Máster Profesional
Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

tech formación profesional

tech formación profesional

Máster Profesional
Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Modalidad: **Online**
Titulación: **TECH Formación Profesional**
Duración: **12 meses**
Horas: **1.500**
Acceso web: **www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/master-profesional/master-profesional-diseno-creacion-personajes-2d-animacion-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Salidas profesionales
pág. 6

03
¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?
pág. 8

04
Dirección del curso
pág. 10

05
Plan de formación
pág. 14

06
Metodología
pág. 18

07
Titulación
pág. 22

01

Presentación

Desde hace unos años, la industria de los videojuegos ha experimentado un gran crecimiento, ofreciendo diferentes tipos de productos adaptados a los diferentes nichos de mercado existentes. Así, hay videojuegos de géneros muy variados, con estéticas y mecánicas diferentes. Por eso, en este sector hay espacio para obras en 3D, en VR o en 2D. Los videojuegos en 2D son muy demandados en el contexto actual, y las compañías buscan diseñadores que puedan desarrollar personajes de este estilo para sus nuevos títulos. Por eso, con este programa de TECH podrás convertirte en un gran experto en la materia al profundizar en la creación de *props*, y la aplicación del color y el diseño de objetos y plantas como personajes en dos dimensiones. Todo ello, mediante una metodología de enseñanza 100% online y los mejores recursos multimedia del mercado educativo: estudios de caso, vídeos, actividades o resúmenes interactivos, entre otros.

> *Este Máster Profesional te preparará para afrontar todos los desafíos actuales de la industria de los videojuegos en materia de diseño de personajes 2D”*

Los videojuegos tienen millones de usuarios en todo el mundo. Así, se trata de un gran mercado en el que caben diferentes gustos e intereses, por lo que en los últimos años se ha diversificado para llegar a todas las audiencias. Dentro de este contexto, la estética 2D sigue teniendo un gran empuje, ya sea en proyectos lanzados por las grandes compañías del sector como en otras iniciativas más independientes.

Por eso, las empresas desarrolladoras buscan expertos en diseño y animación de personajes 2D. Y con este Máster Profesional podrás acceder a todas las oportunidades que ofrece esta industria como especialista en este ámbito, ya que esta titulación te permitirá conocer en profundidad cuestiones como las *model sheets,* la creación de *props* como vehículos u objetos o el diseño de personajes con diferentes estéticas y estilos de animación.

Esta titulación de TECH se desarrolla en un formato completamente en línea y sin horarios, permitiéndote estudiar cuando y donde desees. Además, cuenta con un cuadro docente de gran prestigio y experiencia en el diseño 2D para animación y videojuegos, por lo que todo lo que aprenderás en este programa tendrá una aplicación directa en tu entorno laboral.

La metodología 100% online de TECH te permitirá estudiar a tu ritmo, sin horarios impuestos, y con la orientación de un cuadro docente compuesto por profesionales en activo en este sector"

02

Salidas profesionales

La industria de los videojuegos es una de las más importantes en la actualidad, gracias a la gran cantidad de usuarios que tiene en todo el mundo y a su expansión mediática. Así, ofrece numerosas salidas profesionales a desarrolladores y diseñadores. Y el ámbito del diseño 2D es uno de los más demandados, por lo que esta titulación es perfecta para alcanzar tus objetivos laborales en este sector audiovisual que no deja de crecer.

> *Con este Máster Profesional tendrás la oportunidad de hacer progresar tu carrera de forma inmediata, al integrar a tu trabajo diario las competencias más buscadas por las empresas de este sector"*

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

- Diseñador gráfico 2D
- Animador 2D
- Intercalador
- Grafista digital
- Generador de espacios virtuales en 2D
- Integrador multimedia audiovisual
- Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- Técnico en sistemas y realización en multimedia

03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Esta titulación de TECH cuenta con todos los conocimientos y competencias necesarias para proporcionarte un avance inmediato en tu carrera profesional. Así, al completarla serás capaz de realizar todo tipo de diseños de objetos y personajes 2D para videojuegos y animación.

