

Curso Universitario

Proyectos Transmedia en Animación





Curso Universitario Proyectos Transmedia en Animación

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/proyectos-transmedia-animacion

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

La Animación, al igual que otras industrias, se ha visto gratamente beneficiadas por el desarrollo de la tecnología relacionada, sobre todo, con los productos digitales y desbancando a los productos tradicionales. Gracias a ello, hoy en día es posible ver aspectos de la narrativa *Transmedia* aplicados a diferentes formatos audiovisuales, entre los cuales se incluyen el cine o los videojuegos. En base a esto, TECH ha decidido diseñar este programa multidisciplinar que aúna, en un cómodo y flexible formato 100% online, las novedades relacionadas con esta disciplina y sus posibles aplicaciones en el futuro. Una oportunidad académica única para el egresado de especializarse a través de un programa diseñado por expertos en Animación y enfocado, en exclusiva, a su desarrollo profesional.



“

TECH ha diseñado esta titulación para que puedas enfocar tu carrera profesional a un sector en auge como es la industria Transmedia a través de su superación”

El desarrollo de la narrativa *Transmedia* y su implicación en los diferentes formatos audiovisuales, ha permitido al consumidor asumir un rol activo en diferentes historias presentadas a través de videojuegos, series interactivas, libros digitales, etc. Y es que el avance de la tecnología ha influido notoriamente en la evolución de técnicas como la realidad aumentada o la virtual, que permiten, cada vez de una forma más realista, involucrar al espectador con el relato que se está contando.

Sin embargo, se trata de un sector en auge y que, según los expertos, aún no ha tocado techo, ya que conforme siga avanzando la era digital irá implementando a esta disciplina técnicas y estrategias cada vez más novedosas y sofisticadas. Por ese motivo, TECH ha considerado necesario elaborar este completísimo programa en *Proyectos Transmedia en Animación*, una titulación que aportará al egresado todas las novedades sobre la industria.

A través de la mejor capacitación, el temario recorre los aspectos más importantes relacionados con las tecnologías implicadas en la creación de proyectos, así como en los medios empleados para su construcción. A continuación, ahonda en la inteligencia artificial como facilitadora de los procesos de automatización, mientras que hace especial hincapié en la importancia de la realidad virtual y aumentada en este sector. También profundiza en la aplicación de las técnicas *Transmedia* en los videojuegos, dejando abierto un horizonte de posibilidades de cara al futuro.

Y, aunque todo ello pueda resultar suficiente para que el egresado obtenga un conocimiento amplio y actualizado, este programa 100% online incluye, además, horas de material adicional de gran calidad gracias al cual podrá contextualizar la información desarrollada a lo largo del temario y ahondar en aquellos aspectos del contenido que sean de su mayor interés. Una oportunidad única de crecer profesionalmente de la mano de expertos en el sector de la Animación y con el aval de la universidad online más grande del mundo.

Este **Curso Universitario en Proyectos Transmedia en Animación** 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 y desarrollo de videojuegos. Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen la 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



Una oportunidad única e inigualable de cursar una titulación altamente capacitante que te aportará todo lo que necesitas saber para dominar la tecnología Transmedia”

“

Gracias a la exhaustividad con la que ha sido diseñado el temario, podrás ahondar en la aplicación de las técnicas Transmedia en los medios digitales, analógicos e híbridos”

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.

Podrás ahondar en las especificaciones de la inteligencia artificial, obteniendo una visión futurista de su aplicación en el futuro de la tecnología Transmedia.

Sin horarios ni clases presenciales, pero con la garantía de contar con el mejor temario del mercado relacionado con los Proyectos Transmedia en Animación.



02

Objetivos

El ritmo acelerado del avance de las nuevas tecnologías y el desarrollo de técnicas cada vez más sofisticadas, dificulta, en ocasiones, la posibilidad a muchos egresados de ponerse al día de las últimas novedades relacionadas con la narrativa *Transmedia* y su aplicación a los proyectos audiovisuales. Por ese mismo motivo, el objetivo de este Curso Universitario es proporcionarle al creativo el temario más novedoso y dinámico a través del cual pueda, no solo ampliar y actualizar sus conocimientos de manera exhaustiva, sino perfeccionar sus competencias profesionales.



