

Curso Universitario

Diseño y Animación de Personajes en 2D





Curso Universitario Diseño y Animación de Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/diseno-animacion-personajes-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

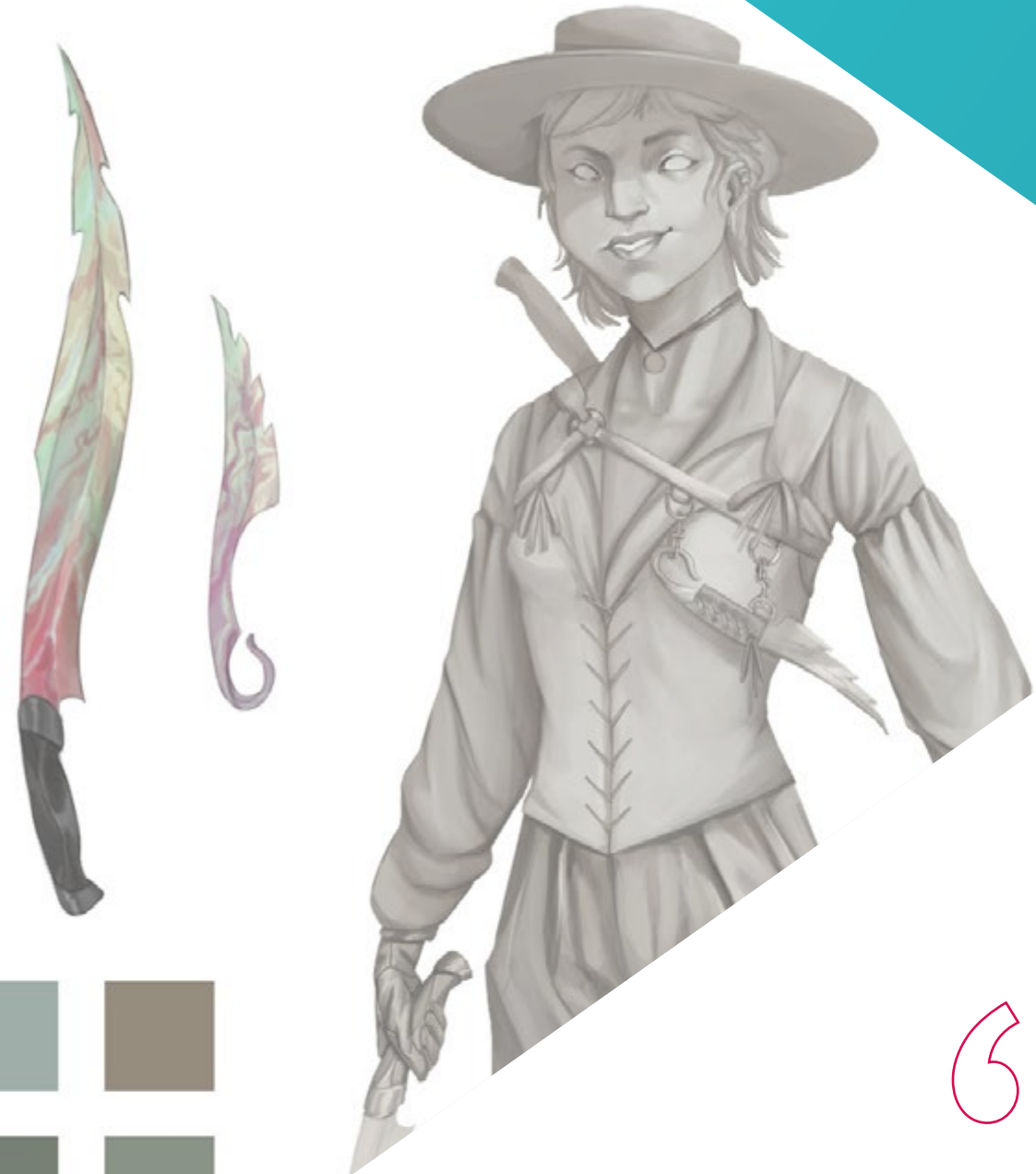
pág. 28

01

Presentación

Las Expresiones Faciales en personajes de videojuegos son una forma poderosa de comunicar emociones y estados de ánimo. Esto permite que los jugadores se conecten emocionalmente con los protagonistas, comprendiendo tanto sus sentimientos como motivaciones. Cabe destacar que estos aspectos hacen que las figuras sean más creíbles y humanas. Esto es especialmente importante en juegos que buscan representar mundos o personajes auténticos. Asimismo, contribuyen a promover la empatía de los jugadores, por lo que estos se preocupan más por las experiencias de los personajes en el videojuego. Ante esto, TECH implementa una titulación avanzada que versará en detalle sobre la representación de las facciones y expresiones faciales. Además, se basa en un formato 100% online para una mayor comodidad.





“

*Profundiza en la Animación de los Diálogos
en la mejor universidad digital del mundo
según Forbes”*

El Diseño y Animación de Personajes en 2D desempeñan un papel fundamental en la calidad y el éxito de los videojuegos. Estos aspectos son esenciales para contar historias dentro del juego. La personalidad, motivaciones y relaciones de los personajes pueden impulsar la trama, agregando profundidad y coherencia a la narrativa. En este sentido, los diseñadores deben crear piezas capaces de conectar con la mente de los usuarios por su realismo. Para ello, los profesionales deben centrarse en el diseño de detalles tales como el lenguaje corporal, gestos, personalidad o movimientos.