01 Dotar de personalidad y estilo propio a los personajes y *props* creados

02 Dominar el diseño de estilos *cartoon*, fantásticos o realistas

03 Crear personajes basados en vegetales de todo tipo

04 Crear todo tipo de personajes fantásticos

05 Crear una disciplina de trabajo que incluya la correcta creación de un *model sheet*

06 Construir modelos de vehículos y complementos tanto clásicos como actuales o futuristas

07 Convertir objetos vegetales en personajes animados *cartoon* o realistas

08 Diseñar personajes fantásticos o de terror de forma realista y profesional

04

Dirección del curso

La mejor forma de obtener un aprendizaje completo y actualizado es estudiar con la orientación de profesionales con experiencia en el sector. Y eso es precisamente lo que ofrece TECH en esta titulación: un equipo docente compuesto por especialistas de gran prestigio y experiencia en el diseño 2D para animación, tanto en el cine como en la televisión, y para videojuegos. Por eso, estás ante una gran oportunidad para acceder a este importante mercado laboral, que exige la incorporación de expertos con las cualidades necesarias para afrontar todos los retos de esta industria.

Este cuadro docente te guiará a lo largo de todo el itinerario académico para asegurarse de que obtienes todas las claves para triunfar como diseñador de personajes 2D”

Dirección del curso

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*

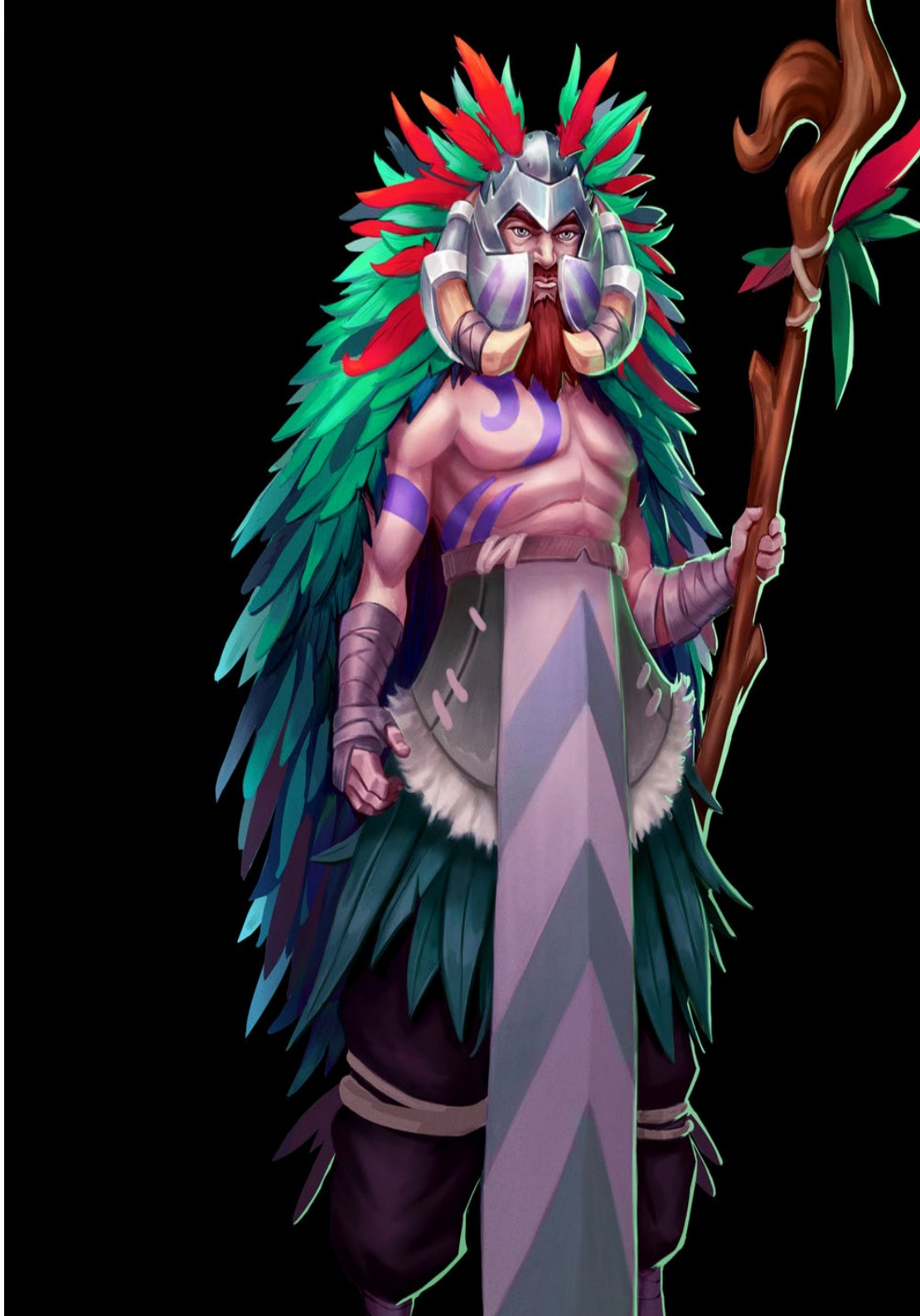
Cuadro docente

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*

Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- Realizador y guionista experto en animación
- Realizador de diversos largometrajes y series de televisión
- Guionista de varios largometrajes y series de televisión
- Premio Goya a la mejor película de animación con *Los 4 Músicos de Bremen*
- Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- Doctor en Comunicación Audiovisual
- Licenciado en Ciencias de la Información
