

Experto Universitario

Producción en Animación  
en Stopmotion y Animación 3D





## Experto Universitario Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-produccion-animacion-stopmotion-animacion-3d](http://www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-produccion-animacion-stopmotion-animacion-3d)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección de curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*

# 01

# Presentación

La animación 3D es el estilo más aceptado y extendido en la actualidad con respecto a la distribución de proyectos en los diferentes formatos audiovisuales, así como en su aplicación en el sector de los videojuegos. Sin embargo, las técnicas de *Stopmotion*, aunque son más antiguas, también siguen formando parte del día a día de millones de profesionales, quienes, gracias al desarrollo de la tecnología, han podido adaptar sus tareas a la demanda de la industria. Conocer al detalle ambas técnicas y convertirse en un experto en su empleo en proyectos de pequeña y gran escala, es posible ahora gracias a este completísimo programa. A través de su temario 100% Online el egresado podrá conocer al detalle las claves de estos 2 tipos de Animación, permitiéndole implementar a su praxis las estrategias y habilidades profesionales de creación de personajes y su adaptación a los diferentes formatos del mercado.



“

*TECH presenta este programa 100% Online como una oportunidad única para dar un salto decisivo en tu carrera profesional convirtiéndote en un experto en Producción en Animación Stopmotion y 3D”*

Las posibilidades que han surgido a través del perfeccionamiento de la Animación 3D en el sector audiovisual, enmarcando en este no solo el cine, sino también los videojuegos, han sido enormes, otorgando a los productores la posibilidad de crear personajes y escenarios cada vez más realistas. Sin embargo, el desarrollo de esta técnica no hubiese sido posible sin el *Stopmotion*, la cual, a pesar de estar considerada como más tradicional, se sigue empleando hoy en día en miles de proyectos precisamente por su carácter continuista.

Por esa razón, cualquier profesional que quiera destacar en este sector debe manejar detalladamente las herramientas de ambas técnicas, para así poder adaptar su perfil a la demanda laboral más exigente de la industria, permitiéndose destacar entre el resto de compañeros de profesión. Con el fin de que puedan adquirir un grado de especialización altísimo sobre este tema, TECH presenta el Experto Universitario en Producción en Animación en *Stopmotion* y Animación 3D.

Se trata de una titulación planificada a lo largo de 6 meses y distribuida en 540 horas en las que el egresado tendrá acceso al mejor temario relacionado con la creación de proyectos a pequeña y gran escala empleando ambas técnicas, así como en las distintas gestiones que debe de hacer el profesional durante su participación en las labores de producción.

Gracias a la exhaustividad con la que ha sido diseñado este programa adquirirá un conocimiento amplio y exhaustivo sobre el sector. Además, con su formato 100% Online, podrá organizar el calendario académico de manera totalmente personalizada, decidiendo no solo cuando acceder al Aula Virtual, sino desde qué dispositivo gracias a su optimización para cualquiera de ellos que cuente con conexión a internet.

Este **Experto Universitario en Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Producción Audiovisual y Animación
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información actual y dinámica 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



*Esta universidad pondrá a tu disposición todas las herramientas académicas para que adquieras un grado de especialización altísimo en Animación Stopmotion y 3D”*

“

*Adquirirás las competencias profesionales necesarias para enfrentarte, de manera exitosa, a procesos de selección de empresas de la talla de gigantes de la Industria de la Animación como Mackinnon & Saunders”*

