

Curso Universitario

Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D





Curso Universitario Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenio/curso-universitario/fundamentos-diseno-personajes-2d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Hoy en día prácticamente cualquier producto cultural o comercial tiene alguna clase de personaje integrado en el mismo. Marcas multinacionales lanzan campañas de marketing con personajes característicos, como el caso de Samsung y su asistente virtual "Sam", que supuso todo un éxito gracias al cuidado diseño y carisma que desprendía. Los mejores diseñadores conocen los Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D a la perfección, siendo capaces de adaptarse a todos los soportes, estilos y peticiones posibles. Este programa universitario nace con la pretensión de ofrecer al profesional del diseño un recurso de máxima utilidad en su trayectoria profesional, recopilando los consejos y claves de un equipo docente con una vasta experiencia en la creación de todo tipo de personajes. Además, su formato 100% online permite compaginarlo perfectamente con las responsabilidades personales o profesionales más exigentes.





“

Incorporando los conocimientos de este Curso Universitario a tu metodología de trabajo diaria, serás capaz de adaptarte con rapidez a cualquier tipo de trabajo o estilo, ya sea para cine, series o videojuegos”

En la narrativa audiovisual, tanto comercial como de cualquier otro medio, los personajes deben estar bien definidos y caracterizados para transmitir el mensaje con la mayor potencia posible. El 2D en especial requiere de un desarrollo más extensivo por parte del diseñador, pues las técnicas y estilos varían según el enfoque que decida dársele a toda la línea artística.

En este programa universitario el diseñador profundizará en el análisis y desarrollo de los personajes en el proceso creativo, así como los diferentes estilos a seguir según la propia zona o cultura a la que vayan dirigidos. Asimismo, se ahondará en la tipología clásica de los personajes, su papel en la publicidad o el *merchandising* de personajes y su aplicación comercial, todos temas claves en la fundamentación del diseño de los mismos.

Estos conocimientos permitirán al diseñador demostrar una mayor comprensión y destreza a la hora de entender las mismas bases que sientan el desarrollo pormenorizado de personajes en 2D. Todo el contenido didáctico de la titulación está disponible desde el primer día de forma completamente online, sin clases presenciales u horarios prefijados, la flexibilidad es máxima para que el diseñador elija cómo distribuirse la carga lectiva, adaptándola a sus responsabilidades.

Este **Curso Universitario en Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Las características son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de todo tipo de personajes 2D
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Tendrás la oportunidad de descargar todo el material didáctico, pudiendo incluso usarlo como material de referencia a posteriori”

“

Dominarás los Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D, convirtiéndote en una pieza clave en todo proyecto de gran envergadura”

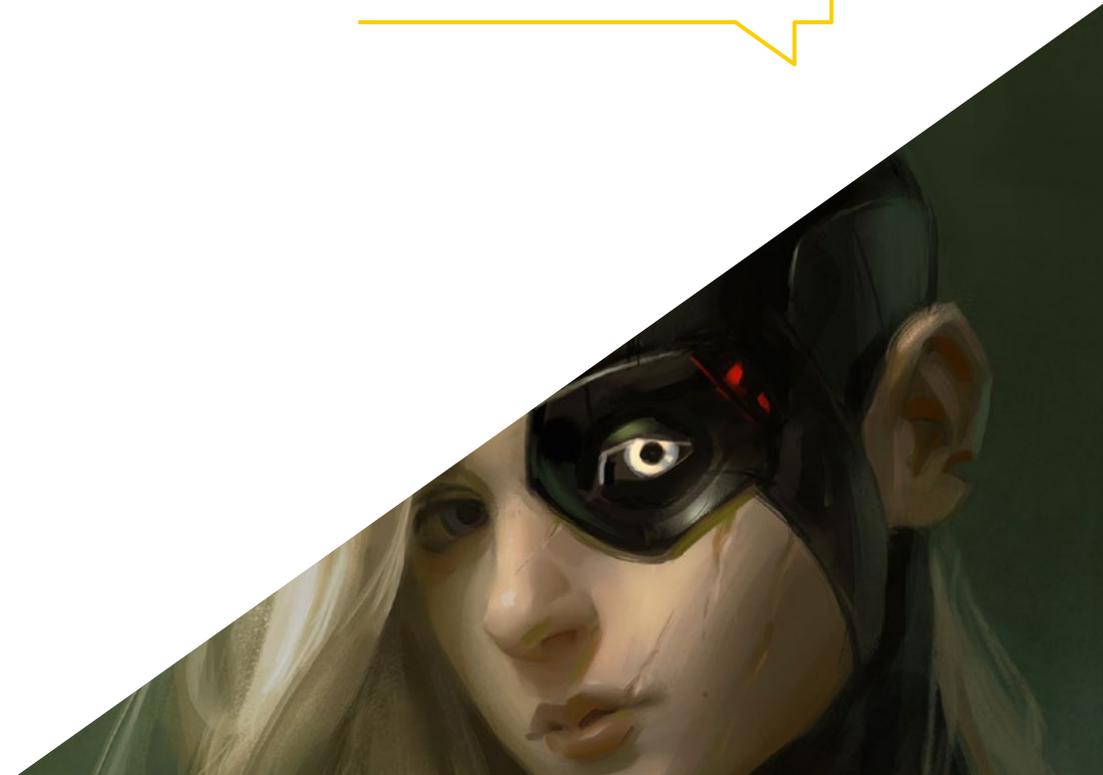
El programa universitario incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa universitario se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Proyecta tu carrera profesional hacia los entornos de diseño de mayor prestigio y éxito con este Curso Universitario.

