

Máster Título Propio Diseño y Creación de Personajes 2D

Aval/Membresía

The background is a diagonal split. The top-right portion shows a character in blue and silver armor, possibly a warrior or mage, in a dynamic pose. The bottom-left portion is a close-up of a creature's face, likely a dragon or a similar mythical beast, with a glowing orange eye and detailed scales.

tech global
university



Máster Título Propio Diseño y Creación de Personajes 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/disenomaster/master-diseno-creacion-personajes-2d

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Metodología de estudio

pág. 32

07

Cuadro docente

pág. 42

08

Titulación

pág. 46

01

Presentación del programa

La industria del entretenimiento digital se encuentra en pleno auge, impulsada por la expansión del videojuego, la animación y las plataformas interactivas. En este contexto, el diseño de Personajes se ha consolidado como un área esencial para generar experiencias visuales memorables. De acuerdo con un informe de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, las industrias creativas basadas en derechos de autor generan ingresos globales superiores a los 2,2 billones de dólares anuales, confirmando su impacto estratégico en la economía digital. Ante esta demanda, TECH ha desarrollado un programa universitario de innovador y 100% online, que permite acceder a conocimientos altamente especializados y de la mano de expertos en el sector.



“

Un programa exhaustivo y 100% online, exclusivo de TECH y con una perspectiva internacional respaldada por nuestra afiliación con The Design Society”

La construcción de Personajes visuales no solo define el éxito de una narrativa, sino que constituye el núcleo emocional de experiencias en videojuegos, animación y productos multimedia. De hecho, en una industria donde el vínculo entre diseño y tecnología evoluciona a un ritmo vertiginoso, los profesionales creativos se enfrentan al reto de generar identidades visuales coherentes, expresivas y técnicamente viables. Por lo tanto, esta necesidad se vuelve más urgente si se considera el crecimiento sostenido de la industria digital y la consolidación de una demanda constante por perfiles especializados en este ámbito.

Con esta visión, TECH presenta el Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D, una titulación universitaria concebida para impulsar las capacidades a través de una estructura académica exigente. De esta manera, la experiencia académica permite dominar desde los fundamentos del dibujo anatómico hasta las claves de la narrativa visual, la psicología del personaje y la integración en entornos interactivos. Como resultado, el alumnado tendrá la oportunidad de destacar en un sector altamente competitivo.

TECH ha diseñado esta oportunidad académica 100% online con el objetivo de ofrecer flexibilidad sin renunciar a la excelencia. Además, su innovador método *Relearning* favorecerá una adquisición progresiva y eficaz del conocimiento, adaptada al ritmo de los profesionales en activo. Posteriormente, el acompañamiento de un claustro docente integrado por expertos del sector asegura una experiencia actualizada, rigurosa y creativa, alineada con las exigencias reales del mercado internacional.

Gracias a la colaboración de TECH con **The Design Society (DS)**, el alumno formará parte de una comunidad global dedicada al diseño y su estudio. Podrá acceder a publicaciones de código abierto y participar en eventos colaborativos. Además, la membresía contribuye al mantenimiento de la sociedad y sus plataformas, facilitando la interacción y el acceso a recursos especializados para el desarrollo profesional en diseño.

Este **Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño y Creación de Personajes 2D
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y 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 en el Diseño y Creación de Personajes 2D
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Diseñarás criaturas, humanos y objetos animados bajo estándares técnicos de la industria creativa gracias a esta titulación universitaria 100% online de TECH

“

La multitud de recursos prácticos de este programa te ayudarán a afianzar los conocimientos teóricos de un modo eficiente”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño y Creación de Personajes 2D, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

TECH pone a tu disposición la metodología didáctica más novedosa del panorama académico actual: el Relearning.

Generarás ideas originales y creativas en la creación de Personajes 2D que se adapten a diferentes estilos artísticos y objetivos narrativos.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Este plan de estudios ha sido elaborado para impulsar el dominio técnico y creativo de los profesionales en el ámbito del diseño de Personajes. Por lo tanto, durante el recorrido por el temario, los egresados desarrollarán competencias avanzadas en construcción morfológica, narrativa visual y expresión gráfica, abarcando desde el *model sheet* hasta la conceptualización de criaturas fantásticas y Personajes de Terror. También se explorará el diseño de *props*, vehículos y animales, así como el tratamiento del color como recurso emocional. Y así, se integrarán herramientas para crear Personajes funcionales en videojuegos, consolidando una visión integral.