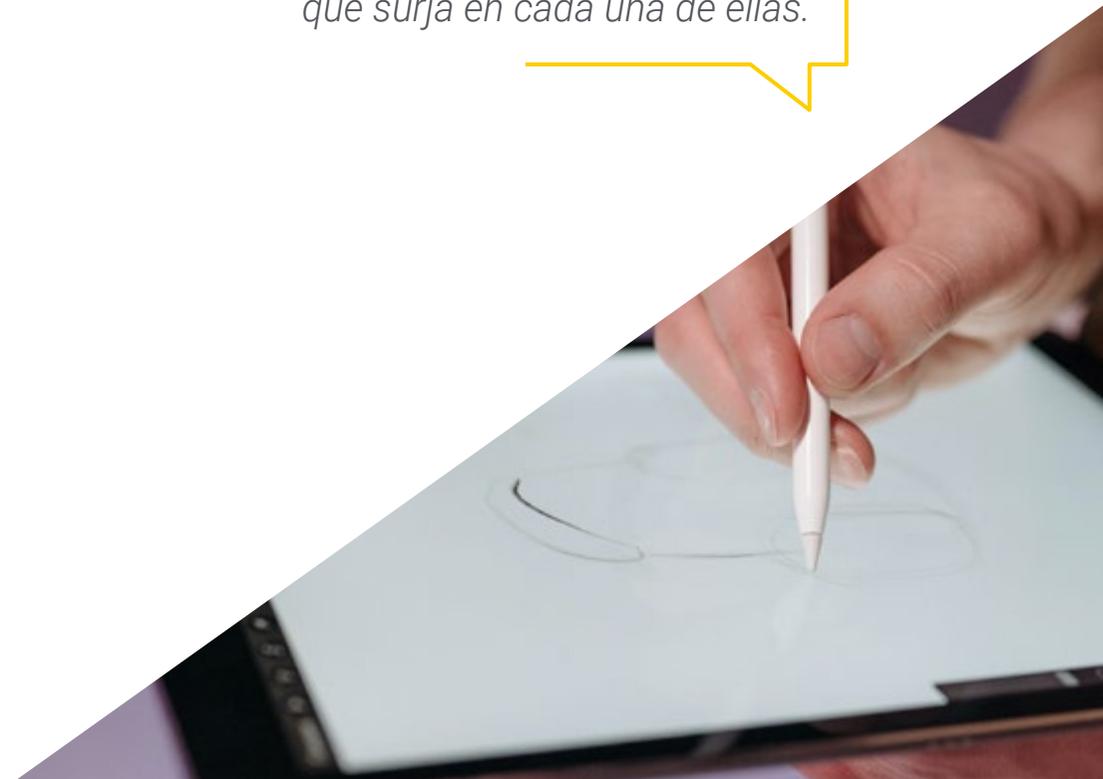
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

*Accediendo a este Experto Universitario obtendrás los conocimientos necesarios para conocer en profundidad la equipación necesaria para llevar a cabo Proyectos 3D completos.*

*Ahondarás en las fases del proyecto de Producción en Animación, para que puedas solventar cualquier contratiempo que surja en cada una de ellas.*



# 02 Objetivos

Debido a la demanda de la Industria de la Animación de profesionales que dominen las técnicas de producción en 3D y a través del *Stopmotion*, TECH ha diseñado este Experto Universitario con el objetivo de que el egresado pueda obtener un grado de especialización alto en el manejo de estos proyectos aplicados a los distintos formatos existentes en la actualidad. De esta manera, podrá ampliar y perfeccionar sus aptitudes y competencias profesionales convirtiéndose en un experto en el sector en menos de 6 meses gracias a las herramientas pedagógicas más innovadoras del área académica.



“

*Sean cuales sean tus objetivos, TECH te aportará las herramientas necesarias para superarlos de manera paulatina y obteniendo como resultado una experiencia académica única y altamente enriquecedora y capacitante”*



## Objetivos generales

- ◆ Conocer al detalle los roles necesarios del profesional en función al tipo de producción que se vaya a llevar a cabo, así como las gestiones de los distintos equipos en las fases del proyecto
- ◆ Conseguir un dominio profesional de los programas para la gestión de los tiempos del equipo
- ◆ Adquirir un conocimiento amplio, actualizado y exhaustivo sobre los recursos que debe saber gestionar un productor

“

*Podrás aplicar los conocimientos adquiridos en este programa a cualquier formato: desde cortos y largometrajes, hasta la representación gráfica en videojuegos”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Proyectos de Animación *Stopmotion*

- ♦ Aprender de cada uno de los roles que intervienen en una Producción de Animación *Stopmotion*, en función del equipamiento artístico que se use y la duración de la pieza final
- ♦ Distinguir las fases que se llevarán a cabo en estas producciones y el tiempo de duración de estas en función del proyecto
- ♦ Calcular el coste monetario por tiempo trabajado según el trabajador
- ♦ Calcular el coste en el equipamiento y software necesarios