Por ello, TECH lanza un Curso Universitario que otorgará un enfoque integral a los alumnos sobre el Diseño y Animación de los Personajes en 2D. El plan de estudios examinará la importancia de las hojas de modelos detalladas, para aportar referencias visuales completas que guíen las animaciones. Asimismo, el temario proporcionará numerosas herramientas de actuación, analizando así a los personajes y sus estímulos. A su vez, la capacitación analizará la pantomima o lenguaje corporal, con el objetivo de que los protagonistas gocen de gestualidad y movimientos. En adición, los materiales didácticos examinarán técnicas para animar los diálogos, teniendo en cuenta la aportación del actor de voz.

Todo esto será posible gracias a un programa que se imparte en una modalidad completamente online, que permite al alumno distribuir la carga lectiva en función de sus necesidades. Asimismo, la metodología en la que se imparte, el *Relearning*, está basada en la repetición de conceptos, sin la necesidad de invertir horas extra en la memorización. Lo único que requerirán los estudiantes es un dispositivo electrónico con acceso a Internet para poder ingresar en el Campus Virtual y disfrutar de materiales didácticos de elevada calidad. También en este entorno virtual encontrarán una biblioteca atestada de recursos multimedia, que afianzarán los conocimientos de forma dinámica.

Este **Curso Universitario en Diseño y Animación de Personajes en 2D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Animación 2D
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información teórica y 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, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



¿Buscas especializarte en las Expresiones Faciales de los personajes? Consíguelo a través de esta capacitación”

“

Dominarás tanto la Pantomima como el Lenguaje Corporal para contribuir a la inmersión de los jugadores”

