



# Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D

» Modalità: online

» Durata: 6 mesi

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 18 ECTS

» Orario: a scelta

» Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-progettazione-creazione-personaggi-horror-fantasy-2d

## Indice

 $\begin{array}{c|c} \textbf{O1} & \textbf{O2} \\ \hline \textbf{Presentazione} & \textbf{Obiettivi} \\ \hline \textbf{Pag. 4} & \textbf{O3} \\ \hline \textbf{Direzione del corso} & \textbf{Struttura e contenuti} \\ \hline \textbf{pag. 12} & \textbf{Metodologia} \\ \hline \end{array}$ 

06

Titolo





## tech 06 | Presentazione

Con l'inarrestabile progresso delle tecniche di animazione e il crescente interesse per storie sempre più fantastiche o terrificanti, non sorprende che i dipartimenti di design abbiano sempre più commissioni relative a esseri ultraterreni. Con una così vasta gamma di creature e mostri di ogni tipo, è comprensibile che i disegnatori vogliano specializzarsi nella creazione di queste bestie.

Per questo motivo TECH ha riunito un personale docente con una vasta esperienza nella creazione di personaggi sia horror che fantasy, creando un materiale didattico esaustivo e meticoloso che passa in rassegna creatura per creatura tutti gli aspetti fisiologici ed espressivi più importanti. Attraverso numerosi casi di studio reali e video dettagliati, il disegnatore approfondirà in modo efficace la Progettazione e la Creazione di Personaggi 2D Horror e Fantasy.

Sapendo che la flessibilità di un programma di questo tipo può essere un fattore determinante per il successo, TECH ha promosso un formato completamente online per tutti i contenuti. Ciò significa che sono disponibili per il download fin dal primo giorno, accessibili da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet. Sono stati eliminati anche gli orari fissi e le lezioni frontali, al fine di massimizzare la flessibilità oraria dello studente

Questo Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella creazione di personaggi fantasy e horror
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di apprendimento
- La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo, fisso o portatile, dotato di connessione a internet



Entra a far parte della più grande istituzione accademica online del mondo, con un personale docente che ha ottenuto numerosi successi nel campo del design"

## Presentazione | 07 tech



Potrai eccellere nella creazione di spettacolari creature fantastiche e terrificanti, ottenendo un vantaggio significativo nella conduzione di progetti legati a questa ambientazione" Conoscerai ogni dettaglio anatomico di esseri feerici, mummie e bestie acquatiche.

Iscriviti oggi stesso e non esitare ad aggiungere questo Esperto Universitario al tuo curriculum.

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.





L'obiettivo di questa specializzazione è quello di offrire, in un unico programma, la conoscenza più completa e dettagliata della creazione di diversi tipi di personaggi fantasy e horror. Il disegnatore sarà così in grado di distinguersi in un'area di crescente interesse per l'industria audiovisiva, potendo indirizzare la propria carriera professionale verso progetti multimediali di grandi dimensioni o studi con una richiesta di disegnatori specializzati.



