

# Curso Universitario

## Animación 2D Tradicional Avanzada



## Curso Universitario Animación 2D Tradicional Avanzada

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

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/animacion-2d-tradicional-avanzada](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/animacion-2d-tradicional-avanzada)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

Los Ciclos de Caminado en el ámbito de los videojuegos adquieren una gran importancia, ya que sirven para crear personajes creíbles y mejoran la experiencia general de las experiencias. Estos recursos resultan esenciales para la inmersión de los jugadores, puesto que un movimiento inverosímil o poco natural puede romper la ilusión del mundo virtual. A esto se suma que estos recursos expresan la personalidad y las características propias de los protagonistas. Por ejemplo, un personaje arrogante podría caminar con un paso confiado, mientras que otro asustadizo podría desplazarse de manera nerviosa. Estos detalles de animación contribuyen a la caracterización y desarrollo de la historia. Por eso, TECH lanza un programa 100% online que abordará en detalle los cambios de posiciones.





“

*Te sumergirás en un mundo de posibilidades, dándole rienda suelta a tu creatividad para crear un impacto duradero en la industria del videojuego”*

La Animación 2D Tradicional Avanzada es un elemento crucial en la industria de los videojuegos, debido a su capacidad para proporcionar eficiencia, versatilidad y expresividad en el transcurso de los mismos. Entre sus principales beneficios, destaca su eficiencia en recursos, ya que esta técnica es menos intensiva en recursos computacionales. Esto es especialmente provechoso para juegos desarrollados para plataformas con hardware limitado, tales como dispositivos móviles o consolas menos potentes. Además, estas animaciones permiten a los equipos de desarrollo iterar más rápidamente, probar ideas y lanzar juegos en un plazo más corto.

En este contexto, TECH desarrolla un Curso Universitario que brindará los procedimientos más efectivos para que los personajes tengan un mayor realismo y credibilidad para el público. El plan de estudios profundizará en los ciclos de caminado de los protagonistas, empleando softwares avanzados como Toon Boom o Animate. Así los alumnos podrán hacer que sus personajes realicen desde caminatas a carreas, pasando por ciclos alternativos. Además, los materiales didácticos examinarán diversas técnicas de barridos, múltiples y desenfoques. De esta forma, los animadores enriquecerán su praxis laboral a través de mecanismos que originarán efectos visuales específicos relacionados con los movimientos.

Este Curso Universitario cuenta con la colaboración de docentes altamente cualificados, que prepararán a los estudiantes mediante un temario elaborado a consciencia. Gracias a esto, los profesionales podrán especializarse en este campo y será capaz de desarrollar las habilidades pertenecientes al mismo en un ambiente de trabajo real. La repetición de conceptos clave es una técnica comúnmente usada para la adquisición de nociones básicas e importantes en cualquier tipo de estudio. TECH, ha dado un paso al frente y propone el *Relearning*, una metodología innovadora en la que la reiteración de estas nociones corre de parte de los docentes consiguiendo así mejores resultados. Esto junto con su metodología 100% en línea hace que sea una opción perfecta para especializarse en este campo.

Este **Curso Universitario en Animación 2D Tradicional Avanzada** 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



*Crearás diferentes movimientos de la boca en tus protagonistas, consiguiendo así un efecto mayor de realismo”*

“

*Dominarás la Sincronización Automatizada Digitalmente para garantizar un rendimiento suave y una experiencia de juego agradable”*

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.

*Profundizarás en la Limpieza de Trazos para que los videojuegos se adapten a las preferencias individuales de los jugadores.*

*La metodología Relearning empleada en este Curso Universitario conseguirá que aprendas de forma autónoma y progresiva.*



# 02

## Objetivos

Tras finalizar esta capacitación, los egresados habrán obtenido destrezas avanzadas para perfeccionar la técnica de animación de posiciones. De este modo, asegurarán la transición coherente entre distintas poses para conseguir secuencias visuales dinámicas a la par que expresivas. En adición, los alumnos dominarán la creación de ciclos de caminado, lo que hará que sus personajes adquieran naturalidad y fluidez en sus movimientos. Asimismo, los estudiantes integrarán en sus diseños giros completos, lo que dotará de un mayor realismo a sus protagonistas. También desarrollarán destrezas en lo relativo a la aplicación de color en la animación.



