

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 FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.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 de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

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”

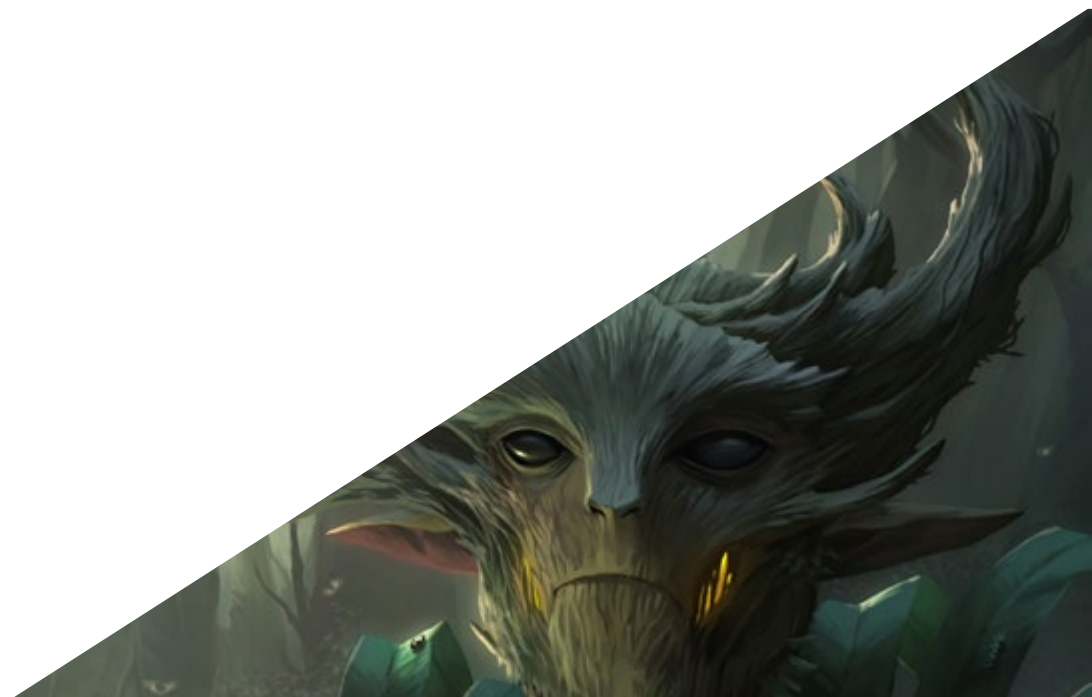
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 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 intensivo 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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

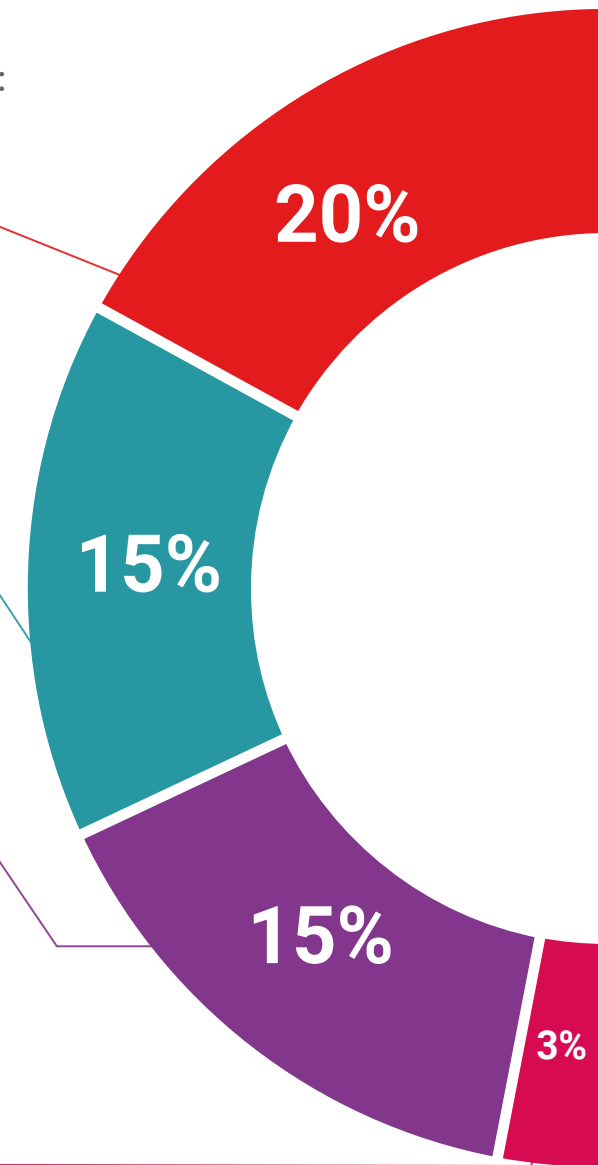
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

