

# Maestría

## Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Nº de RVOE: 20231254

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR



**tech**  
universidad



Nº de RVOE: 20231254

## Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Idioma: Español

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Fecha acuerdo RVOE: 10/05/2023

Acceso web: [www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-diseno-creacion-personajes-2d-animacion-videojuegos](http://www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-diseno-creacion-personajes-2d-animacion-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Plan de estudios

---

*pág. 8*

03

Objetivos

---

*pág. 20*

04

Competencias

---

*pág. 24*

05

¿Por qué nuestro programa?

---

*pág. 28*

06

Salidas profesionales

---

*pág. 32*

07

Idiomas gratuitos

---

*pág. 36*

08

Metodología

---

*pág. 40*

09

Dirección del curso

---

*pág. 48*

10

Requisitos de acceso y  
proceso de admisión

---

*pág. 52*

11

Titulación

---

*pág. 56*

# 01

## Presentación

Sonic, Mario o Kratos son algunos de los innumerables ejemplos de icónicos personajes que han marcado la historia de los videojuegos. Así, gracias a su carisma y su reconocible presencia, millones de usuarios han optado por jugar a las sagas que protagonizan. Fruto de ello, cada vez más compañías desarrolladoras apuestan por contar con excelentes diseñadores y creadores de personajes, con el fin de generar figuras que contribuyan al éxito de sus títulos. En consecuencia, TECH ha diseñado este programa, que habilitará al alumno para conocer las mejores técnicas de desarrollo de animales, humanos o criaturas fantásticas. De modo 100% online y sin estrictos horarios de estudio, incrementará sus posibilidades de dar vida a los protagonistas de los videojuegos de mayor impacto.





“

*La Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos te proporcionará las mejores técnicas para desarrollar animales, humanos o criaturas fantásticas de primer nivel”*

El éxito de los videojuegos está marcado, en numerosos casos, por la presencia de personajes dotados de una alta personalidad y de una estética atractiva para el usuario. Así, la imponente y cuidadosa apariencia visual de figuras como Lara Croft o Solid Snake ha impactado directamente en la elevada repercusión de sagas como *Tomb Raider* o *Metal Gear Solid*. Asimismo, su presencia ha contribuido a que los títulos sean recordados por el público con el paso de los años. Por todo ello, las empresas de la industria *gamer* muestran una gran importancia hacia el diseño y la creación de personajes, precisando profesionales con elevadas competencias en su desarrollo.

Ante tal coyuntura, TECH ha llevado a cabo esta Maestría, a través de la cual el alumno incrementará sus habilidades en esta exigente materia y favorecerá su crecimiento profesional en este sector. Durante 20 meses de intensivo aprendizaje, ahondará en la elaboración de la hoja modelo para construir un excelente flujo de trabajo o manejará las punteras técnicas para la creación de figuras humanas. Asimismo, profundizará en la generación de accesorios y complementos que caracterizan a los protagonistas o en el desarrollo de personajes de terror.

Gracias a que esta titulación se imparte por medio de una metodología 100% en línea, el estudiante completará su aprendizaje sin la necesidad de realizar incómodos desplazamientos diarios hacia un centro de estudio. De la misma manera, dispondrá de un extenso abanico de contenidos didácticos elaborados por los mejores especialistas en este campo, quienes han trabajado en numerosos proyectos relacionados con el mundo de la animación y los videojuegos. Por tanto, todos los conocimientos que asimilará el alumno preservarán una completa aplicabilidad profesional.



TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de futuros diseñadores y creadores de personajes capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“

*Estudia por medio de formatos como el vídeo o el resumen interactivo y goza de una enseñanza amena y resolutive”*



# 02

## Plan de estudios

El plan de estudios de esta Maestría ha sido elaborado con la intención de permitir al alumno indagar en los aspectos más relevantes del Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos. A lo largo de este programa, el estudiante dispondrá de un extenso abanico de formatos didácticos realizados por profesionales con amplia experiencia en esta área, por lo que queda garantizada la aplicabilidad de los contenidos ofrecidos en la práctica diaria.







“

*La metodología 100% en línea de esta Maestría te permitirá estudiar sin renunciar a tus obligaciones personales y profesionales”*