““

Aplicarás fundamentos del Diseño de Personajes como proporciones, anatomía y siluetas”

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

Módulo 2. Construcción de Personajes

- 2.1. Formas geométricas
 - 2.1.1. Básicas
 - 2.1.2. Combinación de formas
 - 2.1.3. Ejes
- 2.2. Líneas de acción
 - 2.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
 - 2.2.2. Formas simples en la línea de acción
 - 2.2.3. Estructura y extremidades
- 2.3. Formas complejas
 - 2.3.1. Geometrías combinadas
 - 2.3.2. La pose
 - 2.3.3. División en cabezas
- 2.4. La anatomía
 - 2.4.1. Canon clásico humano
 - 2.4.2. Proporciones
 - 2.4.3. Poses de acción
- 2.5. La cabeza
 - 2.5.1. Construcción
 - 2.5.2. Ejes
 - 2.5.3. Ojos y partes de la cara
- 2.6. El pelo
 - 2.6.1. Femenino
 - 2.6.2. Masculino
 - 2.6.3. Peinados

- 2.7. Creación de Personajes *cartoon*
 - 2.7.1. Exagerar proporciones
 - 2.7.2. Cabezas y expresiones
 - 2.7.3. Silueta y poses
- 2.8. Animales *cartoon*
 - 2.8.1. Mascotas
 - 2.8.2. Cuadrúpedos y aves
 - 2.8.3. Otros tipos
- 2.9. Extremidades
 - 2.9.1. La construcción
 - 2.9.2. Articulaciones
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Manos
 - 2.10.1. Construcción general
 - 2.10.2. Humanos
 - 2.10.3. *Cartoon*

Módulo 3. *Model Sheet*

- 3.1. Construcción
 - 3.1.1. Tres cuartos
 - 3.1.2. División en cabezas
 - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. *Turn around*
 - 3.2.1. Las cinco poses
 - 3.2.2. Líneas de guía
 - 3.2.3. Simetrías y no simetrías
- 3.3. Poses
 - 3.3.1. Poses de acción
 - 3.3.2. Interrelación con *props*
 - 3.3.3. Posición de cámara en la pose
- 3.4. Expresiones
 - 3.4.1. Neutras
 - 3.4.2. Alegres
 - 3.4.3. Tristes y enfado

- 3.5. Manos
 - 3.5.1. La construcción
 - 3.5.2. Posiciones y giros
 - 3.5.3. Interrelación con *props*
- 3.6. Comparativos
 - 3.6.1. División en cabezas y líneas de guía
 - 3.6.2. Ajuste de los otros Personajes al protagonista
 - 3.6.3. Interrelación
- 3.7. Códigos de bocas
 - 3.7.1. Universales estándar y complementos
 - 3.7.2. Correspondencias fonéticas y lectura
 - 3.7.3. Neutras, alegres, enfado, tristeza
- 3.8. *Blinks*
 - 3.8.1. Formas neutras y otras expresiones
 - 3.8.2. Su posición cerrada
 - 3.8.3. Los intercalados
- 3.9. Puesta en escena
 - 3.9.1. Su posición en fondos
 - 3.9.2. Posición de cámaras
 - 3.9.3. Interrelaciones
- 3.10. Hojas de fallos
 - 3.10.1. Síes
 - 3.10.2. Noes
 - 3.10.3. Ayudas a los animadores

Módulo 4. *Props. Vehículos y Complementos*

- 4.1. *Props*
 - 4.1.1. ¿Qué es un *prop*?
 - 4.1.2. Generalistas
 - 4.1.3. *Props* con peso en el argumento
- 4.2. Complementos
 - 4.2.1. Complementos y vestuario
 - 4.2.2. Complementos reales: profesiones
 - 4.2.3. Complementos fantásticos y de ciencia ficción

- 4.3. Coches
 - 4.3.1. Clásicos
 - 4.3.2. Actuales
 - 4.3.3. Futuristas
- 4.4. Motocicletas
 - 4.4.1. Actuales
 - 4.4.2. Futuristas
 - 4.4.3. Motos de 3 ruedas
- 4.5. Otros vehículos
 - 4.5.1. Terrestres
 - 4.5.2. Aéreos
 - 4.5.3. Marítimos
- 4.6. Armas blancas
 - 4.6.1. Tipos y tamaños
 - 4.6.2. Diseño por época
 - 4.6.3. Escudos
- 4.7. Armas de fuego
 - 4.7.1. Largas
 - 4.7.2. Cortas
 - 4.7.3. Funcionamiento: Partes móviles
- 4.8. Armas futuristas
 - 4.8.1. De fuego
 - 4.8.2. De energía
 - 4.8.3. FX de las armas futuristas
- 4.9. Armaduras
 - 4.9.1. Clásicas y actuales
 - 4.9.2. Futuristas
 - 4.9.3. Mecanizadas y robóticas
- 4.10. Props en videojuegos
 - 4.10.1. Diferencias con los props de animación
 - 4.10.2. Props y su uso
 - 4.10.3. Diseño

