

Curso Universitario

Diseño y Creación de Objetos
y Plantas como Personajes 2D



Curso Universitario

Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/disenio/curso-universitario/disenio-creacion-objetos-plantas-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

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

La caracterización de objetos y plantas como personajes es uno de los grandes clásicos de la industria audiovisual. Desde todo el elenco de muebles parlanchines de La Bella y la Bestia, hasta diferentes plantas que protagonizan el videojuego Plants vs. Zombies, crear personajes a partir de objetos inanimados supone todo un reto para el diseñador. Por ello, un equipo de profesionales altamente cualificados ha elaborado todo el contenido de este programa, enfocado en que el diseñador potencie al máximo su capacidad de transformar cualquier clase de objeto en un personaje rico en detalles y carácter. Esto supondrá un impulso para sus capacidades y, por ende, para su trayectoria profesional, beneficiándose además de un formato enteramente online en el que no tendrá que asistir a clases presenciales ni seguir horarios prefijados.





“

Domina el arte de transformar objetos, electrodomésticos, árboles, arbustos, vehículos e incluso frutas en toda clase de personajes, con sus propias características únicas”

Pixar y Disney son especialmente conocidas por dotar de personalidad a un sinfín de objetos y plantas inanimados. La alfombra de Aladín o las cartas de Alicia en el País de las Maravillas son solo algunos ejemplos del efectismo que puede tener una simple caracterización en 2 dimensiones. Por ello, el diseñador debe tener los conocimientos y capacidades adecuadas para saber dar vida a cualquier clase de entidad a fin de poder acceder a las mejores empresas audiovisuales del sector.

Los detalles a tener en cuenta son múltiples, desde las poses y expresiones típicas para cada uno a una construcción más específica de vehículos, electrodomésticos o flores. Por ello, el equipo docente a cargo de esta titulación ha elaborado 10 extensos temas donde profundizar individualmente en los objetos y plantas más comunes que el diseñador llevará a la vida.

Todo este contenido está disponible en su totalidad desde el primer día, pudiendo el alumno descargarlo desde cualquier dispositivo con conexión a internet. La flexibilidad para compaginar la titulación con otras responsabilidades personales o profesionales es total, pues es el diseñador el que decide cuándo, dónde y cómo asumir toda la carga lectiva de este Curso Universitario.

Este **Curso Universitario en Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes 2D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de esta capacitación 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



Únete a la mayor institución académica online del mundo, con los contenidos didácticos más desarrollados en la creación de objetos y plantas como personajes”

“

Matricúlate hoy y no pierdas la oportunidad de incluir en tu CV un Curso Universitario con el que demostrar tu dominio en el diseño de los personajes más complejos y únicos”

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

Conoce las claves para dar vida a todo tipo de elementos, desde simples hortalizas o plantas carnívoras, hasta vehículos más complejos.

Construye a personajes 2D tan icónicos como Pinocho, depurando tu técnica de diseño y creación al máximo.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Curso Universitario es reunir en un solo programa las claves más importantes de diseño y creación de personajes a partir de objetos inanimados y plantas. El equipo docente al completo ha volcado toda su pericia en este campo, sofisticado a lo largo de numerosos años de experiencia y proyectos de todo tipo de productos audiovisuales. El egresado tendrá unas competencias distintivas dentro de la industria, permitiéndole seguir creciendo en su campo hacia equipos o propuestas más ambiciosas.



