

Corso Universitario

Fondamenti per la Progettazione
di Personaggi 2D





Corso Universitario Fondamenti per la Progettazione di Personaggi 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/fondamenti-progettazione-personaggi-2d

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Oggi giorno praticamente ogni prodotto culturale o commerciale ha un qualche tipo di personaggio al suo interno. I marchi multinazionali lanciano campagne di marketing con personaggi caratteristici, come nel caso di Samsung e del suo assistente virtuale "Sam", che ha riscosso un grande successo grazie al suo design accurato e al suo carisma. I migliori designer conoscono alla perfezione i Fondamenti della Progettazione di Personaggi 2D, sapendosi adattare a tutti i supporti, gli stili e le richieste possibili. Questo programma didattico è stato creato con l'obiettivo di offrire al disegnatore una risorsa di grande utilità nella sua carriera professionale, mettendo insieme i consigli e le chiavi di lettura di un personale docente con una vasta esperienza nella creazione di tutti i tipi di personaggi. Il formato 100% online permette inoltre di combinarlo perfettamente con gli impegni personali o professionali più esigenti.





“

Inserendo le conoscenze di questo Corso Universitario nella tua metodologia di lavoro quotidiana, sarai in grado di adattarti rapidamente a qualsiasi tipo di lavoro o stile, che si tratti di film, serie o videogiochi"

Nella narrazione audiovisiva, sia essa commerciale o di altro tipo, i personaggi devono essere ben definiti e caratterizzati per trasmettere il messaggio nel modo più potente possibile. Il 2D, in particolare, richiede un maggiore approfondimento da parte del disegnatore, poiché le tecniche e gli stili variano a seconda dell'approccio che si sceglie di dare all'intera linea artistica.

In questo programma didattico, il disegnatore approfondirà l'analisi e lo sviluppo dei personaggi nel processo creativo, nonché i diversi stili da seguire a seconda dell'area o della cultura a cui ci si rivolge. Si approfondirà inoltre la tipologia classica dei personaggi, il loro ruolo nella pubblicità o nel *merchandising* e la loro applicazione commerciale, tutte questioni fondamentali per quanto riguarda i fondamenti della progettazione dei personaggi.

Queste conoscenze permetteranno al disegnatore di dimostrare una maggiore comprensione e abilità nel comprendere gli stessi fondamenti che sono alla base dello sviluppo dettagliato dei personaggi in 2D. Tutti i contenuti didattici del corso sono disponibili fin dal primo giorno direttamente online, senza lezioni frontali o orari fissi, la flessibilità oraria è infatti massima in modo che il disegnatore possa scegliere come distribuire il carico didattico, adattandolo ai propri impegni.

Questo **Corso Universitario in Fondamenti per la Progettazione di Personaggi 2D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella creazione di personaggi 2D di ogni tipo
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Avrai l'opportunità di scaricare tutto il materiale didattico e potrai utilizzarlo anche in seguito come materiale di riferimento"

“

Imparerai a conoscere i Fondamenti per la Progettazione di Personaggi 2D, diventando così una figura chiave in qualsiasi progetto su larga scala”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Grazie a questo Corso Universitario, potrai intraprendere la tua carriera professionale negli studi di design più prestigiosi e di successo.

Avrai il supporto di uno staff tecnico e di un personale docente impegnato al 100% nel tuo miglioramento professionale.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo programma è quello di fornire ai disegnatori le metodologie fondamentali per la progettazione di personaggi in 2D. In questo modo, il disegnatore ha la possibilità di accedere a incarichi più prestigiosi o addirittura di dirigere i propri progetti, con una visione più olistica rispetto allo sviluppo del personaggio.