Módulo 5. Animales

- 5.1. Cuadrúpedos
 - 5.1.1. Anatomía comparada
 - 5.1.2. Realistas y su empleo
 - 5.1.3. *Cartoon*
- 5.2. Caninos
 - 5.2.1. Anatomía
 - 5.2.2. Diseño
 - 5.2.3. Poses
- 5.3. Felinos
 - 5.3.1. Anatomía comparada
 - 5.3.2. Diseño
 - 5.3.3. Poses
- 5.4. Herbívoros
 - 5.4.1. Rumiantes
 - 5.4.2. Equinos
 - 5.4.3. *Cartoon*
- 5.5. Grandes mamíferos
 - 5.5.1. Anatomía comparada
 - 5.5.2. Construcción
 - 5.5.3. Poses
- 5.6. Marinos
 - 5.6.1. Mamíferos
 - 5.6.2. Peces
 - 5.6.3. Crustáceos
- 5.7. Aves
 - 5.7.1. Anatomía
 - 5.7.2. Poses
 - 5.7.3. *Cartoon*
- 5.8. Reptiles anfibios
 - 5.8.1. Construcción
 - 5.8.2. Poses
 - 5.8.3. *Cartoon*

- 5.9. Dinosaurios
 - 5.9.1. Tipos
 - 5.9.2. Construcción
 - 5.9.3. Poses
- 5.10. Insectos
 - 5.10.1. Diseño
 - 5.10.2. Poses
 - 5.10.3. Comparativos

Módulo 6. Objetos y Plantas como Personajes

- 6.1. Flores
 - 6.1.1. Ejemplos
 - 6.1.2. Construcción
 - 6.1.3. Poses y expresiones
- 6.2. Hortalizas
 - 6.2.1. Ejemplos
 - 6.2.2. Construcción
 - 6.2.3. Poses y expresiones
- 6.3. Frutas
 - 6.3.1. Ejemplos
 - 6.3.2. Construcción
 - 6.3.3. Poses y expresiones
- 6.4. Plantas carnívoras
 - 6.4.1. Ejemplos
 - 6.4.2. Construcción
 - 6.4.3. Poses y expresiones
- 6.5. Árboles
 - 6.5.1. Tipos
 - 6.5.2. Construcción
 - 6.5.3. Poses y expresiones
- 6.6. Arbustos
 - 6.6.1. Tipos
 - 6.6.2. Construcción
 - 6.6.3. Poses y expresiones

- 6.7. Objetos
 - 6.7.1. Ejemplos
 - 6.7.2. Personalidad
 - 6.7.3. Tipos
- 6.8. Electrodomésticos
 - 6.8.1. Tipos
 - 6.8.2. Construcción
 - 6.8.3. Poses y expresiones
- 6.9. Vehículos
 - 6.9.1. Tipos
 - 6.9.2. Construcción
 - 6.9.3. Poses y expresiones
- 6.10. Otros objetos
 - 6.10.1. Tipos
 - 6.10.2. Construcción
 - 6.10.3. Poses y expresiones

