

Curso Universitario

Postproducción y Mercadotecnia en Animación 2D





Curso Universitario Postproducción y Mercadotecnia en Animación 2D

- » 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/postproduccion-mercadotecnia-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 de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

El DaVinci Resolve constituye una valiosa herramienta para los desarrolladores de videojuegos 2D, ya que permite realizar correcciones de color con facilidad. De esta forma, se mejora significativamente la apariencia visual de las experiencias. Ajustar los niveles de brillo, contraste, saturación y tonalidades hace que los gráficos se vean más nítidos. A esto se suma que los colores sirven para transmitir emociones y establecer el tono de una escena o un juego en su conjunto. Por ejemplo, los tonos cálidos evocan una sensación de felicidad, mientras que los fríos transmiten una atmósfera más sombría. Consciente de su importancia, TECH crea una titulación universitaria que ofrecerá las claves para manejar con eficacia el DaVinci Resolve. Todo en un formato 100% online.





“

*Maneja el Carrete de Presentación
en la mejor universidad digital del
mundo según Forbes”*

La Postproducción y Mercadotecnia son aspectos cruciales en los proyectos de Animación 2D. Estos procesos permiten pulir y perfeccionar los proyectos, corrigiendo así errores, ajustando el sonido y aplicando efectos visuales destinados a mejorar la calidad general de los videojuegos. Asimismo, durante estas etapas los animadores editan secuencias para garantizar una narrativa coherente y una transición fluida entre las escenas. De esta forma, se asegura que la historia se cuente de un modo efectivo y que el ritmo de animación sea adecuado. Además, en esta fase incluso se pueden identificar y corregir fallos visuales o de sonido que hayan pasado desapercibidos. Así los profesionales garantizan un producto final de alta calidad.

En este contexto, TECH presenta un Curso Universitario que brindará una visión integral sobre la Postproducción y Mercadotecnia en Animación 2D. Diseñado por expertos en la materia, el itinerario académico analizará en detalle el carrete de presentación (*Demo reel*), teniendo presente factores como la selección del trabajo, el aspecto sonoro y las plataformas. En sintonía con esto, el temario profundizará en el diseño sonoro, para que los alumnos puedan seleccionar adecuadamente las bandas sonoras de sus proyectos. Además, los materiales didácticos ahondarán en la mezcla de sonidos, brindando múltiples análisis de ejemplos. También la capacitación examinará la financiación de proyectos, para que los egresados puedan participar en diferentes convocatorias.

Todo esto, además, complementado por vídeo resúmenes de cada tema, vídeos en detalle, lecturas especializadas y simulaciones de casos de estudio, accesible las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a internet. A ello, se suma la innovadora metodología *Relearning*, basada en la reiteración continuada del contenido esencial, que le permitirá reducir las largas horas de estudio y afianzar los conceptos de forma mucho más sencilla. Sin duda, los desarrolladores están ante una ocasión idónea de obtener una completa actualización de sus competencias a través de una propuesta universitaria de calidad.

Este **Curso Universitario en Postproducción y Mercadotecnia 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 el Bloqueo de Movimientos para mantener el equilibrio del juego y avanzar en la narrativa”

“

Serás capaz de realizar correcciones de colores a través de DaVinci Resolve”

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.

Autogestionarás las redes sociales gracias a este Curso Universitario en tan solo 6 semanas.

Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



02 Objetivos

El Curso Universitario brindará al alumnado habilidades avanzadas para la Postproducción y Mercadotecnia en Animación 2D. De esta forma, los egresados aplicarán técnicas vanguardistas de postproducción, incluyendo edición de vídeo, corrección de color y efectos visuales. Además, los estudiantes integrarán en esta fase elementos de sonido, música y efectos para asegurar una experiencia audiovisual coherente. Por otro lado, desarrollarán estrategias específicas de Mercadotecnia para animaciones 2D, considerando la promoción y distribución en diferentes plataformas y mercados. También obtendrán competencias de comunicación para explicar las decisiones creativas y conceptos detrás de los proyectos.