-VALVES V





VARIANT -



“

*Una experiencia de capacitación única que impulsará tu desarrollo profesional en tan solo 6 semanas”*



## 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

---

- ♦ Perfeccionar la técnica de animación de posiciones, asegurando la transición fluida y coherente entre diferentes poses para lograr secuencias visuales dinámicas y expresivas
- ♦ Dominar la creación de ciclos de caminado, optimizando la naturalidad y fluidez en la animación de movimientos básicos
- ♦ Integrar giros completos de manera fluida en la animación 2D, abordando la representación realista y estilizada de rotaciones de personajes y objetos en diferentes contextos narrativos
- ♦ Desarrollar habilidades avanzadas en la aplicación de color en la animación, considerando la paleta, la iluminación y la consistencia visual



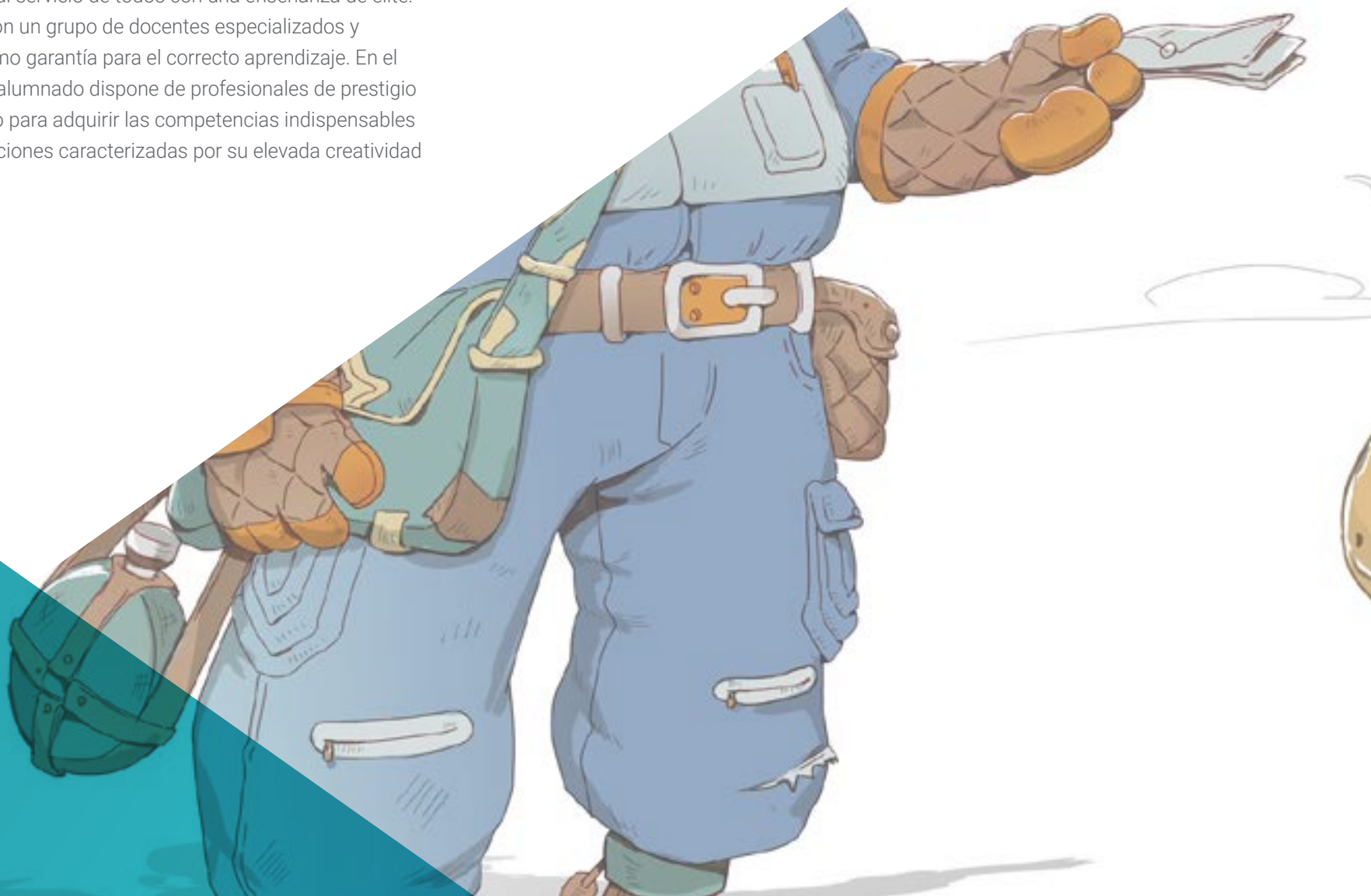
*Estudia por medio de innovadores formatos didácticos multimedia que optimizarán tu proceso de actualización”*



