

Curso Universitario

Herramientas Digitales para la Animación 2D



Curso Universitario Herramientas Digitales para la 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/herramientas-digitales-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

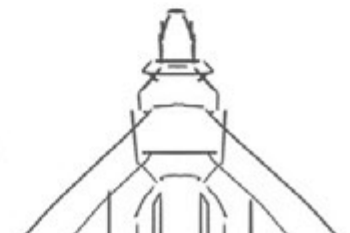
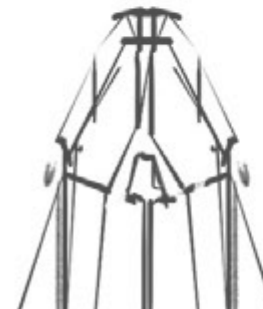
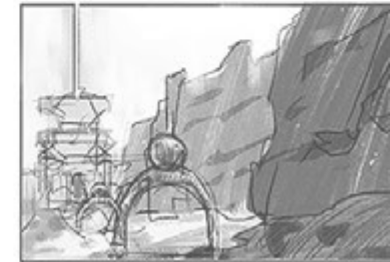
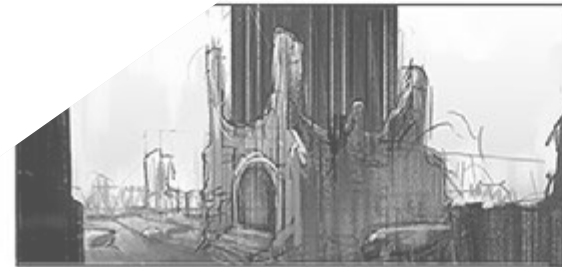
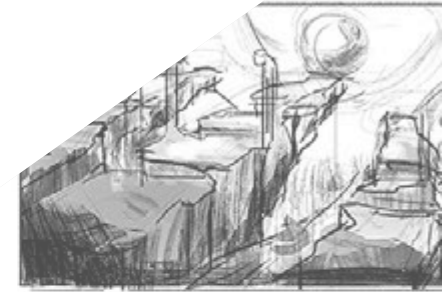
06

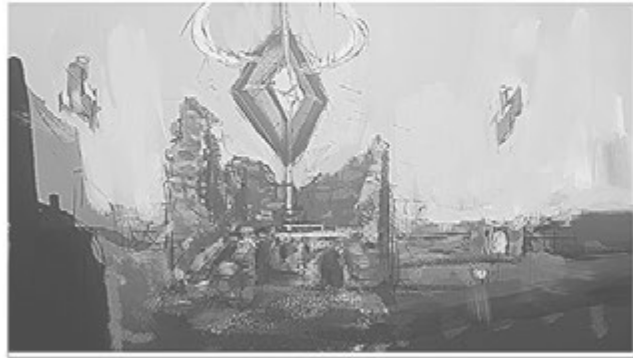
Titulación

pág. 28

01 Presentación

El Storyboard Pro se ha convertido en una de las herramientas más utilizadas en la creación de videojuegos. Este software es de gran utilidad para la planificación y previsualización tanto de secuencias como de narrativas visuales. De esta forma, ayuda a visualizar cómo se contarán las historias dentro del juego y cómo se comunicarán los diálogos a través de escenas. Por ello, los profesionales de la Animación necesitan tener una comprensión profunda sobre este programa. Asimismo, deben adquirir las competencias necesarias para manejarlo con eficacia y diseñar así elementos de elevada calidad. Para ayudarles con esta labor, TECH desarrolla una titulación universitaria que ahondará en el uso del Storyboard Pro. Además, se imparte mediante un cómodo formato 100% online.





