Curso Universitario
Construcción de Personajes 2D

tech universidad

tech universidad

Curso Universitario

Construcción de Personajes 2D

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/construccion-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 de estudio — pág. 20

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

La Construcción de Personajes 2D no es una tarea baladí, pues se deben tener en cuenta parámetros de anatomía, formas complejas, poses, líneas de acción y detalles de todo tipo que el diseñador debe dominar para destacar en la industria. Las claves y mejores métodos para perfeccionar la creación de personajes suelen estar dispersas o poco accesibles para el diseñador, por lo que este programa persigue reunir el temario más completo y exhaustivo al respecto. Un equipo docente formado por diseñadores profesionales ha redactado material tanto teórico como práctico de gran calidad, profundizando en el estilo *cartoon* o en el diseño de pelo, cara y extremidades. Además, su formato 100% online posibilita compaginar la titulación con cualquier tipo de actividad profesional o personal.

Perfecciona tu método de Construcción de Personajes con el temario más amplio al respecto"

Para que un diseñador eleve la calidad de sus personajes debe conocer los métodos principales de construcción y articulaciones de todas las extremidades del cuerpo, además de las formas geométricas tanto simples como complejas que componen generalmente los diseños 2D.

Este Curso Universitario recoge, de forma extensa y desarrollada, todos los conocimientos avanzados que necesita el diseñador para llevar sus habilidades en la Construcción de Personajes 2D al límite. Multitud de materiales audiovisuales, resúmenes interactivos y lecturas complementarias hacen del aprendizaje una tarea amena, enriquecedora y valiosa en la trayectoria profesional de cualquier diseñador.

Además, la eliminación de las clases presenciales y los horarios prefijados hacen de este Curso Universitario una opción preferente para la mayoría de diseñadores con cargas laborales o personales. El programa permite una flexibilidad total, pues los contenidos están disponibles para su descarga desde cualquier dispositivo con conexión a internet, pudiendo estudiarse según mejor convenga.

Este **Curso Universitario en Construcción 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 la creación de todo tipo de personajes 2D animados
- 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

Incorpora a tu trabajo los métodos más efectivos para diseñar cabezas, pelo y extremidades de todo tipo de personajes, ya sean realistas o cartoon"

Enfocarás tu trayectoria profesional hacia los mejores estudios de diseño, con departamentos especializados en la Construcción de Personajes 2D”

Tendrás acceso total a un aula virtual disponibles las 24 horas del día, con multitud de recursos multimedia de gran calidad.

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

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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

Elige cómo distribuirte toda la carga lectiva, adaptándola a tus propias responsabilidades y no a la inversa.

02

Objetivos

La Construcción de Personajes 2D es una tarea amplia y extensiva que, en proyectos medianos y grandes puede suponer la coordinación de diversos diseñadores. Este programa ofrece una profundización útil para todo profesional del diseño, pues aporta una visión global de cómo asumir la tarea de construir personajes en 2 dimensiones, repasando parte por parte las poses y articulaciones incluso en el distintivo estilo *cartoon*.

Podrás incorporar a tu trabajo diario los métodos que adquieras en este Curso Universitario incluso antes de finalizarlo"

Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes

Tendrás una posición de ventaja clara para liderar proyectos de Construcción de Personajes 2D gracias a este Curso Universitario”

Objetivos específicos

- Crear personajes desde el primer trazo hasta su composición final
- Aplicar todas las formas anatómicas que existen con diferentes formas geométricas y combinaciones
- Trabajar la línea de acción y los ejes con sus posiciones
- Aprender a crear todas las partes de un personaje

03

Dirección del curso

Los docentes seleccionados para la elaboración de este Curso Universitario acumulan una gran experiencia en toda clase de proyectos en 2 dimensiones. Esto conlleva a que el material didáctico, elaborado en su totalidad por ellos mismos, contenga tanto la teoría más avanzada como la práctica metodológica más recurrida y solvente en la industria audiovisual. Así, se presenta un programa exhaustivo y focalizado en la mejora profesional del alumno.

Tendrás el apoyo total de un equipo docente comprometido al 100% en tu mejora profesional hacia el mejor diseño de personajes en 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*