# 03

## Dirección del curso

El dominio de la Animación 2D Tradicional Avanzada requiere de unos amplios conocimientos que TECH pone al servicio de todos con una enseñanza de élite. Para ello, el alumnado cuenta con un grupo de docentes especializados y consolidados en este sector como garantía para el correcto aprendizaje. En el presente Curso Universitario, el alumnado dispone de profesionales de prestigio que le guiarán en todo momento para adquirir las competencias indispensables dirigidas a la creación de animaciones caracterizadas por su elevada creatividad y realismo.





“

*La diversidad de talentos y saberes del cuadro docente generará un ambiente de aprendizaje dinámico. ¡Capacítate con los mejores!”*

## 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"



0



## 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”*

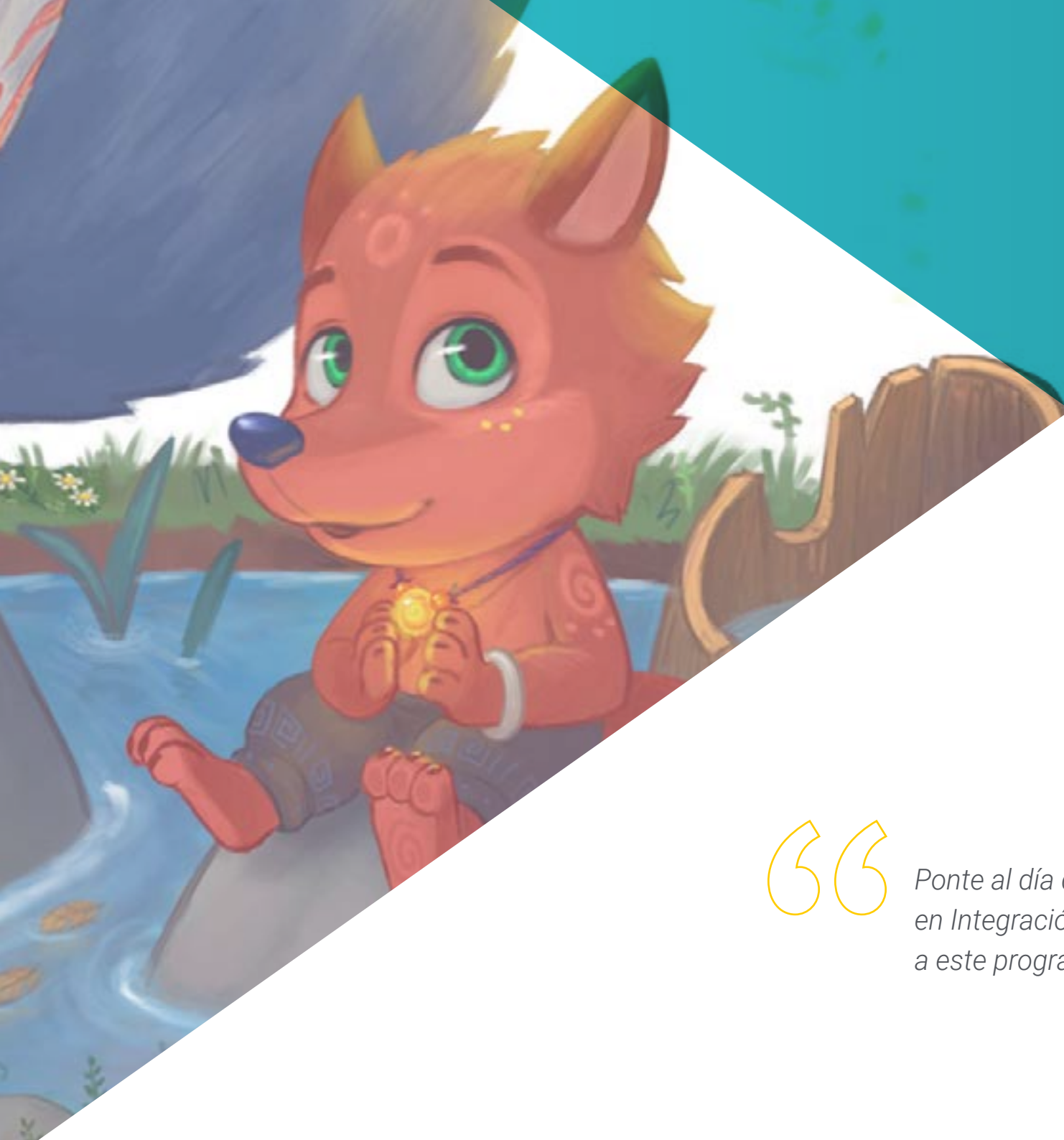
# 04

## Estructura y contenido

El presente programa se centrará en la combinación de los fundamentos de la Animación Tradicional con las capacidades tecnológicas actuales, para crear animaciones de alta calidad en los videojuegos. Para ello, el plan de estudios profundizará en diferentes técnicas de animación de posiciones, teniendo presente las siluetas y líneas de acción. En esta misma línea, el temario analizará los ciclos de caminado de los personajes, para que estos se muevan de forma realista y creíble dentro del mundo virtual. Además, los materiales didácticos examinarán otros aspectos tales como la rotoscopia, referencia y documentación.







“

*Ponte al día de las últimas tendencias en Integración con Acción Viva gracias a este programa”*

## Módulo 1. Animación Tradicional Avanzada

- 1.1. Animación de posiciones
  - 1.1.1. Silueta
  - 1.1.2. Líneas de acción
  - 1.1.3. *Contraposos* y *reversals*
- 1.2. Sincronización labial
  - 1.2.1. Movimientos de la boca
  - 1.2.2. Intercalación de vocalizaciones y actuación en la boca
  - 1.2.3. Sincronización automatizada digitalmente
- 1.3. Ciclos de caminado
  - 1.3.1. Contactos y cambios de posiciones
  - 1.3.2. Cambios de posición del ciclo de caminado