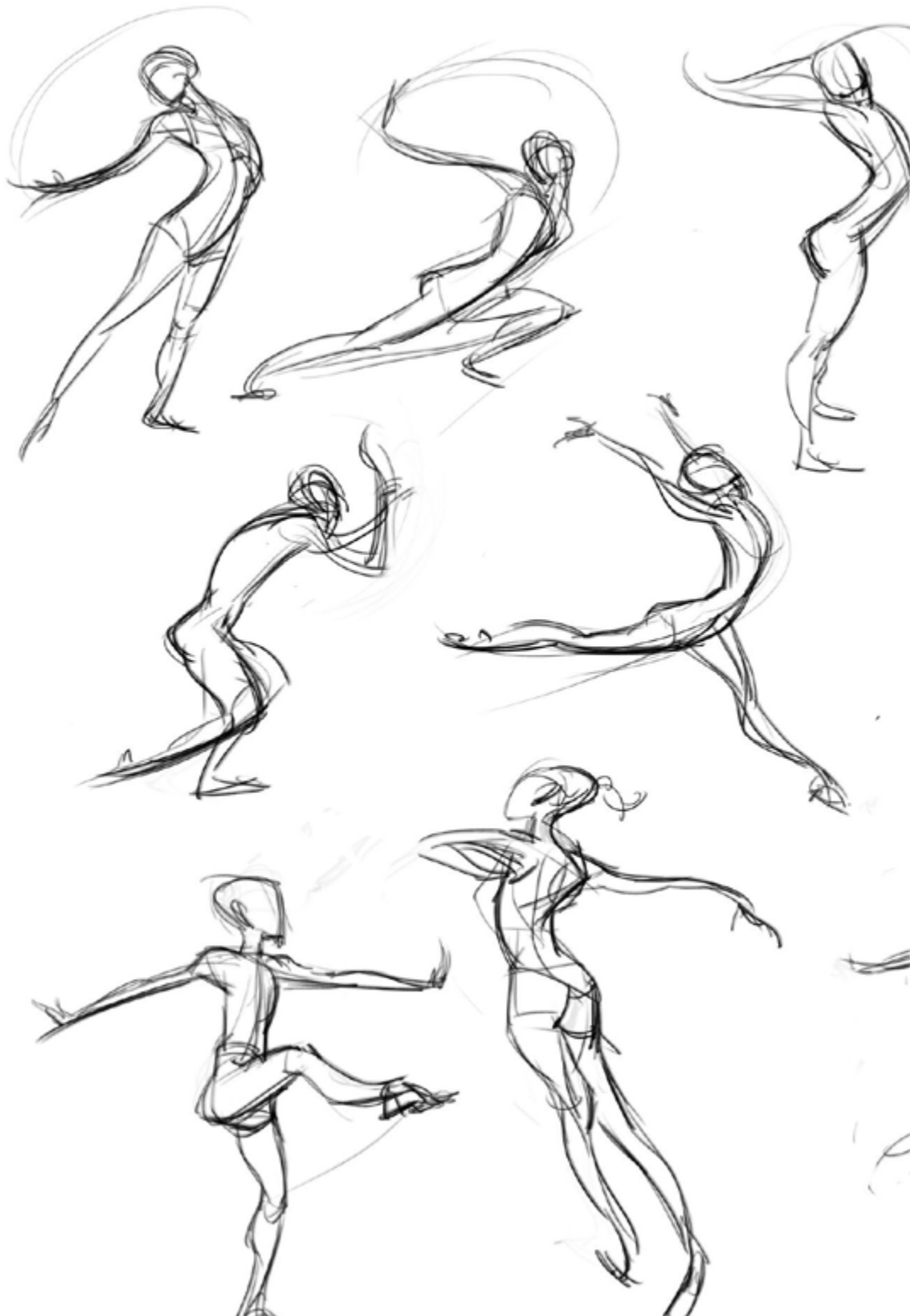
Esta Maestría se imparte a través de una modalidad completamente en línea, que habilita al alumno para compaginar a la perfección sus quehaceres personales o profesionales con su exquisito aprendizaje. Así, no se verá obligado a dejar de lado sus obligaciones diarias por ceñirse a horarios prefijados.

El programa dispone de 10 excelentes módulos que poseen recursos didácticos de primer nivel, los cuales están presentes en variados formatos de índole textual y multimedia, tales como las lecturas complementarias, los vídeos explicativos o los ejercicios prácticos. De tal forma, el alumno quedará capacitado para aprender de una forma completamente amena y resolutive.



*Elige los formatos didácticos que mejor se adecúen a tus necesidades de estudio y optimiza por completo tu proceso de aprendizaje”*

<b>Módulo 1</b>	Personajes
<b>Módulo 2</b>	Construcción de personajes
<b>Módulo 3</b>	Creación de hoja modelo
<b>Módulo 4</b>	Accesorios, vehículos y complementos
<b>Módulo 5</b>	Animales
<b>Módulo 6</b>	Objetos y plantas como personajes
<b>Módulo 7</b>	Criaturas fantásticas
<b>Módulo 8</b>	Personajes de terror
<b>Módulo 9</b>	Color
<b>Módulo 10</b>	Videojuegos y personajes



## *Dónde, cuándo y cómo se imparte*

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

“

*Aprende a extraer el máximo rendimiento al color y la iluminación y maximiza la calidad de tus composiciones artísticas”*

## Módulo 1. Personajes

- 1.1. Personajes
  - 1.1.1. Análisis y desarrollo de los personajes
  - 1.1.2. Estilos y diseños por zonas y culturas
  - 1.1.3. Evolución de los personajes a los estilos actuales
- 1.2. Estilos en cada producto
  - 1.2.1. Los personajes para cine
  - 1.2.2. Los personajes para series
  - 1.2.3. Los personajes para videojuegos
- 1.3. Técnicas de estilos
  - 1.3.1. El 2D
  - 1.3.2. El 3D
  - 1.3.3. La animación con recortes (cut-out)
- 1.4. Personajes en publicidad
  - 1.4.1. Estilos publicitarios a través de la historia
  - 1.4.2. El 2D actual
  - 1.4.3. El 3D actual
- 1.5. Análisis de tipos de personajes
  - 1.5.1. Caricatura
  - 1.5.2. Manga
  - 1.5.3. Realistas
- 1.6. Tipología
  - 1.6.1. Héroe – antihéroe
  - 1.6.2. Villano – antítesis
  - 1.6.3. Fortachón – bobalicón
- 1.7. La imagen tipo
  - 1.7.1. Profesiones
  - 1.7.2. Edades
  - 1.7.3. Personalidades

- 1.8. Personajes animales
  - 1.8.1. Humanos zoomorfos
  - 1.8.2. Animales antropomorfos
  - 1.8.3. Mascotas
- 1.9. Características de los personajes
  - 1.9.1. Literarias
  - 1.9.2. Psicológicas
  - 1.9.3. Físicas
- 1.10. Comercialización de personajes
  - 1.10.1. Historia
  - 1.10.2. Guías de estilo
  - 1.10.3. Aplicación comercial

