

Curso Universitario

Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D





Curso Universitario

Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D

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

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/disenio-creacion-criaturas-fantasticas-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

Desde los inicios de las artes gráficas, las criaturas de fantasía han sido de especial atractivo para toda clase de diseñadores. Seres mitológicos, dragones, hadas o dioses han sido ilustrados en numerosas iteraciones a lo largo de toda la historia. En la actualidad, relatos como los del Estudio Ghibli o videojuegos icónicos como Undertale están plagados de seres fantásticos de todo tipo. El diseñador que domine este campo tendrá una clara ventaja para asumir proyectos más importantes, multiplicando además sus oportunidades de mejora profesional. Bajo esta premisa nace el presente programa, en el que un equipo de docentes expertos en la creación de criaturas fantásticas en 2D ha volcado todo su conocimiento teórico y práctico. Al ser completamente online, la titulación es asumible, incluso, para los diseñadores con las responsabilidades más exigentes.





“

Domina a la perfección las características más destacadas de seres fantásticos de todo tipo, desde poderosos dioses hasta aterradores demonios”

Una buena parte de las historias que se narran a través de videojuegos, películas de animación o productos audiovisuales de diferente tipo implican a alguna clase de criatura fantástica. Su diseño, especialmente en el campo del 2D, debe ser cuidado casi al milímetro para poder impresionar a una audiencia que ya ha visto multitud de seres de este tipo.

Por ello, los diseñadores deben asumir esta tarea con plenos conocimientos en las poses, expresiones y anatomía específica de criaturas acuáticas, voladoras, subterráneas o gigantes. Este Curso Universitario expande el conocimiento en todas estas áreas, añadiendo además temas específicos para dragones, demonios, dioses y seres híbridos.

El equipo docente ha recopilado la teoría vigente más reciente y la ha unido a su dilatada experiencia práctica, creando un temario que incluso sirve como material de referencia de gran utilidad una vez finalizado el Curso Universitario. Esto servirá para dar un impulso distintivo a la trayectoria profesional del alumno, permitiéndole destacar con una especialización útil y focalizada a los proyectos de diseño más ambiciosos.

Un programa 100% online que entiende las dificultades que puede suponer para el profesional de diseño asumirlo, otorgándole la libertad de distribuir la carga lectiva a su propio ritmo, sin clases presenciales ni horarios prefijados. La totalidad de los contenidos está disponible para su descarga desde el primer día, siendo accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Este **Curso Universitario en Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas 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



Asume la creación y diseño de seres feéricos como hadas, elfos, sátiros o gnomos, pudiendo imprimir tu propio estilo característico con solvencia y eficacia”

“

Descubre las técnicas más innovadoras en el diseño de criaturas fantásticas en 2D, ahorrándote un tiempo de estudio considerable en dilucidar la anatomía de hidras o grifos”

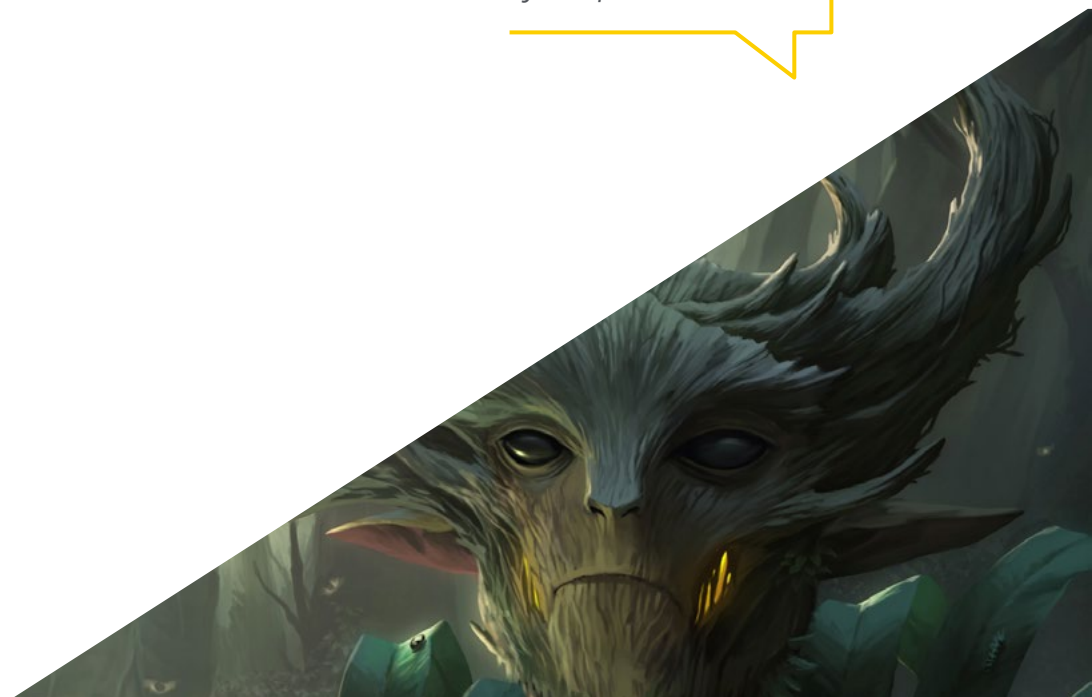
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