“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva que impulsará
tu desarrollo 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

- ♦ Aplicar técnicas avanzadas de postproducción en animaciones 2D, incluyendo edición de video, corrección de color y efectos visuales
- ♦ Integrar elementos de sonido, música y efectos de manera efectiva en la postproducción, asegurando una experiencia audiovisual completa y coherente
- ♦ Desarrollar estrategias de mercadotecnia específicas para animaciones 2D, considerando la promoción y distribución en diferentes plataformas y mercados
- ♦ Desarrollar habilidades de presentación y comunicación para explicar de manera efectiva las decisiones creativas y conceptos detrás de las animaciones
- ♦ Colaborar con equipos especializados en Marketing y Comunicación, asegurando la coherencia en la estrategia global de mercadotecnia para proyectos animados

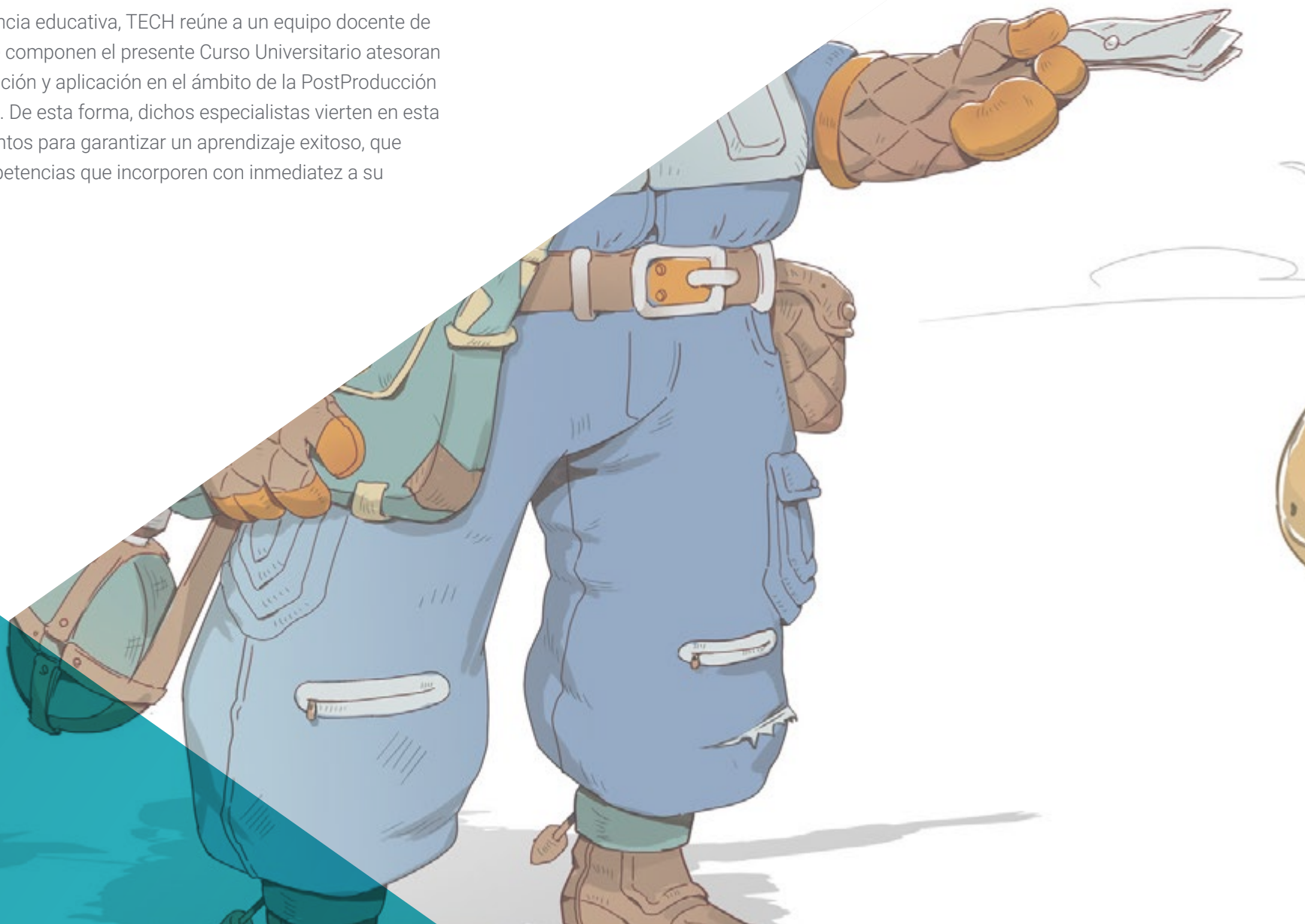


Disfrutarás de una biblioteca atestada de recursos multimedia en diferentes formatos audiovisuales”