- Miembro de:
- Círculo de Escritores Cinematográficos
- Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas



D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- Ilustrador y diseñador con experiencia en videojuegos
- Ilustrador y diseñador para la campaña de Navidad de Ikea
- Ilustrador y diseñador para Antivirus Mcafee
- Ilustrador y diseñador en la revista Club Megatrix
- Colaborador en anuncios publicitarios
- Colaborador en series de televisión
- Colaborador en videojuegos de PC
- Ilustración y Diseño en la Escuela de Artes Aplicadas

D. Custodio Arenal, Nacho

- Animador *freelance*
- Colaborador en cortometrajes y largometrajes
- Colaborador en Series

TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad"

05

Plan de formación

Este plan de estudios ha sido estructurado en 10 módulos específicos con los que podrás hacer un recorrido profundo por la creación de personajes 2D. Así, conocerás las técnicas más avanzadas en diseño de personajes *cartoon*, en creación de animales y objetos como armas o personajes fantásticos y de terror, tan requeridos en la industria actual. Todo ello, siguiendo la metodología *Relearning*, con la que podrás aprovechar cada minuto de estudio que hayas invertido en este programa.

> *Los contenidos de este programa han sido diseñados por grandes especialistas en diseño 2D, por lo que encontrarás el temario más actualizado del mercado educativo"*

Módulo 1. Personajes

1.1. Personajes
1.2. Estilos en cada producto
1.3. Técnicas de estilo
1.4. Personajes en publicidad
1.5. Análisis de tipos de personajes
1.6. Tipología
1.7. La imagen tipo
1.8. Personajes animales
1.9. Características de los personajes
1.10. *Merchandising* de personajes

Módulo 2. Construcción de personajes

2.1. Formas geométricas
2.2. Líneas de acción
2.3. Formas complejas
2.4. La anatomía
2.5. La cabeza
2.6. El pelo
2.7. Creación de personajes *cartoon*
2.8. Animales *cartoon*
2.9. Extremidades
2.10. Manos