### Módulo 2. Proyectos de Animación 3D

- ♦ Aprender en profundidad cada uno de los roles que intervienen en una Producción de Animación 3D, en función del estilo y equipamiento artístico que se use y la duración de la pieza final
- ♦ Distinguir las fases que se llevarán a cabo en estas producciones y el tiempo de duración de estas en función del proyecto
- ♦ Calcular el coste monetario por tiempo trabajado según el trabajador
- ♦ Calcular el coste en el equipamiento y software necesarios

### Módulo 3. Programas y gestión

- ♦ Preparar al egresado para la gestión del tiempo del productor en las distintas tareas que pueda realizar a lo largo del día
- ♦ Gestionar el tiempo del personal implicado en la producción
- ♦ Conocer las direcciones a tomar en la contratación de personal en los distintos momentos en función de las necesidades y el tiempo
- ♦ Entender las pautas en la comunicación entre distintos departamentos
- ♦ Elaborar documentos de vital importancia en una producción



# 03

## Dirección del curso

El claustro de este Experto Universitario en Producción en Animación en *Stopmotion* y Animación 3D se define con base en tres características principales: su perfil académico especializado en el sector, su amplia trayectoria laboral en la industria y su calidad humana. Es por ello que el egresado que acceda a esta titulación, encontrará en su equipo docente a un conjunto de profesionales comprometido con su crecimiento y desarrollo, que pondrán a su disposición su tiempo y su experiencia en la gestión de Proyectos de Animación para que pueda sacar de ellos un conocimiento amplio y especializado que le permita convertirse en un versado de la materia.



“

*La experiencia del equipo docente influirá positivamente en una mejor contextualización del contenido, otorgándole una visión práctica y adecuando el temario a la demanda profesional del mercado”*

## Dirección



### D. Quiñones Angulo, Marcial

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

## Profesores

### D. Lascano, Carlos

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



# 04

## Estructura y contenido

Esta titulación ha sido diseñada siguiendo los estándares de calidad que diferencian a TECH del resto de universidades: actualidad, exhaustividad, dinamismo y versatilidad en su formato. Es por ello que el egresado que opte por este programa 100% Online estará apostando por una experiencia académica adaptada a sus necesidades y a las de la Industria de la Producción en Animación. Así, gracias al empleo de la metodología pedagógica más novedosa y efectiva del sector y a las decenas de horas de material adicional que encontrará en el Aula Virtual, podrá sacarle a este Experto Universitario, el rendimiento que considere hasta convertirse en un especialista versado en las técnicas de *Stopmotion* y 3D.





“

*Entre las aptitudes que podrás implementar a tu perfil profesional con el curso de este Experto Universitario destaca la gestión de recursos y de personal en proyectos de pequeña y gran escala”*

## Módulo 1. Proyectos de Animación Stopmotion

- 1.1. Objetivos de un proyecto de *Stopmotion*
  - 1.1.1. Inicio del proyecto
  - 1.1.2. Interludio
  - 1.1.3. Llegar al proyecto
- 1.2. Fases del proyecto
  - 1.2.1. Distinción
  - 1.2.2. Fases
  - 1.2.3. Duración
- 1.3. Fase de desarrollo
  - 1.3.1. Departamentos
  - 1.3.1. Roles
  - 1.3.3. Trabajo
- 1.4. Fase de preproducción
  - 1.4.1. Departamentos
  - 1.4.2. Roles
  - 1.4.3. Trabajo
- 1.5. Fase de producción
  - 1.5.1. Departamentos
  - 1.5.2. Roles
  - 1.5.3. Trabajo
- 1.6. Fase de postproducción
  - 1.6.1. Departamentos
  - 1.6.2. Roles
  - 1.6.3. Trabajo
- 1.7. Equipación necesaria
  - 1.7.1. Software
  - 1.7.2. Hardware
  - 1.7.3. Otros
- 1.8. Largometraje
  - 1.8.1. Tiempos
  - 1.8.2. Gestión del personal
  - 1.8.3. Gestión de recursos

- 1.9. Cortometraje
  - 1.9.1. Tiempos
  - 1.9.2. Gestión del personal
  - 1.9.3. Gestión de recursos
- 1.10. Series
  - 1.10.1. Tiempos
  - 1.10.2. Gestión del personal
  - 1.10.3. Gestión de recursos