“

*Una enseñanza 100% online, sin horarios fijos
y con un temario disponible desde el primer
día. ¡Marca tu propio ritmo de aprendizaje!”*



Las Herramientas Digitales para la Animación 2D desempeñan un papel esencial en el desarrollo de juegos, ya que permiten a los diseñadores crear contenido visualmente dinámico. Además, estos instrumentos posibilitan que los animadores tengan un control preciso sobre cada fotograma de animación. Así pueden ajustar las poses clave, los tiempos y las transiciones con facilidad, lo que da como resultado animaciones más realistas. También los elementos gráficos creados digitalmente se pueden reutilizar en múltiples partes del juego, lo que ahorra tiempo y recursos. Por ejemplo, los ciclos caminando o las animaciones de ataques de personajes se utilizan en diversas situaciones.

En este contexto, TECH crea un Curso Universitario que brindará las Herramientas Digitales más avanzadas para la Animación 2D. Elaborado por expertos en la materia, el plan de estudios resaltaré la importancia del guion gráfico (*storyboard*) como herramienta narrativa y de producción. En esta línea, el temario abarcará desde la línea del sonido y tiempo hasta alternativas digitales (entre las que se incluyen Photoshop, Adobe Animate o After effects). Asimismo, los estudiantes profundizarán en la simbiología estandarizada, teniendo presente la simulación de movimientos de cámara. También los materiales didácticos se centrarán en la grabación de voz y edición de efectos sonoros.

En cuanto a la metodología de este Curso Universitario, es que los alumnos pueden cursarlo totalmente online. Lo único que estos necesitan es tener a su alcance un dispositivo electrónico con acceso a internet (como un móvil, *tablet* u ordenador) para así poder ingresar en el Campus Virtual y disfrutar de los contenidos didácticos más dinámicos del mercado. Además, allí encontrarán una biblioteca atestada de recursos multimedia para fortalecer el aprendizaje (entre los que destacan resúmenes interactivos e infografías). Asimismo, la integración de la reiteración ha sido implementada con el llamado *Relearning* dentro de la enseñanza de esta titulación universitaria, asegurando unos resultados óptimos.

Este **Curso Universitario en Herramientas Digitales para la 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



¿Quieres especializarte en la Simulación de Movimientos de Cámara? Lógralo en solo 6 semanas con este innovador estudio”

“

Nutrirás tu praxis laboral con las técnicas más avanzadas de Grabación de Voz y Edición de Diálogos gracias a este programa”

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.

Manejarás con eficacia el Adobe Animate para realizar tus guiones gráficos.

Gracias al sistema Relearning que emplea TECH reducirás las largas horas de estudio y memorización.



02 Objetivos

La prioridad de este Curso Universitario es dotar a los egresados de habilidades avanzadas para la creación de guiones gráficos. Gracias a esta capacitación, los profesionales usarán las herramientas y software más vanguardistas para optimizar tanto la eficiencia como la calidad de los videojuegos. Además, los estudiantes desarrollarán guiones gráficos, considerando la estructura narrativa y visual para guiar el proceso de animación de manera coherente. Por otro lado, los expertos estarán elevadamente cualificados para superar cualquier desafío que se le presente durante el ejercicio de sus labores.



“

Disfruta de los contenidos académicos más actualizados del panorama educativo, disponibles en formatos multimedia innovadores para optimizar tu estudio”



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

- Explorar alternativas digitales en la creación de guiones gráficos, utilizando herramientas y software avanzado para optimizar la eficiencia y la calidad
- Desarrollar guiones gráficos diseñados para animadores, considerando la estructura narrativa y visual para guiar el proceso de animación de manera coherente

“

Una institución académica que se adapta a ti y diseña un programa que te permitirá conciliar tus actividades diarias con una titulación de calidad”

03

Dirección del curso

Para enriquecer su práctica laboral, los artistas deben profundizar en las técnicas necesarias y aplicarlas con eficacia. Por ello, TECH ofrece mediante este Curso Universitario una plantilla de docentes altamente cualificados en Herramientas Digitales para la Animación 2D. Estos profesionales ayudarán al alumnado a adquirir habilidades prácticas con las que sacarles el máximo partido a sus piezas artísticas. Cabe destacar que estos expertos poseen una trayectoria laboral de renombre, donde han aportado propuestas artísticas altamente creativas y originales. Así pues, los estudiantes recibirán una experiencia de aprendizaje de alta calidad y al nivel del mercado actual.





