Curso Universitario

Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D

tech universidad tecnológica

tech universidad tecnológica

Curso Universitario

Fundamentos del Diseño de 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.techtitute.com/diseno/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 — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

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 educativo 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 educativo 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 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

Tendrás la oportunidad de descargarte 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"

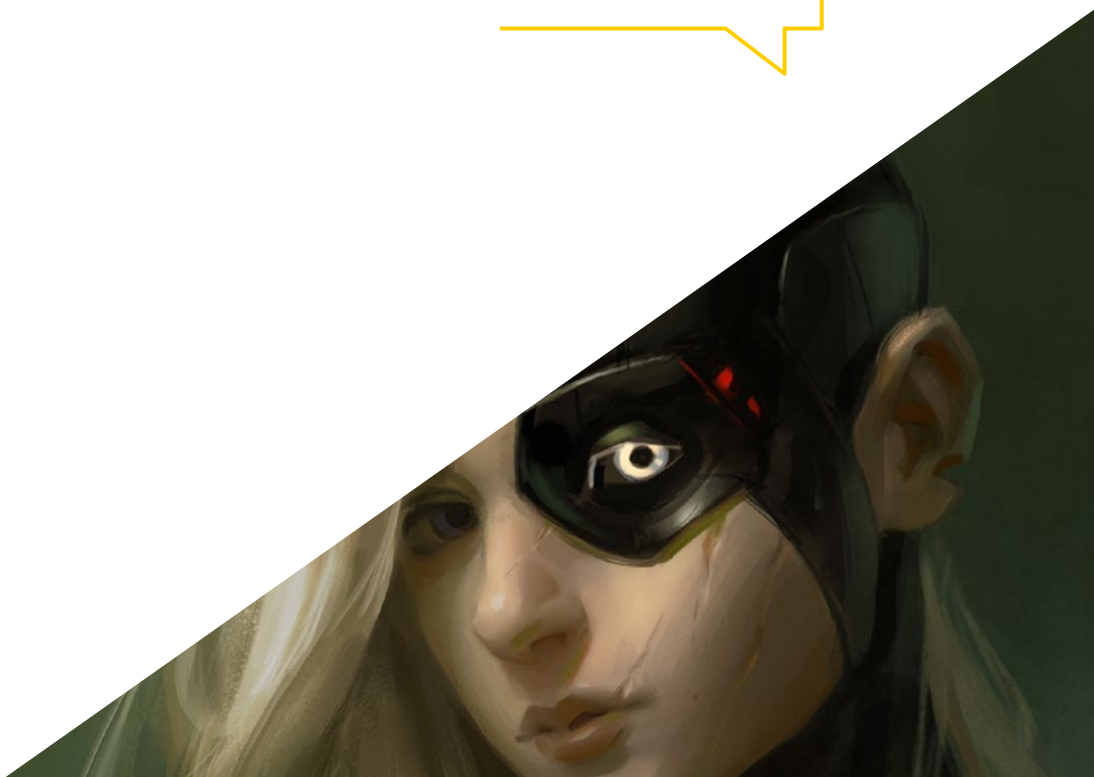
Proyecta tu carrera profesional hacia los entornos de diseño de mayor prestigio y éxito con este Curso Universitario.

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

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



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 educativo, 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

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 tomasen decisiones y emitiesen 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

