

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di
Personaggi Fantasy e Horror in 2D



Esperto Universitario Progettazione e Creazione di Personaggi Fantasy e Horror in 2D

Modalità: **Online**

Durata: **6 mesi**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **450 O.**

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-progettazione-creazione-personaggi-fantasy-horror-2d

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

È indiscutibile che i videogiochi svolgano un ruolo importante nel mondo di oggi. Fin dall'inizio sono sempre stati caratterizzati dalla presenza di personaggi che aiutano il giocatore a identificare il videogioco stesso. Personaggi come Crash Bandicoot o Super Mario ne sono solo alcuni esempi. I temi fantasy e horror rappresentano un'alta percentuale di popolarità tra i tipi di videogiochi più richiesti dal pubblico. Questo programma è stato concepito per i professionisti che vogliono diventare esperti nella creazione di soggetti in questi generi.





“

La creazione di personaggi fantasy e horror è molto importante, giacché queste figure rappresentano un ruolo fondamentale nei videogiochi"

I videogiochi sono sempre più presenti al giorno d'oggi e con essi i loro personaggi. A volte i personaggi diventano il volto e il punto di riferimento del videogioco stesso, per cui le loro caratteristiche sono di estrema importanza. Per questo motivo, è sempre più frequente che le aziende di progettazione e sviluppo di videogiochi cerchino personale qualificato che si occupi di questa parte della produzione. Grazie a questo programma, lo studente potrà sviluppare diverse competenze. Pertanto, potrà sviluppare le capacità necessarie per poter dare vita a diversi personaggi dell'animazione fantasy e horror all'interno delle migliori aziende del settore.

La creazione di un personaggio fa parte di un processo in cui è importante innanzitutto seguire alcune linee di base per dargli forma. Ad esempio, è importante decidere quale sarà il suo aspetto, quali i suoi tratti più caratteristici o persino le sue pose. La personalità va di pari passo con il successo del videogioco. È importante creare carisma e atteggiamenti, perché queste due abilità porteranno a un maggiore *engagement* con il personaggio.

Nell'ambito del genere fantasy e horror, le possibilità sono infinite. La conoscenza delle diverse creature e dei personaggi aiuterà a sviluppare da zero un personaggio adatto alla missione. Molti di loro, tuttavia, si ispirano già a diverse opere letterarie o a grandi opere cinematografiche come Harry Potter o Dracula. In questi casi, l'analisi delle risorse diventa un compito fondamentale.

L'esperto universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Fantasy e Horror in 2D prepara lo studente al corretto sviluppo di questo tipo di soggetto, sottolineando diversi aspetti come l'anatomia e le forme geometriche che definiscono i personaggi. Grazie a un personale docente altamente qualificato e ai diversi moduli inclusi nella specializzazione, lo studente svilupperà tutto ciò di cui ha bisogno per accedere alle migliori aziende del settore e diventare un professionista in questo campo.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Fantasy e Horror in 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella Creazione di Personaggi Fantasy e Horror
- ◆ I contenuti grafici, schematici e eminentemente pratici del programma forniscono informazioni pratiche su quelle discipline che sono essenziali per l'attività professionale
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



I personaggi horror e fantasy sono un pilastro fondamentale per creare un legame indispensabile tra i giocatori e i videogiochi di questi generi"

“

Grazie alla metodologia online di TECH diventerai un esperto nella creazione di personaggi”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Progetta personaggi che lasceranno chiunque a bocca aperta.

Grazie a questo Esperto Universitario sarai in grado di distinguerti all'interno di questo settore.



02 Obiettivi

Questo programma è stato progettato affinché lo studente acquisisca tutte le conoscenze necessarie per la creazione di personaggi, sia fantasy che horror, applicati ai videogiochi. Così, una volta completata questa specializzazione, sarà in grado di affrontare in modo ottimale e professionale diversi compiti nell'ambito della progettazione di videogiochi.





“

Impara a conoscere a fondo i diversi personaggi fantasy e horror esistenti e progettali come non li hai mai immaginati prima, utilizzando le diverse tecniche proposte dal nostro personale docente”



Obiettivi generali

- ◆ Incoraggiare la documentazione e la referenziazione necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Sapere come strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Acquisire le competenze necessarie per la creazione di personaggi fantastici
- ◆ Analizzare lo sviluppo e la creazione di personaggi horror
- ◆ Sviluppare in modo approfondito i personaggi specifici per i videogiochi in 2D e 3D

“

Questo programma è quello che stavi cercando per diventare un compositore importante nell'industria dei videogiochi”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Costruzione dei Personaggi

- ◆ Definire le linee d'azione dei personaggi e le loro forme complesse
- ◆ Studiare l'anatomia, i capelli e la testa dei personaggi
- ◆ Approfondire i personaggi e gli animali *dei cartoni animati* e come definirli
- ◆ Conoscere la corretta rappresentazione degli arti e delle mani nei diversi tipi di personaggi

Modulo 2. Creature fantastiche

- ◆ Approfondire i diversi tipi di creature fantastiche
- ◆ Differenziare correttamente i diversi tipi di creature volanti, acquatiche e sotterranee
- ◆ Conoscere i diversi tipi di esseri fiabeschi e ibridi, nonché i demoni e i giganti
- ◆ Imparare a rappresentare con più forza gli dei e i semidei