Profesores

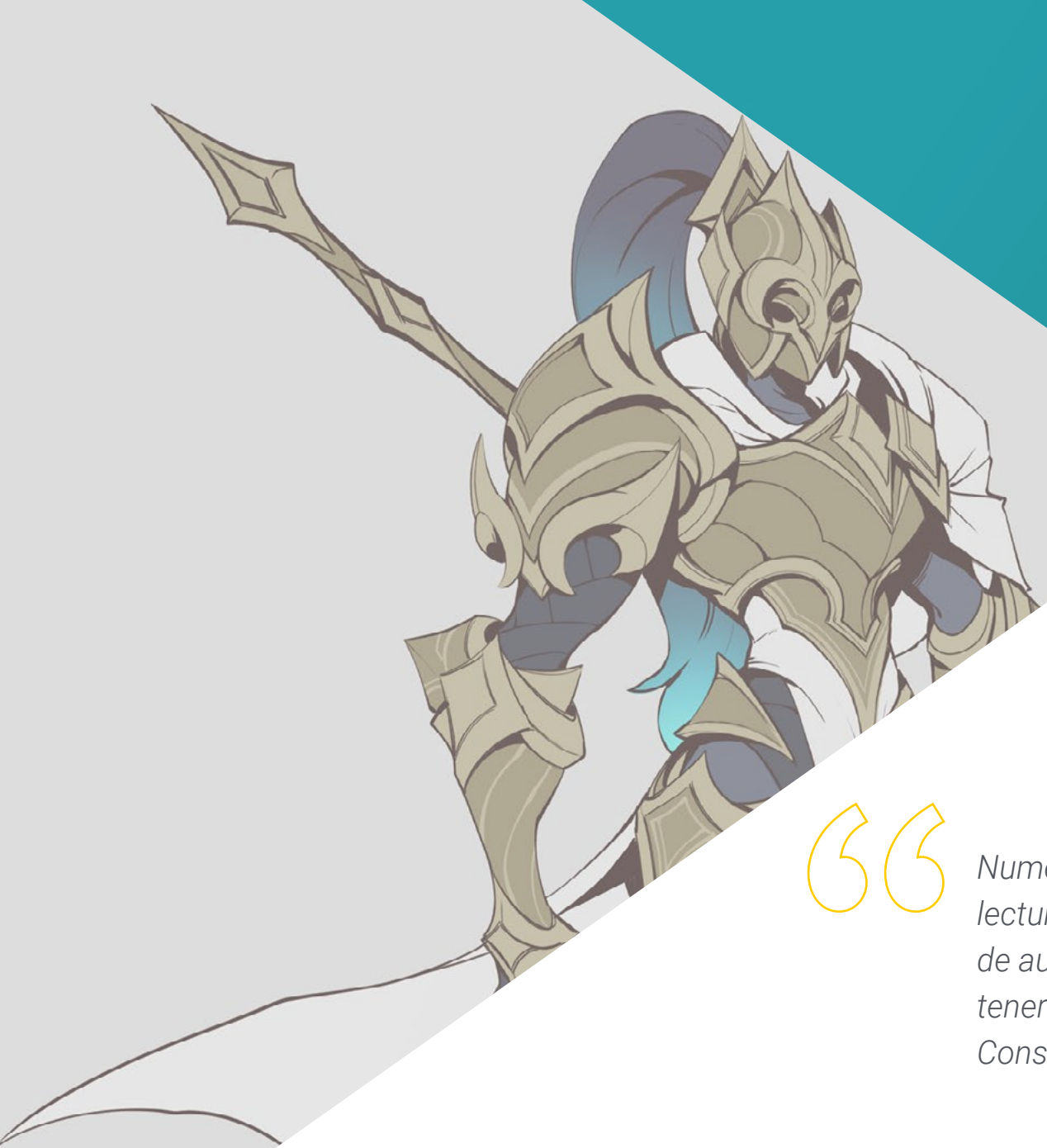
D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- 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

04

Estructura y contenido

Para facilitar al máximo posible la labor de estudio del alumno, TECH ha implementado la metodología pedagógica del *relearning* en la elaboración de todos los contenidos de este programa. Esto quiere decir que el alumno tendrá una comprensión progresiva de la Construcción de Personajes 2D, mejorando sus habilidades conforme avanza la titulación de forma natural y sin tener que invertir numerosas horas de estudio en adquirir las competencias más específicas.



Numerosos vídeos en detalle, resúmenes, lecturas complementarias y ejercicios de autoconocimiento te servirán para tener una visión de 360º en torno a la Construcción de Personajes 2D”

Módulo 1. Construcción de personajes

1.1. Formas geométricas
- 1.1.1. Básicas
- 1.1.2. Combinación de formas
- 1.1.3. Ejes

1.2. Líneas de acción
- 1.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
- 1.2.2. Formas simples en la línea de acción
- 1.2.3. Estructura y extremidades

1.3. Formas complejas
- 1.3.1. Geometrías combinadas
- 1.3.2. La pose
- 1.3.3. División en cabezas

1.4. La anatomía
- 1.4.1. Canon clásico humano
- 1.4.2. Proporciones
- 1.4.3. Poses de acción

1.5. La cabeza
- 1.5.1. Construcción
- 1.5.2. Ejes
- 1.5.3. Ojos y partes de la cara

1.6. El pelo
- 1.6.1. Femenino
- 1.6.2. Masculino
- 1.6.3. Peinados

1.7. Creación de personajes *cartoon*
- 1.7.1. Exagerar proporciones
- 1.7.2. Cabezas y expresiones
- 1.7.3. Silueta y poses