## Módulo 2. Proyectos de Animación 3D

- 2.1. Objetivos de un Proyecto de Animación 3D
  - 2.1.1. Inicio del proyecto
  - 2.1.2. Interludio
  - 2.1.3. Llegar al proyecto
- 2.2. Fases del proyecto
  - 2.2.1. Distinción
  - 2.2.2. Fases
  - 2.2.3. Duración de cada fase
- 2.3. Fase de desarrollo
  - 2.3.1. Departamentos
  - 2.3.2. Roles
  - 2.3.3. Trabajo
- 2.4. Fase de preproducción
  - 2.4.1. Departamentos
  - 2.4.2. Roles
  - 2.4.3. Trabajo
- 2.5. Fase de producción
  - 2.5.1. Departamentos
  - 2.5.2. Roles
  - 2.5.3. Trabajo

- 2.6. Fase de postproducción
  - 2.6.1. Departamentos
  - 2.6.2. Roles
  - 2.6.3. Trabajo
- 2.7. Equipación necesaria
  - 2.7.1. Software
  - 2.7.2. Hardware
  - 2.7.3. Otros
- 2.8. Largometraje
  - 2.8.1. Tiempos
  - 2.8.2. Gestión del personal
  - 2.8.3. Gestión de recursos
- 2.9. Cortometraje
  - 2.9.1. Tiempos
  - 2.9.2. Gestión del personal
  - 2.9.3. Gestión de recursos
- 2.10. Series
  - 2.10.1. Tiempos
  - 2.10.2. Gestión del personal
  - 2.10.3. Gestión de recursos

### Módulo 3. Programas y gestión

- 3.1. Recursos
  - 3.1.1. Tiempo
  - 3.1.2. Comunicación
  - 3.1.3. Otros recursos
- 3.2. Tiempos
  - 3.2.1. Monetización
  - 3.2.2. Optimización
  - 3.2.3. Contratos

- 3.3. Flujo de trabajo
  - 3.3.1. *Pipeline*
  - 3.3.2. Superposición
  - 3.3.3. Tareas
- 3.4. Trabajos con distintitos equipos
  - 3.4.1. Comunicación
  - 3.4.2. Localizaciones
  - 3.4.3. Gestión en distintas ubicaciones
- 3.5. Jerarquías
  - 3.5.1. Productor
  - 3.5.2. Relación con otros departamentos
  - 3.5.3. Delegación
- 3.6. Programas
  - 3.6.1. Programas
  - 3.6.2. Actualizaciones
  - 3.6.3. Interacción
- 3.7. La biblia de Producción
  - 3.7.1. Contenidos
  - 3.7.2. Necesidades
  - 3.7.3. Usos
- 3.8. *Postmortem*
  - 3.8.1. Utilidad
  - 3.8.2. *Postmortems*
  - 3.8.3. Proyectos futuros
- 3.9. Proyectos
  - 3.9.1. Posibilidades
  - 3.9.2. Desarrollos
  - 3.9.3. Pérdida del objetivo
- 3.10. Publicación de proyectos
  - 3.10.1. Tiempos
  - 3.10.2. Publicaciones
  - 3.10.3. Difusión

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.

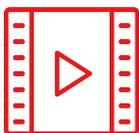
*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*

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.