Módulo 3. *Model sheet*

3.1. Construcción
3.2. *Turn Around*
3.3. Poses
3.4. Expresiones
3.5. Manos
3.6. Comparativos
3.7. Códigos de bocas
3.8. *Blinks*
3.9. Puesta en escena
3.10. Hojas de fallos

Módulo 4. *Props.* Vehículos y complementos

4.1. *Props*
4.2. Complementos
4.3. Coches
4.4. Motocicletas
4.5. Otros vehículos
4.6. Armas blancas
4.7. Armas de fuego
4.8. Armas futuristas
4.9. Armaduras
4.10. *Props* en videojuegos

Módulo 5. Animales

5.1. Cuadrúpedos
5.2. Caninos
5.3. Felinos
5.4. Herbívoros
5.5. Grandes mamíferos
5.6. Marinos
5.7. Aves
5.8. Reptiles anfibios
5.9. Dinosaurios
5.10. Insectos

Módulo 6. Objetos y plantas como personajes

6.1. Flores
6.2. Hortalizas
6.3. Frutas
6.4. Plantas carnívoras
6.5. Árboles
6.6. Arbustos
6.7. Objetos
6.8. Electrodomésticos
6.9. Vehículos
6.10. Otros objetos

Módulo 7. Criaturas fantásticas

7.1. Dragones e hidras
7.2. Gigantes
7.3. Voladoras
7.4. Acuáticas
7.5. Subterráneas
7.6. Seres feéricos
7.7. Híbridos
7.8. Seres demoníacos
7.9. Dioses y semidioses
7.10. Otras criaturas fantásticas

Módulo 8. Personajes de terror

8.1. Vampiros
8.2. Monstruo de Frankenstein
8.3. Hombre lobo
8.4. Momia
8.5. Monstruo del pantano
8.6. Fantasmas
8.7. Zombis
8.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
8.9. La muerte
8.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones

Módulo 9. Color

9.1. Bases del color
9.2. Teoría del color
9.3. Teoría de la luz
9.4. Relaciones cromáticas
9.5. Contrastes y armonías
9.6. Psicología, simbología y metáfora del color
9.7. El color en la narración
9.8. Color del personaje sobre fondo
9.9. Aplicación digital
9.10. Iluminación

Módulo 10. Videojuegos y personajes

10.1. Personajes y videojuegos
10.2. Tipos
10.3. Metodología
10.4. Definir un estilo
10.5. 2D tradicional
10.6. *Cut out I*
10.7. *Cut out II*
10.8. 3D
10.9. Personajes pixelados
10.10. Referencia para el modelado 3D