“

*Un equipo docente especializado
verterá su amplio conocimiento sobre
Herramientas Digitales para la Animación
2D en este Curso Universitario”*

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"



“

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

04

Estructura y contenido

La presente titulación universitaria proporcionará a los alumnos las herramientas digitales más avanzadas para la creación de animaciones 2D. El itinerario académico hará hincapié en la importancia del guion gráfico como herramienta narrativa y de producción. En este sentido, los materiales didácticos ofrecerán las claves para crear estos conjuntos de ilustraciones mediante programas como Photoshop, Adobe Animate o After Effects. Por otra parte, el temario profundizará en diferentes técnicas dirigidas a la grabación de voz, así como a la edición de diálogos y efectos sonoros. Además, la capacitación promoverá las ediciones en tiempo real, las revisiones y la postproducción.



“

Esta metodología online te permite, a través de casos prácticos, practicar en entornos de aprendizaje simulados”

Módulo 1. Herramientas Digitales

- 1.1. Miniaturas
 - 1.1.1. Importancia del guion gráfico (storyboard) como herramienta narrativa y de producción
 - 1.1.2. Guion gráfico básico y previsualizaciones
 - 1.1.3. Miniaturas y guiones iniciales
- 1.2. Grabación de voz
 - 1.2.1. Grabación de voz
 - 1.2.2. Edición de diálogos
 - 1.2.3. Edición musical y de efectos sonoros
- 1.3. Preparación
 - 1.3.1. Formato y relación de aspecto
 - 1.3.2. Composición
 - 1.3.3. Zonas de seguridad
- 1.4. Simbología
 - 1.4.1. Simbología estandarizada
 - 1.4.2. Simulación de movimientos de cámara
 - 1.4.3. El guion gráfico digital
- 1.5. Uso de Storyboard Pro
 - 1.5.1. Interface
 - 1.5.2. Línea de sonido y línea de tiempo
 - 1.5.3. Herramientas adicionales
- 1.6. Alternativas digitales
 - 1.6.1. Guion gráfico en Photoshop
 - 1.6.2. Guion gráfico en Adobe Animate
 - 1.6.3. Guion gráfico en After effects
- 1.7. Guion gráfico para animadores
 - 1.7.1. El artista de guion gráfico
 - 1.7.2. Calves de animación en el guion gráfico
 - 1.7.3. Trabajo en capas



- 1.8. Uso de Roughboard
 - 1.8.1. Exploración gráfica
 - 1.8.2. Preparación del *rough board*
 - 1.8.3. Ejecución
- 1.9. Guion gráfico
 - 1.9.1. Composición
 - 1.9.2. Fondos
 - 1.9.3. Trabajo con personajes
- 1.10. Animación
 - 1.10.1. Edición en tiempo real
 - 1.10.2. Revisiones
 - 1.10.3. Postproducción

“

Al tratarse de una capacitación online, podrás compaginar tus estudios con el resto de tus actividades diarias”



