

# Máster Profesional

Diseño y Creación de Personajes 2D  
para Animación y Videojuegos





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

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: [www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-diseno-creacion-personajes-2d-animacion-videojuegos](http://www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-diseno-creacion-personajes-2d-animacion-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Requisitos de acceso

---

*pág. 6*

03

Salidas profesionales

---

*pág. 8*

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

---

*pág. 10*

05

Dirección del curso

---

*pág. 12*

06

Plan de formación

---

*pág. 16*

07

Metodología

---

*pág. 20*

08

Titulación

---

*pág. 24*

# 01

## Presentación

Lara Croft, Sonic o la mítica figura de Super Mario forman parte de la historia de los videojuegos, un sector que ha revolucionado el paradigma del ocio en los últimos años. Así, la creación de personajes es uno de los pilares más importantes de la industria ya que supone, en la mayoría de casos, el éxito del videojuego. Por ello, para el profesional de esta área es fundamental adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar desde criaturas fantásticas hasta vehículos y complementos que permitan darles vida y personalidad a los videojuegos según las exigencias del mercado. Con este programa 100% online de TECH podrás, por tanto, conocer todas las claves para ahondar en la creación de personajes 2D en el mundo de los videojuegos, dominando el diseño de elementos anatómicos, las poses o la teoría del color.

“

*Los videojuegos han supuesto una revolución social en los últimos años. Por eso, crear los mejores personajes asegurarán tu éxito dentro de este mercado laboral en plena expansión. Aprovecha esta oportunidad y adquiere los conocimientos que te permitirán crecer profesionalmente”*





El ocio ha adquirido, en los últimos años, una nueva vertiente con la popularización del mundo de los videojuegos. Esto supone para el profesional la oportunidad de crear el mundo perfecto que permita al usuario sumergirse y disfrutar en su tiempo libre. En este sentido, la importancia de los personajes en los videojuegos supone, en muchas ocasiones, el éxito o el fracaso de los mismos.

El profesional encargado de crearlos tiene un grado de responsabilidad muy alto, lo que significa que debe adquirir las competencias profesionales para desarrollar esta labor de la manera más exquisita posible y acorde a las exigencias de millones de personas.

Este Máster Profesional te permitirá adentrarte en una experiencia novedosa y transversal con competencias muy específicas para perfeccionar la técnica en el diseño de personajes 2D. A través del contenido, viajarás por la creación de individuos, animales, vehículos, plantas, criaturas y complementos analizando cada detalle bajo el paraguas de una metodología ágil y profesional.

Asimismo, la titulación se imparte en formato completamente online, ofreciendo flexibilidad en el proceso de aprendizaje y facilitando la adaptación del ritmo de estudio según las necesidades del artista. Esto permitirá que puedas compaginar tus responsabilidades laborales con la enseñanza sin exigencias de horario.

“

*Cientos de millones de personas consumen videojuegos como parte de su ocio. Por eso, este Máster Profesional de TECH supone una gran oportunidad para acceder a un mercado profesional en auge como especialista en el diseño de personajes 2D”*

# 02

## Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

*TECH te garantiza el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni densas tramitaciones para matricularte y completar el programa”*





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

# 03

## Salidas profesionales

Este programa responde a las necesidades actuales del mercado laboral, de modo que te permitirá afrontar todos los retos que la industria de los videojuegos te plantea, un sector muy exigente que cada vez consumen más personas. Especializándote lograrás acceder a importantes oportunidades laborales, por lo que este Máster Profesional es la mejor opción para adquirir esas competencias específicas que te permitirán crecer profesionalmente y ejercer como experto en este campo.

“

*Especializándote en diseño de personajes 2D te convertirás en un profesional multidisciplinar dentro del sector. Por eso adquirir competencias específicas en esta materia ampliará tus oportunidades profesionales. No esperes más y matricúlate”*





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ◆ Diseñador gráfico 2D en videojuegos
- ◆ Animador 2D
- ◆ Programador de videojuegos 2D
- ◆ Técnico de animación 2D especializado en ingame y cinemáticas
- ◆ Técnico de animación 2D especializado en el diseño de criaturas fantásticas
- ◆ Técnico en sistemas y realización en multimedia
- ◆ Responsable de pruebas de videojuegos 2D



# 04

## ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Al finalizar este Máster Profesional podrás integrar en tu trabajo diario las herramientas de diseño de personajes más avanzadas, convirtiéndote en un profesional integral a la altura de las exigencias que demanda el mercado. Por ello, este programa elaborado por TECH supone la mejor opción para conocer la metodología y las técnicas más actualizadas y novedosas sobre el diseño de personajes de 2D en los videojuegos.

01

Dotar de personalidad y estilo propio a los personajes y *props* creados

02

Dominar el diseño de estilos *cartoon*, fantásticos o realistas

03

Crear personajes basados en vegetales de todo tipo

04

Crear todo tipo de personajes fantásticos





05

Crear una disciplina de trabajo que incluya la correcta creación de un *model sheet*

06

Construir modelos de vehículos y complementos tanto clásicos como actuales o futuristas

07

Convertir objetos vegetales en personajes animados *cartoon* o realistas

08

Diseñar personajes fantásticos o de terror de forma realista y profesional

# 05

## Dirección del curso

Con el objetivo de garantizar la máxima calidad en los contenidos de este Máster Profesional, TECH ha reunido a un equipo de docentes en activo de altísimo nivel, escogido por su dilatada experiencia en el sector de los videojuegos. De este modo, accederás a una oportunidad única con conocimientos novedosos, actualizados y específicos transmitidos por un elenco multidisciplinar. Por tanto, este programa supone para el alumno una posibilidad de aspirar a grandes puestos profesionales con éxito y liderazgo.