06
Metodología

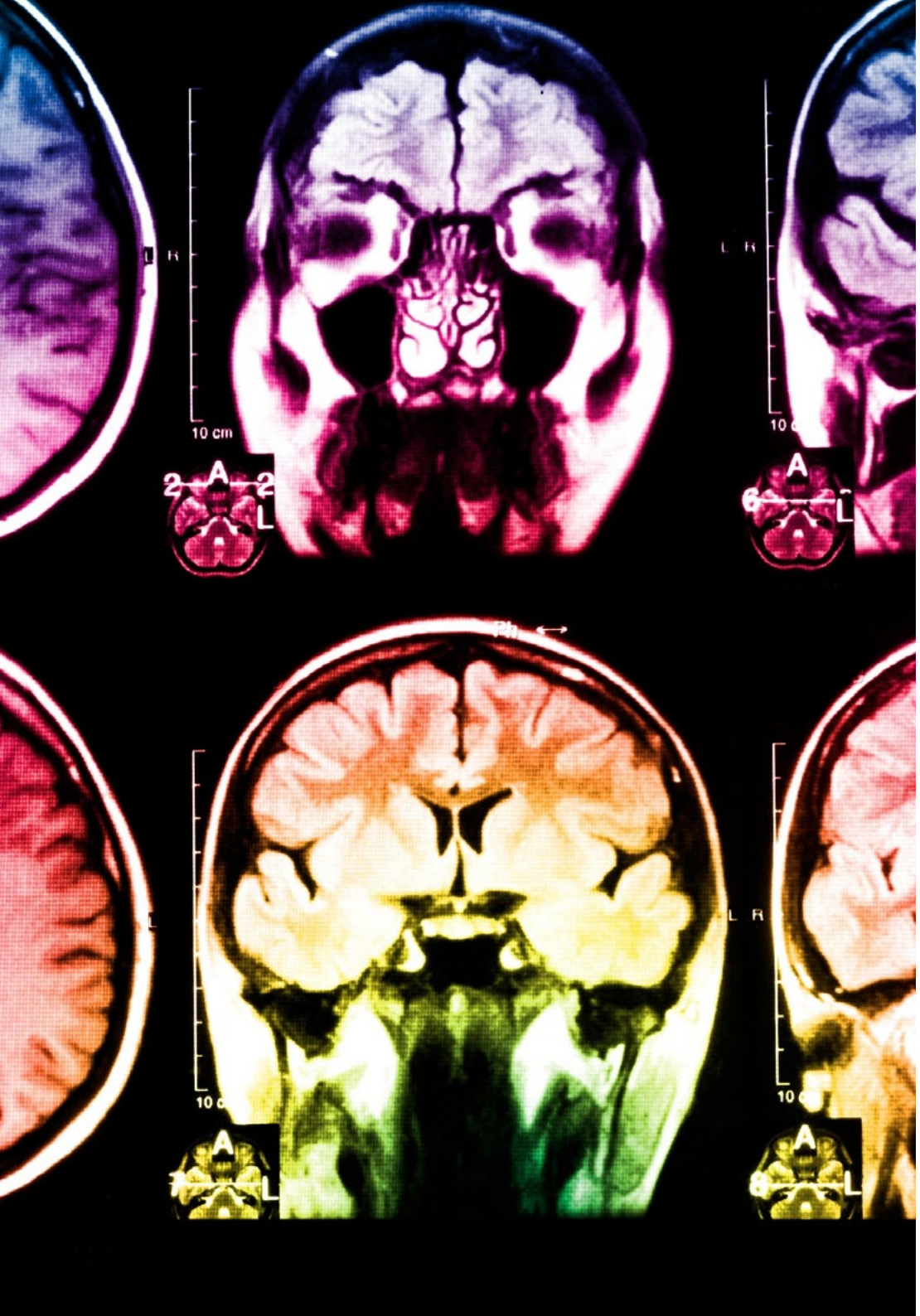
Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

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 tomasen decisiones y emitiesen 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.

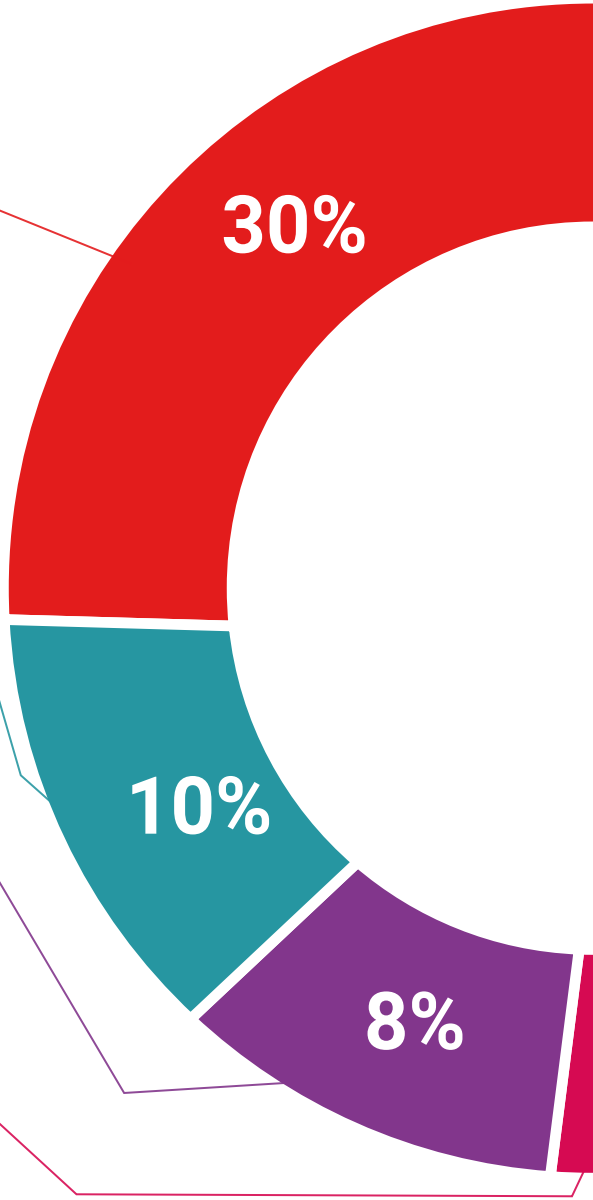
El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