“

Potrai raggiungere i tuoi obiettivi professionali più ambiziosi grazie alle conoscenze che acquisirai questo Corso Universitario di TECH"



Obiettivi generali

- ◆ Promuovere le attività di documentazione e ricerca di riferimenti necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Saper strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Approfondire lo sviluppo dei portfolio di modelli necessari all'industria dell'animazione
- ◆ Sviluppare in modo approfondito personaggi specifici per videogiochi 2D e 3D





Obiettivi specifici

- ◆ Studiare i diversi stili e culture esistenti
- ◆ Imparare a costruire i personaggi nel tempo
- ◆ Applicare le conoscenze a diversi formati
- ◆ Conoscere le diverse tecniche applicate a personaggi specifici
- ◆ Definire gli stili più recenti

“

Inserisci i fondamenti più avanzati per la progettazione di personaggi 2D nel tuo lavoro quotidiano, migliorando le tue prospettive e la tua capacità di lavorare”

03

Direzione del corso

Il personale docente incaricato di questo Corso Universitario vanta un'ampia esperienza nella progettazione di tutti i tipi di personaggi 2D. Questo dà loro la possibilità di ideare un programma di studi completo, unendo la teoria e la storia del character design con la loro esperienza pratica, maturata attraverso una moltitudine di progetti.





“

Avrai un tutoraggio personalizzato, potendo approfondire i Fondamenti più avanzati per la Progettazione di Personaggi 2D insieme a professionisti esperti della materia"

Direzione



Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Scenografo e assistente nel cortometraggio "Pollo", vincitore del premio Goya
- Scenografo, disegnatore di storyboard, animatore e assistente in progetti come "Una magica notte d'estate", "Lo spirito della foresta", "Arrugas-Rughe" e "Phineas e Ferb"
- Collaboratore e disegnatore presso 12 Pingüinos con progetti come "Tre Gemelle e una Strega" o "Juanito Jones"



Personale docente

Dott. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Coordinatore di produzione per diversi lungometraggi e serie TV: I viaggi di Gulliver, I Musicanti di Brema (Premio Goya), Los Trotamusicos (anche sceneggiatore)
- ◆ Dottorato in Comunicazione Audiovisiva
- ◆ Docente di Produzione e Sceneggiatura, Coordinatore della Specialità di Animazione presso l'ECAM (Scuola di Cinema e Audiovisiv di Madrid)
- ◆ Docente di Storia del Cinema d'Animazione presso la Scuola Universitaria di Disegno, Innovazione e Tecnologia (ESNE) e presso l'U-tad
- ◆ Relatore di argomenti relativi al cinema d'animazione presso varie università (Università Europea CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Membro dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema
- ◆ Autore di cinque libri sull'animazione e collaboratore di diversi testi
- ◆ Collaboratore su temi cinematografici in vari programmi della Catena COPE

04

Struttura e contenuti

La struttura e i contenuti di questo Corso Universitario seguono la metodologia pedagogica più avanzata di TECH, basata sul *relearning*. Ciò significa che lo studente acquisisce i fondamenti del character design in modo progressivo e naturale durante l'intero programma didattico, senza dover investire molte ore di studio per farlo. Le numerose schede integrative, con video di approfondimento e riassunti interattivi, sono inoltre un aiuto fondamentale per lo studente nel portare a termine con successo il programma.





“

L'aula virtuale sarà disponibile 24 ore su 24 e sarà possibile accedervi anche dal proprio smartphone"

Modulo 1. Personaggi

- 1.1. Personaggi
 - 1.1.1. Analisi e sviluppo dei personaggi
 - 1.1.2. Stili e disegni per regioni e culture
 - 1.1.3. Evoluzione dei personaggi fino agli stili attuali
- 1.2. Stili di ogni prodotto
 - 1.2.1. Personaggi per il cinema
 - 1.2.2. Personaggi per serie tv
 - 1.2.3. Personaggi per videogiochi
- 1.3. Tecniche di stile
 - 1.3.1. Il 2D
 - 1.3.2. Il 3D
 - 1.3.3. Il *cut-out*
- 1.4. Personaggi nella pubblicità
 - 1.4.1. Gli stili pubblicitari nella storia
 - 1.4.2. Il 2D oggi
 - 1.4.3. Il 3D oggi
- 1.5. Analisi dei tipi di personaggi
 - 1.5.1. *Cartoon*
 - 1.5.2. *Manga*
 - 1.5.3. Realistici
- 1.6. Tipologia
 - 1.6.1. Eroe-antieroe
 - 1.6.2. Cattivo-nemesi
 - 1.6.3. Forzuto-semplero
- 1.7. Immagine standard
 - 1.7.1. Professioni
 - 1.7.2. Età
 - 1.7.3. Personalità