1.8. Animales *cartoon*
- 1.8.1. Mascotas
- 1.8.2. Cuadrúpedos y aves
- 1.8.3. Otros tipos

1.9. Extremidades
- 1.9.1. La construcción
- 1.9.2. Articulaciones
- 1.9.3. Poses

1.10. Manos
- 1.10.1. Construcción general
- 1.10.2. Humanos
- 1.10.3. *Cartoon*

Todo el temario supondrá un gran impulso para tu trayectoria profesional incluso una vez finalizada la titulación, pues te servirá como material de referencia de gran calidad"

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.

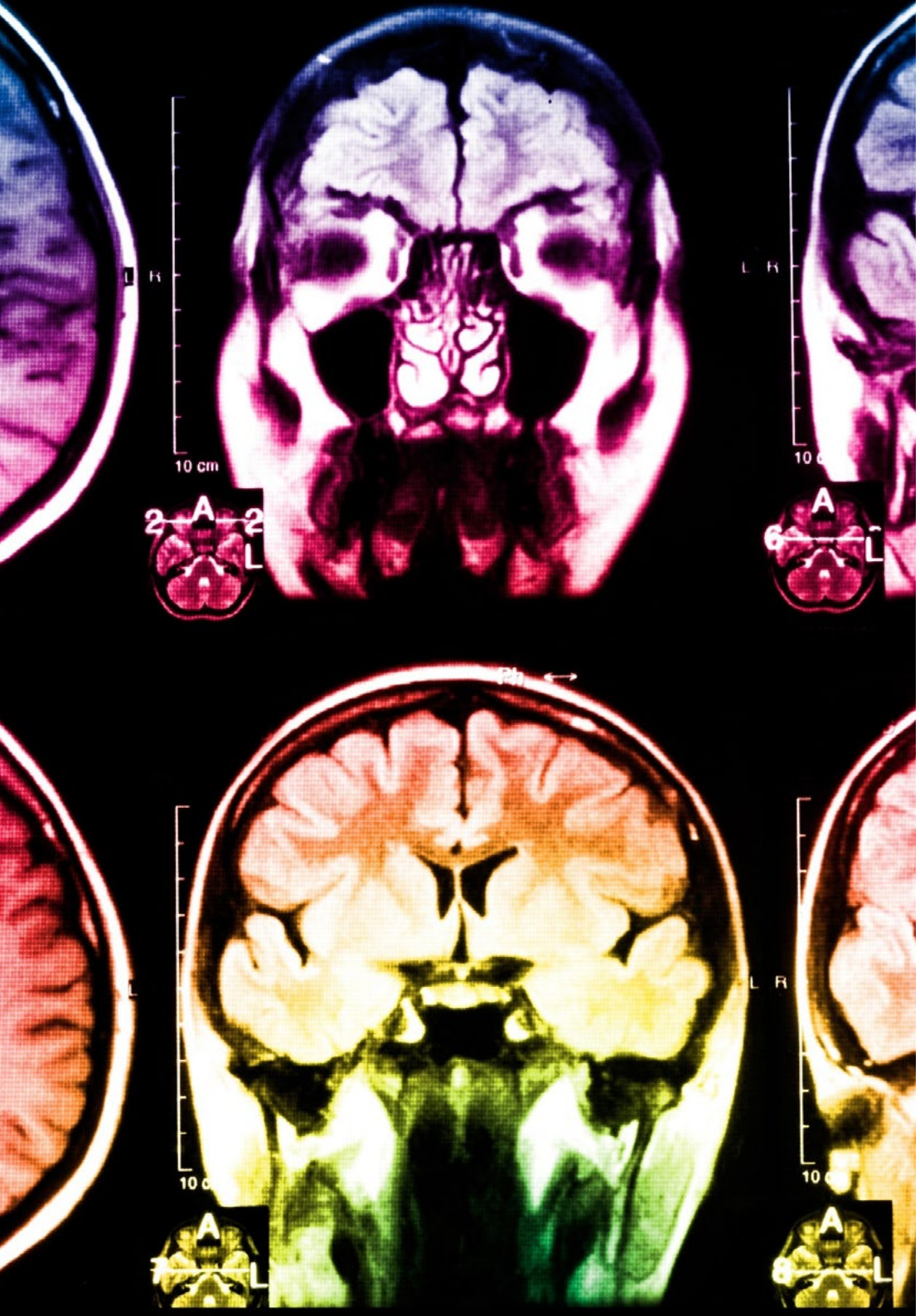
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, 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 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.