“

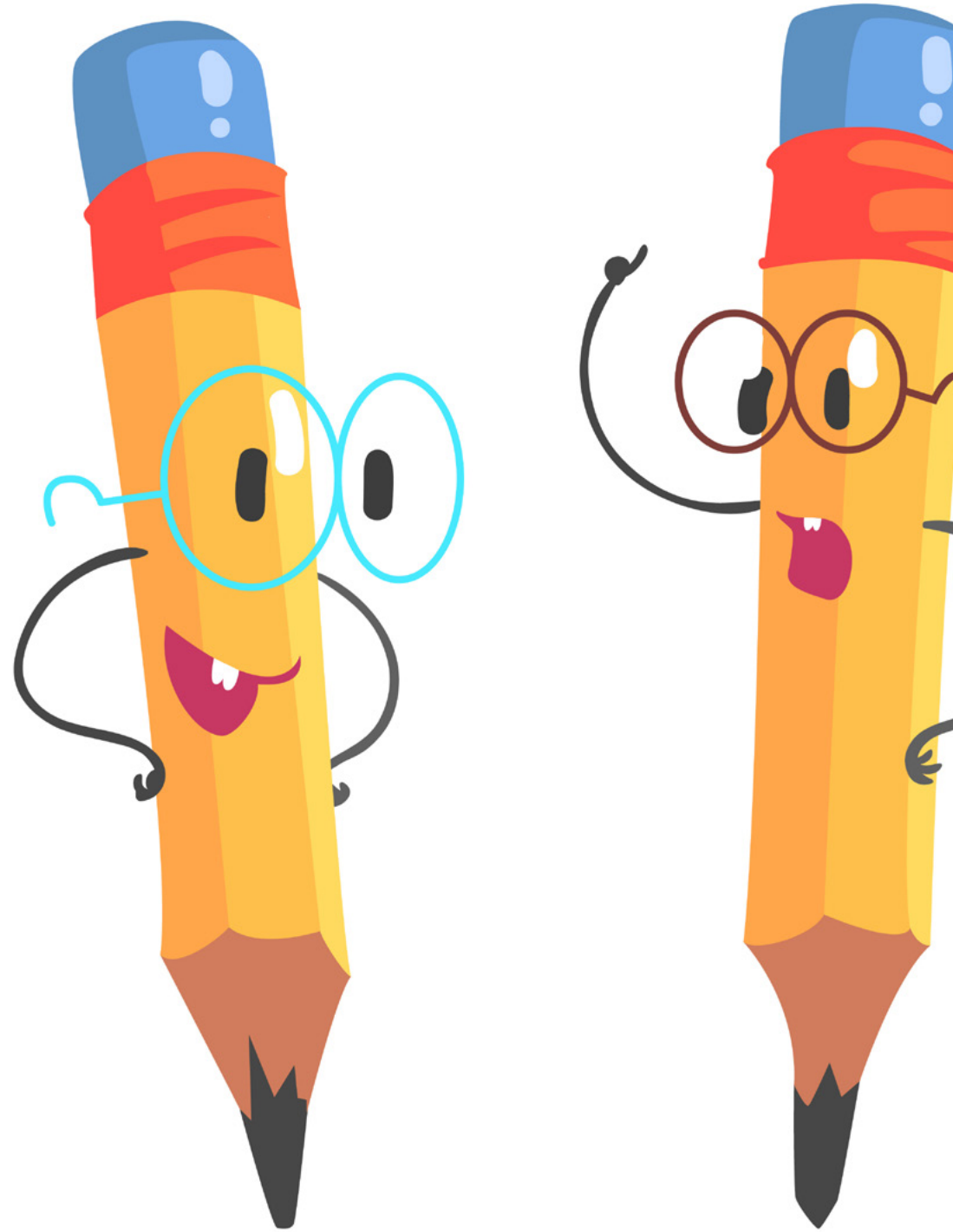
No esperes más para seguir refinando tus técnicas de diseño con los últimos avances tecnológicos en la creación de objetos y plantas como personajes 2D”