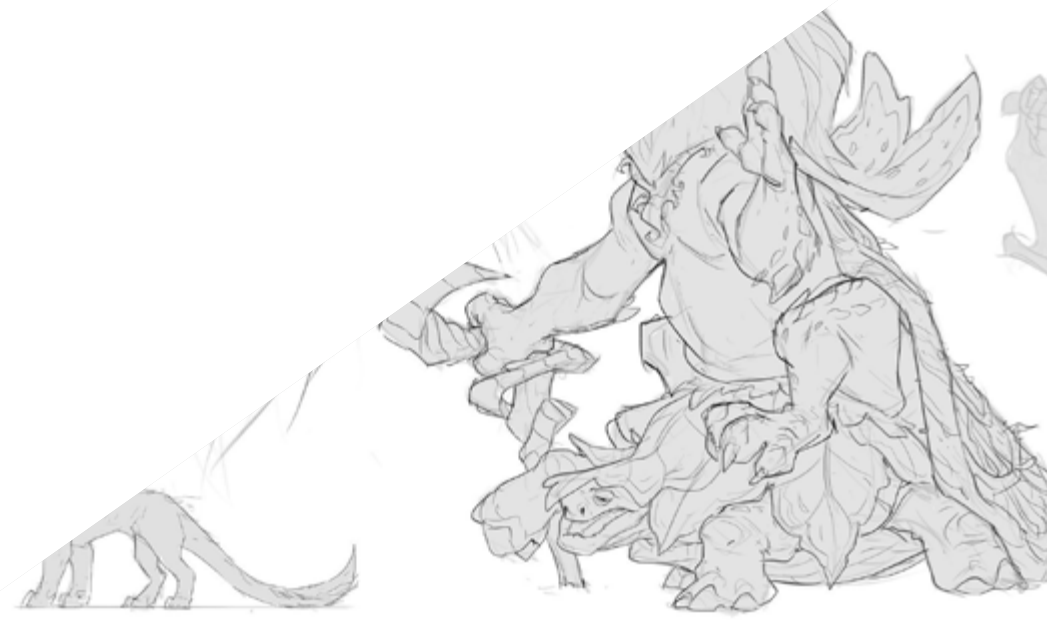
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Ahondarás en el Diseño de Personajes y aportarás colores o estilos según su personalidad.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización profesional.



02

Objetivos

Por medio de este Curso Universitario, los alumnos obtendrán habilidades avanzadas destinadas al Diseño y Animación de Personajes en 2D. Así pues, los egresados serán capaces de crear personajes con expresiones faciales y gestos, contribuyendo a que sean visualmente convincentes. Por otra parte, los expertos elaborarán hojas de modelo detalladas, ofreciendo múltiples referencias visuales completas para guiar la animación y asegurar la consistencia en la representación de los protagonistas. De manera similar, los estudiantes tendrán a su alcance un amplio abanico de recursos para superar cualquier obstáculo que surja durante el desempeño de sus cometidos.