Modulo 3. Personaggi horror

- ◆ Conoscere l'anatomia dei personaggi horror e le chiavi per una loro corretta rappresentazione
- ◆ Approfondire la creazione e la progettazione di vampiri, lupi mannari e mummie
- ◆ Analizzare figure classiche dell'horror come il mostro di Frankenstein o il dottor Jekyll e Mr. Hyde
- ◆ Conoscere le forme geometriche che definiscono gli esseri extraterrestri o gli alieni

03

Direzione del corso

Questa specializzazione riunisce i migliori professionisti del settore. Grazie alle loro competenze, aiuteranno lo studente a raggiungere i suoi obiettivi nella creazione di personaggi fantasy e horror nei videogiochi. Il personale docente guiderà lo studente in un percorso di successo in cui apprenderà e svilupperà diverse abilità.





“

Sarai guidato sulla strada verso il successo dai migliori professionisti nella creazione di personaggi per videogiochi"

Direzione



Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Designer di sfondi e assistente nel cortometraggio vincitore di un Goya "Pollo"
- Designer di sfondi, storyboard, animatore e assistente in progetti come "Una magica notte d'estate", "Spirit of the forest", "Rughe" e "Phineas e Ferb"
- Intercalatore e designer presso 12 Pingüinos con progetti come "Tre Gemelle e una Strega" o "Juanito Jones"

Personale docente

Dott. Lobo González, Manuel

- ♦ Amministratore e direttore della casa di produzione 12 Pingüinos S.L
- ♦ Amministratore e direttore della casa di produzione Cazatalentos S.L
- ♦ Membro accademico dell'Accademia Spagnola delle Arti e delle Scienze Cinematografiche
- ♦ Professore presso l'università Complutense di Madrid, nella facoltà di Belle Arti, del corso di Disegno

Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Collaborazioni in cartoni animati con lo studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parco Tematico Warner, Kalise-Menorquina, Tre gemelle e una Strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- ♦ Progetti di illustrazione e design in Merlin Games, Antivirus McAfee, Revista Club Megatrix, Amstel e Ikea



04

Struttura e contenuti

Questo programma è stato progettato con l'obiettivo di apprendere tutto ciò che è necessario per la creazione corretta e avanzata di personaggi del genere fantasy e horror nel mondo dei videogiochi. Il programma fornisce allo studente tutto ciò di cui ha bisogno per acquisire sia le competenze chiave, sia le conoscenze specialistiche. Pertanto, i 3 moduli che compongono questo Esperto Universitario forniscono allo studente tutti gli strumenti necessari per avere successo in questo settore.





“

Questo programma è la chiave per un corretto sviluppo professionale in questo campo molto specifico”

Modulo 1. Costruzione dei personaggi

- 1.1. Forme geometriche
 - 1.1.1. Base
 - 1.1.2. Combinazione di forme
 - 1.1.3. Assi
- 1.2. Linee d'Azione
 - 1.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
 - 1.2.2. Forme semplici nella linea di azione
 - 1.2.3. Struttura e arti
- 1.3. Forme complesse
 - 1.3.1. Geometrie combinate
 - 1.3.2. La posa
 - 1.3.3. Divisione in teste
- 1.4. L'anatomia
 - 1.4.1. Canone umano classico
 - 1.4.2. Proporzioni
 - 1.4.3. Pose di azione
- 1.5. La testa
 - 1.5.1. Costruzione
 - 1.5.2. Assi
 - 1.5.3. Occhi e parti della faccia
- 1.6. I capelli
 - 1.6.1. Femminile
 - 1.6.2. Maschio
 - 1.6.3. Acconciature
- 1.7. Creazione di personaggi *cartoon*
 - 1.7.1. Esagerare le proporzioni
 - 1.7.2. Teste ed espressioni
 - 1.7.3. Silhouette e pose
- 1.8. Animali *cartoon*
 - 1.8.1. Animali domestici
 - 1.8.2. Quadrupedi e Uccelli
 - 1.8.3. Altri tipi

- 1.9. Arti
 - 1.9.1. La costruzione
 - 1.9.2. Articolazioni
 - 1.9.3. Pose
- 1.10. Mani
 - 1.10.1. Costruzione generale
 - 1.10.2. Umani
 - 1.10.3. *Cartoni Animati*

Modulo 2. Creature fantastiche

- 2.1. Draghi e idra
 - 2.1.1. Esempi
 - 2.1.2. Costruzione
 - 2.1.3. Pose ed espressioni
- 2.2. Giganti
 - 2.2.1. Esempi
 - 2.2.2. Costruzione
 - 2.2.3. Pose ed espressioni
- 2.3. Volanti
 - 2.3.1. Anatomia comparata
 - 2.3.2. Costruzione
 - 2.3.3. Pose ed espressioni
- 2.4. Acquatiche
 - 2.4.1. Modifiche di tipo reale
 - 2.4.2. Costruzione
 - 2.4.3. Pose ed espressioni
- 2.5. Sotterranee
 - 2.5.1. Forme geometriche
 - 2.5.2. Sviluppo
 - 2.5.3. Pose ed espressioni
- 2.6. Esseri fiabeschi
 - 2.6.1. Anatomia umana
 - 2.6.2. Costruzione
 - 2.6.3. Pose ed espressioni