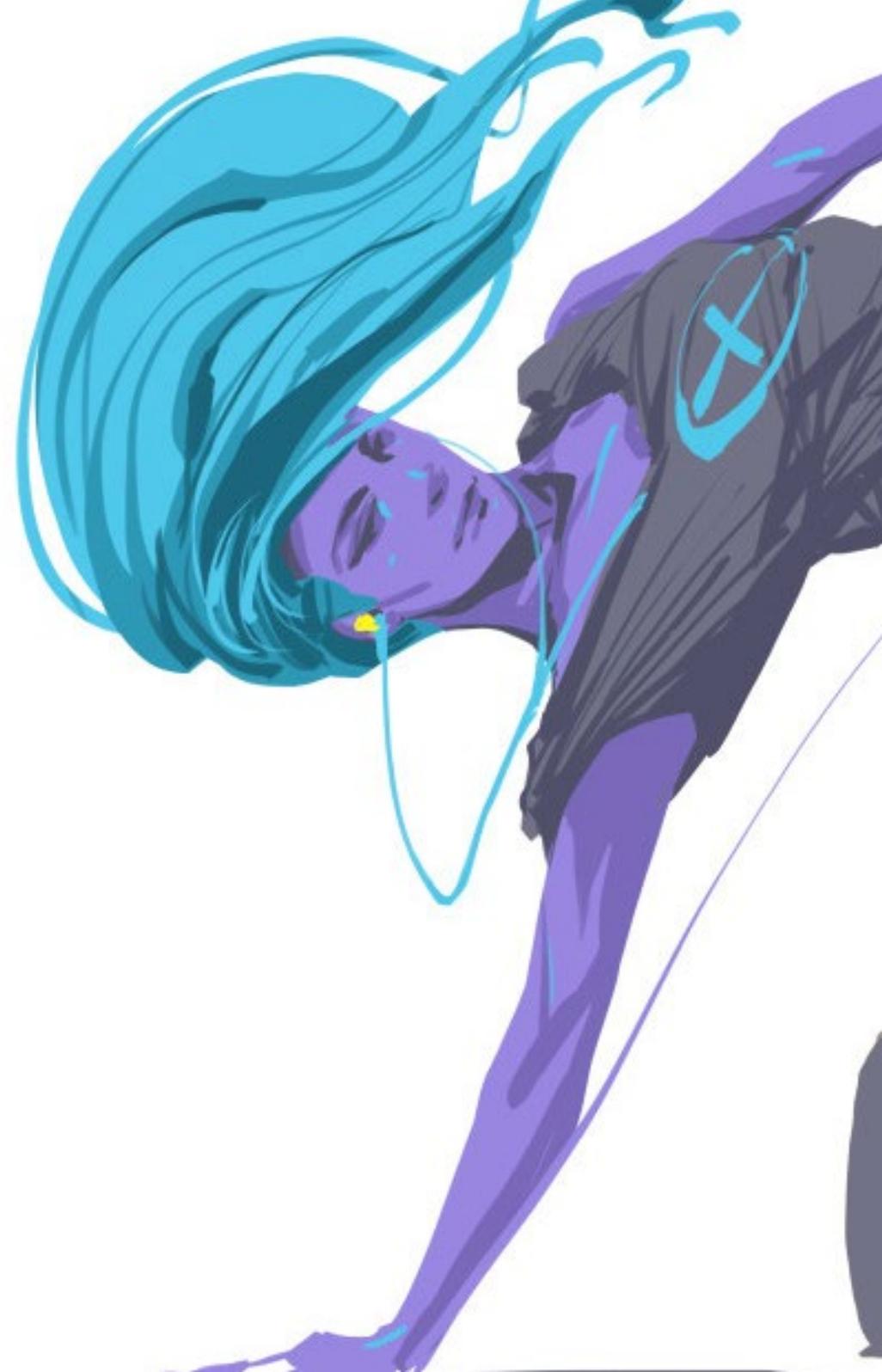
Módulo 7. Criaturas Fantásticas

- 7.1. Dragones e hidras
 - 7.1.1. Ejemplos
 - 7.1.2. Construcción
 - 7.1.3. Poses y expresiones
- 7.2. Gigantes
 - 7.2.1. Ejemplos
 - 7.2.2. Construcción
 - 7.2.3. Poses y expresiones
- 7.3. Voladoras
 - 7.3.1. Anatomía comparada
 - 7.3.2. Construcción
 - 7.3.3. Poses y expresiones
- 7.4. Acuáticas
 - 7.4.1. Modificaciones de tipos reales
 - 7.4.2. Construcción
 - 7.4.3. Poses y expresiones

- 7.5. Subterráneas
 - 7.5.1. Formas geométricas
 - 7.5.2. Desarrollo
 - 7.5.3. Poses y expresiones
- 7.6. Seres feéricos
 - 7.6.1. Anatomía humana
 - 7.6.2. Construcción
 - 7.6.3. Poses y expresiones
- 7.7. Híbridos
 - 7.7.1. Bases
 - 7.7.2. Diseño
 - 7.7.3. Poses y expresiones
- 7.8. Seres demoníacos
 - 7.8.1. Anatomía
 - 7.8.2. Diseño
 - 7.8.3. Poses y expresiones
- 7.9. Dioses y semidioses
 - 7.9.1. Anatomía humana
 - 7.9.2. Construcción
 - 7.9.3. Poses y expresiones
- 7.10. Otras criaturas fantásticas
 - 7.10.1. Ejemplos
 - 7.10.2. Construcción
 - 7.10.3. Poses y expresiones

Módulo 8. Personajes de Terror

- 8.1. Vampiros
 - 8.1.1. Anatomía humana
 - 8.1.2. Diseño
 - 8.1.3. Poses y expresiones
- 8.2. Monstruo de Frankenstein
 - 8.2.1. Anatomía
 - 8.2.2. Construcción
 - 8.2.3. Poses y expresiones





