

Especialización Profesional

Diseño y Creación de Personajes





tech formación
profesional

Especialización Profesional Diseño y Creación de Personajes

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/especializacion-profesional/disenio-creacion-personajes

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 mundo de los videojuegos está repleto de personajes que han marcado hitos de popularidad y reconocimiento entre los *gamers*. Esas figuras de acción tienen diferentes elementos comunes entre sí. Algunos disponen de un cuidadoso dibujo realista mientras otros tienen un diseño más estilizado y orientado a la ficción de géneros como el fantástico. Así, el presente programa académico explora los diferentes componentes que integran una adecuada creación de personajes para videojuegos. La titulación explora formas complejas, líneas de acción, herramientas de dibujo y estrategias de trabajo que facilitan la puesta en marcha de los proyectos. La capacitación es impartida por un grupo de profesores especializados que, a su vez, se apoyan en una innovadora metodología de aprendizaje, 100% online; gracias a la cual los alumnos conseguirán profundizar en los contenidos de manera rápida y flexible hasta conseguir la excelencia profesional.

“

Esta Especialización Profesional se apoya en una innovadora metodología de aprendizaje que posibilita la asimilación rápida y flexible de los conceptos y herramientas más complejas”





La industria del videojuego y, en general, del entretenimiento, ha crecido de una forma exponencial a lo largo de estas últimas dos décadas. En el pasado, el sector se centraba en producciones destinadas a la diversión y al entretenimiento inmediatos. Sin embargo, la evolución de los videojuegos ha conducido a cambios de paradigma, donde el usuario pasa a estar al centro de los procesos. Para lograr esa nueva clase de interactividad, los personajes presentes en estas obras ahora deben tener características más complejas que garanticen una mayor implicación de los *gamers* en las tramas y sus objetivos.

Esta Especialización Profesional dispone de los contenidos imprescindibles para lograr esa clase avanzada de diseño de personajes. Los egresados de esta capacitación serán expertos en el manejo de estilos, metodologías de trabajo y herramientas de gran valor práctico. Además, resaltarán en el mercado laboral por su preparación ante la ocurrencia de diversas problemáticas a las cuales proveerán de rápidas soluciones e incluso podrán anticiparlas.

Todo el proceso lectivo transcurrirá en una plataforma 100% online e interactiva cuyo objetivo fundamental es dotar a los alumnos de los conocimientos más imperativos de manera rápida y flexible. Además, no está sujeta a horarios ni cronogramas preestablecidos.

“ *El estudio de esta titulación expandirá tus horizontes profesionales y te brindará los conocimientos necesarios para acceder a la posición laboral que anhelas*”

02

Salidas profesionales

Los videojuegos y las técnicas para el diseño de sus personajes han evolucionado de manera vertiginosa a partir de la expansión de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. A lo largo de las últimas décadas, los desarrolladores han comenzado a disponer de herramientas cada vez más avanzadas que requieren de un manejo especializado. La presente capacitación incluye el análisis teórico de esos componentes. Al mismo tiempo, otorga habilidades prácticas a los estudiantes, que les permitirá resaltar dentro de un complejo y competitivo escenario laboral.

“

La industria de videojuego se renueva constantemente y requiere de expertos con grandes habilidades en materia de animación y creación de personajes. Con esta capacitación tú puedes convertirte en uno de ellos”





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

- ♦ Responsable de formas geométricas en diseños de personajes de videojuegos
- ♦ Responsable de líneas de acción en diseños de personajes de videojuegos
- ♦ Responsable de formas complejas en diseños de personajes de videojuegos
- ♦ Especialista en anatomía de personajes de videojuegos
- ♦ Experto en cabeza y pelos de personajes de videojuegos
- ♦ Experto en manos y extremidades de personajes de videojuegos
- ♦ Especialista en creación de personajes *cartoon*
- ♦ Experto en *Cut Out* para personajes de videojuegos



03

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

Al finalizar esta Especialización Profesional, los egresados dispondrán de conocimientos avanzados acerca de cómo crear figuras para videojuegos e integrarlos a ellos de manera orgánica. Asimismo, dispondrán de las habilidades prácticas imprescindibles para aportar soluciones innovadoras al proceso de diseño.

01

Dominar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo

02

Identificar cómo estructurar, crear y construir personajes

03

Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D

04

Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D





05

Dominar los diferentes tipos de videojuegos

06

Identificar diferentes técnicas aplicadas a personajes específicos

07

Aplicar todas las formas anatómicas posibles

08

Diseñar las diferentes partes del personaje a través de una base de dibujo

04

Dirección del curso

Los docentes de este programa de estudios fueron elegidos por su elevada capacidad académica y sus resultados prácticos. Muchos de ellos forman parte de compañías activas en el mercado de los videojuegos y han obtenido numerosos reconocimientos. El claustro ha seleccionado de manera consciente los contenidos que ser imparten en el temario y analizarán en profundidad los temas de interés con los estudiantes. A su vez, se apoyan en materiales audiovisuales y recursos interactivos para complementar la preparación de los alumnos y así proveerles de una educación especializada en el marco de una competitiva industria.

“

TECH ha seleccionado a un claustro de profesores cuya excelencia te posibilitará alcanzar el éxito en materia de creación de personajes para videojuegos de manera rápida y abarcadora”





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 Tintero, 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

“

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”

05

Plan de formación

La presente titulación ha sido confeccionada por grandes expertos en materia de diseño y creación de personajes para videojuegos. En este temario, los alumnos podrán encontrar elementos de relevancia sobre las principales caracterizaciones de figuras, metodologías para su implementación y las estrategias para definir su estilo. La docencia hace hincapié en las estrategias de trabajo Cut Out y muestran las referencias de diseño y modelado para personajes 2D y 3D. Asimismo, se examinan los principales componentes que hacen posible la construcción de los personajes desde el punto de vista de sus formas y componentes.

“

Este programa, 100% online y libre de horarios rígidos, solo requiere que tengas un dispositivo con conexión a Internet. Podrás estudiar su avanzado temario desde cualquier parte del mundo”



Módulo 1. Videojuegos y personajes

- 1.1. Personajes y videojuegos
- 1.2. Tipos
- 1.3. Metodología
- 1.4. Definir un estilo
- 1.5. 2D tradicional
- 1.6. *Cut out I*
- 1.7. *Cut out II*
- 1.8. 3D
- 1.9. Personajes pixelados
- 1.10. Referencia para el modelado 3D

Módulo 2. 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. Construcción de personajes

- 3.1. Formas geométricas
- 3.2. Líneas de acción
- 3.3. Formas complejas
- 3.4. La anatomía
- 3.5. La cabeza
- 3.6. El pelo
- 3.7. Creación de personajes *cartoon*
- 3.8. Animales *cartoon*
- 3.9. Extremidades
- 3.10. Manos



Los recursos interactivos y materiales audiovisuales de TECH te ayudarán a dominar con celeridad los contenidos de esta Especialización Profesional

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 Diseño y Creación de Personajes 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 Diseño y Creación de Personajes**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





Especialización Profesional Diseño y Creación de Personajes

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Especialización Profesional

Diseño y Creación de Personajes