## Módulo 2. Construcción de personajes

- 2.1. Formas geométricas
  - 2.1.1. Básicas
  - 2.1.2. Combinación de formas
  - 2.1.3. Ejes
- 2.2. Líneas de acción
  - 2.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
  - 2.2.2. Formas simples en la línea de acción
  - 2.2.3. Estructura y extremidades
- 2.3. Formas complejas
  - 2.3.1. Geometrías combinadas
  - 2.3.2. La pose
  - 2.3.3. División en cabezas

- 2.4. La anatomía
  - 2.4.1. Canon clásico humanos
  - 2.4.2. Proporciones
  - 2.4.3. Poses de acción
- 2.5. La cabeza
  - 2.5.1. Construcción
  - 2.5.2. Ejes
  - 2.5.3. Ojos y partes de la cara
- 2.6. El pelo
  - 2.6.1. Femenino
  - 2.6.2. Masculino
  - 2.6.3. Peinados
- 2.7. Creación de personajes de caricatura
  - 2.7.1. Exagerar proporciones
  - 2.7.2. Cabezas y expresiones
  - 2.7.3. Silueta y poses
- 2.8. Animales de caricatura
  - 2.8.1. Mascotas
  - 2.8.2. Cuadrúpedos y aves
  - 2.8.3. Otros tipos
- 2.9. Extremidades
  - 2.9.1. La construcción
  - 2.9.2. Articulaciones
  - 2.9.3. Poses
- 2.10. Manos
  - 2.10.1. Construcción general
  - 2.10.2. Humanos
  - 2.10.3. Caricatura

### Módulo 3. Creación de hoja modelo

- 3.1. Construcción
  - 3.1.1. Tres cuartos
  - 3.1.2. División en cabezas
  - 3.1.3. Limpieza de trazos
- 3.2. Giro de 360 grados
  - 3.2.1. Las cinco poses
  - 3.2.2. Líneas de guía
  - 3.2.3. Simetrías y no simetrías
- 3.3. Poses
  - 3.3.1. Poses de acción
  - 3.3.2. Interrelación con accesorios
  - 3.3.3. Posición de cámara en la pose
- 3.4. Expresiones
  - 3.4.1. Neutras
  - 3.4.2. Alegres
  - 3.4.3. Tristes y enfado
- 3.5. Manos
  - 3.5.1. La construcción
  - 3.5.2. Posiciones y giros
  - 3.5.3. Interrelación con accesorios
- 3.6. Comparativos
  - 3.6.1. División en cabezas y líneas de guía
  - 3.6.2. Ajuste de los otros personajes al protagonista
  - 3.6.3. Interrelación

- 3.7. Códigos de bocas
  - 3.7.1. Universales estándar y complementos
  - 3.7.2. Corresponden decías fonéticas y lectura
  - 3.7.3. Neutras, alegres, enfado, tristeza
- 3.8. Parpadeo
  - 3.8.1. Formas neutras y otras expresiones
  - 3.8.2. Su posición cerrada
  - 3.8.3. Los intercalados
- 3.9. Puesta en escena
  - 3.9.1. Su posición en fondo
  - 3.9.2. Posición de cámaras
  - 3.9.3. Interrelaciones
- 3.10. Hojas de fallos
  - 3.10.1. Aciertos
  - 3.10.2. Errores
  - 3.10.3. Ayudas a los animadores

#### Módulo 4. Accesorios, vehículos y complementos

- 4.1. Accesorios
  - 4.1.1. ¿Qué son?
  - 4.1.2. Generalistas
  - 4.1.3. Accesorios con peso en el argumento
- 4.2. Complementos
  - 4.2.1. Complementos y vestuario
  - 4.2.2. Complementos reales. Profesiones
  - 4.2.3. Complementos fantásticos y de ciencia ficción
- 4.3. Coches
  - 4.3.1. Clásicos
  - 4.3.2. Actuales
  - 4.3.3. Futuristas

- 4.4. Motocicletas
  - 4.4.1. Actuales
  - 4.4.2. Futuristas
  - 4.4.3. Motos de 3 ruedas
- 4.5. Otros vehículos
  - 4.5.1. Terrestres
  - 4.5.2. Aéreos
  - 4.5.3. Marítimos
- 4.6. Armas blancas
  - 4.6.1. Tipos y tamaños
  - 4.6.2. Diseño por época
  - 4.6.3. Escudos
- 4.7. Armas de fuego
  - 4.7.1. Largas
  - 4.7.2. Cortas
  - 4.7.3. Funcionamiento. Partes móviles
- 4.8. Armas futuristas
  - 4.8.1. De fuego
  - 4.8.2. De energía
  - 4.8.3. FX de las armas futuristas
- 4.9. Armaduras
  - 4.9.1. Clásicas y actuales
  - 4.9.2. Futuristas
  - 4.9.3. Mecanizadas y robóticas
- 4.10. Accesorios en videojuegos
  - 4.10.1. Diferencias con los accesorios de animación
  - 4.10.2. Accesorios y su uso
  - 4.10.3. Diseño