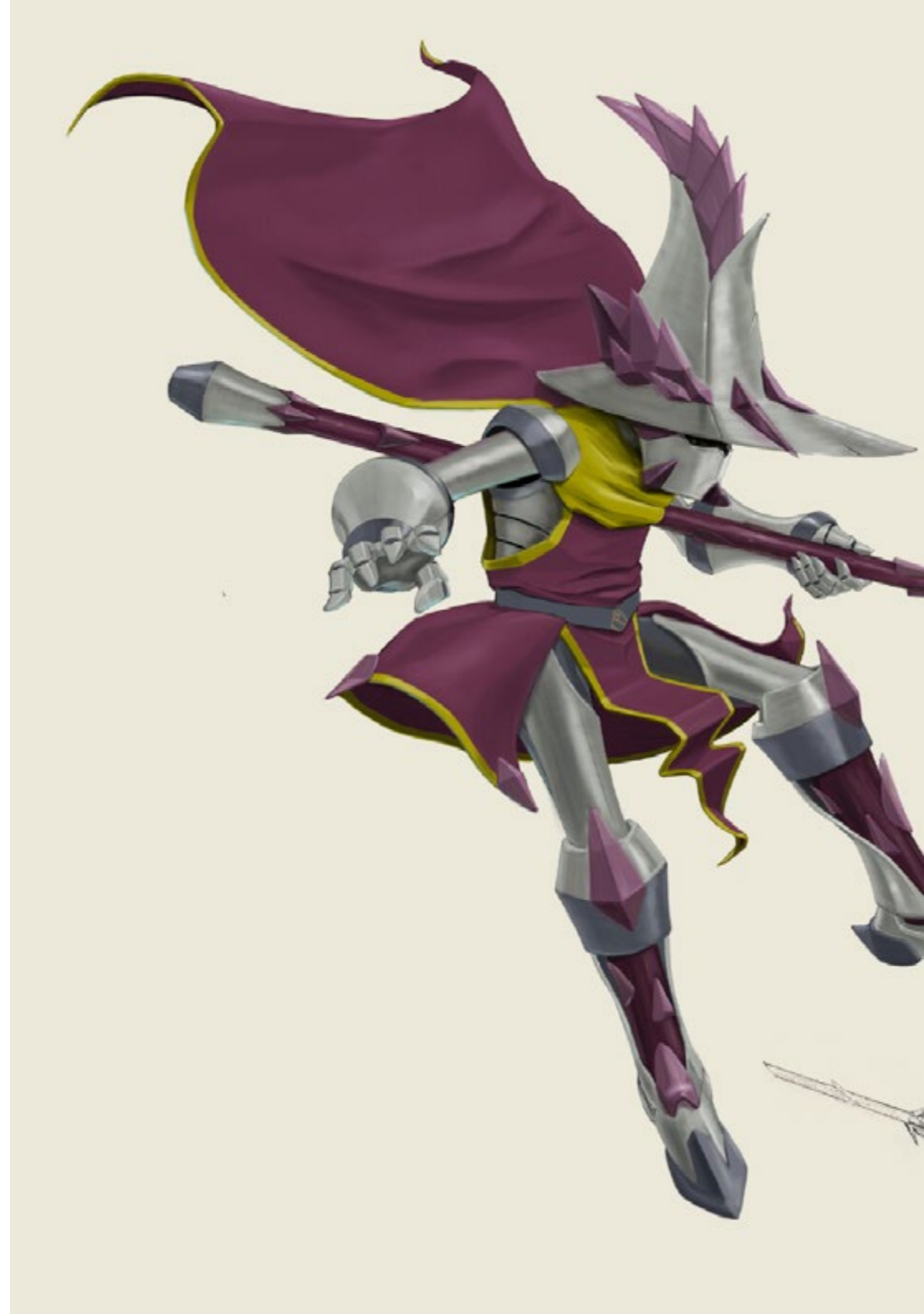
“

Con los medios de estudio mejor valorados de la docencia online, este Curso Universitario te permitirá avanzar de forma imparable en tu crecimiento profesional”



Objetivos generales

- ♦ Dominar el lenguaje visual en el ámbito de la animación 2D
- ♦ Aplicar los principios fundamentales de la animación 2D para crear secuencias convincentes y atractivas
- ♦ Investigar y aplicar las tendencias y avances tecnológicos en animación 2D, manteniéndose al tanto de las innovaciones y adaptando las prácticas a los estándares de la industria
- ♦ Fomentar la creatividad y originalidad en la generación de conceptos, personajes y tramas, promoviendo la innovación y la diferenciación en los proyectos animados
- ♦ Especializarse en áreas específicas de animación, adaptando habilidades a distintos estilos y géneros
- ♦ Dominar las fases de preproducción para planificar y conceptualizar proyectos animados de manera efectiva
- ♦ Implementar técnicas de postproducción y estrategias de mercadotecnia para optimizar la difusión y el impacto de las producciones animadas
- ♦ Analizar y evaluar el trabajo propio y de otros, identificando áreas de mejora y aplicando ajustes para optimizar la calidad final de las animaciones





Objetivos específicos

- ♦ Elaborar hojas de modelo detalladas, proporcionando referencias visuales completas para guiar la animación y asegurar la consistencia en la representación de los personajes
- ♦ Desarrollar habilidades en la representación de expresiones faciales, explorando la variabilidad de gestos y emociones para lograr personajes visualmente convincentes

“

TECH te ofrece un sistema de vídeo interactivo que te hará más sencillo el estudio de este programa”