- 8.3. Hombre lobo
 - 8.3.1. Anatomía comparada
 - 8.3.2. Construcción
 - 8.3.3. Poses y expresiones
- 8.4. Momia
 - 8.4.1. Anatomía humana
 - 8.4.2. Diseño
 - 8.4.3. Poses y expresiones
- 8.5. Monstruo del pantano
 - 8.5.1. Anatomía
 - 8.5.2. Construcción
 - 8.5.3. Poses y expresiones
- 8.6. Fantasmas
 - 8.6.1. Ejemplos
 - 8.6.2. Construcción
 - 8.6.3. Poses y expresiones
- 8.7. Zombis
 - 8.7.1. Anatomía humana
 - 8.7.2. Zombis animales
 - 8.7.3. Construcción y poses
- 8.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
 - 8.8.1. Anatomía humana
 - 8.8.2. Construcción
 - 8.8.3. Poses y expresiones
- 8.9. La muerte
 - 8.9.1. Anatomía
 - 8.9.2. Construcción
 - 8.9.3. Poses y expresiones
- 8.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
 - 8.10.1. Formas geométricas
 - 8.10.2. Diseño
 - 8.10.3. Poses y expresiones

Módulo 9. Color

- 9.1. Bases del color
 - 9.1.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
 - 9.1.2. El color digital y la problemática del color en distintas pantallas y soportes
 - 9.1.3. El color y el pigmento
- 9.2. Teoría del color
 - 9.2.1. El círculo cromático y sus escalas
 - 9.2.2. CMYK y RGB
 - 9.2.3. *Hexadecimaly Pantone*
- 9.3. Teoría de la luz
 - 9.3.1. La luz y sus efectos
 - 9.3.2. Esquemas en el cine de animación
 - 9.3.3. Cualidades físicas del color
- 9.4. Relaciones cromáticas
 - 9.4.1. Temperatura
 - 9.4.2. Contraste, equilibrio
 - 9.4.3. Percepción. Sinestesia
- 9.5. Contrastes y armonías
 - 9.5.1. Peso visual del color
 - 9.5.2. El color y la música
 - 9.5.3. Armonías y equivalencias
- 9.6. Psicología, simbología y metáfora del color
 - 9.6.1. El color emocional y simbólico
 - 9.6.2. El significado del color en diferentes culturas
 - 9.6.3. El color de Goethe
- 9.7. El color en la narración
 - 9.7.1. Análisis del color en distintas narraciones
 - 9.7.2. Color *script*
 - 9.7.3. Proyecto
- 9.8. Color del personaje sobre fondo
 - 9.8.1. Ambientación
 - 9.8.2. Contrastes
 - 9.8.3. Paletas de color

- 9.9. Aplicación digital
 - 9.9.1. Capas
 - 9.9.2. Filtros
 - 9.9.3. Texturas
- 9.10. Iluminación
 - 9.10.1. Luces
 - 9.10.2. Sombras
 - 9.10.3. Brillos

Módulos 10. Videojuegos y Personajes

- 10.1. Personajes y videojuegos
 - 10.1.1. Análisis de Personajes en videojuegos
 - 10.1.2. *Target* del Personaje
 - 10.1.3. Referencias
- 10.2. Tipos
 - 10.2.1. 2D-3D
 - 10.2.2. Plataformas y tipos
 - 10.2.3. Personajes pixelados
- 10.3. Metodología
 - 10.3.1. Planificación del trabajo y tipos de documentos
 - 10.3.2. Dibujo analítico
 - 10.3.3. Dibujante de línea y dibujante de formas
- 10.4. Definir un estilo
 - 10.4.1. Referencias y puntos clave
 - 10.4.2. Luz y color: creando una atmósfera
 - 10.4.3. Personajes: personalidad y coherencia
- 10.5. 2D tradicional
 - 10.5.1. Referencias
 - 10.5.2. Creación
 - 10.5.3. Paquete de *model sheet*
- 10.6. *Cut out* I
 - 10.6.1. Referencias
 - 10.6.2. Metodología
 - 10.6.3. Construcción



- 10.7. *Cut out II*
 - 10.7.1. Color
 - 10.7.2. *Rig*
 - 10.7.3. Bibliotecas
- 10.8. 3D
 - 10.8.1. Referencias
 - 10.8.2. Diseño
 - 10.8.3. Construcción
- 10.9. Personajes pixelados
 - 10.9.1. Referencias y documentación
 - 10.9.2. Diseño
 - 10.9.3. Poses
- 10.10. Referencia para el modelado 3D
 - 10.10.1. Paletas de color
 - 10.10.2. Texturas
 - 10.10.3. Luces y sombras