## Módulo 5. Animales

- 5.1. Cuadrúpedos
  - 5.1.1. Anatomía comparada
  - 5.1.2. Realistas y su empleo
  - 5.1.3. Caricaturas
- 5.2. Caninos
  - 5.2.1. Anatomía
  - 5.2.2. Diseño
  - 5.2.3. Poses
- 5.3. Felinos
  - 5.3.1. Anatomía comparada.
  - 5.3.2. Diseño
  - 5.3.3. Poses
- 5.4. Herbívoros
  - 5.4.1. Rumiantes
  - 5.4.2. Equinos
  - 5.4.3. Caricaturas
- 5.5. Grandes mamíferos
  - 5.5.1. Anatomía comparada
  - 5.5.2. Construcción
  - 5.5.3. Poses
- 5.6. Marinos
  - 5.6.1. Mamíferos
  - 5.6.2. Peces
  - 5.6.3. Crustáceos
- 5.7. Aves
  - 5.7.1. Anatomía
  - 5.7.2. Poses
  - 5.7.3. Caricaturas

- 5.8. Reptiles anfibios
  - 5.8.1. Construcción
  - 5.8.2. Poses
  - 5.8.3. Caricaturas
- 5.9. Dinosaurios
  - 5.9.1. Tipos
  - 5.9.2. Construcción
  - 5.9.3. Poses
- 5.10. Insectos
  - 5.10.1. Diseño
  - 5.10.2. Poses
  - 5.10.3. Comparativos

## Módulo 6. Objetos y plantas como personajes

- 6.1. Flores
  - 6.1.1. Ejemplos
  - 6.1.2. Construcción
  - 6.1.3. Poses y expresiones
- 6.2. Hortalizas
  - 6.2.1. Ejemplos
  - 6.2.2. Construcción
  - 6.2.3. Poses y expresiones
- 6.3. Frutas
  - 6.3.1. Ejemplos
  - 6.3.2. Construcción
  - 6.3.3. Poses y expresiones

- 6.4. Plantas carnívoras
  - 6.4.1. Ejemplos
  - 6.4.2. Construcción
  - 6.4.3. Poses y expresiones
- 6.5. Árboles
  - 6.5.1. Tipos
  - 6.5.2. Construcción
  - 6.5.3. Poses y expresiones
- 6.6. Arbustos
  - 6.6.1. Tipos
  - 6.6.2. Construcción
  - 6.6.3. Poses y expresiones
- 6.7. Objetos
  - 6.7.1. Ejemplos
  - 6.7.2. Personalidad
  - 6.7.3. Tipos
- 6.8. Electrodomésticos
  - 6.8.1. Tipos
  - 6.8.2. Construcción
  - 6.8.3. Poses y expresiones
- 6.9. Vehículos
  - 6.9.1. Tipos
  - 6.9.2. Construcción
  - 6.9.3. Poses y expresiones
- 6.10. Otros objetos
  - 6.10.1. Tipos
  - 6.10.2. Construcción
  - 6.10.3. Poses y expresiones



## Módulo 7. Criaturas fantásticas

- 7.1. Dragones e hidras
  - 7.1.1. Ejemplos
  - 7.1.2. Construcción
  - 7.1.3. Poses y expresiones
- 7.2. Gigantes
  - 7.2.1. Ejemplos
  - 7.2.2. Construcción
  - 7.2.3. Poses y expresiones
- 7.3. Voladoras
  - 7.3.1. Anatomía comparada
  - 7.3.2. Construcción
  - 7.3.3. Poses y expresiones
- 7.4. Acuáticas
  - 7.4.1. Modificaciones de tipos reales
  - 7.4.2. Construcción
  - 7.4.3. Poses y expresiones
- 7.5. Subterráneas
  - 7.5.1. Formas geométricas
  - 7.5.2. Desarrollo
  - 7.5.3. Poses y expresiones
- 7.6. Seres feéricos
  - 7.6.1. Anatomía humana
  - 7.6.2. Construcción
  - 7.6.3. Poses y expresiones
- 7.7. Híbridos
  - 7.7.1. Bases
  - 7.7.2. Diseño
  - 7.7.3. Poses y expresiones

- 7.8. Seres demoníacos
  - 7.8.1. Anatomía
  - 7.8.2. Diseño
  - 7.8.3. Poses y expresiones
- 7.9. Dioses y semidioses
  - 7.9.1. Anatomía humana
  - 7.9.2. Construcción
  - 7.9.3. Poses y expresiones
- 7.10. Otras criaturas fantásticas
  - 7.10.1. Ejemplos
  - 7.10.2. Construcción
  - 7.10.3. Poses y expresiones

## Módulo 8. Personajes de terror

- 8.1. Vampiros
  - 8.1.1. Anatomía humana
  - 8.1.2. Diseño
  - 8.1.3. Poses y expresiones
- 8.2. Monstruo de Frankenstein
  - 8.2.1. Anatomía
  - 8.2.2. Construcción
  - 8.2.3. Poses y expresiones
- 8.3. Hombre lobo
  - 8.3.1. Anatomía comparada
  - 8.3.2. Construcción
  - 8.3.3. Poses y expresiones
- 8.4. Momia
  - 8.4.1. Anatomía humana
  - 8.4.2. Diseño
  - 8.4.3. Poses y expresiones

- 8.5. Monstruo del pantano
  - 8.5.1. Anatomía
  - 8.5.2. Construcción
  - 8.5.3. Poses y expresiones
- 8.6. Fantasmas
  - 8.6.1. Ejemplos
  - 8.6.2. Construcción
  - 8.6.3. Poses y expresiones
- 8.7. Zombies
  - 8.7.1. Anatomía humana
  - 8.7.2. Zombies animales
  - 8.7.3. Construcción y poses
- 8.8. Dr Jekyll y Mr Hyde
  - 8.8.1. Anatomía humana
  - 8.8.2. Construcción
  - 8.8.3. Poses y expresiones
- 8.9. La muerte
  - 8.9.1. Anatomía
  - 8.9.2. Construcción
  - 8.9.3. Poses y expresiones
- 8.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
  - 8.10.1. Formas geométricas
  - 8.10.2. Diseño
  - 8.10.3. Poses y expresiones

