

Especialización Profesional

Construcción de Personajes 2D





Especialización Profesional Construcción de Personajes 2D

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/especializacion-profesional/construccion-personajes-2d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Salidas profesionales

pág. 6

03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

pág. 8

04

Dirección del curso

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 14

06

Metodología

pág. 16

07

Titulación

pág. 20

01

Presentación

El uso de la animación 2D para los videojuegos se emplea desde las primeras fases históricas de esa industria. Con el paso del tiempo, las técnicas han progresado y se implementan diferentes metodologías de trabajo. En la presente titulación, los alumnos encontrarán un profundo acercamiento a todos los aspectos de desarrollo en la construcción de personajes 2D. Se abordará la elección de tipologías de figuras, las estrategias para seleccionar sus características literarias, psicológicas y físicas, así como la elaboración de sus líneas de acción y formas complejas. Además, se estudiará la correcta representación de los personajes zoomorfos. Todo ello, mediante una innovadora metodología de aprendizaje que promueve la personalización del proceso de asimilación de conocimientos y se desarrollará en una plataforma 100% online e interactiva.

“

La metodología Relearning con la que se desarrolla esta titulación te proporcionará habilidades avanzadas en Animación 2D de forma progresiva, permitiéndote aprovechar cada minuto de estudio invertido en el programa”





Las *model sheets* son de gran utilidad a la hora de conformar el diseño de cada personaje en una animación de videojuegos. Esta herramienta posibilita que no haya incongruencias durante el proceso de desarrollo de todas las figuras de la trama y sus historias. Además, proporciona universalidad a la creación puesto que unifica el estilo de trabajo de todos los animadores que intervienen en la evolución de un mismo personaje. Esas plantillas son de gran utilidad a la hora de idear poses, expresiones, códigos en las bocas y manos, entre otros.

El programa de estudios de esta Especialización Profesional ahonda en todas esas particularidades y ofrece a los dominios un dominio holístico de las herramientas y técnicas necesarias para trabajar con las *model sheets*. Asimismo, el temario incluye otros dos módulos lectivos donde los alumnos podrán profundizar acerca de las diferencias entre los personajes *cartoon*, manga y realistas. Igualmente, se estudiarán las características de las figuras zoomorfas en esta clase de producto audiovisual.

La docencia se impartirá en una plataforma de aprendizaje 100% online, basada en una innovadora metodología de aprendizaje. A través de ella, se potenciará la adquisición temprana de contenidos avanzados y habilidades prácticas de gran valor laboral.

“

Descubre las potencialidades de la enseñanza 100% online a través de una innovadora metodología de estudios que prioriza la adquisición de herramientas prácticas de forma acelerada y precisa”

02

Salidas profesionales

Los videojuegos se han convertido en una de las industrias más rentables del siglo XXI. Los profesionales especializados son los más demandados y aquellos con experiencia demostrable en la animación 2D suelen encontrar cupo de inmediato en este competitivo mercado laboral. La presente Especialización Profesional te ofrece las competencias imprescindibles para la construcción de personajes dentro de esa rama de la industria. Los alumnos serán guiados en el proceso lectivo por grandes expertos y, al completarlo, conseguirán un cupo laboral inmediato dentro del sector.

“

Las compañías de Videojuegos más poderosas del mercado se afanan en encontrar profesionales con una dilatada experiencia en la animación 2D. Gracias a este temario, tú puedes ser uno de ellos”





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

- ♦ Diseñador de personajes 2D
- ♦ Responsable de selección de características físicas de personajes 2D
- ♦ Responsable de selección de características literarias de personajes 2D
- ♦ Responsable de selección de características psicológicas de personajes 2D
- ♦ Responsable de expresiones, guías y líneas de personajes 2D
- ♦ Especialista en personajes zoomorfos
- ♦ Especialista en *merchandising* de personajes 2D
- ♦ Experto en animación de cabezas y pelos
- ♦ Responsable de hojas de fallos para animaciones 2D



03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Esta Especialización Profesional se centra en la adquisición temprana y acelerada de competencias prácticas y teóricas. Todas esas habilidades serán provistas a los estudiantes mediante el análisis de avanzados conceptos y ejemplos concretos que se abordarán en profundidad durante la docencia.

01

Crear todo tipo de personajes anatómicos para su empleo en la disciplina de animación en 2D