“

Crearás Personajes 2D que puedan ser utilizados en diferentes plataformas y formatos como videojuegos, animación o cómics”

04

Objetivos docentes

Este Máster Título Propio ha sido diseñado para que los profesionales desarrollen un perfil altamente especializado en el diseño y conceptualización de Personajes dentro de entornos 2D. Por lo tanto, durante el recorrido académico adquirirán competencias en anatomía estilizada, lenguaje visual y creación de Personajes funcionales para videojuegos y productos audiovisuales. Asimismo, fortalecerán habilidades en dirección artística, coherencia narrativa, expresión emocional y uso del color como elemento comunicativo. También integrarán recursos técnicos para el diseño de criaturas, objetos y entornos que dialoguen con la identidad del personaje, consolidando una mirada integral, creativa y estratégica en el desarrollo de proyectos visuales.





“

Adquirirás competencias para tomar decisiones visuales potenciando tu capacidad para liderar proyectos de diseño de Personajes en estudios de animación y videojuegos”



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
- ◆ Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D
- ◆ Dominar la anatomía de todo tipo de animales
- ◆ Analizar el desarrollo y creación de Personajes de Terror
- ◆ Dominar del arte de colorear los Personajes creados
- ◆ Desarrollar exhaustivamente Personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D

“

Asumirás el control del proceso creativo de creación de Personajes de todo tipo, ya sean terroríficos, fantásticos o incluso antropomórficos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Personajes

- ◆ Conocer los diferentes estilos y técnicas de creación de Personajes
- ◆ Diferenciar Personajes *cartoon*, manga y realistas
- ◆ Desarrollar la creación de Personajes animales
- ◆ Ahondar en las características físicas, psicológicas y literarias de los Personajes

Módulo 2. Construcción de Personajes

- ◆ Definir las líneas de acción de los Personajes y sus formas complejas
- ◆ Investigar la anatomía, pelo y cabeza de los Personajes
- ◆ Profundizar en los Personajes y animales *cartoon* y cómo definirlos
- ◆ Conocer la correcta representación de extremidades y manos en distintos tipos de Personajes

Módulo 3. *Model Sheet*

- ◆ Reconocer la importancia de un buen *model sheet* en el flujo de trabajo del artista
- ◆ Investigar las expresiones, poses y líneas de guía imprescindibles en el *model sheet*
- ◆ Profundizar en los códigos de bocas y puesta en escena de Personajes a través del *model sheet*
- ◆ Elaborar una correcta hoja de fallos, imprescindible en la posterior animación

Módulo 4. Props. Vehículos y Complementos

- ◆ Conocer los distintos tipos de *props* y complementos reales, fantásticos y de ciencia ficción
- ◆ Profundizar en la creación de coches, motocicletas y vehículos futuristas o actuales
- ◆ Desarrollar la capacidad para crear armas blancas, de fuego y futuristas
- ◆ Integrar correctamente los diferentes tipos de *props* en el videojuego

Módulo 5. Animales

- ◆ Investigar las diferencias entre animales caninos, felinos, herbívoros y grandes mamíferos
- ◆ Diferenciar entre animales realistas y *cartoon* para su correcta elaboración
- ◆ Analizar otro tipo de animales marinos, aves, reptiles anfibios e insectos
- ◆ Conocer los dinosaurios para su correcta animación, creación y poses

Módulo 6. Objetos y Plantas como Personajes

- ◆ 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

Módulo 7. Criaturas Fantásticas

- ◆ Profundizar en los distintos tipos de criaturas fantásticas
- ◆ Diferenciar correctamente las diferentes clases de criaturas voladoras, acuáticas y subterráneas
- ◆ Conocer las clases de seres feéricos e híbridos, así como demoníacos y gigantes
- ◆ Aprender a representar con mayor firmeza a dioses y semidioses





Módulo 8. Personajes de Terror

- ◆ 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

Módulo 9. Color

- ◆ Examinar el color, sus bases y teoría tanto de la luz como del propio color
- ◆ Conocer las relaciones cromáticas entre temperatura, contraste y equilibrio
- ◆ Analizar la psicología del color y la simbología de determinados colores
- ◆ Examinar las aplicaciones digitales que tiene todo el contenido

Módulos 10. Videojuegos y Personajes

- ◆ Profundizar en la implementación de Personajes en los videojuegos
- ◆ Conocer las diferencias fundamentales entre 2D y 3D
- ◆ Afianzar un estilo propio de Personajes, luz y colores
- ◆ Crear una buena metodología de trabajo con referencias para el modelado 3D

