del diseño de elementos de videojuegos y alcanzar el éxito en tu carrera profesional”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Diseñador gráfico 2D en videojuegos
- ♦ Animador 2D
- ♦ Técnico de animación 2D especializado en *ingame* y cinemáticas
- ♦ Técnico de animación 2D especializado en el diseño de criaturas fantásticas
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos 2D



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Con esta Especialización Profesional podrás aportar a tus diseños una especialización y calidad que convertirán los escenarios de los videojuegos en una experiencia inmersiva única para el usuario. Así, te convertirás en un profesional multidisciplinar e integral capaz de ajustarse a las exigencias que requiere el mercado laboral.

01

Crear todo tipo de objetos con los programas de la industria

02

Desarrollar personajes específicos en 2D

03

Elaborar guiones para plasmar las ideas creativas de una forma estructurada y concisa

04

Implementar las fuentes de tipos de *props* y complementos reales, fantásticos y de ciencia ficción





05

Diseñar armas blancas, de fuego y futuristas

06

Producir e integrar los *props* en el videojuego

07

Integrar animales *cartoon* y realistas para su correcta realización

08

Utilizar electrodomésticos y vehículos de diferentes tipos y construcción

05

Dirección del curso

Para poder adquirir conocimientos de una materia tan específica, es fundamental contar con los mayores especialistas. Por ese motivo, desde TECH hemos reunido un cuadro docente de gran prestigio y multidisciplinar encargado de transmitir todas las competencias al profesional. Gracias a este elenco que se encuentra actualmente en activo, el artista o diseñador podrá conocer las últimas novedades que lo harán aspirar a grandes salidas profesionales.

“

Con este cuadro docente, que se encuentra en activo en el mercado laboral, podrás conocer todas las claves necesarias para el diseño de elementos detallados en los videojuegos”



Dirección del curso

D. Sirgo González, Manuel

- ♦ Director, productor y realizador de animación
- ♦ Gerente y director de la productora 12 Pingüinos S.L.
- ♦ Gerente y director de la productora Cazatalentos S.L.
- ♦ Director, productor y realizador de varios cortometrajes
- ♦ Realizador de animación en campañas publicitarias
- ♦ Realizador de animación en series
- ♦ Colaborador dibujante de animación en diferentes productoras de animación nacional e internacionales
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado
- ♦ Ganador del Premio Goya de Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos* y *Pollo*

Cuadro docente

D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Especialista en Animación e Ilustración 2D
- ♦ Animador y asistente en Phineas y Ferb
- ♦ Intercalador y *layoutero* en Las Tres Mellizas
- ♦ Fondista y asistente en el cortometraje *Pollo*
- ♦ *Storyboardista* en anuncios publicitarios, series o películas televisivas
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado vinculados a la animación y la ilustración
- ♦ Ganador del Premio Goya con el cortometraje *Pollo*

D. Custodio, Nacho

- ♦ Animador experto en 2D, 3D y cut-out
- ♦ Animador *freelance*
- ♦ Colaborador en cortometrajes y largometrajes
- ♦ Colaborador en Series



Además de sus contenidos actualizados y de su metodología flexible y 100% online, esta titulación está impartida por expertos de gran prestigio en esta área profesional"

06

Plan de formación

El plan de estudios que conforma este programa ha sido diseñado bajo el paraguas de la innovación y modernidad, ofreciendo al usuario una metodología pionera como es el *Relearning*. Se trata de una forma de aprendizaje que permite al profesional adquirir los conocimientos de una manera más sencilla y progresiva a lo largo del tiempo. Además, el hecho de no tener que invertir mucho tiempo, junto con el formato completamente online que ofrece TECH, permite que el artista pueda ajustar sus responsabilidades cotidianas con esta titulación.

“

Con esta Especialización Profesional podrás adquirir las competencias específicas que te exigirá el mercado laboral del diseño de videojuegos”





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

Módulo 2. Animales

- 2.1. Cuadrúpedos
 - 2.1.1. Anatomía comparada
 - 2.1.2. Realistas y su empleo
 - 2.1.3. *Cartoon*
- 2.2. Caninos
 - 2.2.1. Anatomía
 - 2.2.2. Diseño
 - 2.2.3. Poses
- 2.3. Felinos
 - 2.3.1. Anatomía comparada
 - 2.3.2. Diseño
 - 2.3.3. Poses

- 2.4. Herbívoros
 - 2.4.1. Rumiantes
 - 2.4.2. Equinos
 - 2.4.3. *Cartoon*
- 2.5. Grandes mamíferos
 - 2.5.1. Anatomía comparada
 - 2.5.2. Construcción
 - 2.5.3. Poses
- 2.6. Marinos
 - 2.6.1. Mamíferos
 - 2.6.2. Peces
 - 2.6.3. Crustáceos
- 2.7. Aves
 - 2.7.1. Anatomía
 - 2.7.2. Poses
 - 2.7.3. *Cartoon*
- 2.8. Reptiles anfibios
 - 2.8.1. Construcción
 - 2.8.2. Poses
 - 2.8.3. *Cartoon*
- 2.9. Dinosaurios
 - 2.9.1. Tipos
 - 2.9.2. Construcción
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Insectos
 - 2.10.1. Diseño
 - 2.10.2. Poses
 - 2.10.3. Comparativos

Módulo 3. Objetos y plantas como personajes

- 3.1. Flores
 - 3.1.1. Ejemplos
 - 3.1.2. Construcción
 - 3.1.3. Poses y expresiones
- 3.2. Hortalizas
 - 3.2.1. Ejemplos
 - 3.2.2. Construcción
 - 3.2.3. Poses y expresiones
- 3.3. Frutas
 - 3.3.1. Ejemplos
 - 3.3.2. Construcción
 - 3.3.3. Poses y expresiones
- 3.4. Plantas carnívoras
 - 3.4.1. Ejemplos
 - 3.4.2. Construcción
 - 3.4.3. Poses y expresiones
- 3.5. Árboles
 - 3.5.1. Tipos
 - 3.5.2. Construcción
 - 3.5.3. Poses y expresiones
- 3.6. Arbustos
 - 3.6.1. Tipos
 - 3.6.2. Construcción
 - 3.6.3. Poses y expresiones

- 3.7. Objetos
 - 3.7.1. Ejemplos
 - 3.7.2. Personalidad
 - 3.7.3. Tipos
- 3.8. Electrodomésticos
 - 3.8.1. Tipos
 - 3.8.2. Construcción
 - 3.8.3. Poses y expresiones
- 3.9. Vehículos
 - 3.9.1. Tipos
 - 3.9.2. Construcción
 - 3.9.3. Poses y expresiones
- 3.10. Otros objetos
 - 3.10.1. Tipos
 - 3.10.2. Construcción
 - 3.10.3. Poses y expresiones



TECH se ajusta a ti. Con un temario novedoso y una metodología innovadora, este programa se adaptará a tus necesidades para que te conviertas en un profesional del diseño de elementos para videojuegos”

07

Metodología

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

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

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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 tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



08

Titulación

La Especialización Profesional en Diseño de Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Especialización Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en la Especialización Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Especialización Profesional en Diseño de Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





Especialización Profesional Diseño de Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Especialización Profesional

Diseño de Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

