

Curso Universitario

Animación 2D





Curso Universitario Animación 2D

- » 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

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

Los conceptos de Anticipación y Composición de fuerzas paralelas e inversas son fundamentales en los videojuegos, ya que mejoran la calidad de las acciones de los personajes. En este sentido, estos procedimientos son esenciales para que los consumidores puedan predecir las acciones de los personajes. Por ejemplo, un protagonista que va a saltar puede realizar una pequeña bajada antes de brincar. Esto permite a la audiencia a sincronizar sus acciones, como saltar sobre un obstáculo. Así pues, estos principios de animación no solo sirven para mejorar la apariencia de las figuras, sino que también tienen un valor narrativo al ayudar a transmitir las emociones de los personajes. Por ello, TECH desarrolla un programa online que ahondará en la anticipación narrativa.





“

Reforzarás tus conocimientos clave mediante la innovadora metodología Relearning para una asimilación efectiva de la materia”

Cada vez más empresas dedicadas a la industria de los videojuegos buscan incorporar en sus equipos a especialistas en Principios de Animación 2D. Esto se debe a que, mediante estas técnicas, se crean animaciones más realistas e impactantes en los personajes. A ello se suma que pueden utilizarse para contar historias a través de la animación de personajes, lo que resulta fundamental para conectar con la mente de los usuarios. En este contexto, para aprovechar estas oportunidades los animadores necesitan adquirir una ventaja competitiva que les diferencie del resto de candidatos.

Para ayudarlos con esto, TECH implementa un Curso Universitario que reunirá las técnicas más efectivas para diseñar animaciones fluidas y reales dentro de los juegos. El plan de estudios profundizará en los detalles de la puesta en escena, proporcionando al alumnado recursos visuales atractivos para captar el interés de los consumidores. Asimismo, el temario ofrecerá las claves para realizar cambios de poses en los personajes para aportar una experiencia de juego más rica y envolvente. A lo largo de toda la capacitación, los alumnos obtendrán nuevas habilidades que enriquecerán su praxis profesional. Además, estarán elevadamente cualificados para superar con éxito cualquier desafío que se le presente durante el ejercicio de su trabajo. Por otra parte, los egresados serán capaces de aportar propuestas de animaciones innovadoras para destacar en una industria artística que ofrece múltiples oportunidades a nivel laboral.

Cabe destacar que este Curso Universitario dispone de una innovadora metodología en formato 100% online donde destaca el disruptivo sistema de enseñanza *Relearning*. Gracias a él, los profesionales desarrollan competencias teórico-prácticas de un modo más rápido y flexible a la par que afianzan conceptos complejos gracias a la reiteración de conceptos. A su vez, para acceder a los materiales didácticos, los egresados solo necesitan un dispositivo con conexión a Internet, evitando desplazamientos innecesarios y horarios rígidos.

Este **Curso Universitario en Animación 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



Aplicarás a tus creaciones los Principios de Animación 2D para que tus personajes cobren vida y se comuniquen de forma efectiva con los jugadores”

“

Conseguirás tus objetivos gracias a las herramientas didácticas de TECH, entre las que destacan vídeos explicativos y resúmenes interactivos”