05

Salidas profesionales

Esta titulación universitaria abre un amplio abanico de oportunidades en sectores creativos como la animación, el diseño de videojuegos, la ilustración editorial y la producción audiovisual. Por ejemplo, los egresados podrán integrarse en estudios de desarrollo, agencias creativas o compañías tecnológicas, aportando una visión estratégica en la construcción de Personajes. Asimismo, estarán capacitados para liderar equipos de diseño, participar en proyectos de narrativa visual o emprender iniciativas propias dentro del arte digital. La especialización en Personajes 2D también permitirá colaborar en el diseño de aplicaciones interactivas o experiencias inmersivas, ampliando su campo de acción en un mercado en constante evolución.





“

¿Buscas desempeñarte como Diseñador de Personajes 2D? Este itinerario académico te brindará las claves para lograrlo en solo 12 meses”

Perfil del egresado

El egresado será un profesional con un dominio técnico y conceptual en la creación de Personajes 2D, capaz de desarrollar propuestas visuales coherentes, expresivas y adaptadas a distintos lenguajes narrativos. Además, poseerá habilidades avanzadas en dibujo, color, diseño emocional y dirección visual, así como una comprensión profunda de la psicología del personaje y su función narrativa. Su perfil se distinguirá por la capacidad de integrar creatividad, análisis y técnica en proyectos colaborativos, aportando soluciones innovadoras en entornos digitales. Como resultado, estará preparado para asumir roles clave en procesos de reproducción visual, conceptualización gráfica y dirección artística dentro del sector creativo.

Tu perfil destacará por la combinación de visión creativa convirtiéndote en un diseñador capaz de traducir ideas abstractas en Personajes memorables para productos de alto impacto.

- ♦ **Construcción de Personajes:** dominar el Diseño estructural y expresivo de Personajes para entornos narrativos y visuales.
- ♦ **Dirección Artística:** liderar procesos creativos desde una perspectiva conceptual y estética
- ♦ **Storytelling Visual:** aplicar recursos gráficos para narrar historias a través del diseño de Personajes.
- ♦ **Expresión Emocional:** desarrollar Personajes con lenguaje corporal y gestualidad acorde a su personalidad y contexto.





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Diseñador de Personajes 2D:** responsable de la creación visual de Personajes para proyectos de animación, videojuegos y cómics
2. **Ilustrador Conceptual:** encargado del desarrollo de propuestas visuales que definen la identidad gráfica de Personajes y criaturas
3. **Director de Arte en Producciones 2D:** responsable de supervisar la coherencia estética y narrativa de los Personajes en todo el proyecto
4. **Diseñador de Criaturas Fantásticas:** dedicado a la conceptualización de seres imaginarios con aplicabilidad en medios interactivos o cinematográficos
5. **Artista de Props y Escenografía:** encargado del diseño visual de objetos, fondos y elementos complementarios que rodean al personaje
6. **Character Layout Artist:** responsable de la elaboración de poses clave, expresiones y composiciones que guían la animación 2D
7. **Diseñador de Personajes para Videojuegos:** encargado de adaptar Personajes a mecánicas de juego, estilos gráficos y requerimientos técnicos
8. **Especialista en Color y Expresión Visual:** responsable del tratamiento cromático y emocional en la construcción gráfica de Personajes
9. **Coordinador de Preproducción Visual:** gestor de la fase inicial de Diseño, *model sheets* y guías técnicas para producción

06

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 intenso 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 balde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, 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.