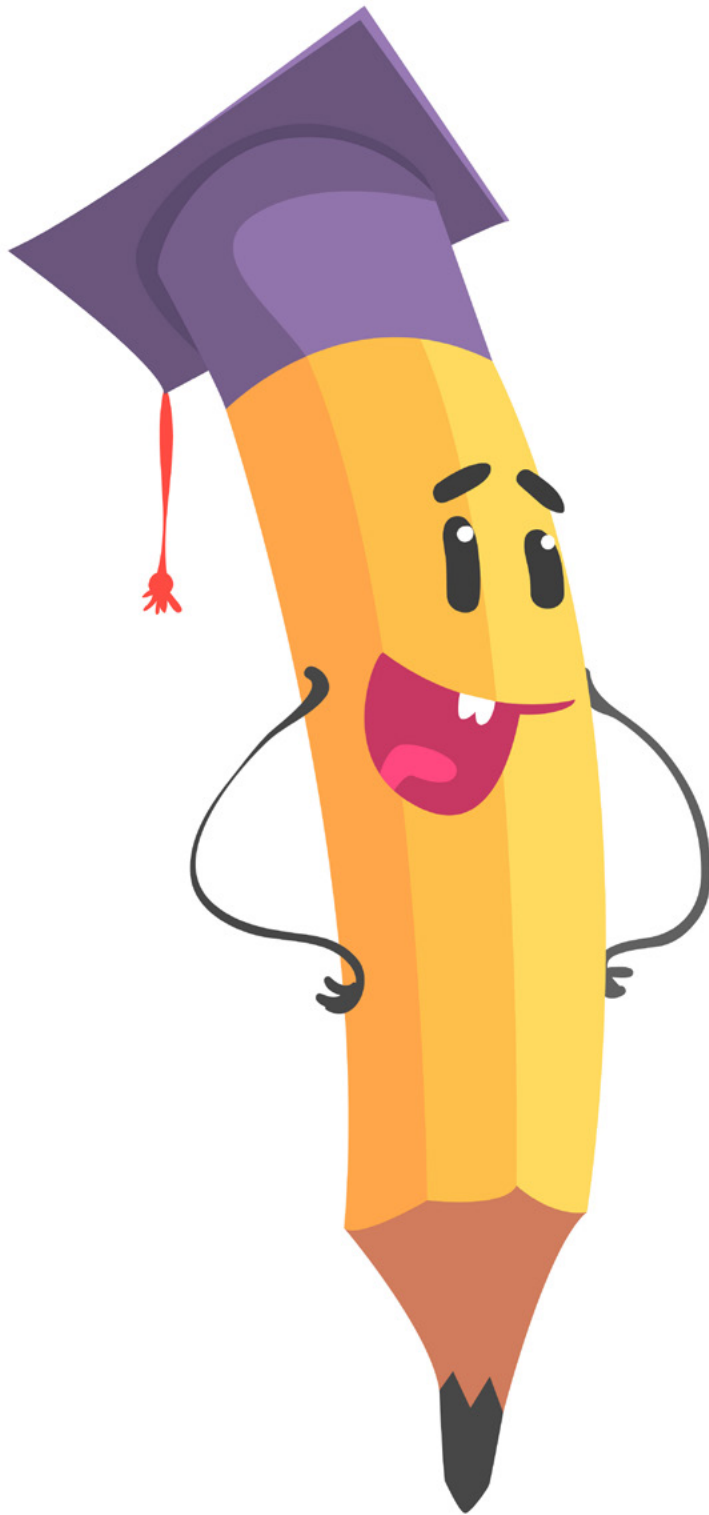




Objetivos generales

- ◆ 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





Objetivos específicos

- ◆ Profundizar en la representación de flores, hortalizas, frutas y otro tipo de plantas
- ◆ Conocer ejemplos y posibles expresiones de plantas carnívoras
- ◆ Analizar los tipos de árboles a crear y diseñar, así como su posible papel como personajes
- ◆ Aprender a crear electrodomésticos y vehículos de diferentes tipos y construcción