## tech 10 | Obiettivi

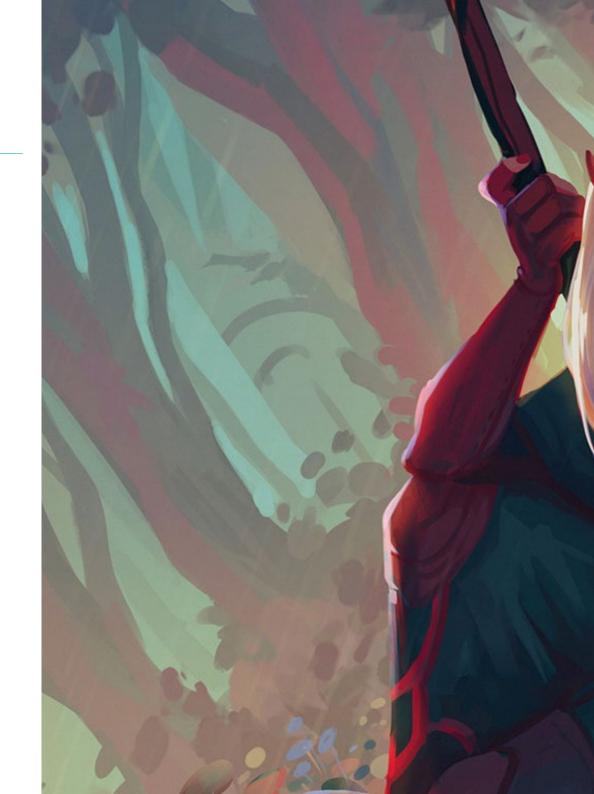


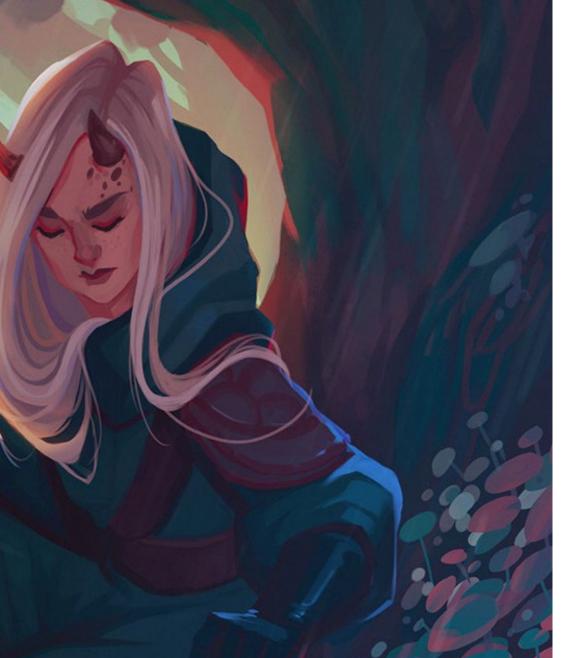
## Obiettivi generali

- Promuovere le attività di documentazione e ricerca di riferimenti necessarie per svolgere un lavoro corretto
- Saper strutturare, creare e costruire i personaggi
- Acquisire le competenze necessarie per la creazione di personaggi fantastici
- Analizzare lo sviluppo e la creazione di personaggi horror



Con il tuo know-how specifico nella creazione di personaggi fantasy e horror, sarai il punto di riferimento principale in questo tipo di progetti"







#### Modulo 1. Costruzione dei Personaggi

- Stabilire le linee d'azione dei personaggi e le loro caratteristiche complesse
- Studiare l'anatomia, i capelli e la testa dei personaggi
- Approfondire e definire i personaggi e gli animali dei cartoon
- Saper rappresentare gli arti e le mani in diversi tipi di personaggi

#### Modulo 2. Creature Fantasy

- Approfondire i diversi tipi di creature fantasy
- Distinguere correttamente i diversi tipi di creature volanti, acquatiche e del sottosuolo
- Conoscere i diversi tipi di esseri fatati e ibridi, nonché i demoni e i giganti
- Imparare a rappresentare al meglio le divinità e i semidei

#### Modulo 3. Personaggi horror

- Conoscere l'anatomia dei personaggi horror e le regole per la loro corretta rappresentazione
- Approfondire la creazione e il disegno di vampiri, lupi mannari e mummie
- Analizzare figure classiche del mondo horror come il mostro di Frankenstein o Dott. Jekyll e Mr. Hyde
- Conoscere le forme geometriche che definiscono gli extraterrestri o alieni





## tech 14 | Direzione del corso

#### Direzione



#### Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Scenografo e assistente nel cortometraggio "Pollo", vincitore del premio Goya
- Scenografo, disegnatore di storyboard, animatore e assistente in progetti come "Una magica notte d'estate", "Lo spirito della foresta",
   "Arrugas-Rughe" e "Phineas e Ferb"
- · Collaboratore e disegnatore presso 12 Pingüinos con progetti come "Tre Gemelle e una Strega" o "Juanito Jones