03

Dirección del curso

En su máxima de ofrecer la excelencia educativa, TECH reúne a un equipo docente de primer nivel. Los profesionales que componen el presente Curso Universitario atesoran una amplia trayectoria de investigación y aplicación en el ámbito de la PostProducción y Mercadotecnia en Animación 2 D. De esta forma, dichos especialistas vierten en esta capacitación todos sus conocimientos para garantizar un aprendizaje exitoso, que permita al alumnado adquirir competencias que incorporen con inmediatez a su praxis laboral.





“

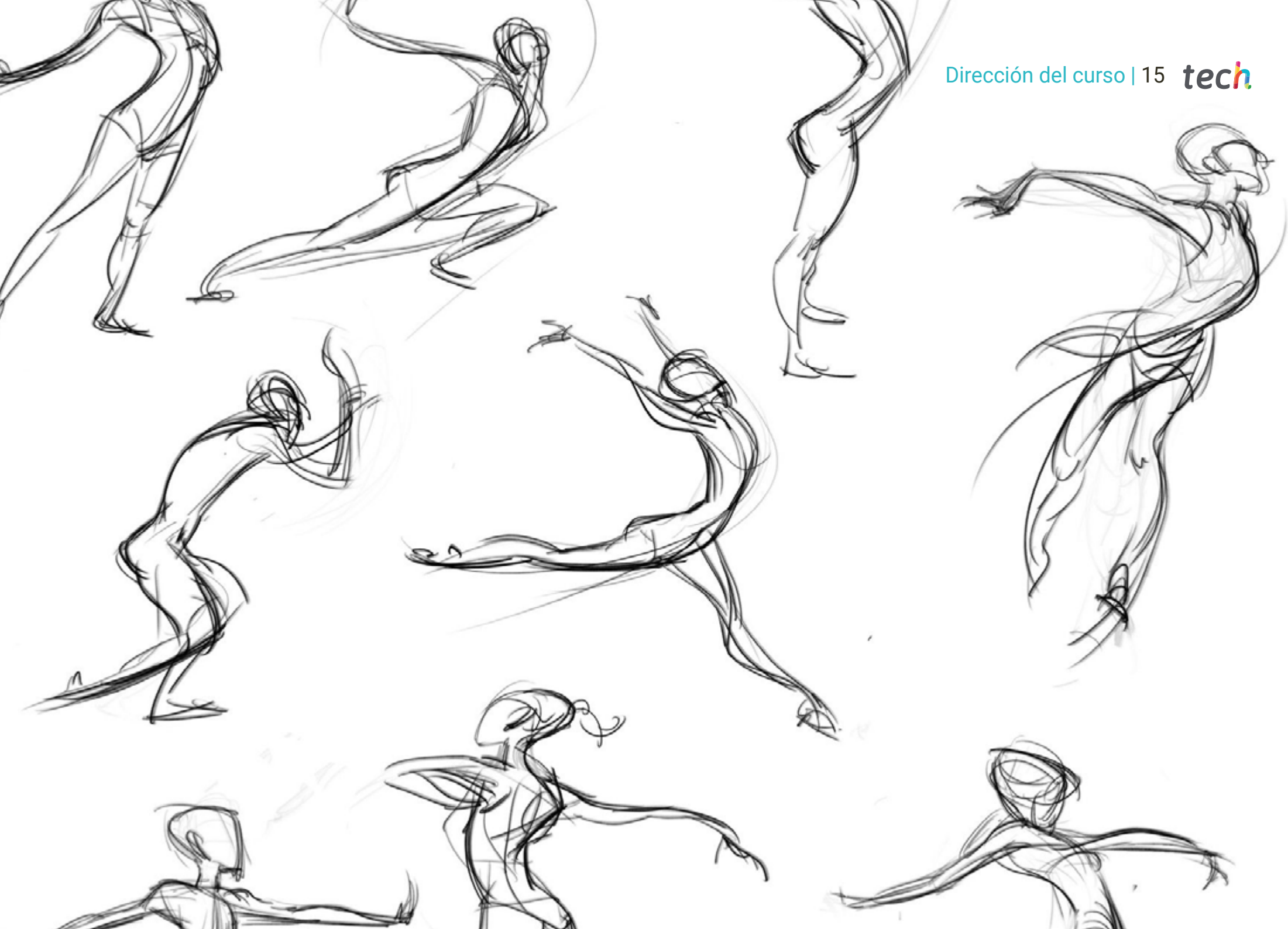
Actualízate en Postproducción y Mercadotecnia en Animación 2D de la mano de los mejores expertos en la materia. ¡Lanza tu carrera profesional con TECH!”