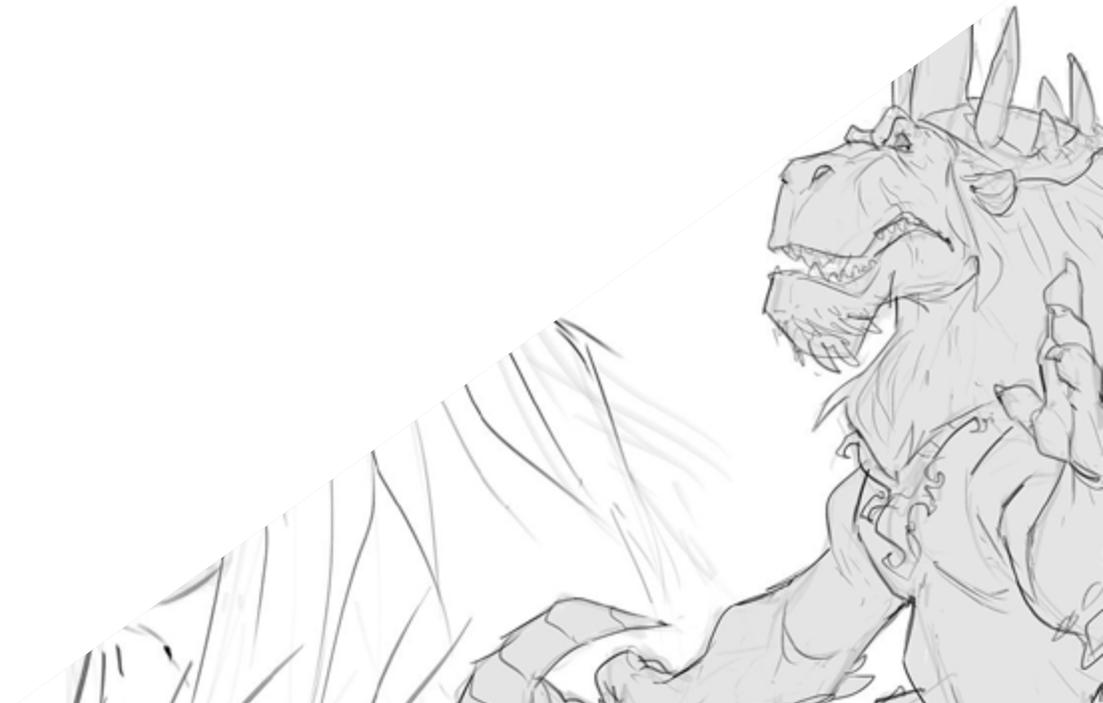
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 composición de fuerzas paralelas e inversas y su valor narrativo.

Dominarás los cambios de pose de personajes para proporcionar retroalimentación visual a los jugadores.



02

Objetivos

Gracias a este Curso Universitario, los egresados aplicarán los principios claves de la animación en el contexto de los videojuegos, tales como la aceleración, la exageración y el seguimiento. De manera similar, los estudiantes adquirirán destrezas avanzadas para enriquecer la puesta en escenas, a través de personajes y objetos en movimiento. Asimismo, los especialistas harán que sus protagonistas se muevan de forma realista, lo que contribuirá a que la experiencia de juego sea más inmersiva y creíble para los jugadores.





“

*Estudia desde la comodidad de tu hogar
y actualiza tus conocimientos de forma
online con TECH, la Universidad digital
más grande del mundo”*



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

- ♦ Analizar y emplear técnicas de anticipación, comprendiendo la composición de fuerzas paralelas e inversas y su valor narrativo en la creación de secuencias animadas
- ♦ Desarrollar habilidades de puesta en escena para optimizar la presentación visual de personajes y objetos en movimiento
- ♦ Integrar la acción complementaria y la acción superpuesta de manera estratégica para enriquecer las narrativas visuales, aportando capas de movimiento y expresividad a los personajes y objetos animados

“

No dejes pasar la oportunidad de impulsar tu carrera mediante este programa innovador en tan solo 6 semanas”



03

Dirección del curso

Siguiendo las pautas de calidad que definen a esta universidad, TECH ha seleccionado para la dirección y la docencia de este Curso Universitario a un claustro especializado en la Animación 2D, con una dilatada trayectoria laboral. Se trata de un grupo de profesionales en activo que aportarán a este temario una visión actualizada, real y crítica sobre el sector, distintivo que podrá aprovechar el egresado para conocer al detalle las claves de la profesión e implementar a su praxis las técnicas y estrategias más efectivas en la creación de videojuegos.