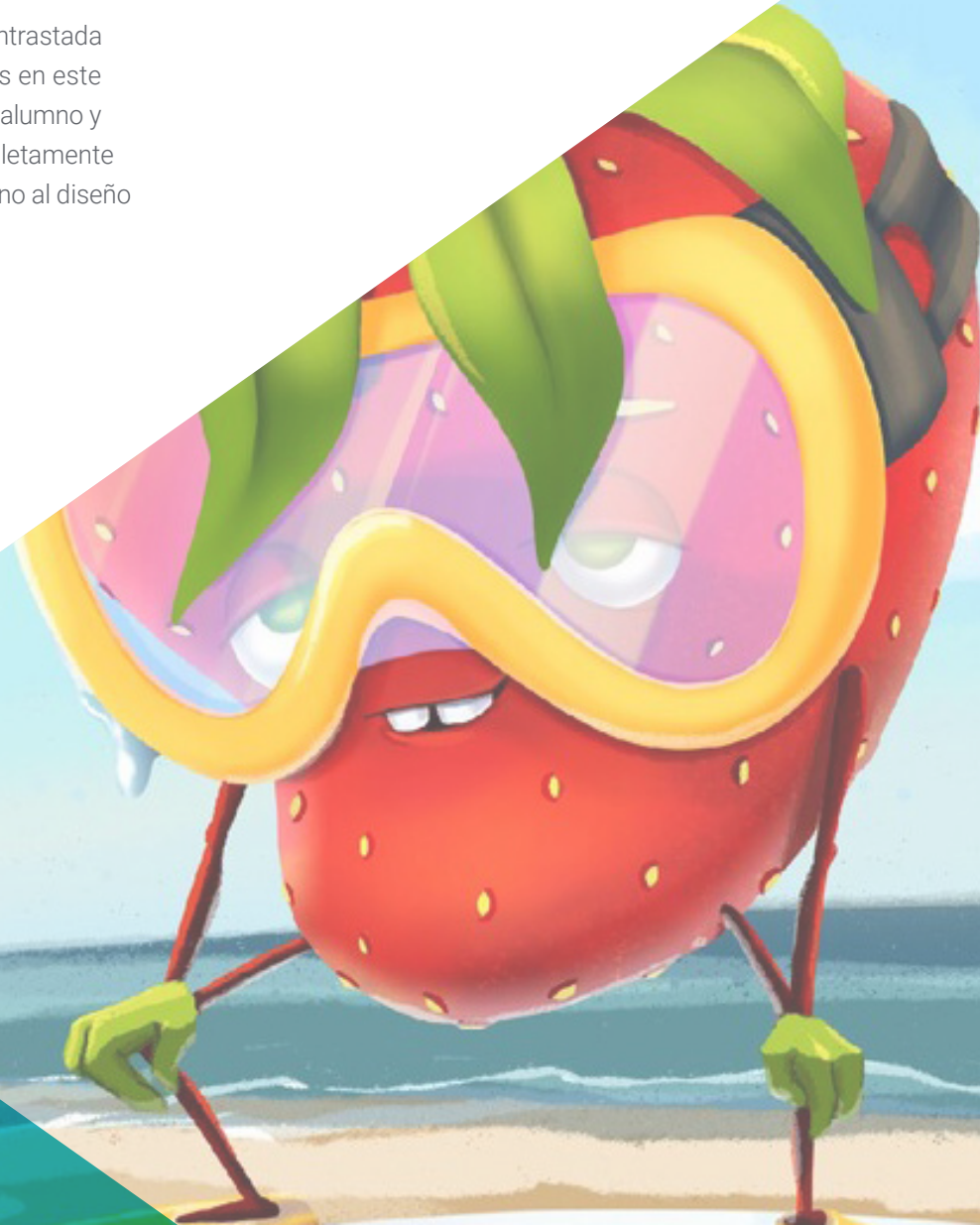
“

Mejorarás tus técnicas de trabajo a lo largo de toda la titulación, notando la progresión incluso antes de finalizarla”

03

Dirección del curso

TECH ha reunido a un equipo de profesionales con una experiencia contrastada y avalada, asegurándose de que todos los contenidos proporcionados en este Curso Universitario son de la máxima calidad. La comunicación entre el alumno y los docentes es directa, recibiendo el diseñador una tutorización completamente personalizada sobre las dudas o cuestiones que pudieran surgirle en torno al diseño de objetos y plantas como personajes.