“

*El equipo docente, compuesto por profesionales que se encuentran en activo en este ámbito laboral, te transmitirá las últimas novedades en el diseño de videojuegos, garantizando tu crecimiento en este sector tan demandado”*





## Dirección del curso

### 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*

## Cuadro docente

### 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*

### 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 de, Círculo de Escritores Cinematográficos, Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas



#### 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 Arenal, Nacho

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

“

*Además de sus contenidos actualizados y de su metodología flexible y 100% online, esta titulación está impartida por expertos de gran prestigio en esta área profesional”*

# 06

## Plan de formación

El plan de estudios que compone este programa ha sido diseñado bajo el paraguas de la metodología *Relearning*, un sistema de aprendizaje online en el que TECH es pionero. Se trata de un itinerario individualizado con el que alcanzar el conocimiento más real sobre el diseño de videojuegos con las actualizaciones y técnicas más importantes del sector. Gracias a la repetición de los conceptos más importantes a lo largo de todo el estudio, tu aprendizaje será progresivo. Sin horarios ni necesidad de invertir mucho tiempo, este Máster Profesional es la mejor opción para compaginar tus responsabilidades cotidianas con esta titulación.

“

*Un Máster Profesional que se desarrolla mediante un sistema de enseñanza basado en el Relearning que facilitará tu aprendizaje y la adquisición de rápida de conocimientos”*



## Módulo 1. Personajes

- 1.1. Personajes
- 1.2. Estilos en cada producto
- 1.3. Técnicas de estilo
- 1.4. Personajes en publicidad
- 1.5. Análisis de tipos de personajes
- 1.6. Tipología
- 1.7. La imagen tipo
- 1.8. Personajes animales
- 1.9. Características de los personajes
- 1.10. *Merchandising* de personajes

## Módulo 2. Construcción de personajes

- 2.1. Formas geométricas
- 2.2. Líneas de acción
- 2.3. Formas complejas
- 2.4. La anatomía
- 2.5. La cabeza
- 2.6. El pelo
- 2.7. Creación de personajes *cartoon*
- 2.8. Animales *cartoon*
- 2.9. Extremidades
- 2.10. Manos

## Módulo 3. *Model sheet*

- 3.1. Construcción
- 3.2. *Turn Around*
- 3.3. Poses
- 3.4. Expresiones
- 3.5. Manos
- 3.6. Comparativos
- 3.7. Códigos de bocas
- 3.8. *Blinks*
- 3.9. Puesta en escena
- 3.10. Hojas de fallos

## Módulo 4. *Props*. Vehículos y complementos

- 4.1. *Props*
- 4.2. Complementos
- 4.3. Coches
- 4.4. Motocicletas
- 4.5. Otros vehículos
- 4.6. Armas blancas
- 4.7. Armas de fuego
- 4.8. Armas futuristas
- 4.9. Armaduras
- 4.10. *Props* en videojuegos

## Módulo 5. Animales

- 5.1. Cuadrúpedos
- 5.2. Caninos
- 5.3. Felinos
- 5.4. Herbívoros
- 5.5. Grandes mamíferos
- 5.6. Marinos
- 5.7. Aves
- 5.8. Reptiles anfibios
- 5.9. Dinosaurios
- 5.10. Insectos

## Módulo 6. Objetos y plantas como personajes

- 6.1. Flores
- 6.2. Hortalizas
- 6.3. Frutas
- 6.4. Plantas carnívoras
- 6.5. Árboles
- 6.6. Arbustos
- 6.7. Objetos
- 6.8. Electrodomésticos
- 6.9. Vehículos
- 6.10. Otros objetos

## Módulo 7. Criaturas fantásticas

- 7.1. Dragones e hidras
- 7.2. Gigantes
- 7.3. Voladoras
- 7.4. Acuáticas
- 7.5. Subterráneas
- 7.6. Seres feéricos
- 7.7. Híbridos
- 7.8. Seres demoníacos
- 7.9. Dioses y semidioses
- 7.10. Otras criaturas fantásticas

## Módulo 8. Personajes de terror

- 8.1. Vampiros
- 8.2. Monstruo de Frankenstein
- 8.3. Hombre lobo
- 8.4. Momia
- 8.5. Monstruo del pantano
- 8.6. Fantasmas
- 8.7. Zombis
- 8.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
- 8.9. La muerte
- 8.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones



## Módulo 9. Color

- 9.1. Bases del color
- 9.2. Teoría del color
- 9.3. Teoría de la luz
- 9.4. Relaciones cromáticas
- 9.5. Contrastes y armonías
- 9.6. Psicología, simbología y metáfora del color
- 9.7. El color en la narración
- 9.8. Color del personaje sobre fondo
- 9.9. Aplicación digital
- 9.10. Iluminación

## Módulo 10. Videojuegos y personajes

- 10.1. Personajes y videojuegos
- 10.2. Tipos
- 10.3. Metodología
- 10.4. Definir un estilo
- 10.5. 2D tradicional
- 10.6. *Cut out I*
- 10.7. *Cut out II*
- 10.8. 3D
- 10.9. Personajes pixelados
- 10.10. Referencia para el modelado 3D

# 07

## Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

*TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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 del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



### Prácticas de habilidades y competencias

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



### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



# 08

## Titulación

El Máster Profesional en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Máster Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Máster Profesional en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



**tech** formación profesional

**Máster Profesional**  
Diseño y Creación  
de Personajes 2D para  
Animación y Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

# Máster Profesional

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