#### Personale docente

#### Dott. Sirgo González, Manuel

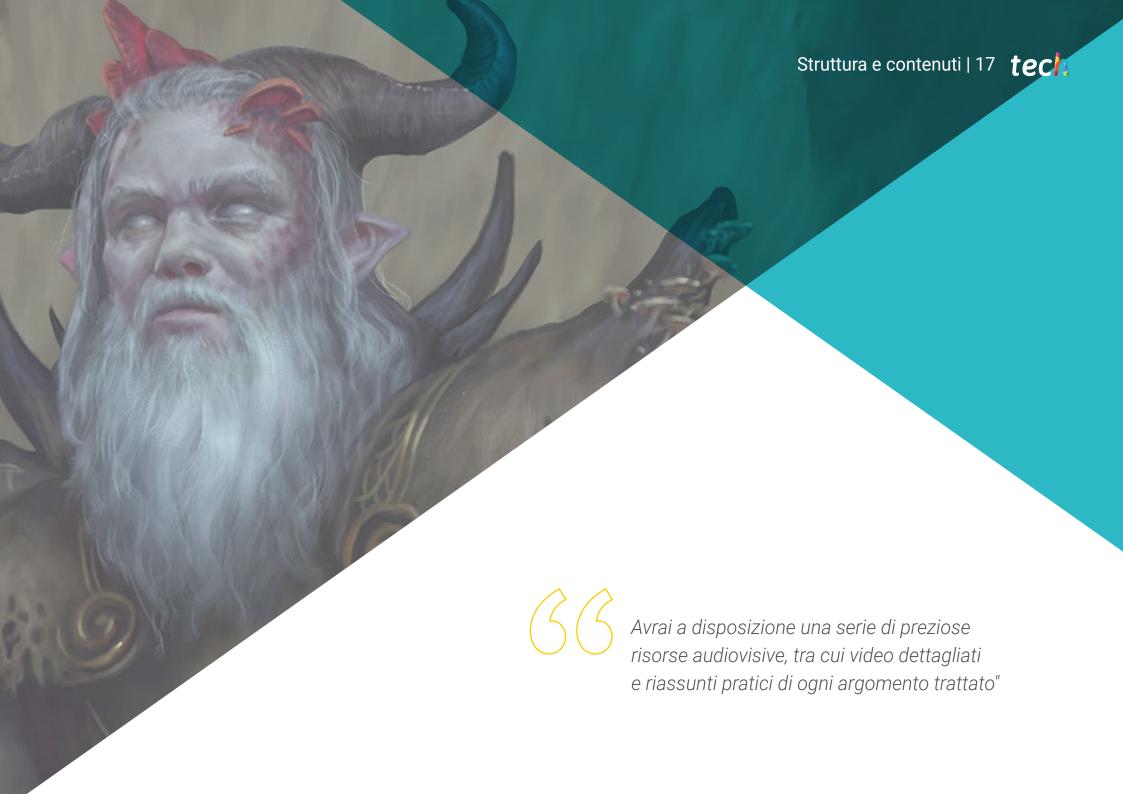
- Manager e direttore della società di produzione 12 Pingüinos SL
- Manager e direttore della società di produzione Cazatalentos SL
- Membro accademico dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema Spagnola
- Docente del corso di Disegno sperimentale e animazione 2D presso la Facoltà di Belle Arti dell'Università Complutense di Madrid

#### Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- Collaborazioni con i cartoni animati dello studio 12 Pingüinos: Tirma,
   Chupachups, Warner Bros Park, Kalise-Minorchina, Tre gemelle e una strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- Progetti di illustrazione e disegno per Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel e Ikea







## tech 18 | Struttura e contenuti

#### Modulo 1. Costruzione del personaggio

- 1.1. Forme geometriche
  - 1.1.1. Basiche
  - 1.1.2. Combinazione di forme
  - 1.1.3. Assi
- 1.2. Linee d'Azione
  - 1.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
  - 1.2.2. Forme semplici nella linea d'azione
  - 1.2.3. Struttura ed estremità
- 1.3. Forme complesse
  - 1.3.1. Geometrie combinate
  - 1.3.2. La posa
  - 1.3.3. Divisione in teste
- 1.4. Anatomia
  - 1.4.1. Canone umano classico
  - 1.4.2. Proporzioni
  - 1.4.3. Pose d'azione
- 1.5. La testa
  - 1.5.1. Costruzione
  - 1.5.2. Assi
  - 1.5.3. Occhi e parti del volto
- 1.6. Capelli
  - 1.6.1. Femminili
  - 1.6.2. Maschili
  - 1.6.3. Pettinature
- 1.7. Creazione di personaggi cartoon
  - 1.7.1. Esagerare le proporzioni
  - 1.7.2. Teste ed espressioni
  - 1.7.3. Profilo e pose
- 1.8. Animali cartoon
  - 1.8.1. Animali da compagnia
  - 1.8.2. Quadrupedi e volatili
  - 1.8.3. Altri tipi

- 1.9. Arti
  - 1.9.1. La costruzione
  - 1.9.2. Articolazioni
  - 1.9.3. Pose
- 1.10. Mani
  - 1.10.1. La costruzione generale
  - 1.10.2. Umani
  - 1.10.3. Cartoon

#### Modulo 2. Creature fantasy

- 2.1. Draghi e idre
  - 2.1.1. Esempi
  - 2.1.2. Costruzione
  - 2.1.3. Pose ed espressioni
- 2.2. Giganti
  - 2.2.1. Esempi
  - 2.2.2. Costruzione
  - 2.2.3. Pose ed espressioni
- 2.3. Volanti
  - 2.3.1. Anatomia comparata
  - 2.3.2. Costruzione
  - 2.3.3. Pose ed espressioni
- 2.4. Acquatiche
  - 2.4.1. Modifiche rispetto a quelle reali
  - 2.4.2. Costruzione
  - 2.4.3. Pose ed espressioni
- 2.5. Del sottosuolo
  - 2.5.1. Forme geometriche
  - 2.5.2. Sviluppo
  - 2.5.3. Pose ed espressioni
- 2.6. Esseri fatati
  - 2.6.1. Anatomia umana
  - 2.6.2. Costruzione
  - 2.6.3. Pose ed espressioni