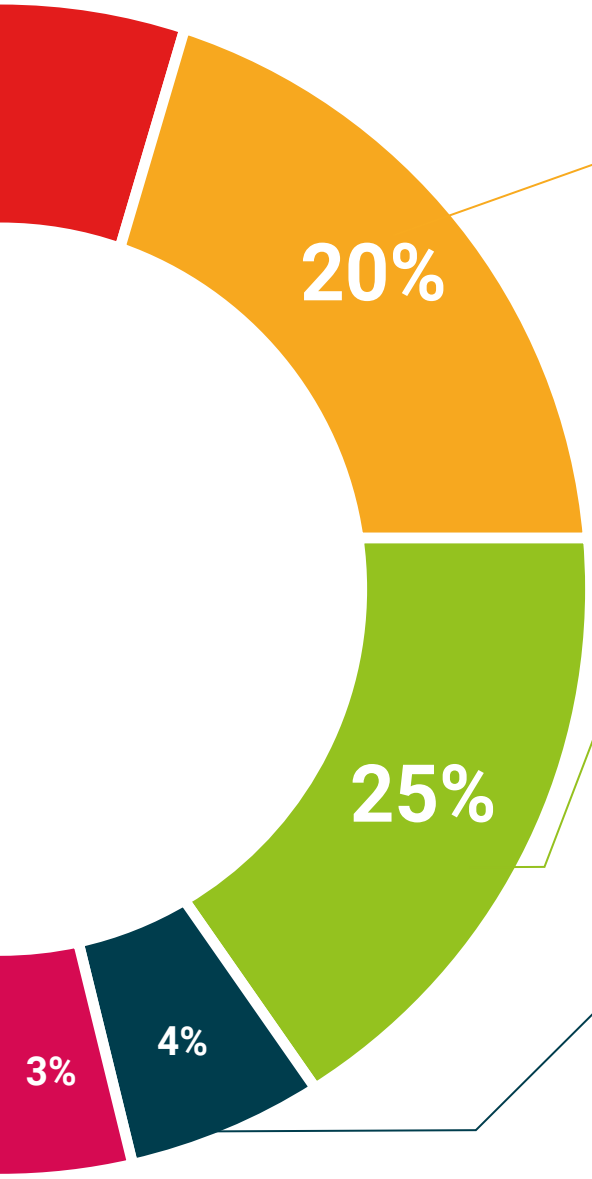
Prácticas de habilidades y competencias

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.

07

Titulación

El Máster Profesional en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Máster Profesional en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**

tech formación profesional

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER PROFESIONAL

en

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Se trata de un título propio de esta institución equivalente a 1.500 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

Mariola Ibáñez Domínguez
Directora

tech formación profesional

Máster Profesional
Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Modalidad: **Online**
Titulación: **TECH Formación Profesional**
Duración: **12 meses**
Horas: **1.500**

Máster Profesional
Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

tech formación profesional