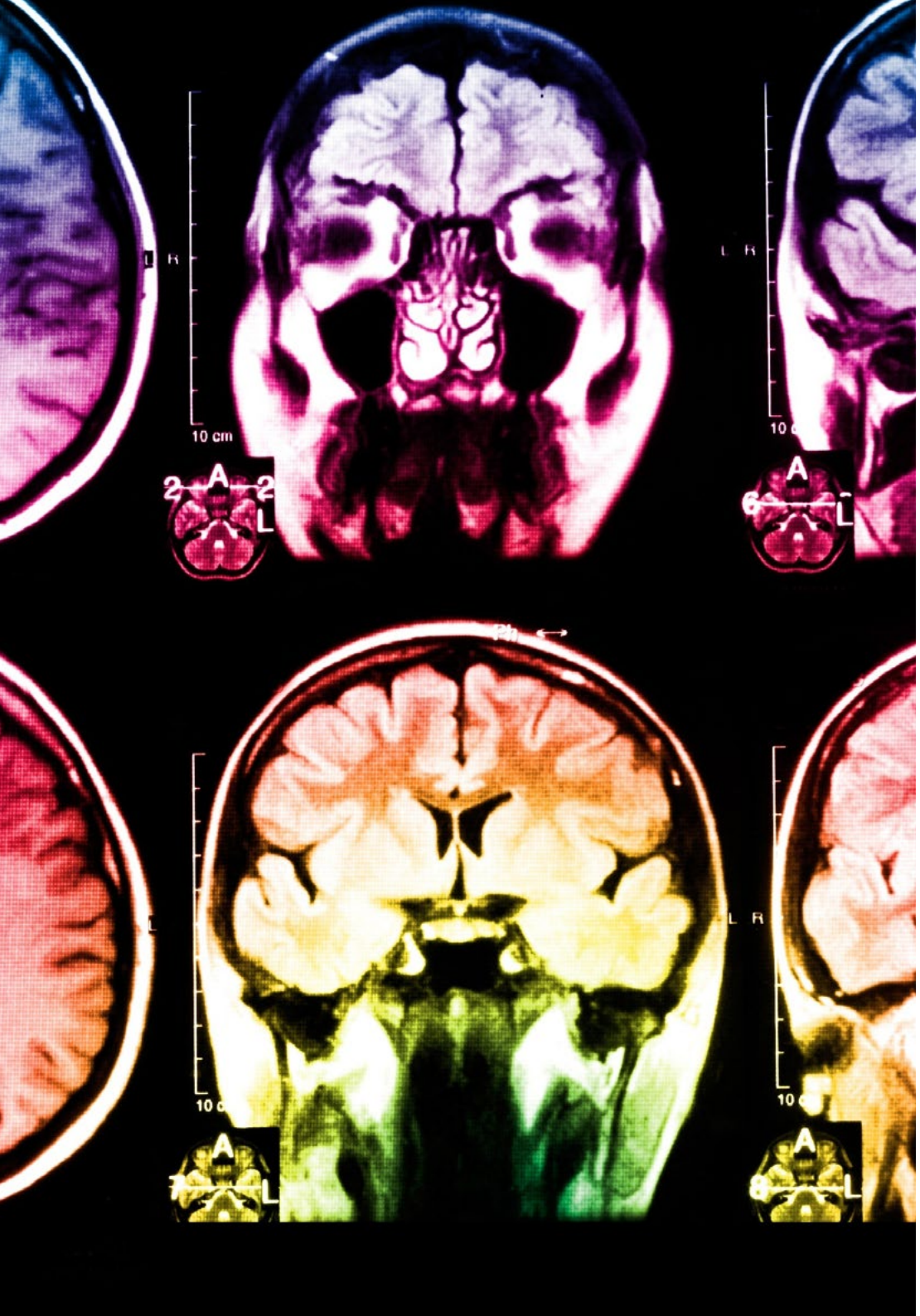
TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

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.