Contarás con un temario extremadamente preciso y conciso, ordenado de forma minuciosa para que te sea mucho más fácil estudiarlo y usarlo como material de referencia.

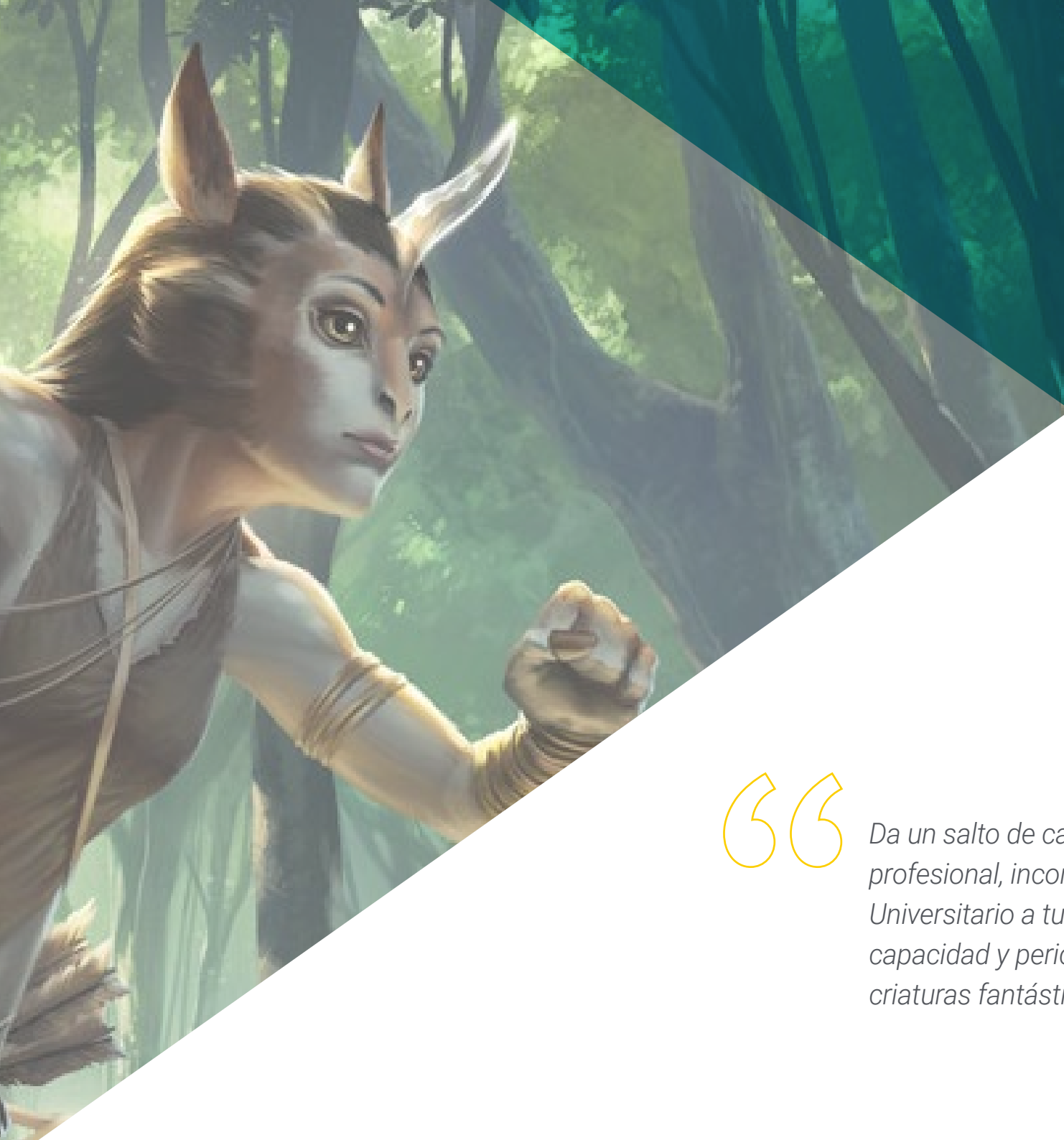
Únete a la mayor institución académica online del mundo, con un equipo docente excepcional, comprometido al máximo en tu mejora profesional.



