

Curso Universitario

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D





Curso Universitario

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/disenio-creacion-personajes-terror-2d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

El terror es uno de los recursos narrativos más llamativos, usado en prácticamente cualquier clase de formato audiovisual y, por supuesto, en productos 2D. Ya sea para una campaña de marketing o para un videojuego, el diseñador debe conocer a la perfección a criaturas como las momias, hombres lobo o vampiros, tan característicos que forman parte del acervo popular internacional. Con este programa educativo, el alumno estará accediendo a un contenido elaborado por expertos diseñadores, que han unido su dilatada experiencia práctica y teoría más vigente en la industria. Una oportunidad única para perfeccionar el diseño de personajes de terror con un temario exhaustivo y en formato completamente online, lo que permite compaginarlo con otras responsabilidades tanto personales como profesionales.





“

Profundiza en la anatomía de fantasmas, zombis o la muerte, mejorando sus poses, diseño y proceso de construcción”

Desde clásicos como el videojuego Castlevania o la serie animada de Scooby-Doo, el género del terror ha impulsado numerosos proyectos en 2 dimensiones a lo largo de toda la historia. Incluso, actualmente se sigue recurriendo a personajes como vampiros, zombis o alienígenas para crear personajes en clave terrorífica o incluso humorística.

El diseñador profesional debe estar preparado para aceptar encargos que tengan que ver con las figuras más reconocibles del terror, como pueden ser hombres lobo o el propio monstruo de Frankenstein. El equipo docente de este programa educativo ha reunido, a lo largo de 10 extensos temas, un compendio de conocimientos teóricos y prácticos de gran utilidad para elevar al máximo las habilidades del diseñador recreando estos míticos personajes.

Esto permitirá al egresado partir con ventaja para encabezar equipos de diseño de proyectos 2D relacionados con el terror, al igual que mejorar su propia metodología de trabajo para cumplir con mayor eficacia los *Deadlines* exigentes. TECH ha primado la flexibilidad y comodidad del propio alumno, ofreciendo la totalidad de los contenidos de manera 100% online, sin horarios ni clases prefijados. El alumno puede descargar al completo el temario y estudiarlo desde la comodidad de su tablet o smartphone.

Este **Curso Universitario en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D** contiene el programa educativo 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



Destaca por tu solidez a la hora de representar múltiples figuras de terror en 2D, repletas de detalles y características claves que conocerás gracias a este Curso Universitario

“

Conoce a la perfección las poses, expresiones y construcción más habitual en las bestias más conocidas del terror, incluyendo alienígenas, seres dimensionales y monstruos del pantano”

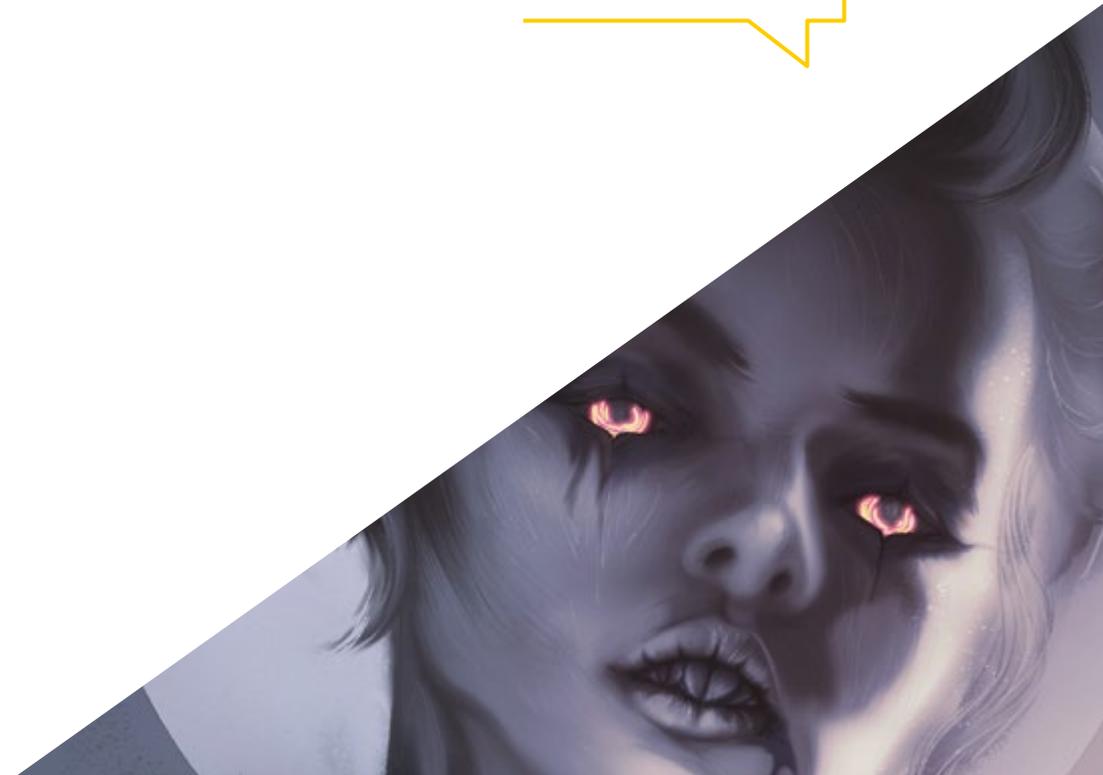
El programa educativo incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 educativo 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 educativo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Accederás a una biblioteca de contenidos repleta de material audiovisual de gran calidad, elaborado por los propios docentes.