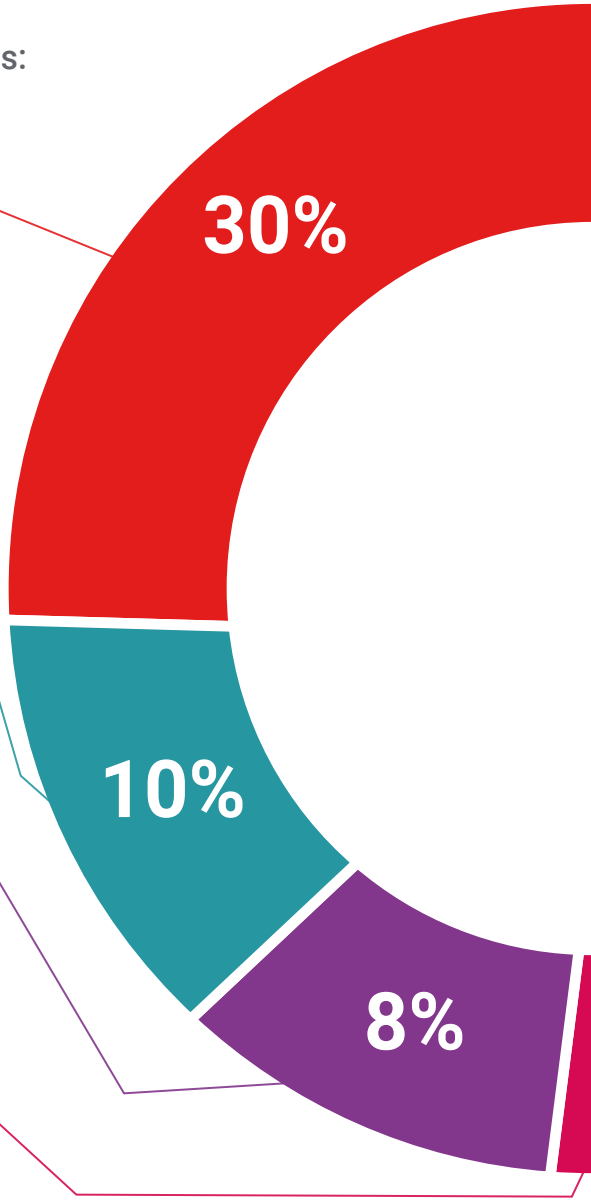
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

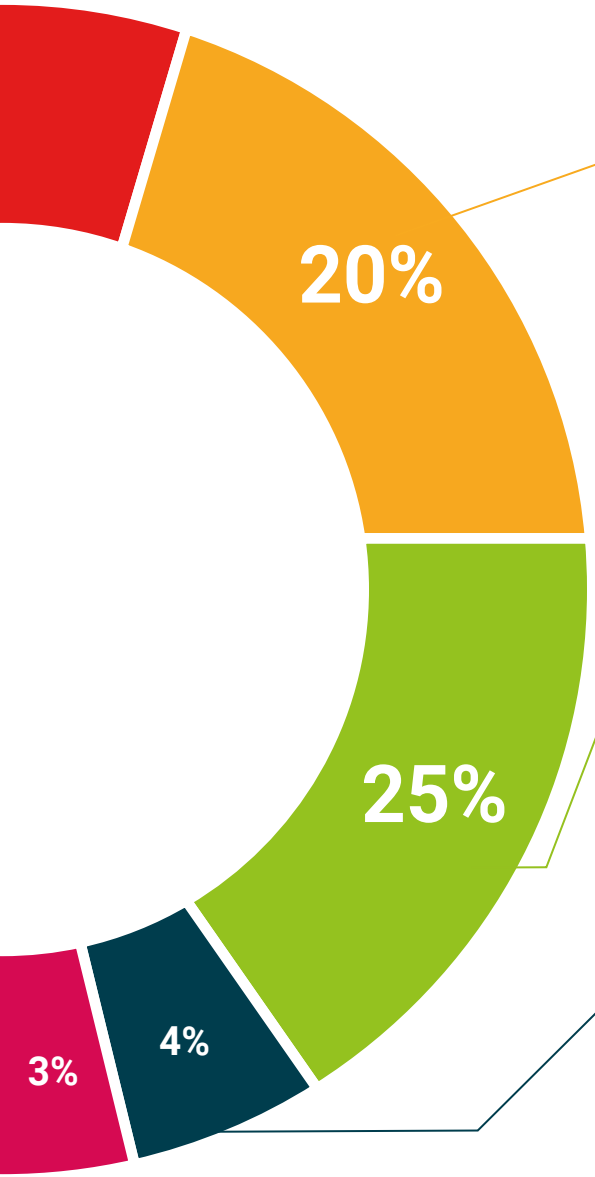
Prácticas de habilidades y competencias

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 Fundamentos del Diseño de Personajes 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 educativo y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Curso Universitario en Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D** contiene el programa educativo 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**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**

tech universidad tecnológica

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

CURSO UNIVERSITARIO

en

Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D

Se trata de un título propio de esta Universidad homologado por 6 ECTS y equivalente a 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad tecnológica

Curso Universitario

Fundamentos del Diseño de 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

Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D

tech universidad tecnológica