02 Objetivos

El objetivo primordial de este Curso Universitario es proporcionar al profesional de diseño las herramientas y metodología de trabajo más útiles para abordar con éxito la creación y diseño de criaturas fantásticas en 2D. Gracias a la técnica instruida, pulida por los propios docentes a lo largo de años de experiencia, el egresado tendrá unas competencias superiores en este campo artístico, destacando para asumir proyectos como *Lead Character Design* en productos con un enfoque claramente fantástico.





“

Da un salto de calidad en tu trayectoria profesional, incorporando este Curso Universitario a tu CV y demostrando tu capacidad y pericia a la hora de crear criaturas fantásticas”



Objetivos generales

- ♦ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ♦ Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes
- ♦ Adquirir las competencias necesarias para la creación de personajes fantásticos

“

Incluso antes de finalizar la titulación, podrás comprobar cómo tus técnicas se afianzan mejor en torno al diseño de gigantes, enanos o dragones”





Objetivos específicos

- ◆ Profundizar en las diferentes clases de criaturas fantásticas
- ◆ Diferenciar correctamente entre criaturas voladoras, acuáticas y/o subterráneas
- ◆ Conocer las clases de seres demoníacos, gigantes, feéricos e híbridos que existen
- ◆ Representar con firmeza a dioses y semidioses

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado al presente equipo docente por su portafolio de éxitos en el mundo del diseño, especialmente a la hora de recrear en diversos tipos de productos toda clase de criaturas fantásticas. Su extenso conocimiento al respecto ha permitido la creación de un temario amplio y exhaustivo, con contenidos de gran calidad que inciden en las poses, expresiones y anatomía de toda clase de seres extraordinarios.





“

Conoce los secretos más intrínsecos que hacen que las criaturas fantásticas en 2D luzcan más feroces, encantadoras o cautivadoras”

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

La metodología pedagógica del *Relearning*, aplicada en este Curso Universitario, permite al diseñador mejorar sus competencias y capacidades durante toda la duración del programa. En el temario se reiteran de forma natural los principios y técnicas fundamentales para la creación y diseño de criaturas fantásticas, ahorrando una inversión de horas de estudio considerable al alumno al mismo tiempo que se alivia la carga lectiva.





“

Tendrás acceso a vídeos en detalle, resúmenes, lecturas complementarias y casos prácticos simulados con los que contextualizar mejor cada tema”

Módulo 1. Criaturas fantásticas

- 1.1. Dragones e hidras
 - 1.1.1. Ejemplos
 - 1.1.2. Construcción
 - 1.1.3. Poses y expresiones
- 1.2. Gigantes
 - 1.2.1. Ejemplos
 - 1.2.2. Construcción
 - 1.2.3. Poses y expresiones
- 1.3. Voladoras
 - 1.3.1. Anatomía comparada
 - 1.3.2. Construcción
 - 1.3.3. Poses y expresiones
- 1.4. Acuáticas
 - 1.4.1. Modificaciones de tipos reales
 - 1.4.2. Construcción
 - 1.4.3. Poses y expresiones
- 1.5. Subterráneas
 - 1.5.1. Formas geométricas
 - 1.5.2. Desarrollo
 - 1.5.3. Poses y expresiones
- 1.6. Seres feéricos
 - 1.6.1. Anatomía humana
 - 1.6.2. Construcción
 - 1.6.3. Poses y expresiones





- 1.7. Híbridos
 - 1.7.1. Bases
 - 1.7.2. Diseño
 - 1.7.3. Poses y expresiones
- 1.8. Seres demoníacos
 - 1.8.1. Anatomía
 - 1.8.2. Diseño
 - 1.8.3. Poses y expresiones
- 1.9. Dioses y semidioses
 - 1.9.1. Anatomía humana
 - 1.9.2. Construcción
 - 1.9.3. Poses y expresiones
- 1.10. Otras criaturas fantásticas
 - 1.10.1. Ejemplos
 - 1.10.2. Construcción
 - 1.10.3. Poses y expresiones

“*Profundiza en los extensos ejemplos y didáctica de todo el programa, a tu propio ritmo y sin ataduras de ningún tipo*”

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 aúna 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.