Tendrás el apoyo de un cuerpo técnico y un equipo docente comprometido al 100% en tu mejora profesional.



02 Objetivos

El objetivo de esta titulación es proporcionar al profesional del diseño las metodologías fundamentales del diseño de personajes en 2D. Con ello, se consigue un impulso considerable en las opciones del diseñador para postular a cargos de mayor prestigio o incluso dirigir sus propios proyectos, teniendo una visión más integral del desarrollo de personajes.



“

Cumplirás tus objetivos profesionales más ambiciosos gracias a las claves que te dará este Curso Universitario de TECH”



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





Objetivos específicos

- ◆ Estudiar los diferentes estilos y culturas que existen
- ◆ Aprender a desarrollar personajes a través del tiempo
- ◆ Aplicar los conocimientos a diferentes formatos
- ◆ Conocer diferentes técnicas aplicadas a personajes específicos
- ◆ Desarrollar los estilos más actuales

“

Incorpora en tu día a día los fundamentos más avanzados del diseño de personajes en 2D, mejorando tu perspectiva y capacidad de trabajo en el proceso”

03

Dirección del curso

El equipo docente al cargo de este Curso Universitario tiene una amplia experiencia en el diseño de toda clase de personajes en 2 dimensiones. Eso les proporciona una perspectiva única para diseñar un temario integrador, que auné la teoría e historia del diseño de personajes con su propia experiencia práctica perfeccionada a lo largo de multitud de proyectos.





“

Tendrás una tutorización personalizada, pudiendo desarrollar los Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D más avanzado junto a profesionales versados en la materia”

Dirección



D. Sirgo González, Manuel

- ♦ Director, Productor y Realizador de Animación
- ♦ Gerente y Director de la Productora 12 Pingüinos Dibujos Animados 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 nacionales e internacionales
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado
- ♦ Ganador del Premio Goya por el Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos y Pollo*

Profesores

Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ♦ Realizador y Guionista Experto en Animación
- ♦ Realizador y Guionista de diversos largometrajes y series de televisión
- ♦ Premio Goya a la mejor película de animación con *Los Cuatro 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: Círculo de Escritores Cinematográficos, Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas



04

Estructura y contenido

La estructura y contenidos de este Curso Universitario sigue la metodología pedagógica más avanzada de TECH, el *relearning*. Esto significa que el alumno adquiere los fundamentos del diseño de personajes de forma progresiva y natural a lo largo de todo el programa universitario, sin tener que invertir extensas horas de estudio para ello. Además, los numerosos contenidos complementarios, con vídeos en detalle y resúmenes interactivos, suponen una ayuda diferencial para el alumno a la hora de superar la titulación con éxito.



“

El aula virtual estará disponible las 24 horas del día, pudiendo acceder a la misma incluso desde tu propio smartphone”

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 estilo
 - 1.3.1. El 2D
 - 1.3.2. El 3D
 - 1.3.3. El *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. *Cartoon*
 - 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. *Merchandising* de personajes
 - 1.10.1. Historia
 - 1.10.2. Guías de estilo
 - 1.10.3. Aplicación comercial

“

Los vídeos en detalle, las lecturas complementarias y los diferentes ejercicios de autoconocimiento te servirán para profundizar a tu propio ritmo en los Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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.



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.



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".



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.



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.



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.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Diplomado en Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Curso Universitario en Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



*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.



Curso Universitario
Fundamentos del Diseño
de Personajes en 2D

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D