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"



04

Estructura y contenido

Esta titulación universitaria proporcionará a los estudiantes una visión holística de la Postproducción y Mercadotecnia en Animación 2D. Para conseguirlo, el plan de estudios analizará en detalle la edición atendiendo a los procesos de montaje, transiciones y bloqueo de movimiento. Asimismo, el temario profundizará tanto en el diseño sonoro como en la mezcla de sonido. Por otra parte, los alumnos usarán el DaVinci Resolve para hacer correcciones de color. También los profesionales desarrollarán habilidades de presentación y comunicación para explicar de manera efectiva las decisiones creativas y conceptos que hay tras las animaciones.



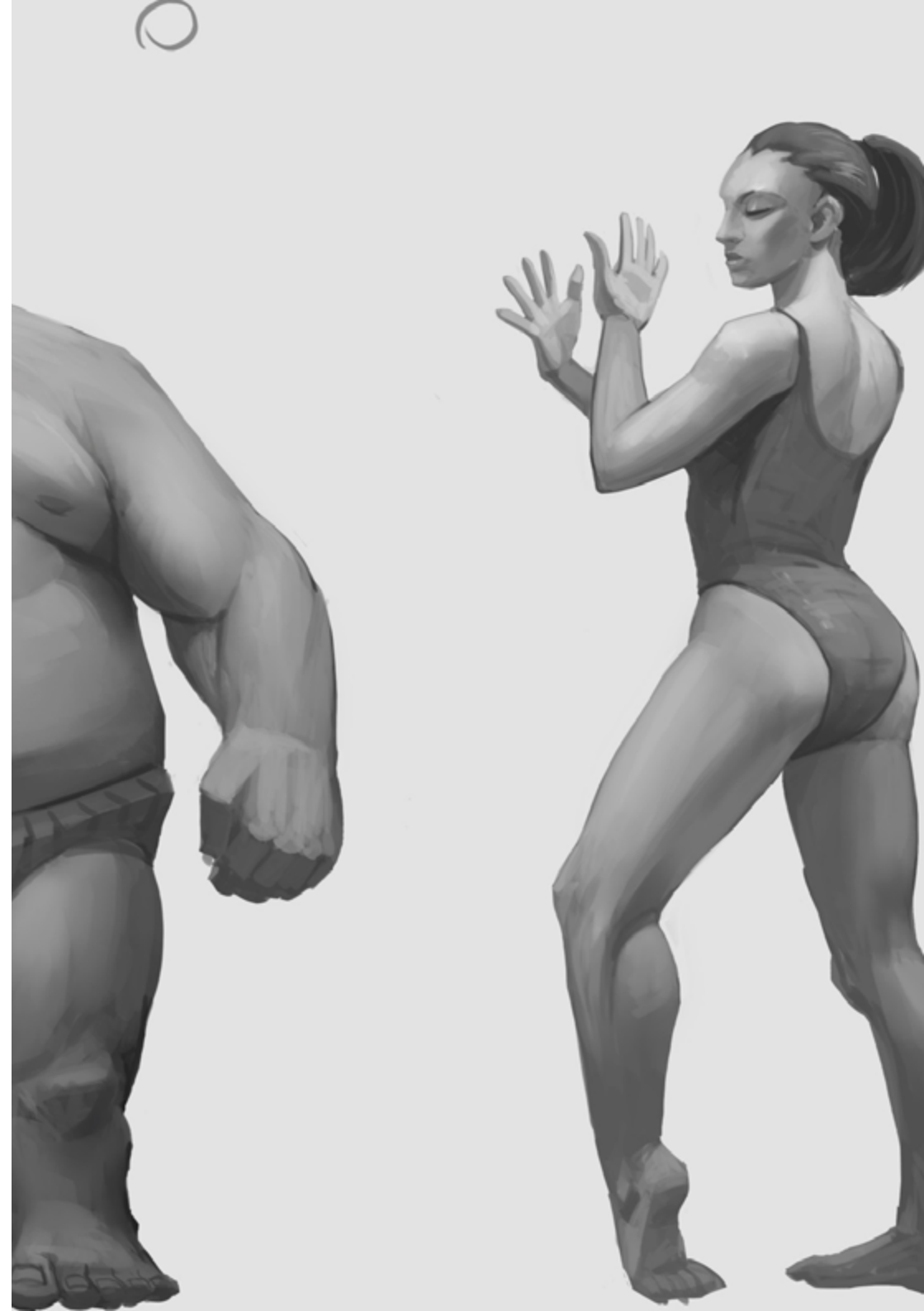


“

*Un plan de estudios realizado por expertos
y un contenido de calidad serán la clave
para que tu aprendizaje sea exitoso”*

Módulo 1. Post producción y Mercadotecnia

- 1.1. Edición y composición final
 - 1.1.1. Montaje
 - 1.1.2. Transiciones
 - 1.1.3. Bloqueo de movimiento
- 1.2. Diseño sonoro
 - 1.2.1. Definición y análisis de ejemplos
 - 1.2.2. Dirección del diseñador sonoro
 - 1.2.3. Puntajes y banda sonora
- 1.3. Mezcla de sonido
 - 1.3.1. Definición y análisis de ejemplos
 - 1.3.2. Dirección en la mezcla de sonido
 - 1.3.3. Mezcla final
- 1.4. Corrección de color a través de DaVinci Resolve
 - 1.4.1. Introducción a DaVinci Resolve
 - 1.4.2. Balance de color
 - 1.4.3. Rango dinámico
- 1.5. Carrete de presentación (*Demo reel*)