02

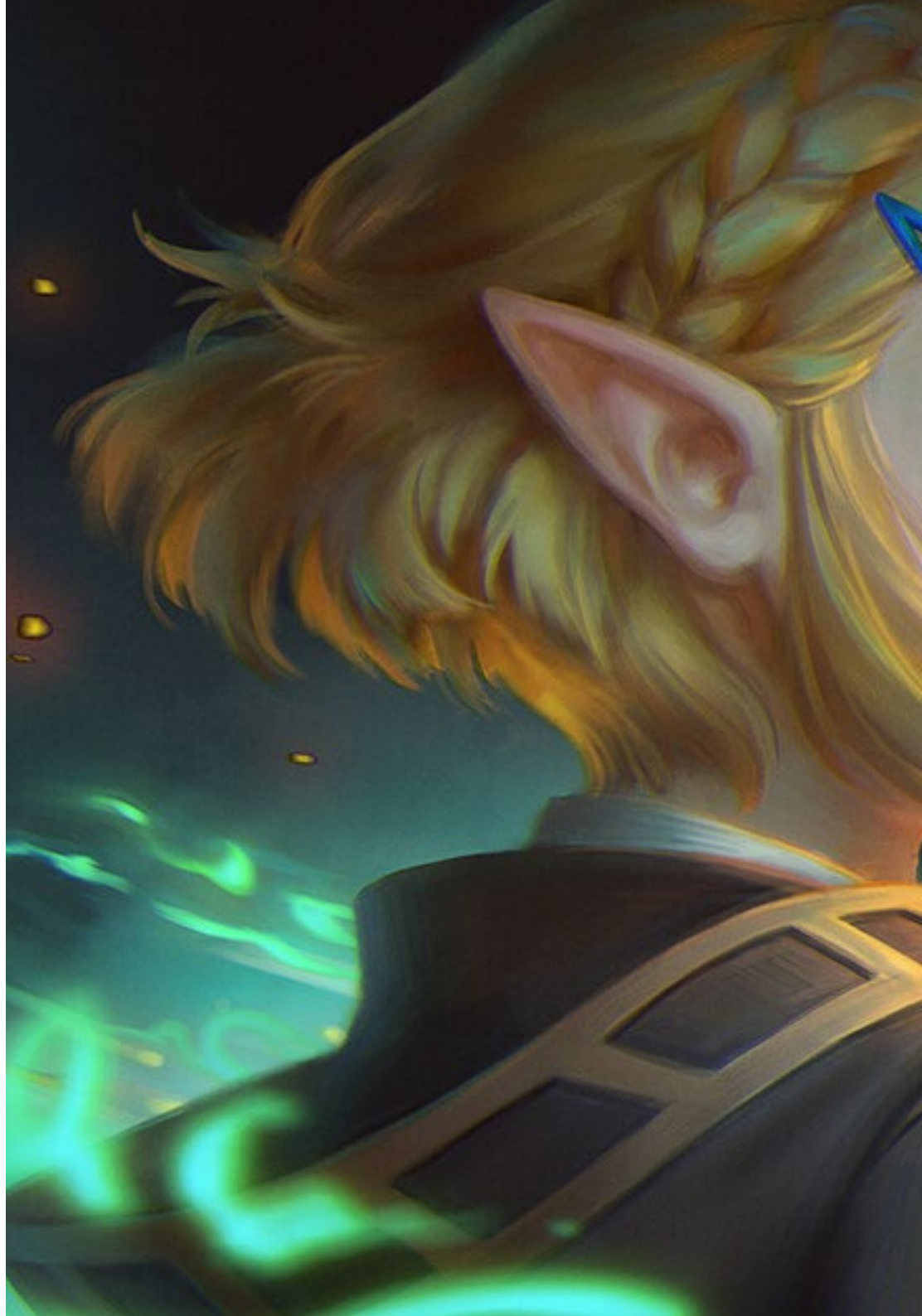
Dominar la anatomía de los personajes

03

Dominar del arte de colorear los personajes creados

04

Desarrollar personajes específicos para los videojuegos en 2D





05

Diferenciar personajes *cartoon*, manga y realistas

06

Definir las líneas de acción de los personajes y sus formas complejas

07

Estudiar las expresiones, poses y líneas de guía imprescindibles en el *model sheet*

08

Elaborar una correcta hoja de fallos, imprescindible en la posterior animación

04

Dirección del curso

Los profesores de esta capacitación forman parte activa de exitosas empresas dentro del sector del desarrollo de Videojuegos 2D. Sus resultados creativos y comerciales son latentes en este sector. TECH los ha seleccionado por sus capacidades laborales, al tiempo que ha tenido presente sus competencias docentes. Los miembros de este claustro destacan por su dominio de los contenidos a impartir y el manejo de los recursos interactivos presentes en la plataforma de enseñanza/aprendizaje a su disposición. Ellos han sido los encargados de seleccionar todas las secciones del temario y los principales casos de estudio.

“

*El cuadro docente de TECH
acompañará tu proceso de aprendizaje
y te ayudará a vencer los puntos del
temario de manera personalizada”*





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

“ Este cuadro docente te transmitirá las últimas novedades en esta disciplina para que te conviertas en un profesional altamente solicitado en este sector”

05

Plan de formación

La construcción de personajes para un videojuego 2D requiere que los creadores tengan estrategias muy concretas sobre las características físicas, psicológicas y el aporte a la trama de entretenimiento de sus animaciones. La presente titulación analiza el proceso de conformación y selección de esos elementos. Los contenidos están distribuidos en tres módulos, con varios temas de interés, donde se reflejarán diferentes técnicas de estilo, entre otras temáticas. Al mismo tiempo, se abordarán las estrategias de dibujo y confección mediante formas complejas de cada una de las estructuras de las figuras y se profundizará en el uso del *Model sheet*.



Los recursos interactivos y materiales audiovisuales de este programa de estudios complementarán tu preparación académica en todo momento”



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



La metodología de aprendizaje 100% online de esta titulación te permitirá adquirir conocimientos de forma rápida y flexible desde cualquier punto del planeta donde tengas a tu alcance un dispositivo con Internet”

06

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.



07

Titulación

La Especialización Profesional en Construcción de Personajes 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Especialización Profesional en Construcción de Personajes 2D**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presencia
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación
profesional

Especialización Profesional Construcción de Personajes 2D

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Especialización Profesional

Construcción de Personajes 2D