“

Distínguese eficazmente en tu departamento aprovechando el conocimiento de los mejores diseñadores”

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*

D. Custodio Arenal, Nacho

- ♦ Animador Experto en 2D, 3D y *Cut Out*
- ♦ Animador *Freelance*
- ♦ Colaborador en cortometrajes y largometrajes
- ♦ Colaborador en series



04

Estructura y contenido

A lo largo de todo el temario el alumno encontrará multitud de recursos audiovisuales de gran calidad, incluyendo vídeos en detalle y casos prácticos reales con los que contextualizar la construcción de plantas y objetos como personajes. Todo este material ha sido elaborado hasta el más mínimo detalle por todo el personal docente, con un foco claro en conseguir que sea accesible, ameno, exhaustivo y útil en la trayectoria profesional del diseñador.





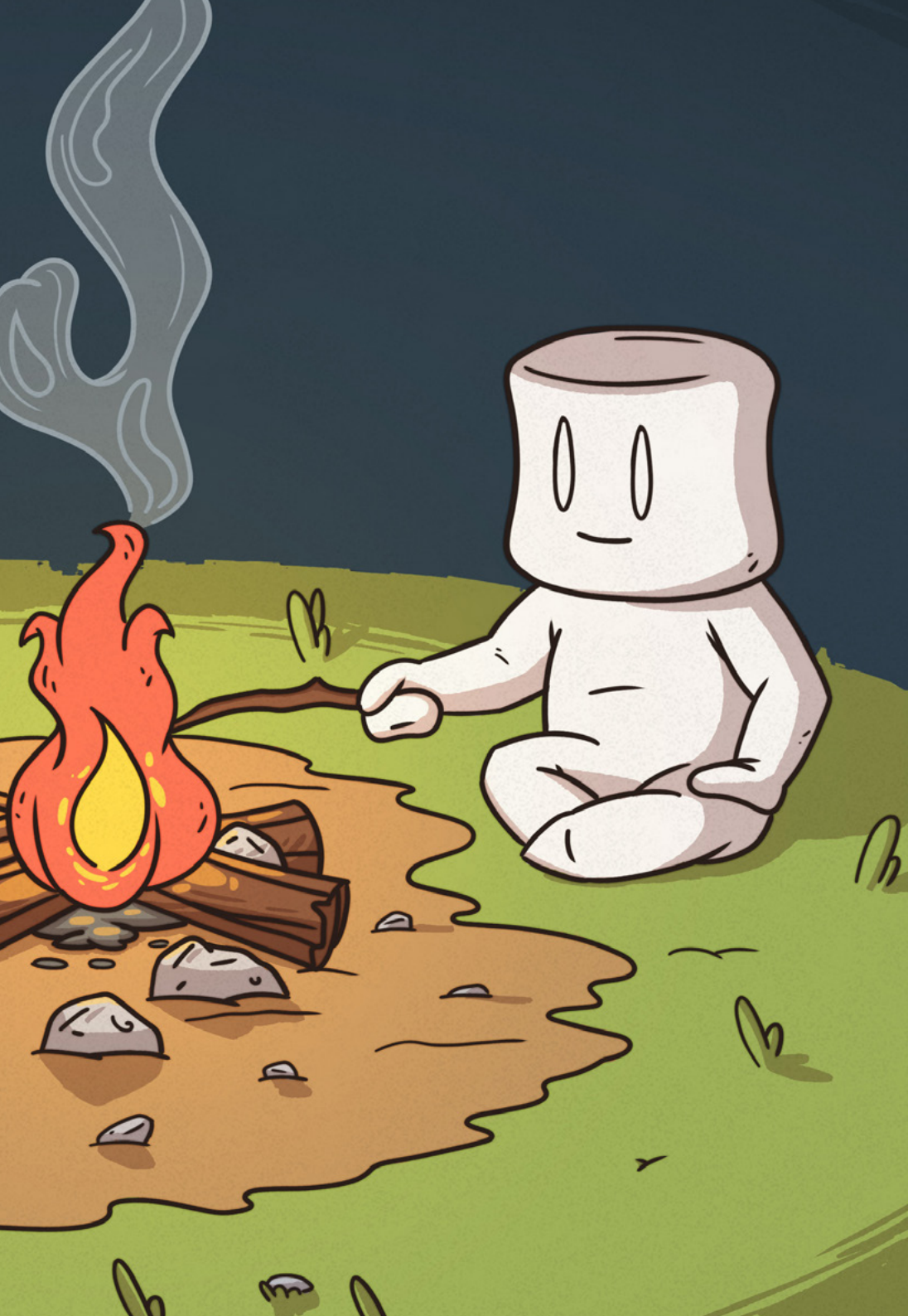
“

Descárgate la totalidad del temario desde cualquier dispositivo con conexión a internet, obteniendo un material de consulta de gran calidad y útil incluso tras finalizar la titulación”

Módulo 1. Objetos y plantas como personajes

- 1.1. Flores