 - 1.5.1. Selección de trabajo y edición
 - 1.5.2. Aspecto sonoro
 - 1.5.3. Plataformas y promoción
- 1.6. Mercados
 - 1.6.1. Publicidad
 - 1.6.2. Autogestión de redes sociales
 - 1.6.3. Animación, técnica, médica y de otras especialidades
- 1.7. Auto representación
 - 1.7.1. Negociación
 - 1.7.2. Pruebas de animación y su cotización
 - 1.7.3. Preguntas operacionales y de situación





- 1.8. Financiación de proyectos
 - 1.8.1. Canales y convocatorias
 - 1.8.2. Creación de carpetas
 - 1.8.3. Financiamiento mixto
- 1.9. Financiación privada
 - 1.9.1. Sociedades de capital y sociedad creativa
 - 1.9.2. Micro mecenazgo
 - 1.9.3. Tratamiento y estrategia de venta
- 1.10. Registro y derechos de obra
 - 1.10.1. Registro de obra
 - 1.10.2. Derecho internacional de autor
 - 1.10.3. Regalías internacionales

“

El sistema de aprendizaje de TECH sigue los más altos estándares internacionales de calidad”

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 intensivo 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 Postproducción y Mercadotecnia en Animación 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 Postproducción y Mercadotecnia en Animación 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 Postproducción y Mercadotecnia en Animación 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario
Postproducción y
Mercadotecnia en
Animación 2D

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

Curso Universitario

Postproducción y Mercadotecnia en Animación 2D