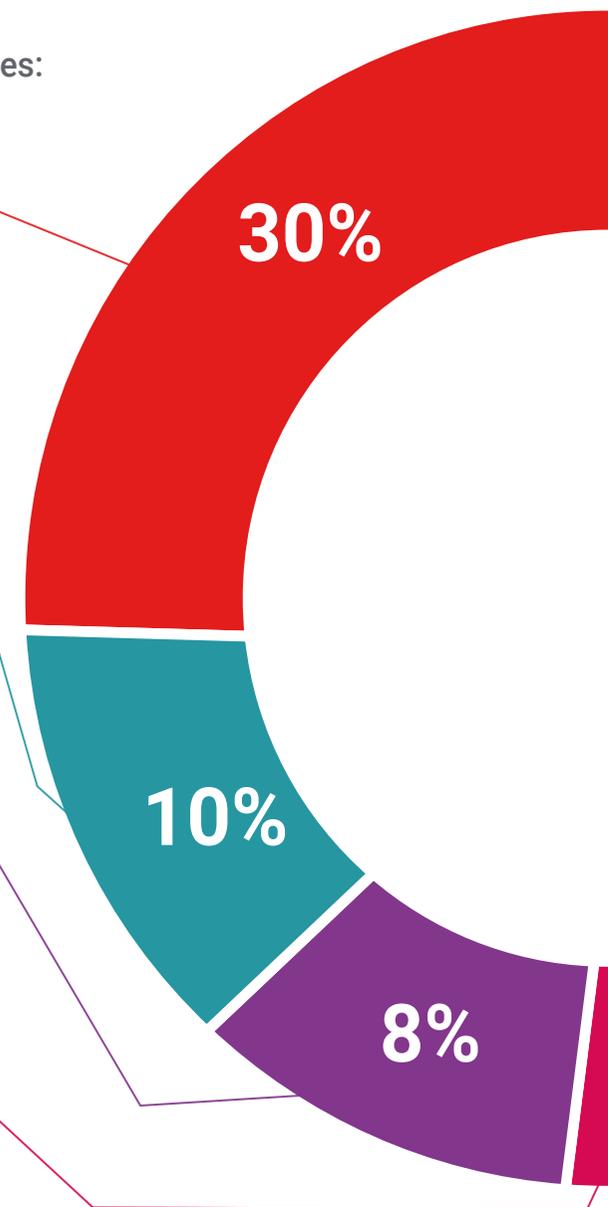
#### Prácticas de habilidades y competencias

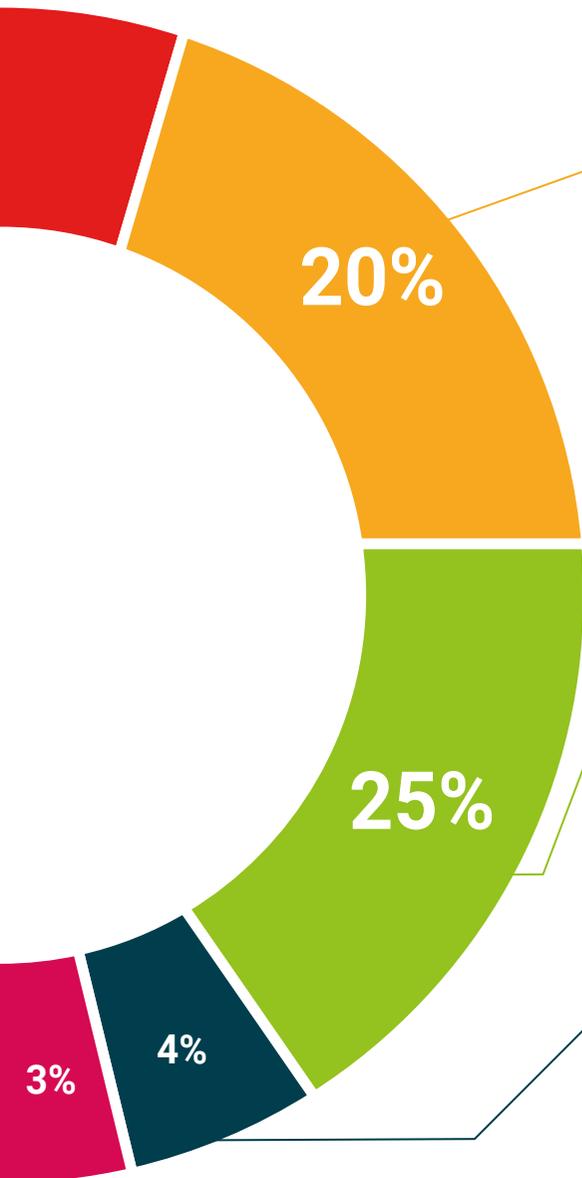
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### 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 Experto Universitario en Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto 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 **Experto Universitario en Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D** 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: **Experto Universitario en Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





**Experto Universitario**  
Producción en Animación  
en Stopmotion y Animación 3D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online,**

# Experto Universitario

Producción en Animación  
en Stopmotion y Animación 3D