“

Accederás a un plan de estudios diseñado por un reputado cuadro docente, que te garantizará un aprendizaje exitoso”

Dirección



Dr. Larrauri, Julián

- ♦ Director de Televisión y Cine
- ♦ 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

- ◆ Especialista en Animación de Personajes
- ◆ 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
- ◆ Animador de videojuegos

“

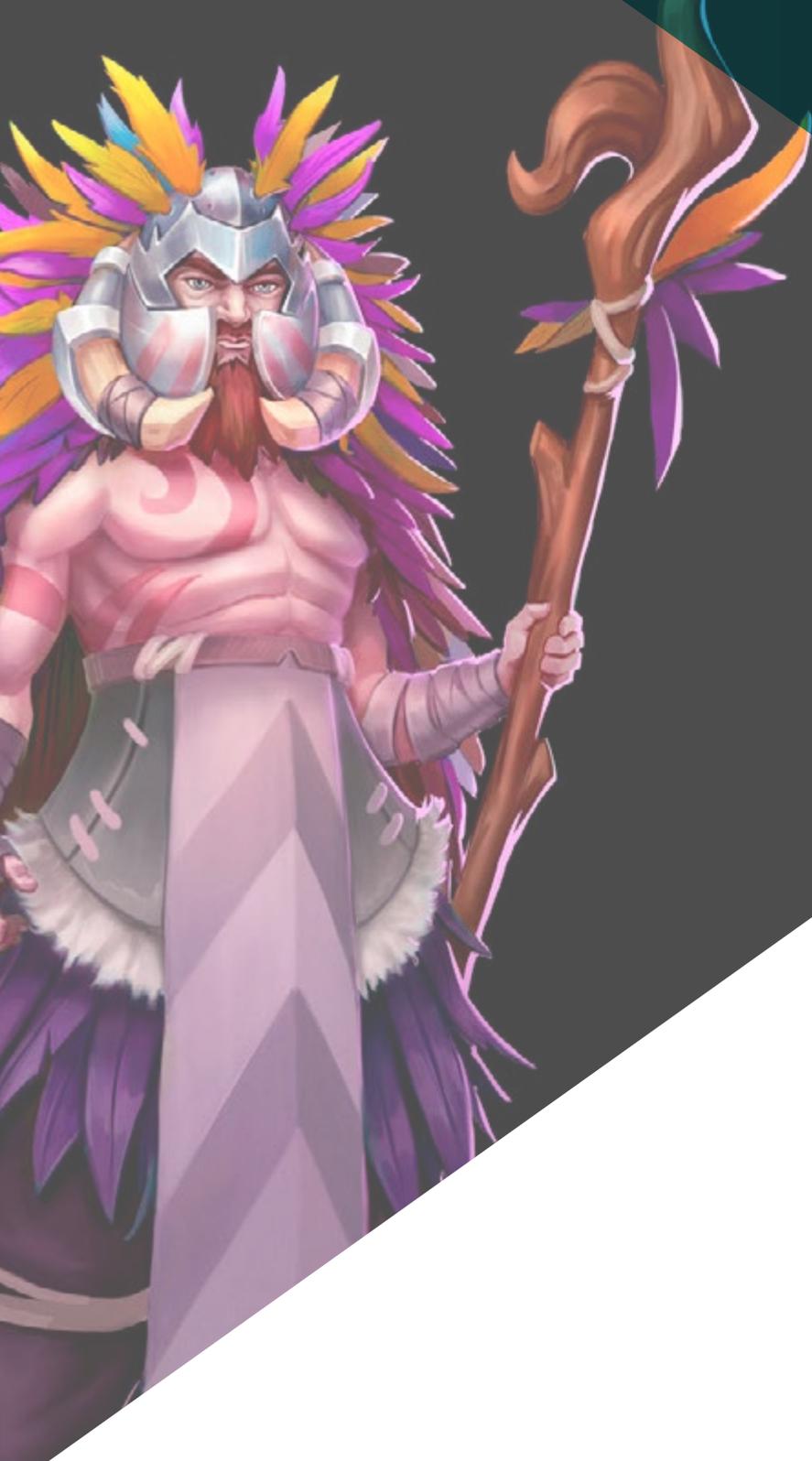
Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