- 1.8. Personaggi animali
 - 1.8.1. Umani zoomorfi
 - 1.8.2. Animali antropomorfi
 - 1.8.3. Animali da compagnia
- 1.9. Caratteristiche dei personaggi
 - 1.9.1. Letterarie
 - 1.9.2. Psicologiche
 - 1.9.3. Fisiche
- 1.10. *Merchandising* dei personaggi
 - 1.10.1. Storia
 - 1.10.2. Guide di stile
 - 1.10.3. Applicazione commerciale

“

Il video in dettaglio, le letture complementari e i diversi esercizi di apprendimento autonomo ti aiuteranno ad approfondire i Fondamenti per la Progettazione di Personaggi 2D secondo i tuoi ritmi”

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



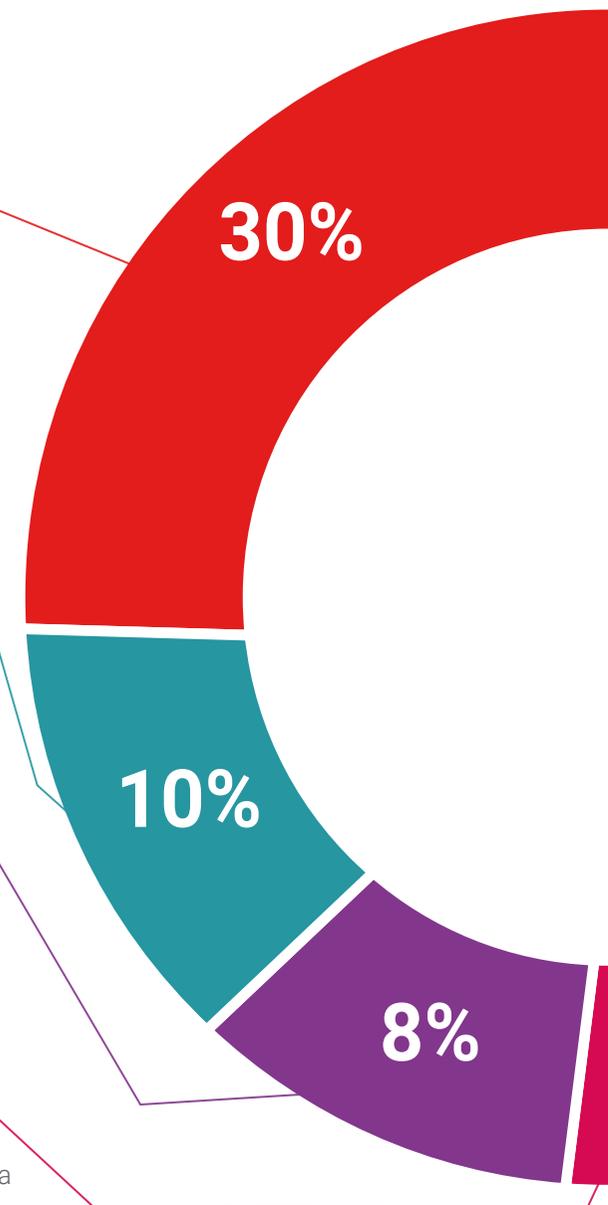
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Fondamenti per la Progettazione di Personaggi 2D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Fondamenti per la Progettazione di Personaggi 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** indica la qualifica ottenuta nel Corso Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Fondamenti per la Progettazione di Personaggi 2D**

N. Ore Ufficiali: **150 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Fondamenti per
la Progettazione
di Personaggi 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Fondamenti per la Progettazione di Personaggi 2D