 - 1.1.1. Ejemplos
 - 1.1.2. Construcción
 - 1.1.3. Poses y expresiones
- 1.2. Hortalizas
 - 1.2.1. Ejemplos
 - 1.2.2. Construcción
 - 1.2.3. Poses y expresiones
- 1.3. Frutas
 - 1.3.1. Ejemplos
 - 1.3.2. Construcción
 - 1.3.3. Poses y expresiones
- 1.4. Plantas carnívoras
 - 1.4.1. Ejemplos
 - 1.4.2. Construcción
 - 1.4.3. Poses y expresiones
- 1.5. Árboles
 - 1.5.1. Tipos
 - 1.5.2. Construcción
 - 1.5.3. Poses y expresiones
- 1.6. Arbustos
 - 1.6.1. Tipos
 - 1.6.2. Construcción
 - 1.6.3. Poses y expresiones





- 1.7. Objetos
 - 1.7.1. Ejemplos
 - 1.7.2. Personalidad
 - 1.7.3. Tipos
- 1.8. Electrodomésticos
 - 1.8.1. Tipos
 - 1.8.2. Construcción
 - 1.8.3. Poses y expresiones
- 1.9. Vehículos
 - 1.9.1. Tipos
 - 1.9.2. Construcción
 - 1.9.3. Poses y expresiones
- 1.10. Otros objetos
 - 1.10.1. Tipos
 - 1.10.2. Construcción
 - 1.10.3. Poses y expresiones

“ No tendrás restricciones para asumir la carga lectiva como tú quieras. Podrás profundizar en aquellos temas que más te interesen e incluso decidir en qué orden estudiarlos”

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.