“

Una titulación exhaustiva que incluye el temario más novedoso y dinámico para que cumplas todos tus objetivos en el menor tiempo posible”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar un conocimiento amplio y exhaustivo sobre la producción de proyectos *Transmedia* y sobre las herramientas empleadas en cada caso
- ♦ Conocer al detalle las diferentes aplicaciones de esta técnica en los videojuegos y la publicidad, sus entresijos y ventajas y desventajas

“

La manera en la que ha sido diseñada esta titulación te permitirá sacarle el máximo rendimiento a su programa, adquiriendo un conocimiento amplio y especializado sobre los Proyectos Transmedia”





Objetivos específicos

- ♦ Conocer los proyectos actuales e innovadores, que marcan la producción de nuevos contenidos
- ♦ Conocer al detalle las tecnologías usadas en estos proyectos y la inclusión de otras en desarrollo
- ♦ Poseer una noción de futuros usos en la Animación para la humanización de inteligencias artificiales
- ♦ Gestionar la producción de animaciones en la industria del videojuego
- ♦ Conocer la utilización de la animación en publicidad y programas televisivos



03

Dirección del curso

Tanto la dirección como la docencia de este Curso Universitario en Proyectos Transmedia en Animación corre a cargo, como no podía ser de otra forma, de un equipo de especialistas que cuentan en sus currículums con una amplia y dilatada trayectoria laboral en esta área del sector audiovisual. Se trata, por tanto, de un equipo que, pese a su juventud, han demostrado estar a la altura de los mejores profesionales de la industria, aspecto que se verá reflejado en la calidad del temario.





“

Una oportunidad única de crecer profesionalmente de la mano de expertos en Animación, de sus estrategias exitosas, pero también de sus errores profesionales”

Dirección



D. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Director y Productor
- ♦ Socio fundador de Planet 141
- ♦ Director y Productor de videos musicales
- ♦ Productor de largometrajes
- ♦ Graduado en Ingeniería Electrónica por la Pontificia Universidad Javeriana

Profesores

D. Lascano, Carlos

- ♦ Director en DREAMLIFE Filmworks
- ♦ Experto en Actuación para Cámara por el Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Especializado en Rodaje de Animación en Stop Motion, Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Experto en Escritura Creativa por el Mercado de Industrias Culturales Argentinas
- ♦ Licenciado en Derecho por la Universidad Nacional de Mar del Plata



04

Estructura y contenido

Para la elaboración del contenido de este Curso Universitario, TECH ha empleado la novedosa y efectiva metodología *Relearning*, que consiste, principalmente, en reiterar los conceptos más importantes a lo largo del temario, de tal manera que se produzca un aprendizaje natural y gradual sin necesidad de invertir horas de más en memorizar. Esto, junto con el dinamismo del temario y la calidad del material adicional que el egresado encontrará en el Aula Virtual, permiten a esta universidad ofrecer titulaciones en las que la carga lectiva se ha reducido considerablemente sin renunciar a la exhaustividad de la mejor capacitación.





“

Conocerás las aplicaciones futuras de la realidad virtual en el metaverso, ahondando en las posibilidades que surgen con la tecnología Transmedia relacionadas con la interacción entre usuarios”

Módulo 1. Proyecto transmedia

- 1.1. Tecnologías
 - 1.1.1. Capturas
 - 1.1.2. Movimientos
 - 1.1.3. Librerías
- 1.2. Medios
 - 1.2.1. Digitales
 - 1.2.2. Analógicos
 - 1.2.3. Híbridos
- 1.3. Inteligencias artificiales
 - 1.3.1. IA con apariencia
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. Futuro
- 1.4. Vitubers
 - 1.4.1. Nuevas formas del medio
 - 1.4.2. Futuro del anonimato
 - 1.4.3. Desarrollo
- 1.5. Videojuegos
 - 1.5.1. Tecnologías usadas
 - 1.5.2. Desarrollo
- 1.6. Videojuegos y procesos
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. Procesos
 - 1.6.3. Jerarquía
- 1.7. Publicidad
 - 1.7.1. La animación en anuncios
 - 1.7.2. *Motion graphics*
 - 1.7.3. Repercusión visual





- 1.8. Entradillas
 - 1.8.1. Entradillas
 - 1.8.2. Otros tipos de animación
 - 1.8.3. Producción
- 1.9. Realidad aumentada
 - 1.9.1. RA
 - 1.9.2. Usos
 - 1.9.3. Actualidad
- 1.10. Realidad virtual
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. Usos
 - 1.10.3. Metaverso

“ Podrás ahondar en las especificaciones del Pipeline y su aplicación en el sector de los videojuegos para optimizar los flujos de trabajo”

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.