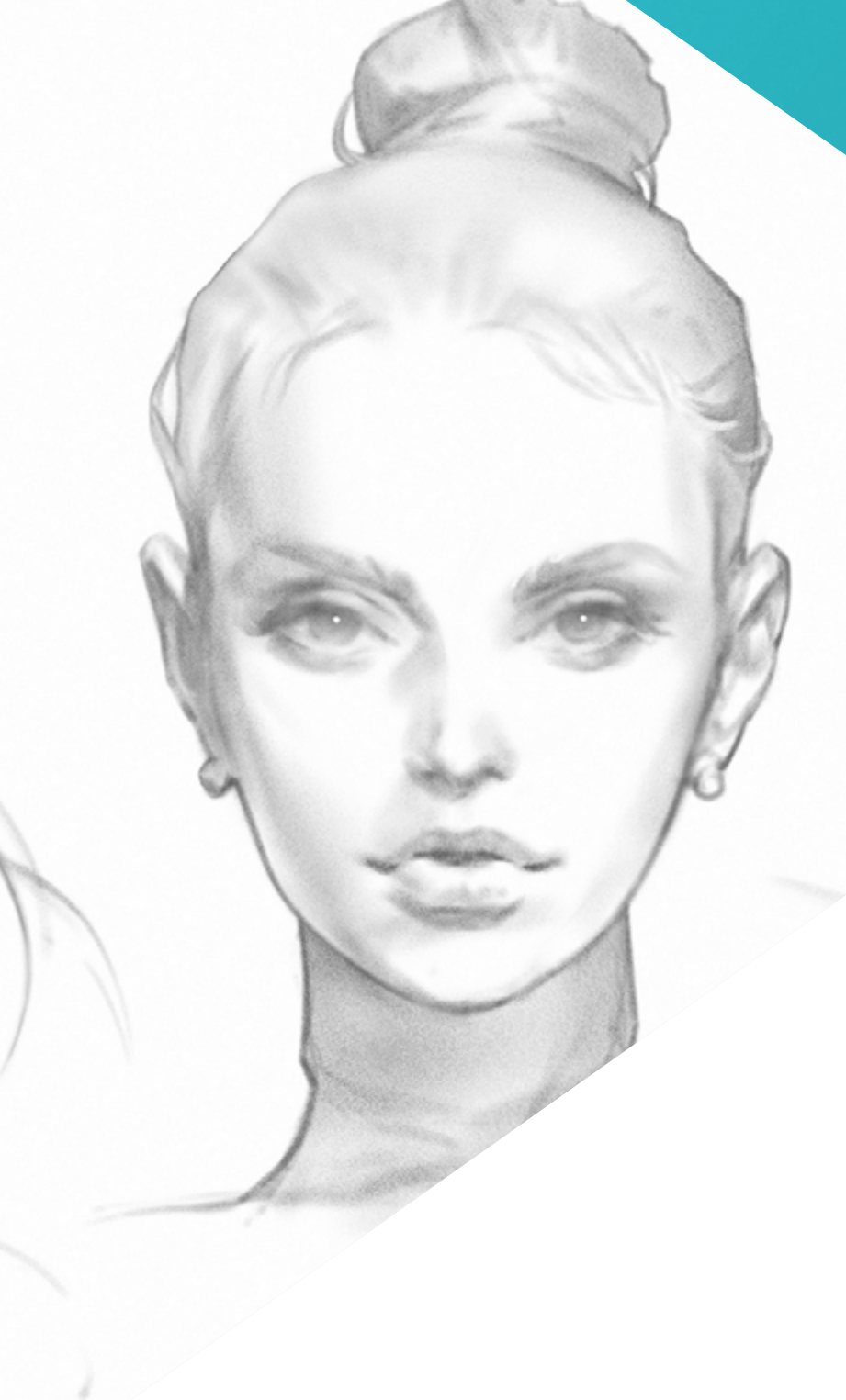


03

Dirección del curso

Manteniendo el objetivo de acercar al alumnado una enseñanza de élite accesible a todos los públicos, TECH cuenta con profesionales especializados y de gran reconocimiento en el sector del Diseño y Animación de Personajes en 2D. Por ello, en el presente Curso Universitario cuenta con un equipo docente especializado y con experiencia en el sector. Gracias a ello, se ofrece garantía de aprendizaje a los estudiantes que buscan ampliar conocimientos durante todo el programa universitario.