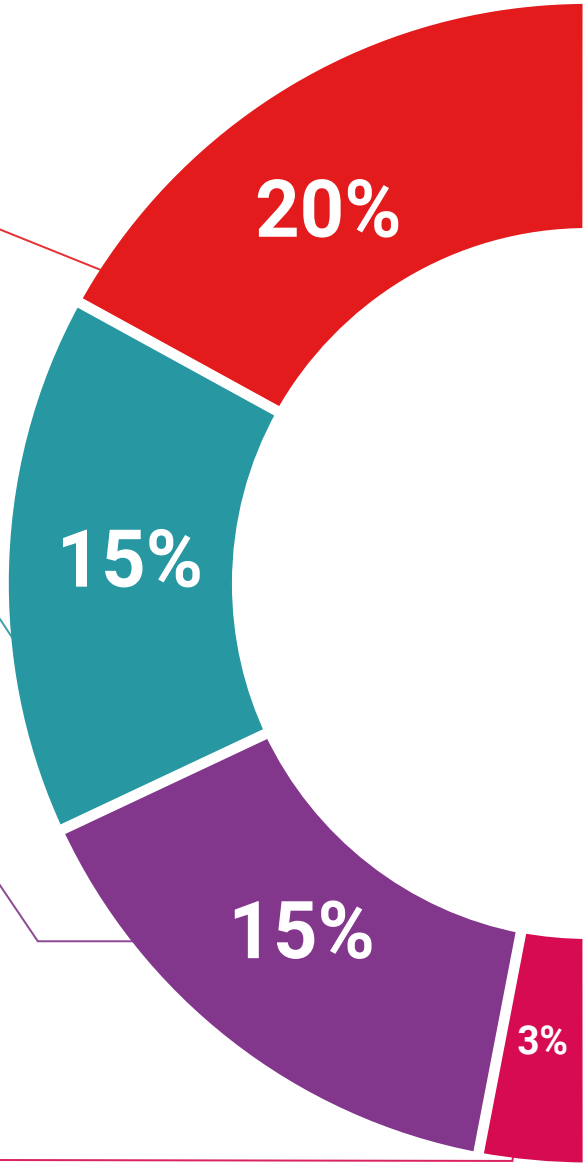
Resúmenes interactivos

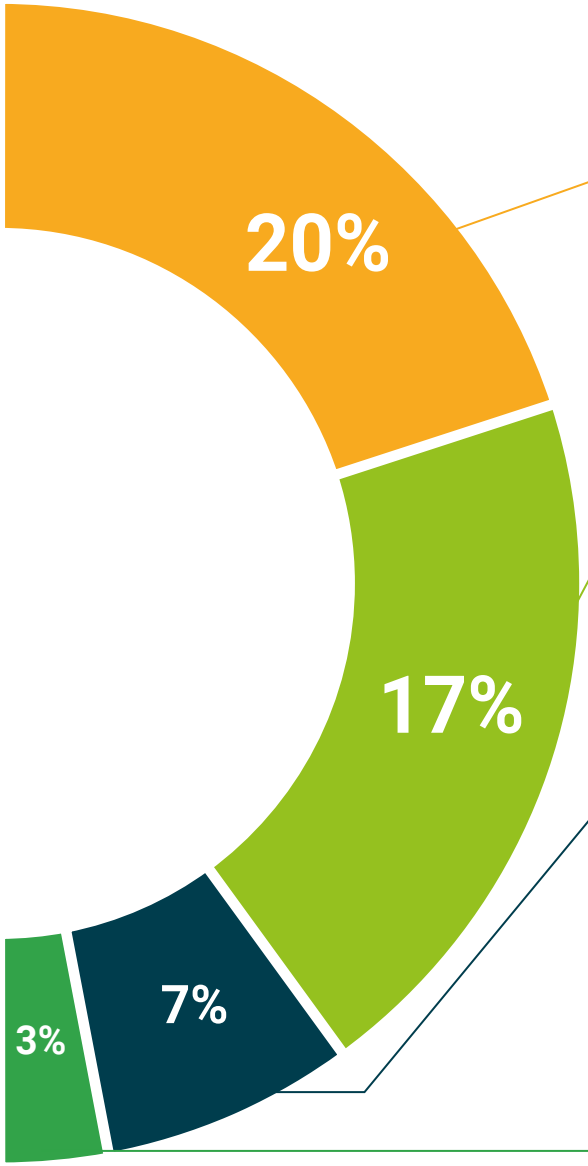
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

06

Titulación

El Diplomado en Construcción de Personajes 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.

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

Este **Diplomado en Construcción de Personajes 2D** contiene el programa universitario 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad.**

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Construcción de Personajes 2D**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Construcción de Personajes 2D

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 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.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

Este título propio se deberá acompañar siempre de 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 Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Curso Universitario
Construcción de Personajes 2D

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Curso Universitario
Construcción de Personajes 2D

tech universidad