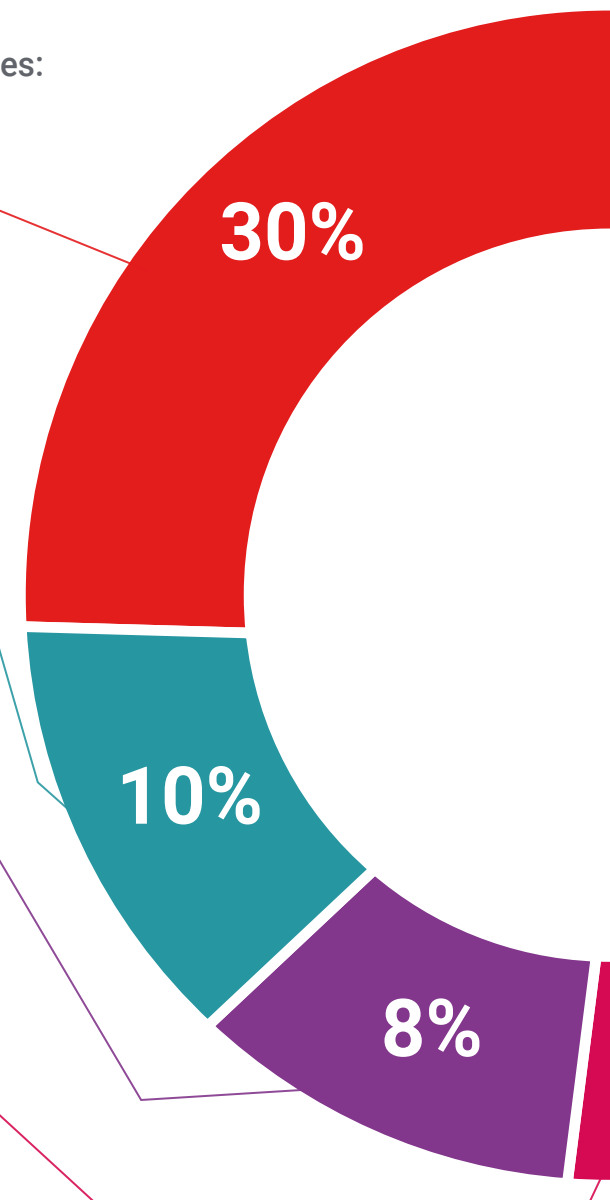
Prácticas de habilidades y competencias

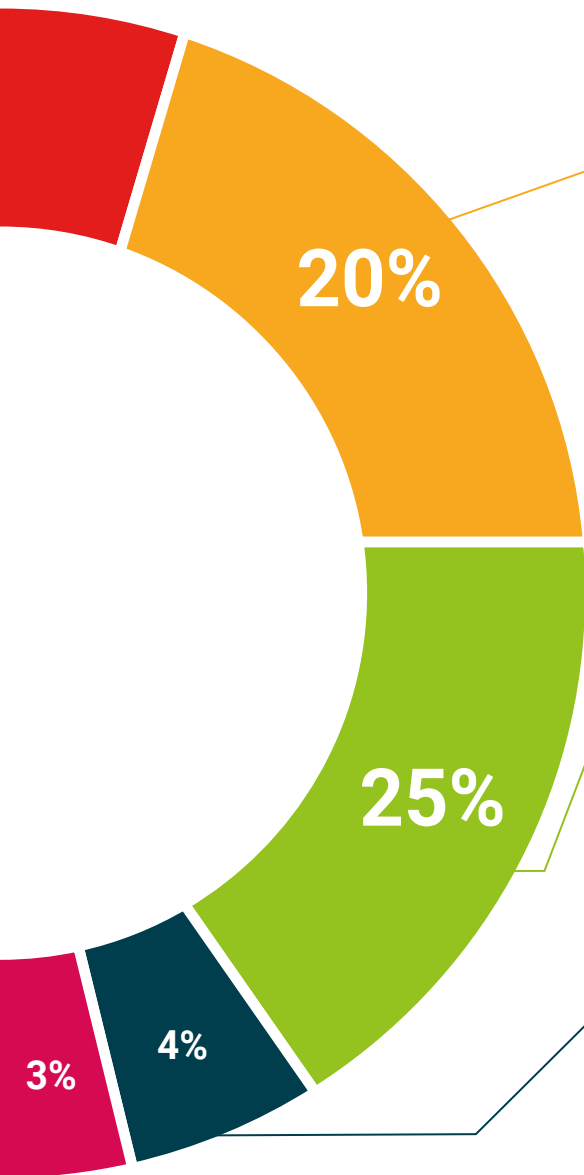
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Criaturas Fantásticas en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Curso Universitario en Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D** contiene el programa 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 **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **Tech Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario

Diseño y Creación de Criaturas
Fantásticas en 2D

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D