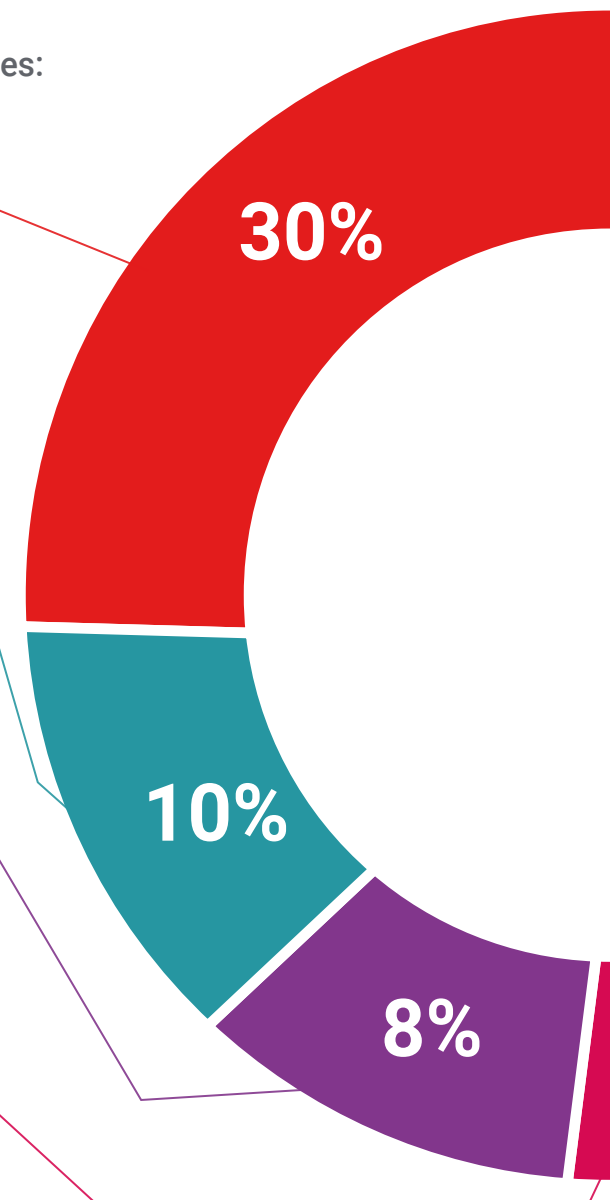
Prácticas de habilidades y competencias

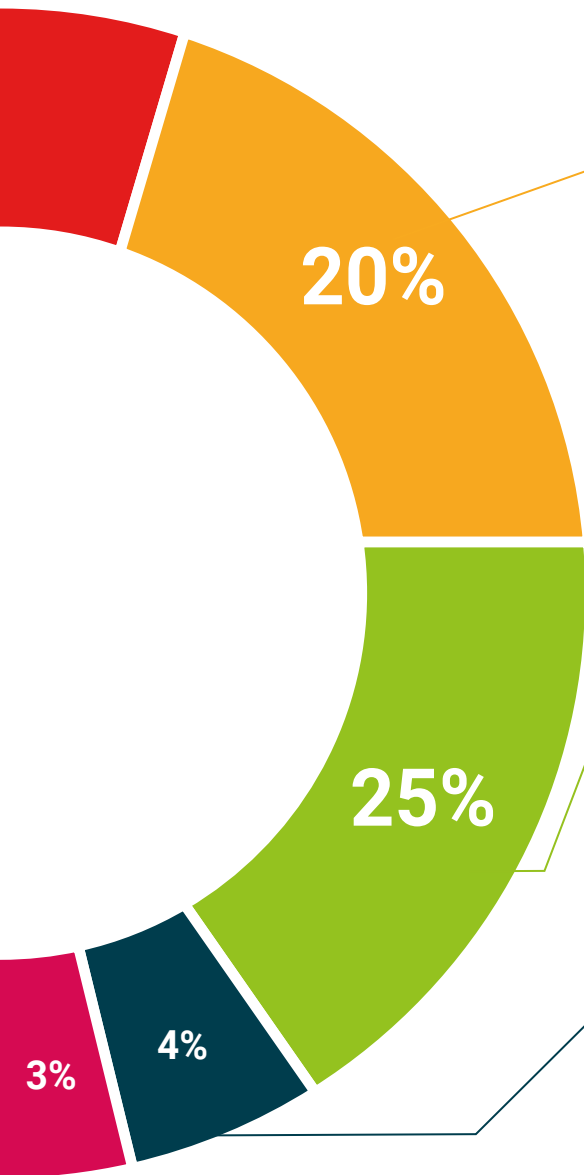
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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 Proyectos Transmedia en Animación 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 Proyectos Transmedia en Animación** 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 Proyectos Transmedia en Animación**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Proyectos Transmedia en Animación

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

Curso Universitario

Proyectos Transmedia en Animación