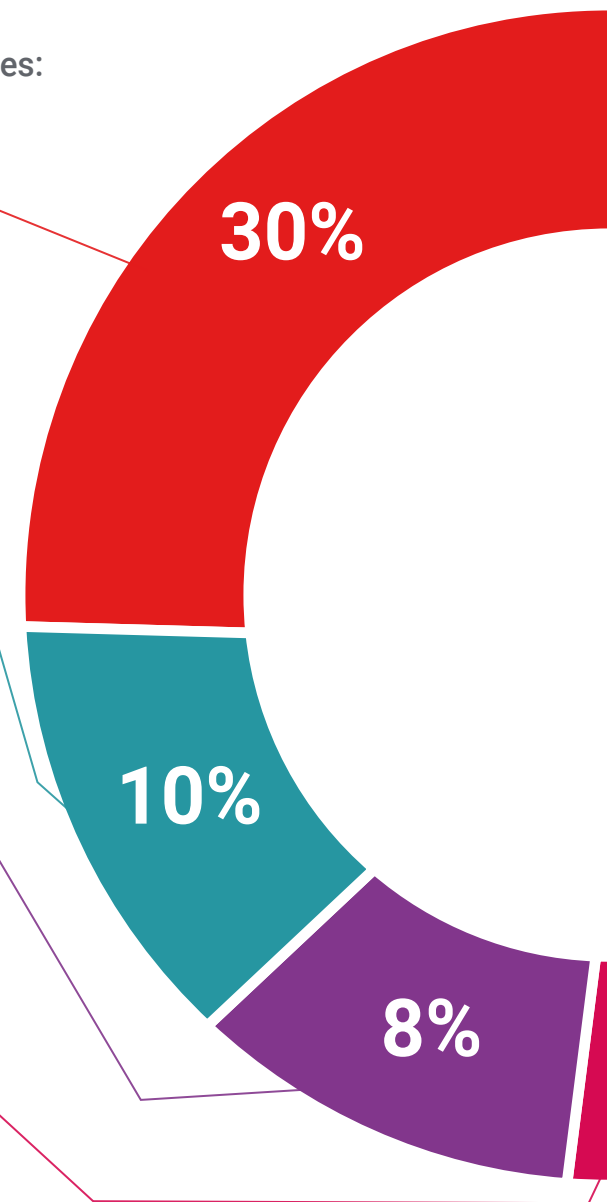
Prácticas de habilidades y competencias

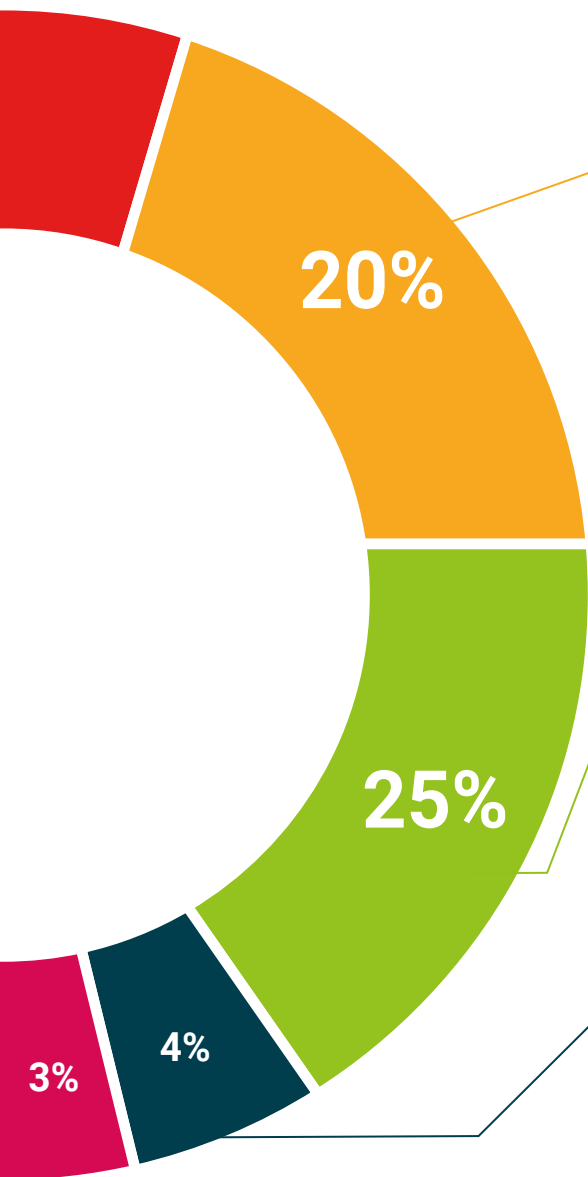
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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 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 Objetos y Plantas como Personajes 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 Objetos y Plantas como Personajes 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 Objetos y Plantas como Personajes 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 Objetos y Plantas como Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes 2D