## Módulo 9. Color

- 9.1. Bases del color
  - 9.1.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
  - 9.1.2. El color digital y la problemática del color en distintas pantallas y soportes
  - 9.1.3. El color y el pigmento
- 9.2. Teoría del color
  - 9.2.1. El círculo cromático y sus escalas
  - 9.2.2. Formato de color CMYK y composición de color RGB
  - 9.2.3. Hexadecimal Pantone
- 9.3. Teoría de la luz
  - 9.3.1. La luz y sus efectos
  - 9.3.2. Esquemas en el cine de animación
  - 9.3.3. Cualidades físicas del color
- 9.4. Relaciones cromáticas
  - 9.4.1. Temperatura
  - 9.4.2. Contraste, equilibrio
  - 9.4.3. Percepción. Sinestesia
- 9.5. Contrastes y armonías
  - 9.5.1. Peso visual del color
  - 9.5.2. El color y la música
  - 9.5.3. Armonías y equivalencias
- 9.6. Psicología, simbología y metáfora del color
  - 9.6.1. El color emocional y simbólico
  - 9.6.2. El significado del color en diferentes culturas
  - 9.6.3. El color de Goethe
- 9.7. El color en la narración
  - 9.7.1. Análisis del color en distintas narraciones
  - 9.7.2. Color *Script*
  - 9.7.3. Proyecto

- 9.8. Color del personaje sobre fondo
  - 9.8.1. Ambientación
  - 9.8.2. Contrastes
  - 9.8.3. Paletas de color
- 9.9. Aplicación digital
  - 9.9.1. Capas
  - 9.9.2. Filtros
  - 9.9.3. Texturas
- 9.10. Iluminación
  - 9.10.1. Luces
  - 9.10.2. Sombras
  - 9.10.3. Brillos

## Módulo 10. Videojuegos y personajes

- 10.1. Personajes y videojuegos
  - 10.1.1. Análisis de personajes en videojuegos
  - 10.1.2. Target del personaje
  - 10.1.3. Referencias
- 10.2. Tipos
  - 10.2.1. 2D-3D
  - 10.2.2. Plataformas y tipos
  - 10.2.3. Personajes pixelados
- 10.3. Metodología
  - 10.3.1. Planificación del trabajo y Tipos de Documentos
  - 10.3.2. Dibujo Analítico
  - 10.3.3. Dibujante de línea y dibujante de formas
- 10.4. Definir un estilo
  - 10.4.1. Referencias y Puntos clave
  - 10.4.2. Luz y Color: Creando una Atmósfera
  - 10.4.3. Personajes: Personalidad y coherencia
- 10.5. 2D tradicional
  - 10.5.1. Referencias
  - 10.5.2. Creación
  - 10.5.3. Paquete de *model sheet*
- 10.6. Animación con recortes I
  - 10.6.1. Referencias
  - 10.6.2. Metodología
  - 10.6.3. Construcción
- 10.7. Animación con recortes II
  - 10.7.1. Color
  - 10.7.2. Modelo digital (*Rig*)
  - 10.7.3. Bibliotecas
- 10.8. 3D
  - 10.8.1. Referencias
  - 10.8.2. Diseño
  - 10.8.3. Construcción
- 10.9. Personajes pixelados
  - 10.9.1. Referencias y documentación
  - 10.9.2. Diseño
  - 10.9.3. Poses
- 10.10. Referencia para el modelado 3D
  - 10.10.1. Paletas de color
  - 10.10.2. Texturas
  - 10.10.3. Luces y sombra

# 03

## Objetivos

La Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos ha sido elaborada con la intención de garantizar una completa especialización en este campo por parte del alumno. Por medio de la misma, manejará los aspectos más relevantes para la construcción de figuras humanas, criaturas fantásticas o el desarrollo de los accesorios que caracterizan al protagonista. Todo ello, de la mano de reputados especialistas en esta área.





“

*Desarrollate como profesional y sé capaz de diseñar personajes de videojuegos altamente carismáticos y reconocidos por el público”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ♦ Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- ♦ Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- ♦ Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D
- ♦ Dominar la anatomía de todo tipo de animales
- ♦ Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror
- ♦ Dominar del arte de colorear los personajes creados
- ♦ Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D



## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Personajes

- ♦ Conocer los personajes más originales y exitosos en distintos estilos y culturas
- ♦ Comprender la importancia de la aplicación audiovisual para cualquier formato
- ♦ Identificar las técnicas más apropiadas de creación de personajes para cada formato y disciplina

### Módulo 2. Construcción de personajes

- ♦ Crear un personaje desde el primer trazo hasta su composición final
- ♦ Aplicar todas las formas anatómicas posibles
- ♦ Trabajar en la línea de acción, en los ejes y en sus posiciones delante de una cámara
- ♦ Crear cada parte del personaje, ya sea animal o humano

### Módulo 3. Creación de la hoja modelo

- ♦ Utilizar los recursos necesarios para la animación su personaje, desde la construcción de tres cuartos al desarrollo completo de todos los componentes de una hoja modelo o *model sheet*
- ♦ Identificar las últimas producciones internacionales y seguir los pasos adecuados que exige la industria en la creación de personajes

### Módulo 4. Accesorios, vehículos y complementos

- ♦ Emplear las estrategias para construir modelos de vehículos y complementos para la interrelación con los personajes
- ♦ Saber cómo aportar texturas, colores y demás acabados indispensables en el diseño