“

Tendrás el apoyo de un cuadro docente formado por distinguidos profesionales del Diseño y Animación de Personajes en 2D”

Dirección



Dr. Larrauri, Julián

- ♦ Productor Ejecutivo en Capitán Araña
- ♦ Productor Delegado en Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Director y Guionista en B-Water
- ♦ Productor Ejecutivo, Director de Producción y Responsable de Desarrollo en Ilion Animation Studios
- ♦ Director de Producción en Imira Entertainment
- ♦ Doctor en Humanidades por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Master en Producción Ejecutiva de Películas y Series por la Audiovisual Business School
- ♦ Máster en Dirección de Comunicación y Publicidad por ESIC
- ♦ Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Nominado como "Mejor Director de Producción" en los Premios Goya por la obra "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"



Profesores

D. Coronado Pozo, Jorge

- Supervisor de Animación en Dreamwall
- Animador de Personajes *Lead/Artista* de *Layout* en Arcadia Motion Pictures
- Animador de Personajes Senior en varios proyectos
- Animador de personajes (2D/3D) en varias empresas
- *Storyboard* y *layout* para televisión
- Especialista en Animación de Personajes
- Animador de videojuegos

“

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

04

Estructura y contenido

El presente programa proporcionará al alumnado una visión integral sobre el Diseño y la Animación de Personajes en 2D. Para ello, el plan de estudios profundizará en la estructura de una guía de personaje, con el objetivo de darle una mayor consistencia. Asimismo, el temario abordará en detalle la interpretación de los textos, teniendo presente factores como el tono, la ironía o función narrativa. En sintonía con esto, los materiales didácticos examinarán la pantomima y el lenguaje corporal. De esta forma, los egresados serán capaces de otorgarle ritmo y gestualidad a sus protagonistas.





“

Este programa te da la oportunidad de actualizar tus conocimientos en escenario real, con el máximo rigor científico de una institución de vanguardia tecnológica”

Módulo 1. Diseño y Animación de Personajes

- 1.1. Diseño de personajes
 - 1.1.1. Silueta y proporción
 - 1.1.2. Color, estilo y personalidad
- 1.2. Guía del personaje
 - 1.2.1. Estudios de personaje
 - 1.2.2. Consistencia y tolerancia
 - 1.2.3. Redacción y estructura de una guía de personaje
- 1.3. Hoja de modelo
 - 1.3.1. Presentarlo en distintas poses
 - 1.3.2. Hoja de expresiones y lenguaje corporal
 - 1.3.3. Hoja de Vocalizaciones, de escala y adicionales
- 1.4. Interpretación de texto
 - 1.4.1. El texto, el género y el tono. La información que de él podemos obtener
 - 1.4.2. El subtexto y la ironía
 - 1.4.3. La función narrativa y la intención autoral
- 1.5. Herramientas de actuación
 - 1.5.1. Actuación formal y vivencial
 - 1.5.2. Análisis de personaje y antecedentes
 - 1.5.3. Estímulos externos y estímulos internos
- 1.6. Pantomima y lenguaje corporal
 - 1.6.1. Lenguaje corporal, interacciones
 - 1.6.2. Gestualidad de las manos
 - 1.6.3. Ritmo, movimientos mínimos y tarea escénica
- 1.7. Expresiones faciales
 - 1.7.1. Estudio de las facciones y las expresiones faciales
 - 1.7.2. Los ojos y sus propiedades expresivas
 - 1.7.3. Referencia y documentación



- 1.8. Animación de un diálogo
 - 1.8.1. La aportación del actor de voz
 - 1.8.2. Exploración de un dialogo grabado
 - 1.8.3. Explotación de la pausa
- 1.9. Auto referencia en vídeo
 - 1.9.1. Auto referencia
 - 1.9.2. Transcripción y reinterpretación
 - 1.9.3. Limpieza y pulido
- 1.10. Animación de personajes
 - 1.10.1. Taller de animación corporal
 - 1.10.2. Adición de actuación facial
 - 1.10.3. Adición de sincronización vocal

“ *Aprenderás mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje* ”



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 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.

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 de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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

Este programa en Diseño y Animación de Personajes en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Diseño y Animación de Personajes en 2D** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Diseño y Animación de Personajes en 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Diseño y Animación de Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Diseño y Animación de Personajes en 2D