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

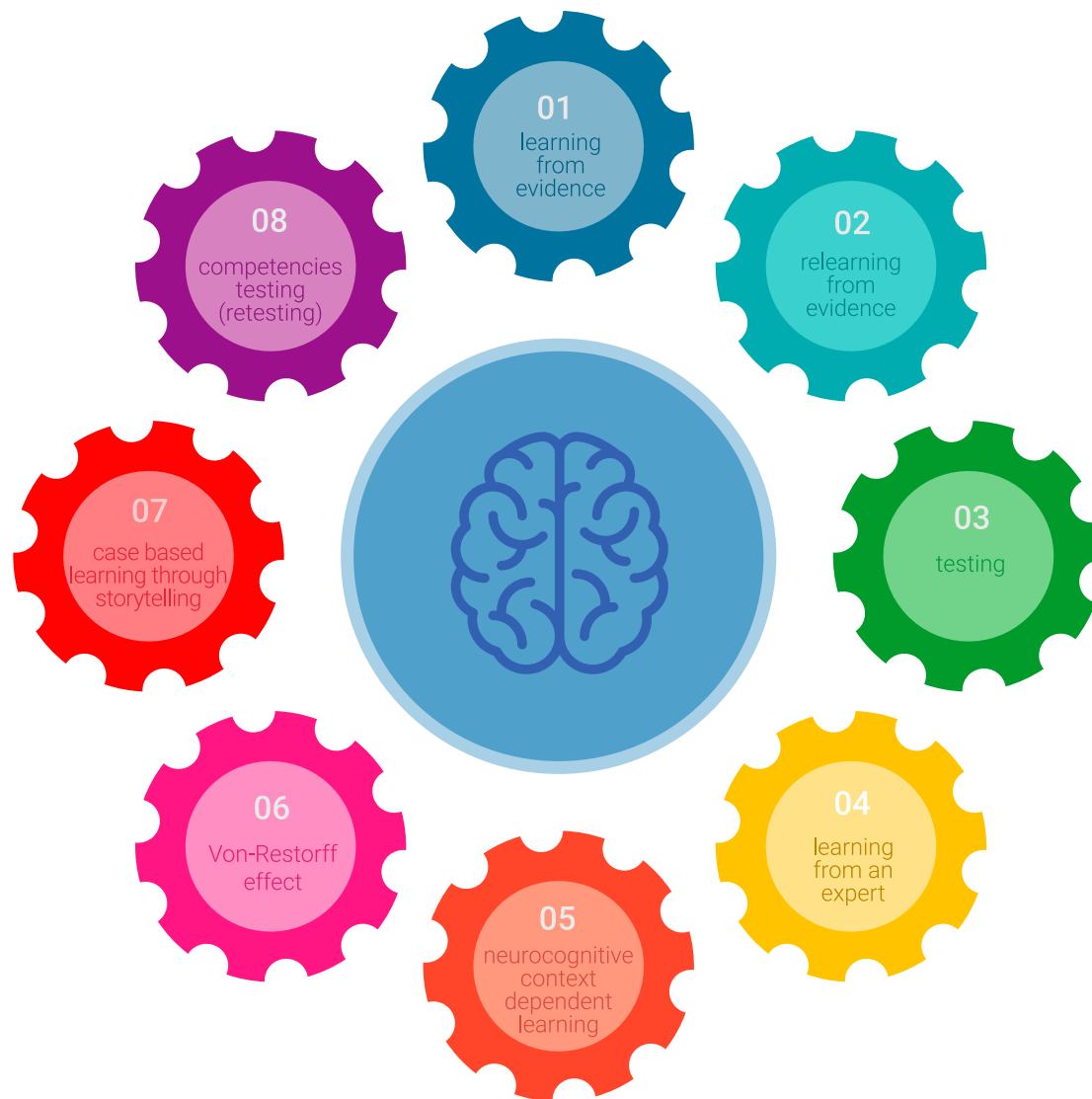
TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

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.