### Módulo 5. Animales

- ♦ Trabajar con toda la fauna animal real existente
- ♦ Crear dinosaurios
- ♦ Conocer en profundidad y desarrollar una amplia gama de personajes animales a partir del método de anatomía comparada

### Módulo 6. Objetos y plantas como personajes

- ♦ Convertir el mundo vegetal en personajes animados
- ♦ Dotar de personalidad a estos personajes
- ♦ Analizar las variantes para crear personajes contruidos sobre todo tipo de geometrías que se adapten al diseño de personajes vegetales

### Módulo 7. Criaturas fantásticas

- ♦ Crear personajes fantásticos basándose en otros personajes conocidos
- ♦ Generar variantes y personajes nuevos sacados de su imaginación
- ♦ Combinar y mezclar distintos tipos de animales reales para crear nuevas creaturas

### Módulo 8. Personajes de terror

- ♦ Analizar el recurso audiovisual de la creación de personajes de terror
- ♦ Trabajar con detalle con toda la gama de personajes terroríficos conocidos
- ♦ Generar nuevos personajes de creación propia

### Módulo 9. Color

- ♦ Comprender que la creación de personajes necesita un acabado en color, con una paleta estudiada y creativa
- ♦ Trabajar con colores base para realizar acabados donde se aplique la luz, la ambientación y las sombras en el diseño final de los personajes
- ♦ Gozar de conocimientos sobre cómo trabajar con el color, sus combinaciones y su aplicación en el personaje
- ♦ Ayudar en su personalidad y estado de ánimo realizando varias paletas por ambientación

### Módulo 10. Videojuegos y personajes

- ♦ Aplicar el conocimiento y la metodología a la creación concreta de personajes para videojuegos
- ♦ Analizar el tipo de videojuego y el público al que va dirigido para crear los más adecuados personajes que se requieran en cada uno de ellos



*Alcanza tus objetivos y metas profesionales gracias a las competencias que adquirirás egresándote de esta Maestría 100% online”*

# 04

## Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinar de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

*Te damos +*







“

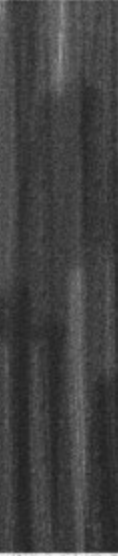
*Obtén las competencias requeridas para diseñar y crear personajes en estilo cartoon, fantástico o realista”*



## Competencias generales

---

- ♦ Conocer y tener una visión global de la creación de personajes
- ♦ Estudiar la preproducción completa de un proyecto
- ♦ Dotar de personalidad y estilo propio a los personajes y *props* creados
- ♦ Desenvolverse con profesionalidad ante estilos *cartoon*, fantásticos o realistas
- ♦ Comprender los pasos necesarios para crear personajes, *props* o criaturas de cualquier tipo
- ♦ Crear personajes basados en vegetales de todo tipo
- ♦ Crear todo tipo de personajes fantásticos
- ♦ Dominar la creación de personajes desde el primer trazado hasta la composición final
- ♦ Crear una disciplina de trabajo que incluya la correcta creación de un *model sheet*
- ♦ Construir modelos de vehículos y complementos tanto clásicos como actuales o futuristas
- ♦ Convertir objetos vegetales en personajes animados *cartoon* o realistas
- ♦ Diseñar personajes fantásticos o de terror de forma realista y profesional
- ♦ Conocer la paleta de colores, así como la teoría del color y luces aplicables
- ♦ Diferenciar todos los tipos de animales posibles a crear, incluyendo dinosaurios
- ♦ Comprender la metodología e implementación de personajes en videojuegos





“

*Actualiza tus competencias con la metodología teórico-práctica más eficiente del panorama académico actual, el Relearning de TECH”*

# 05

## ¿Por qué nuestro programa?

La Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos ha sido elaborada para otorgarle al alumno un conjunto de destrezas que le habilitarán para trabajar en este precisado campo. En esta línea, dispondrá de una serie de recursos didácticos con un enfoque eminentemente práctico, los cuales han sido diseñados para garantizar el adecuado desempeño del estudiante en su vida profesional. Además, adquirirá este aprendizaje de un modo 100% online y disfrutando de la mejor metodología educativa del mercado.





“

*Goza de los mejores contenidos didácticos y de una metodología educativa de primer nivel y desarróllate como profesional con las mayores facilidades de estudio”*

01

### Orientación 100% laboral

---

Por medio de este programa de TECH, el alumno disfrutará de los materiales didácticos más vanguardistas del panorama educativo. Además, los contenidos de esta Maestría tienen un enfoque profesional, ya que han sido elaborados con el fin de que resulten de utilidad en la práctica diaria del futuro diseñador y creador de personajes.

02

### La mejor institución

---

TECH es una institución académica comprometida con brindar al alumno una educación de primer nivel. Para ello, no solo dispone de los mejores contenidos didácticos del mercado, sino que ofrece una revolucionaria metodología *Relearning* que permitirá al estudiante aprender en base a sus propias necesidades de estudio.

03

### Titulación directa

---

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

### Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

---

TECH Universidad pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en el diseño y la creación de personajes.

05

### Educación adaptada al mundo real

---

La Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos es una titulación que otorga al alumno los aspectos más actualizados sobre esta disciplina, teniendo en cuenta las últimas tendencias del sector. Por tanto, tras su finalización, quedará preparado para enfrentarse con solvencia a los vanguardistas desafíos de este ámbito profesional.