El presente estudio otorgará a los egresados un enfoque integral sobre los Principios de Animación 2D. Para conseguirlo, el plan de estudios profundizará en diversas técnicas dirigidas a enriquecer las puestas en escena mediante atractivos visuales y dibujos firmes. En este sentido, el temario profundizará en los cambios de pose de personajes, con el fin de que estos expresen estados de ánimos. De esta forma, la capacitación ahondará tanto en los cambios de dirección como de velocidad. Por otra parte, los materiales didácticos ofrecerán recursos para trazar reacciones de los personajes y dotarlos de una mayor expresividad.





“

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

Módulo 1. Principios de Animación 2D

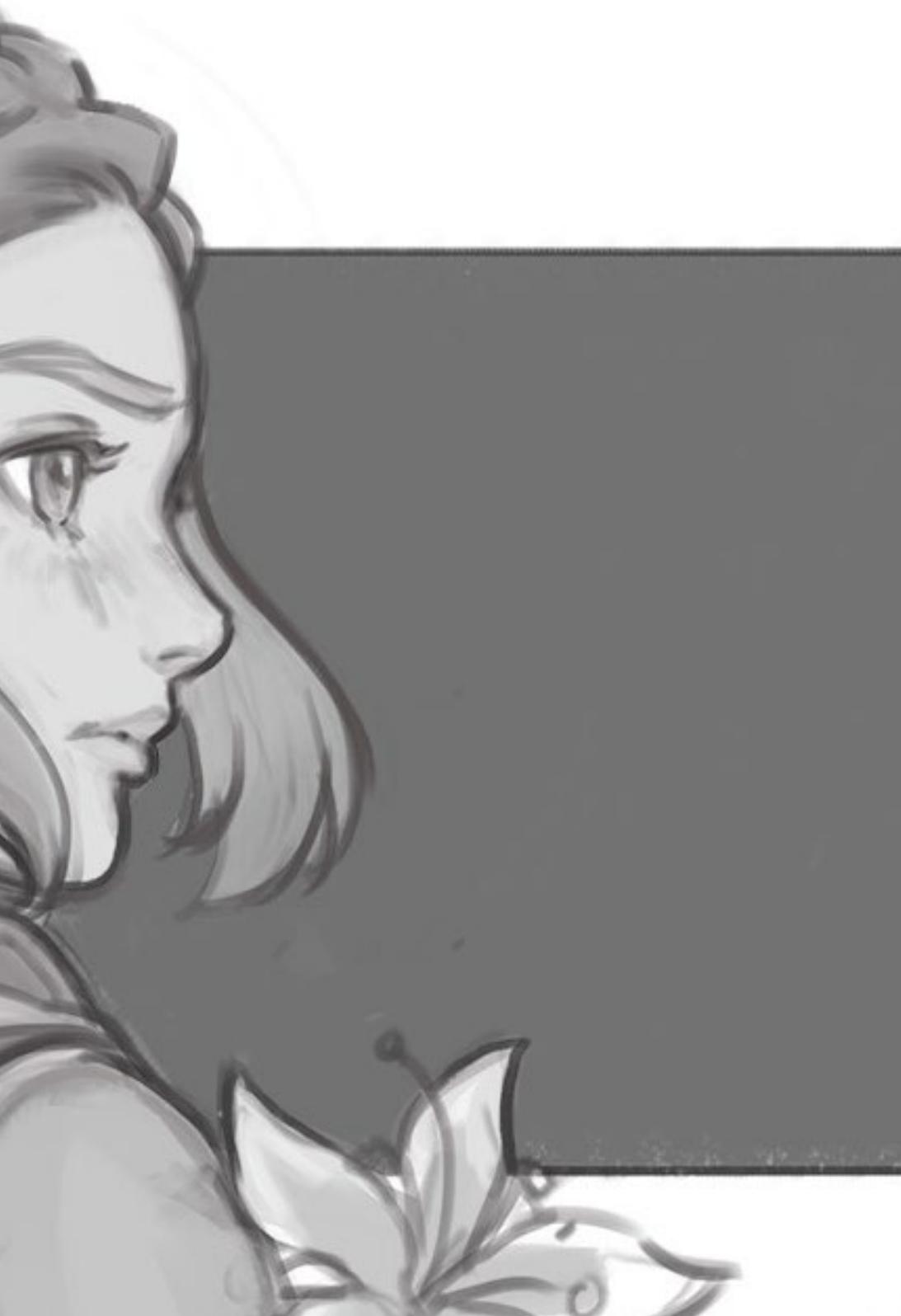
- 1.1. Comprimir y estirar (*squash* y *stretch*)
 - 1.1.1. Comprimir y conservación de la masa
 - 1.1.2. Estirar y conservación de la masa
 - 1.1.3. Aplicación en medios digitales y otras deformaciones
- 1.2. Anticipación, la composición de fuerzas paralelas e inversas y su valor narrativo
 - 1.2.1. Anticipación física
 - 1.2.2. Anticipación narrativa y otros tipos de anticipación
 - 1.2.3. Anticipación de la anticipación
- 1.3. Puesta en escena
 - 1.3.1. Puesta en escena
 - 1.3.2. Atractivo visual y dibujo firme
 - 1.3.3. Animación secundaria
- 1.4. Animación lineal (*straight ahead*)
 - 1.4.1. Animación lineal
 - 1.4.2. Animación pose a pose
 - 1.4.3. Animación híbrida
- 1.5. Cambios de pose de personajes (*breakdowns*)
 - 1.5.1. Intercalación directa e intercalación con *breakdowns*
 - 1.5.2. Cambios de dirección
 - 1.5.3. Cambios de velocidad
- 1.6. Acción complementaria y acción superpuesta
 - 1.6.1. Acción complementaria
 - 1.6.2. Peines
 - 1.6.3. Acción superpuesta
- 1.7. Aceleraciones, desaceleraciones y ritmo
 - 1.7.1. Desaceleración
 - 1.7.2. Aceleración
 - 1.7.3. Curvas de aceleración