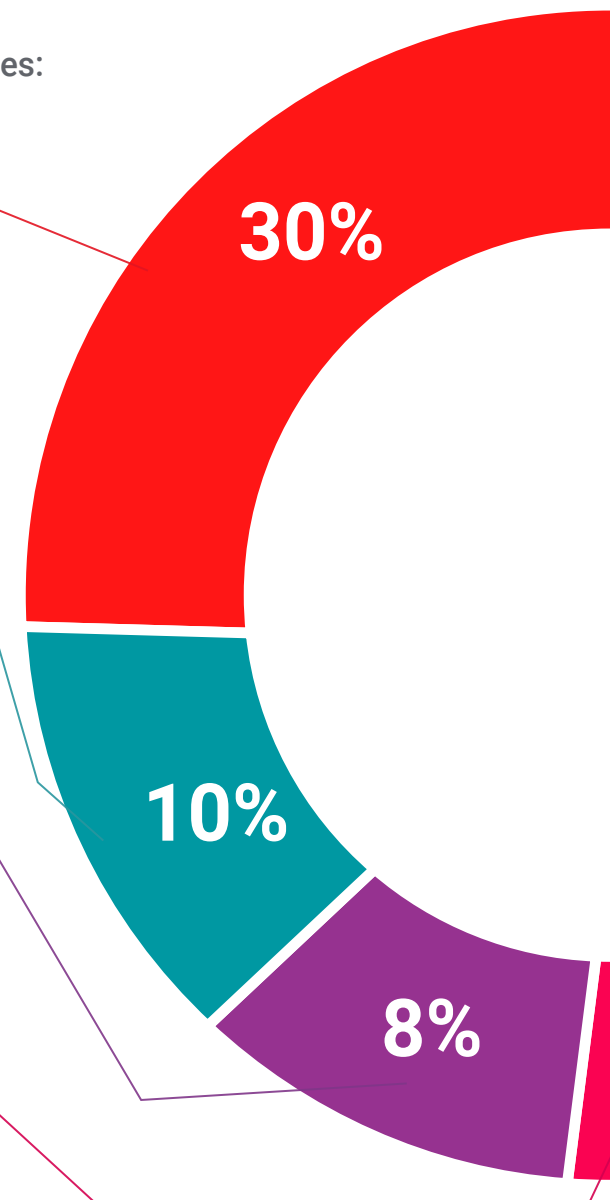
Prácticas de habilidades y competencias

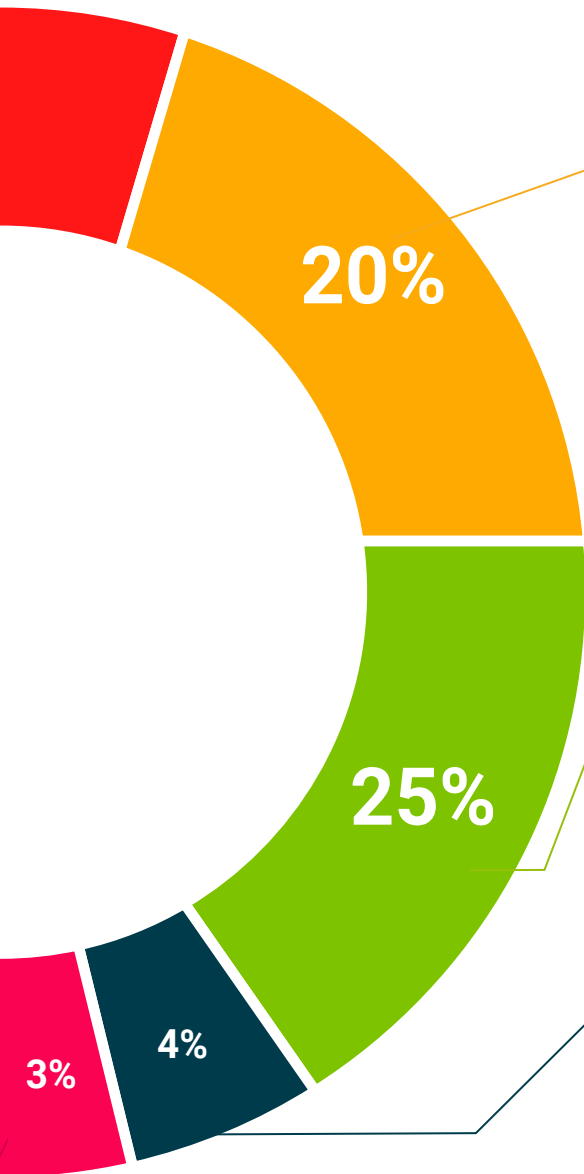
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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 Herramientas Digitales para la 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 Herramientas Digitales para la 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 Herramientas Digitales para la Animación 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Herramientas Digitales para la Animación 2D

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

Curso Universitario

Herramientas Digitales para la Animación 2D