Podrás elegir dónde, cuándo y cómo asumir toda la carga lectiva. En TECH tú tomas las decisiones más importantes.



02 Objetivos

Siendo los personajes de terror algunos de los más recurrentes a la hora de ilustrar historias o productos audiovisuales de diversa índole, el profesional que domine esta área tendrá una proyección laboral mucho mayor. Esta titulación permite especializarse en el Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D, dándole al diseñador las claves y pautas más importantes a tener en cuenta para perfeccionar sus competencias en este campo artístico tan específico.





“

Cumplirás tus objetivos laborales más ambiciosos creando personajes de terror espeluznantes que demuestren tu calidad y buen hacer profesional”



Objetivos generales

- ◆ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ◆ Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes
- ◆ Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- ◆ Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror

“

Matricúlate hoy mismo y no dejes escapar la oportunidad de darle un toque distintivo a tu CV al incorporar este Curso Universitario a tus competencias”





Objetivos específicos

- ◆ Conocer la anatomía de personajes de terror y las claves para su correcta representación
- ◆ Profundizar en la creación y diseño de vampiros, hombres lobo y momias
- ◆ Analizar figuras clásicas del terror como el monstruo de Frankenstein o el Dr. Jekyll y Mr. Hyde
- ◆ Conocer las formas geométricas que definen a los seres extraterrestres o alienígenas

03

Dirección del curso

El equipo docente encargado de la elaboración del contenido de este Curso Universitario ha sido elegido por TECH, precisamente, por su amplia trayectoria profesional. A lo largo de su carrera, los docentes han tenido que crear e ilustrar numerosos personajes terroríficos, por lo que son amplios conocedores de la materia, dándole a toda la teoría un necesario enfoque práctico y contextual.



“

Tendrás una tutorización completamente personalizada y adaptada a tus necesidades, preguntándole directamente a los docentes todas tus dudas”

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

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*



04

Estructura y contenido

Puesto que el Curso Universitario tiene también una utilidad especial como material de referencia, los docentes han tenido especial cuidado a la hora de estructurar todos los contenidos del mismo. Redactados de forma minuciosa y exhaustiva, el diseñador podrá usar el temario a modo de guía de referencia en futuros trabajos, pues la descarga de la totalidad del contenido es libre y se puede realizar en cualquier momento del programa educativo.





“

Accede a un contenido didáctico de gran calidad con numerosos vídeos en detalle, ejemplos prácticos y lecturas complementarias en torno a los personajes de terror en 2D”

Módulo 1. Personajes de terror

- 1.1. Vampiros
 - 1.1.1. Anatomía humana
 - 1.1.2. Diseño
 - 1.1.3. Poses y expresiones
- 1.2. Monstruo de frankenstein
 - 1.2.1. Anatomía
 - 1.2.2. Construcción
 - 1.2.3. Poses y expresiones
- 1.3. Hombre lobo
 - 1.3.1. Anatomía comparada
 - 1.3.2. Construcción
 - 1.3.3. Poses y expresiones
- 1.4. Momia
 - 1.4.1. Anatomía humana
 - 1.4.2. Diseño
 - 1.4.3. Poses y expresiones
- 1.5. Monstruo del pantano
 - 1.5.1. Anatomía
 - 1.5.2. Construcción
 - 1.5.3. Poses y expresiones
- 1.6. Fantasmas
 - 1.6.1. Ejemplos
 - 1.6.2. Construcción
 - 1.6.3. Poses y expresiones
- 1.7. Zombis
 - 1.7.1. Anatomía humana
 - 1.7.2. Zombis animales
 - 1.7.3. Construcción y poses



- 1.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
 - 1.8.1. Anatomía humana
 - 1.8.2. Construcción
 - 1.8.3. Poses y expresiones
- 1.9. La muerte
 - 1.9.1. Anatomía
 - 1.9.2. Construcción
 - 1.9.3. Poses y expresiones
- 1.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
 - 1.10.1. Formas geométricas
 - 1.10.2. Diseño
 - 1.10.3. Poses y expresiones

“

Profundiza en aquellos temas que más te interesen y benefíciate de una enseñanza progresiva y natural, basada en la metodología pedagógica del Relearning”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“

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

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. 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. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aún de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

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

Nuestra universidad 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 de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