- 1.8. Arcos
 - 1.8.1. El pivote y el eje de rotación
 - 1.8.2. Arcos de movimiento
 - 1.8.3. Otras rutas orgánicas de movimiento
- 1.9. Exageración
 - 1.9.1. Exageración de pose
 - 1.9.2. Exageración en el ritmo
 - 1.9.3. Reacciones de personajes (*take* y *double take*)
- 1.10. Contactos y fricción
 - 1.10.1. Registro
 - 1.10.2. Contactos
 - 1.10.3. Fricción y resistencias

“

Adquiere conocimientos sin limitaciones geográficas o timing preestablecido”



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.





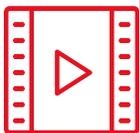
En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin 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.



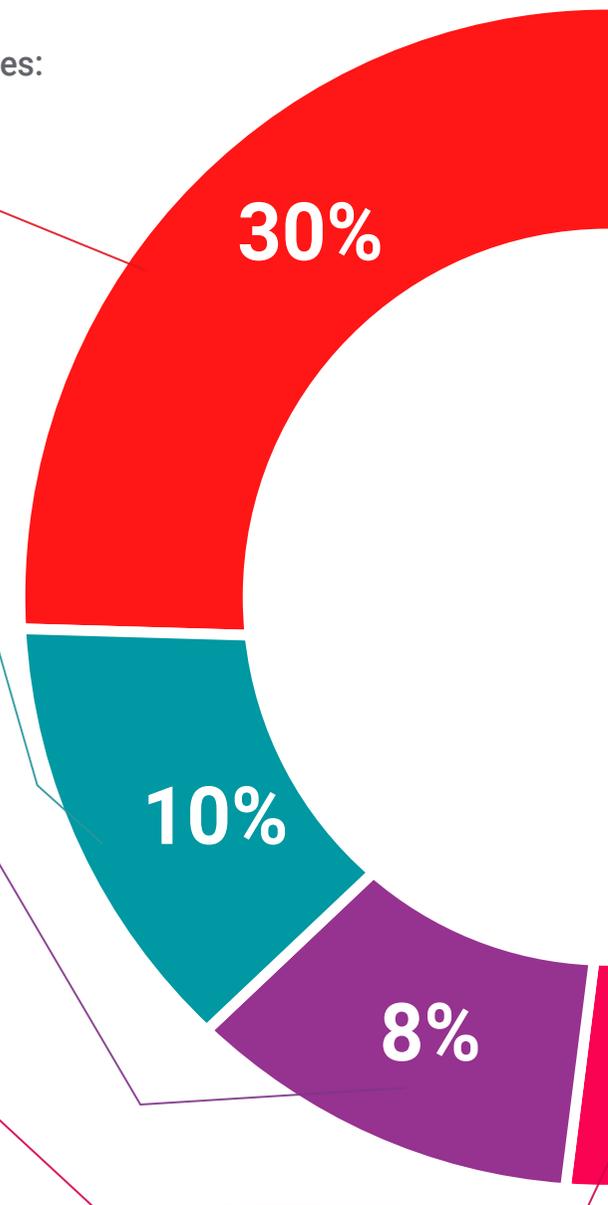
Prácticas de habilidades y competencias

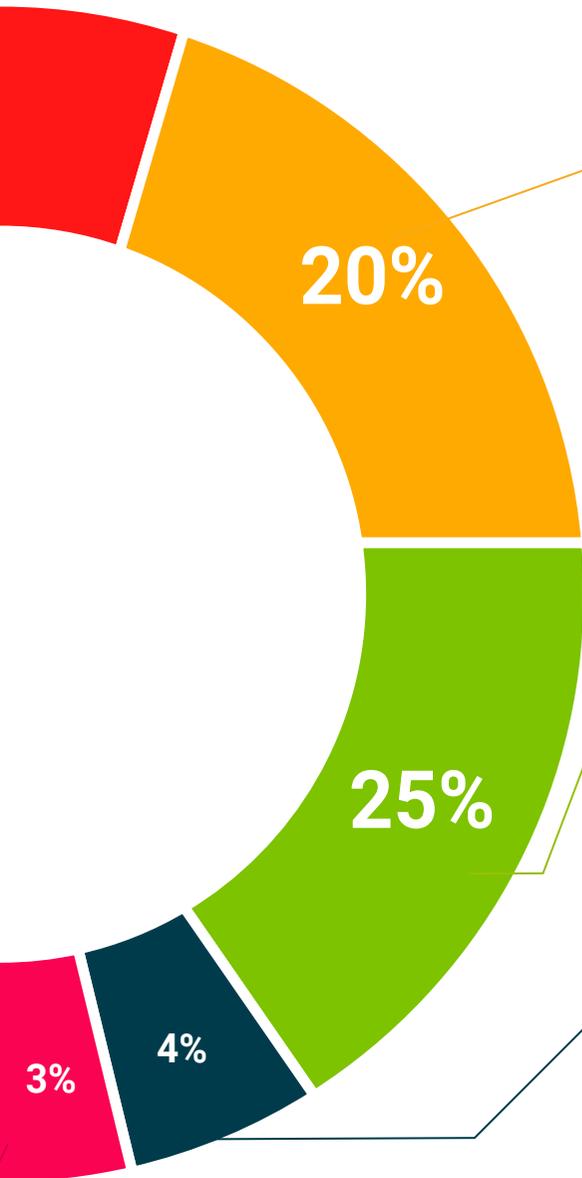
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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

El Curso Universitario en Animación 2D 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** 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**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Animación 2D

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

Curso Universitario

Animación 2D