## Struttura e contenuti | 19 tech

- 2.7. Ibridi
  - 2.7.1. Basi
  - 2.7.2. Progettazione
  - 2.7.3. Pose ed espressioni
- 2.8. Esseri demoniaci
  - 2.8.1. Anatomia
  - 2.8.2. Progettazione
  - 2.8.3. Pose ed espressioni
- 2.9. Dei e semidei
  - 2.9.1. Anatomia umana
  - 2.9.2. Costruzione
  - 2.9.3. Pose ed espressioni
- 2.10. Altre creature fantastiche
  - 2.10.1. Esempi
  - 2.10.2. Costruzione
  - 2.10.3. Pose ed espressioni

#### Modulo 3. Personaggi horror

- 3.1. Vampiri
  - 3.1.1. Anatomia umana
  - 3.1.2. Progettazione
  - 3.1.3. Pose ed espressioni
- 3.2. Il mostro di Frankenstein
  - 3.2.1. Anatomia
  - 3.2.2. Costruzione
  - 3.2.3. Pose ed espressioni
- 3.3. Lupo mannaro
  - 3.3.1. Anatomia comparata
  - 3.3.2. Costruzione
  - 3.3.3. Pose ed espressioni
- 3.4. Mummia
  - 3.4.1. Anatomia umana
  - 3.4.2. Progettazione
  - 3.4.3. Pose ed espressioni

- 3.5. Mostro della palude
  - 3.5.1. Anatomia
  - 3.5.2. Costruzione
  - 3.5.3. Pose ed espressioni
- 3.6. Fantasmi
  - 3.6.1. Esempi
  - 3.6.2. Costruzione
  - 3.6.3. Pose ed espressioni
- 3.7. Zombie
  - 3.7.1. Anatomia umana
  - 3.7.2. Animali zombie
  - 3.7.3. Costruzione e pose
- 3.8. Dott. Jekyll y Mr. Hyde
  - 3.8.1. Anatomia umana
  - 3.8.2. Costruzione
  - 3.8.3. Pose ed espressioni
- 3.9. La morte
  - 3.9.1. Anatomia
  - 3.9.2. Costruzione
  - 3.9.3. Pose ed espressioni
- 3.10. Alieni ed esseri di altre dimensioni
  - 3.10.1. Forme geometriche
  - 3.10.2. Progettazione
  - 3.10.3. Pose ed espressioni



Potrai approfondire la creazione di personaggi fantasy e horror con le numerose letture complementari redatte dallo stesso personale docente"



Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione"

## tech 22 | Metodologia

#### Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.



Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

#### Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.



Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo
di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si
confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro
conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.



#### Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



## Metodologia | 25 tech

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale. Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### **Master class**

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



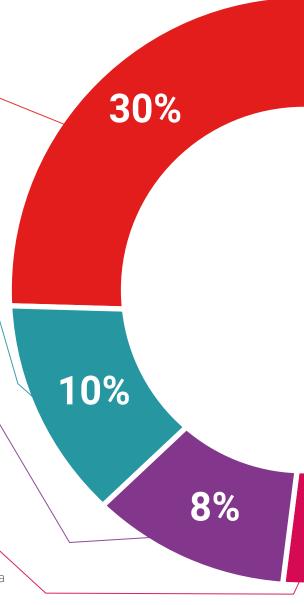
#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.



## Metodologia | 27 tech



Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.

#### Riepiloghi interattivi



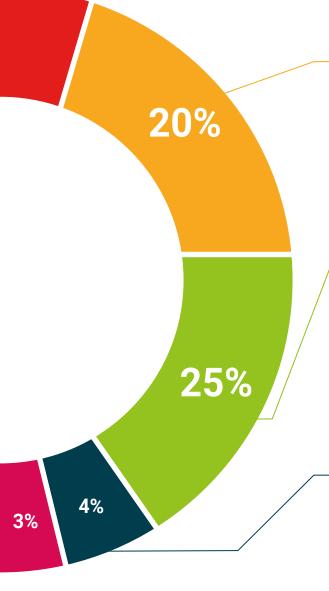
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".

#### **Testing & Retesting**



Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.







## tech 30 | Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario** in **Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

**TECH Global University** è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global Universtity** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D

Modalità: online

Durata: 6 mesi

Accreditamento: 18 ECTS



#### Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D

Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 450 horas di durata equivalente a 18 ECTS, con data di inizio dd/mm/aaaa e data di fine dd/mm/aaaa.

TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024



tech global university **Esperto Universitario** 

Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