06

### Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

---

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

### Mejorar tus habilidades profesionales

---

Esta Maestría de TECH se centra en perfeccionar las destrezas profesionales de sus alumnos, con la idea de que gocen de una exitosa carrera en el ámbito del desarrollo de personajes para videojuegos. En este sentido, dominará todos los métodos de creación que contribuyen a generar diseños artísticos de primer nivel.

08

### Especialización integral

---

Gracias a TECH Universidad, el estudiante puede adquirir una completa visión del Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos, lo que le avalará para formar parte del desarrollo de un amplio número de proyectos audiovisuales.

09

### Formar parte de una comunidad exclusiva

---

TECH dispone de un entorno educativo de élite, conformado por alumnos de más de 15 países diferentes y docentes que poseen excelsas experiencias profesionales a sus espaldas. Por tanto, al cursar esta Maestría, el estudiante formará parte de una comunidad académica excepcional.

# 06

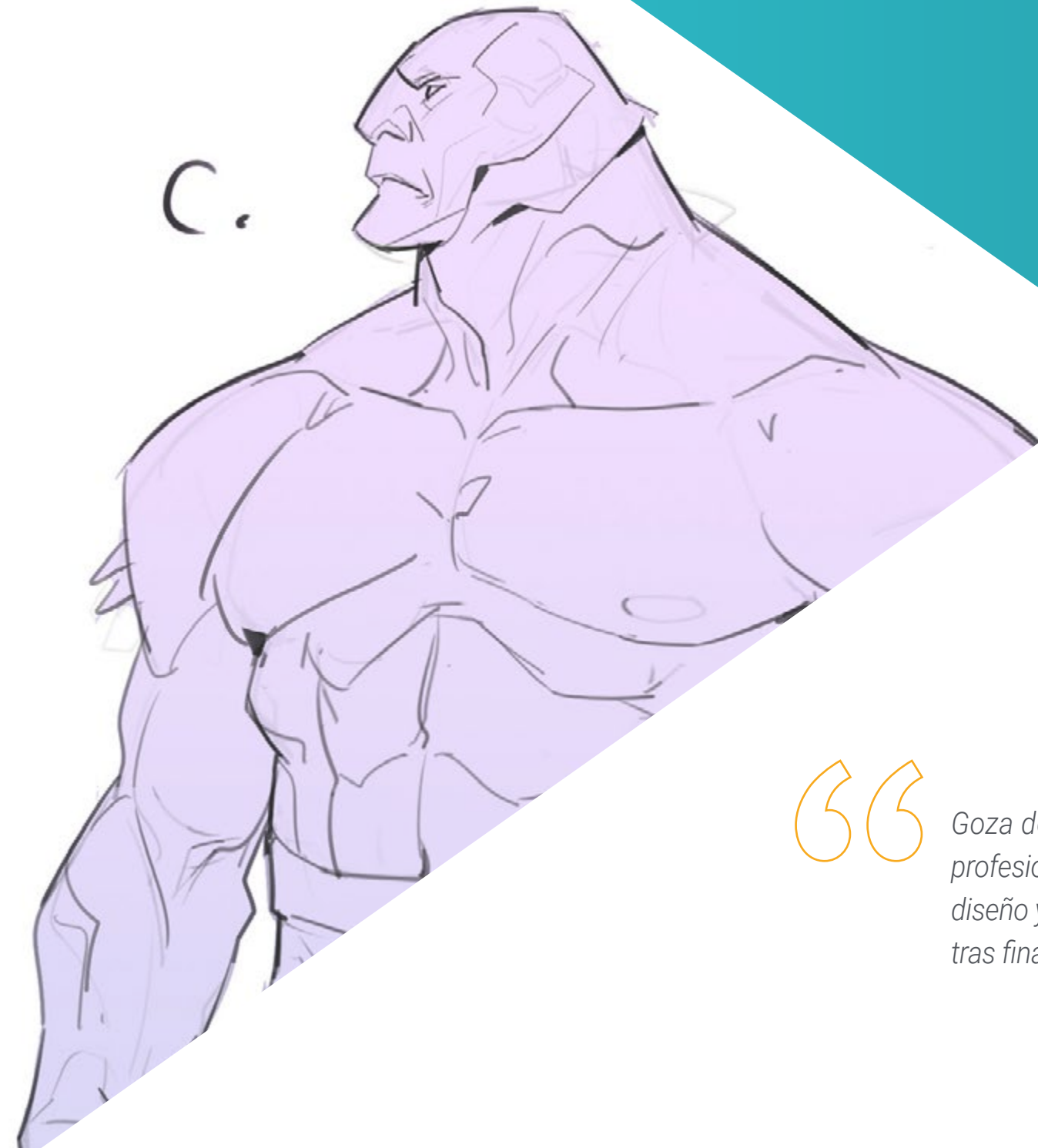
## Salidas profesionales

El perfil del alumno de la Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos es el de un profesional con inquietud por crecer en este demandado campo de la industria del *gaming*. Gracias a esta titulación, obtendrá las herramientas necesarias para extraer el máximo rendimiento de sus composiciones artísticas, destacando en un ámbito de creciente popularidad.

*Upgrading...*







“

*Goza de las innumerables salidas profesionales que ofrece el campo del diseño y la creación de personajes 2D tras finalizar esta Maestría”*

## Perfil profesional

El alumno que curse esta Maestría será un profesional altamente preparado para desempeñarse con solvencia en el campo del diseño y la creación de personajes 2D, siendo capaz de formar parte del proceso de realización de dibujos animados y punteros videojuegos.