  - 1.3.3. Ciclaje de un caminado lineal y ciclos en Animate y Toon Boom
- 1.4. Caminatas, ciclos de carreras y ciclos alternativos
  - 1.4.1. Caminatas
  - 1.4.2. Carreras
  - 1.4.3. Ciclos alternativos
- 1.5. Giros completos
  - 1.5.1. De la cabeza
  - 1.5.2. Completos y de objetos
  - 1.5.3. Giros truqueados
- 1.6. Exagerar y calmarse
  - 1.6.1. Exagerar
  - 1.6.2. Calmarse
  - 1.6.3. Rebotes (*Bounce*)
- 1.7. Rotoscopia, referencia y documentación
  - 1.7.1. Rotoscopia
  - 1.7.2. Vídeo referencia
  - 1.7.3. Integración con acción viva





- 1.8. Barridos, múltiples y desenfoces
  - 1.8.1. Barridos
  - 1.8.2. Múltiples
  - 1.8.3. Desenfoces
- 1.9. Limpiar trazos y asistencia
  - 1.9.1. Asistencia
  - 1.9.2. Intercalación
  - 1.9.3. Limpieza de trazos
- 1.10. Aplicación de color
  - 1.10.1. El sombreado como segundo nivel de animación
  - 1.10.2. Proyección de sombras
  - 1.10.3. Automatización digital del color y sombras usando Toon Boom

“

*Esta titulación te prepara para los retos presentes y futuros de la Animación 2D Tradicional Avanzada. ¡Matricúlate ya y experimenta un progreso inmediato en tu carrera!”*

# 05

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.





## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### 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.



#### 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.



#### 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".



#### 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.



#### 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.



#### 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.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

# Titulación

El Curso Universitario en Animación 2D Tradicional Avanzada garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Animación 2D Tradicional Avanzada** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Animación 2D Tradicional Avanzada**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**







**Curso Universitario**  
Animación 2D  
Tradicional Avanzada

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

# Curso Universitario

## Animación 2D Tradicional Avanzada