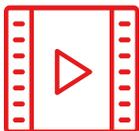
El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



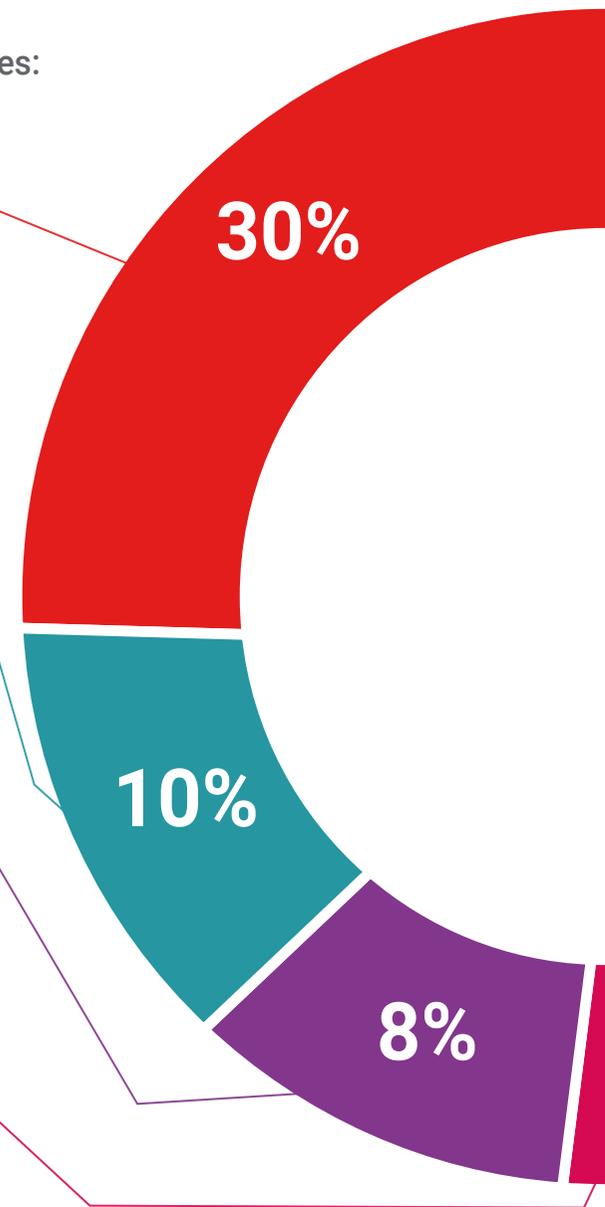
Prácticas de habilidades y competencias

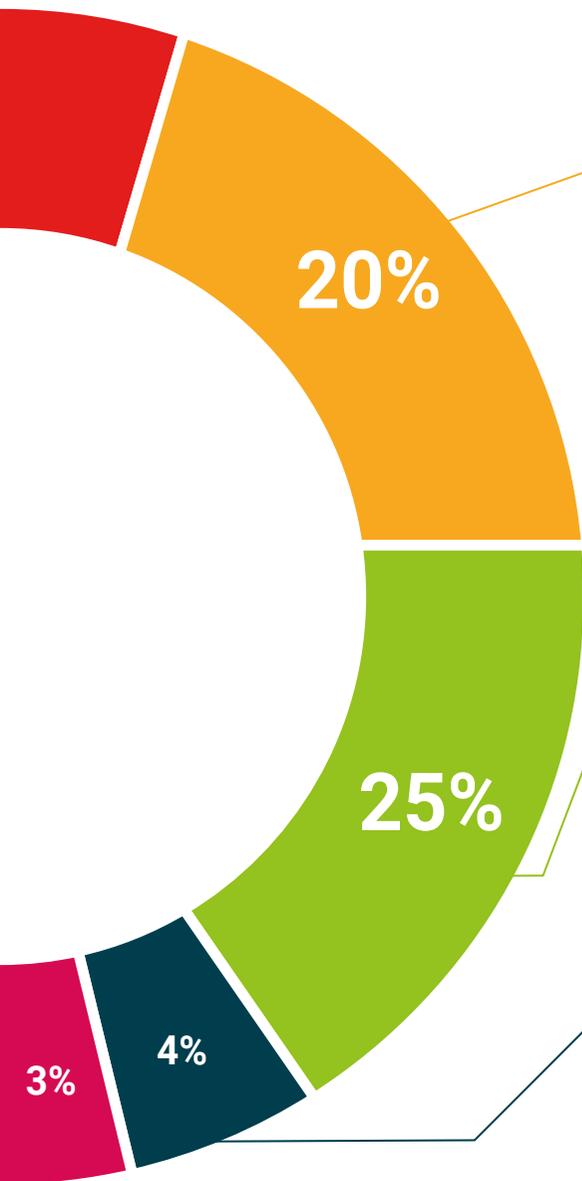
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Curso Universitario en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario

Diseño y Creación de Personajes
de Terror en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D