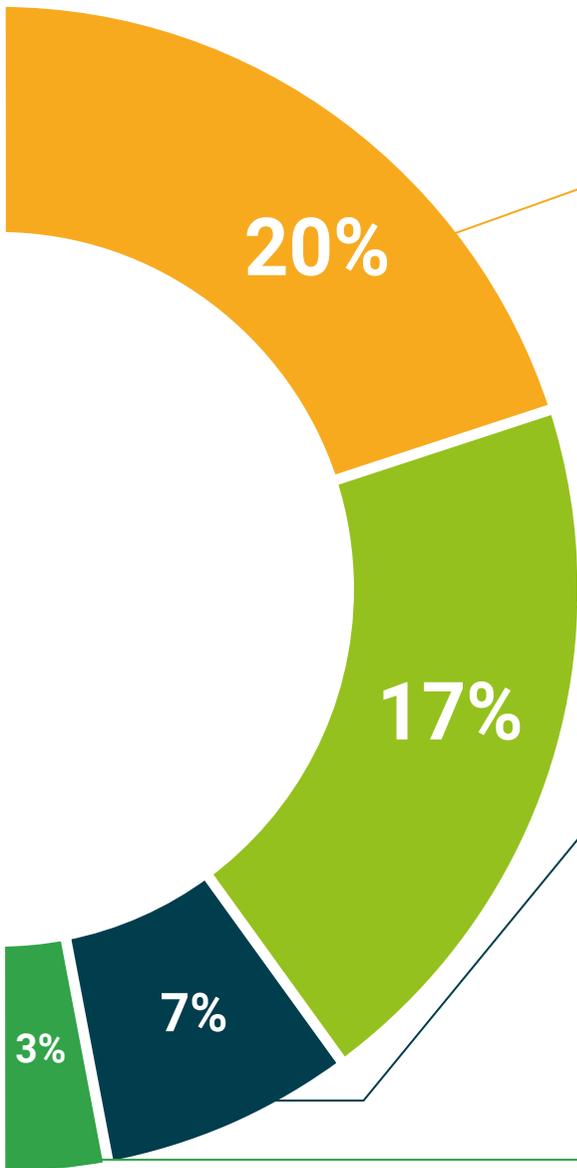
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Cuadro docente

El dominio creativo y la visión estratégica son dos de las cualidades que definen a este cuadro docente. Por lo tanto, este programa universitario está respaldado por artistas visuales, directores de arte, diseñadores de Personajes y profesionales del mundo del entretenimiento con una destacada trayectoria en estudios internacionales y proyectos transmedia. Gracias a su experiencia, los egresados recibirán una orientación precisa, actualizada y enfocada al desarrollo profesional en entornos reales de producción. Además, los docentes combinan su labor creativa con la capacidad de transmitir conocimientos desde una perspectiva aplicada, crítica y constructiva.





“

*Tendrás el respaldo del equipo docente,
conformado por reconocidos expertos en Diseño
y Creación de Personajes 2D”*

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*

Docentes

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Ilustrador y Diseñador con experiencia en videojuegos
- ♦ Ilustrador y Diseñador para la Campaña de Navidad de Ikea
- ♦ Ilustrador y Diseñador para Antivirus McAfee
- ♦ Ilustrador y Diseñador en la revista Club Megatrix
- ♦ Colaborador en anuncios publicitarios
- ♦ Colaborador en series de televisión
- ♦ Colaborador en videojuegos de PC
- ♦ Estudios en Ilustración y Diseño en la Escuela de Artes Aplicadas

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*



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

D. Custodio Arenal, Nacho

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



*Una experiencia de
capacitación única, clave
y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”*

08

Titulación

Este programa en Diseño y Creación de Personajes 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio 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 **Máster en Diseño y Creación de Personajes 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.

TECH es miembro de **The Design Society (DS)**, la mayor comunidad de expertos destacados en la ciencia del diseño. Esta distinción consolida su presencia en redes internacionales dedicadas a la evolución teórica y práctica del diseño.

Aval/Membresía

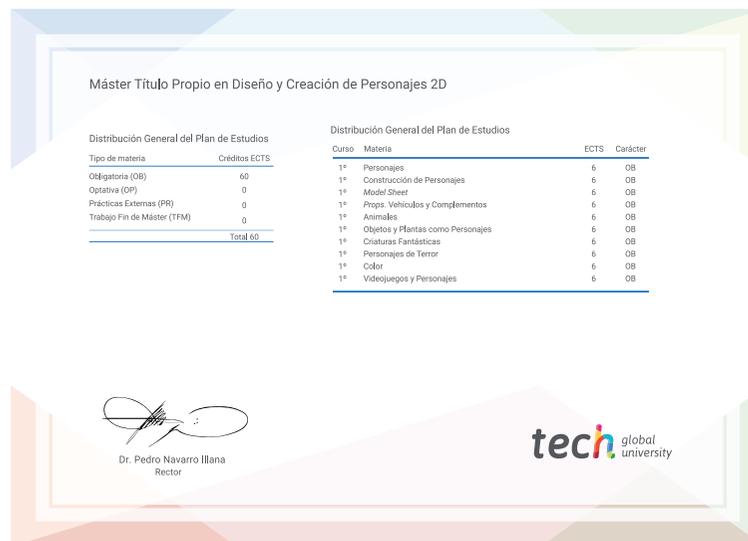


Título: **Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



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



Máster Título Propio Diseño y Creación de Personajes 2D

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio Diseño y Creación de Personajes 2D

Aval/Membresía



tech global
university