Gracias al manejo de las sofisticadas técnicas para crear animales, personajes humanos o criaturas fantásticas, estará en disposición de ejecutar diseños artísticos de elevada calidad, lo que garantizará un excelente incremento de sus perspectivas profesionales.

Por tanto, este programa es una gran oportunidad para todo aquel alumno que quiera desarrollarse como profesional en este precisado sector, incrementando sus posibilidades de participar en el desarrollo de proyectos audiovisuales de primer nivel.

## Perfil investigativo

Paralelamente al ejercicio profesional, el alumno también podrá desarrollar su carrera centrado en el ámbito de la investigación, diseñando, dirigiendo o participando en estudios orientados a perfeccionar las técnicas y las herramientas empleadas para la creación de personajes animados. De tal forma, sellará su compromiso con la evolución de este sector.





## Perfil ocupacional y campo de acción

Una vez haya finalizado esta titulación, el alumno estará en disposición de ejercer numerosos puestos de trabajo vinculados a la creación gráfica para videojuegos, desempeñándose como *concept artist* o modelador de personajes en 2D en títulos con un fuerte impacto en la industria.

El egresado de TECH en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ♦ Diseñador de videojuegos
- ♦ Diseñador gráfico de videojuegos
- ♦ Desarrollador de videojuegos
- ♦ *Concept Artist*
- ♦ Diseñador UX
- ♦ Diseñador UI
- ♦ Modelador de personajes en 2D para videojuegos

“

*Con tan solo un click, incrementarás tus posibilidades de ejercer como concept artist en prestigiosas empresas como Ubisoft o RockStar Games”*

# 07

## Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

*TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”*

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

*Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría”*





“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1,A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría



# 08

## 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.



# 09

## Dirección del curso

Gracias al infatigable compromiso de TECH por preservar un exquisito nivel educativo en sus titulaciones, esta Maestría dispone de un excelente equipo docente conformado por profesionales en activo en el campo del diseño de personajes. A lo largo de su carrera, han desempeñado sus funciones en variados proyectos de ilustración, centrados en el ámbito de los dibujos animados, la publicidad o los videojuegos. Así, todos los conocimientos que le otorgarán a su alumnado preservarán una completa actualización y aplicabilidad práctica.







“

*Especialízate en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos junto a un cuadro docente con dilatada experiencia profesional en este campo”*

## Dirección



### D. Sirgo González, Manuel

- ♦ Director, productor y realizador de animación
- ♦ Gerente y director de la productora 12 Pingüinos S.L.
- ♦ Gerente y director de la productora Cazatalentos S.L.
- ♦ Director, productor y realizador de varios cortometrajes
- ♦ Realizador de animación en campañas publicitarias
- ♦ Realizador de animación en series
- ♦ Colaborador dibujante de animación en diferentes productoras de animación nacional e internacionales
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado
- ♦ Ganador del Premio Goya de Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos* y *Pollo*

## Profesores

### D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Especialista en Animación e Ilustración 2D
- ♦ Animador y asistente en Phineas y Ferb
- ♦ Intercalador y *layoutero* en Las Tres Mellizas
- ♦ Fondista y asistente en el cortometraje *Pollo*
- ♦ *Storyboardista* en anuncios publicitarios, series o películas televisivas
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado vinculados a la animación y la ilustración
- ♦ Ganador del Premio Goya con el cortometraje *Pollo*

### D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Ilustrador y diseñador con experiencia en videojuegos
- ♦ Ilustrador y diseñador para la campaña de Navidad de Ikea
- ♦ Ilustrador y diseñador para Antivirus McAfee
- ♦ Ilustrador y diseñador en la revista Club Megatrix
- ♦ Colaborador en anuncios publicitarios
- ♦ Colaborador en series de televisión
- ♦ Colaborador en videojuegos de PC
- ♦ Ilustración y Diseño en la Escuela de Artes Aplicadas

### D. Custodio, Nacho

- ♦ Animador experto en 2D, 3D y cut-out
- ♦ Animador *freelance*
- ♦ Colaborador en cortometrajes y largometrajes
- ♦ Colaborador en Series

### Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ♦ Realizador y guionista experto en animación
- ♦ Realizador de diversos largometrajes y series de televisión
- ♦ Guionista de varios largometrajes y series de televisión
- ♦ Premio Goya a la mejor película de animación con Los 4 Músicos de Bremen
- ♦ Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- ♦ Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- ♦ Doctor en Comunicación Audiovisual
- ♦ Licenciado en Ciencias de la Información
- ♦ Miembro del Círculo de Escritores Cinematográficos y la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas

# 10

## Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

*Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”*

### Requisitos de acceso

Los programas con Registro de Validez Oficial de Estudios registrados ante la Autoridad Educativa, requieren de un perfil académico de ingreso que es requisito indispensable para poder realizar la inscripción.

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos es necesario haber concluido una licenciatura o equivalente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener nunca el título de Maestría.

### Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta

Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en



*Ingresa al programa de maestría de forma rápida y sin complicarte en trámites administrativos. Para que empieces a capacitarte desde el primer momento”*



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

vigor en el momento en que los envías.

### **Estudiantes con estudios universitarios realizados en México**

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para

*Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.*

cargar todos estos documentos en el campus virtual.

### **Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México**

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

# 11

## Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.





“

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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 10 MAYO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20231254.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#).



Titulación: **Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos**

Nº de RVOE: **20231254**

Fecha de RVOE: **10/05/2023**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite. TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio\*:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.

TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Nº de RVOE: 20231254

## Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Idioma: Español

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Fecha acuerdo RVOE: 10/05/2023

# Maestría

## Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Nº de RVOE: 20231254

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech  
universidad