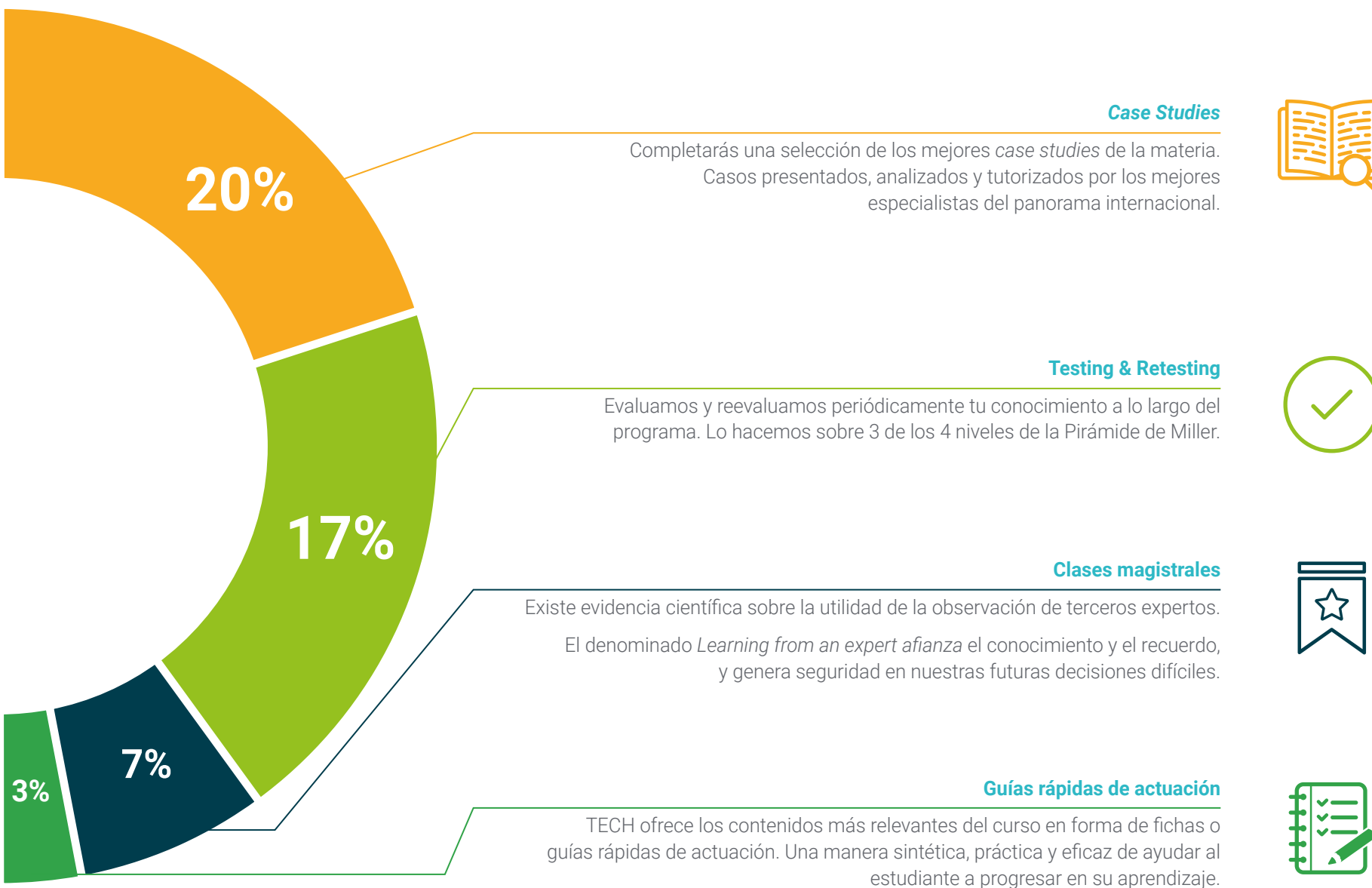
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





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 dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Curso Universitario en Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

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

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario

Diseño y Creación de Criaturas
Fantásticas en 2D

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

Curso Universitario

Diseño y Creación de Criaturas Fantásticas en 2D