- 2.7. Ibridi
 - 2.7.1. Basi
 - 2.7.2. Progettazione
 - 2.7.3. Pose ed espressioni
- 2.8. Esseri demoniaci
 - 2.8.1. Anatomia
 - 2.8.2. Progettazione
 - 2.8.3. Pose ed espressioni
- 2.9. Dei e semidei
 - 2.9.1. Anatomia umana
 - 2.9.2. Costruzione
 - 2.9.3. Pose ed espressioni
- 2.10. Altre creature fantastiche
 - 2.10.1. Esempi
 - 2.10.2. Costruzione
 - 2.10.3. Pose ed espressioni

Modulo 3. Personaggi horror

- 3.1. Vampiri
 - 3.1.1. Anatomia umana
 - 3.1.2. Progettazione
 - 3.1.3. Pose ed espressioni
- 3.2. Mostro di Frankenstein
 - 3.2.1. Anatomia
 - 3.2.2. Costruzione
 - 3.2.3. Pose ed espressioni
- 3.3. Uomo-lupo
 - 3.3.1. Anatomia comparata
 - 3.3.2. Costruzione
 - 3.3.3. Pose ed espressioni
- 3.4. Mummia
 - 3.4.1. Anatomia umana
 - 3.4.2. Progettazione
 - 3.4.3. Pose ed espressioni

- 3.5. Mostro della palude
 - 3.5.1. Anatomia
 - 3.5.2. Costruzione
 - 3.5.3. Pose ed espressioni
- 3.6. Fantasmi
 - 3.6.1. Esempi
 - 3.6.2. Costruzione
 - 3.6.3. Pose ed espressioni
- 3.7. Zombi
 - 3.7.1. Anatomia umana
 - 3.7.2. Zombi animali
 - 3.7.3. Costruzione e pose
- 3.8. Dr. Jekyll e Mr. Hyde
 - 3.8.1. Anatomia umana
 - 3.8.2. Costruzione
 - 3.8.3. Pose ed espressioni
- 3.9. La morte
 - 3.9.1. Anatomia
 - 3.9.2. Costruzione
 - 3.9.3. Pose ed espressioni
- 3.10. Alieni ed esseri di altre dimensioni
 - 3.10.1. Forme geometriche
 - 3.10.2. Progettazione
 - 3.10.3. Pose ed espressioni



*Grazie a questo programma
potrai raggiungere i tuoi obiettivi"*

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



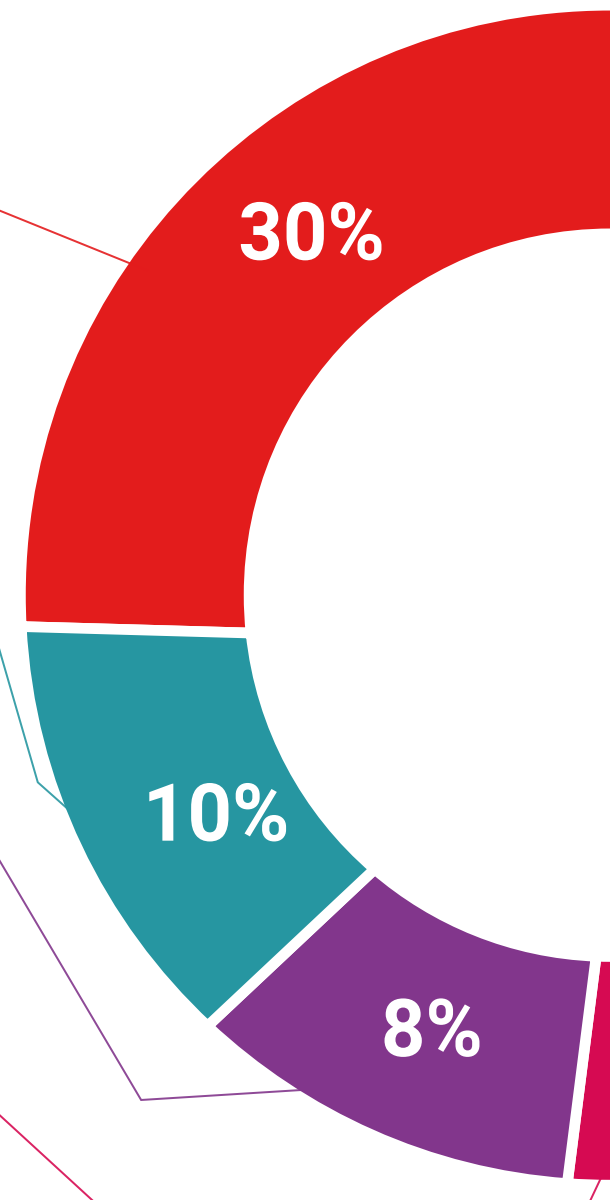
Pratiche di competenze e competenze

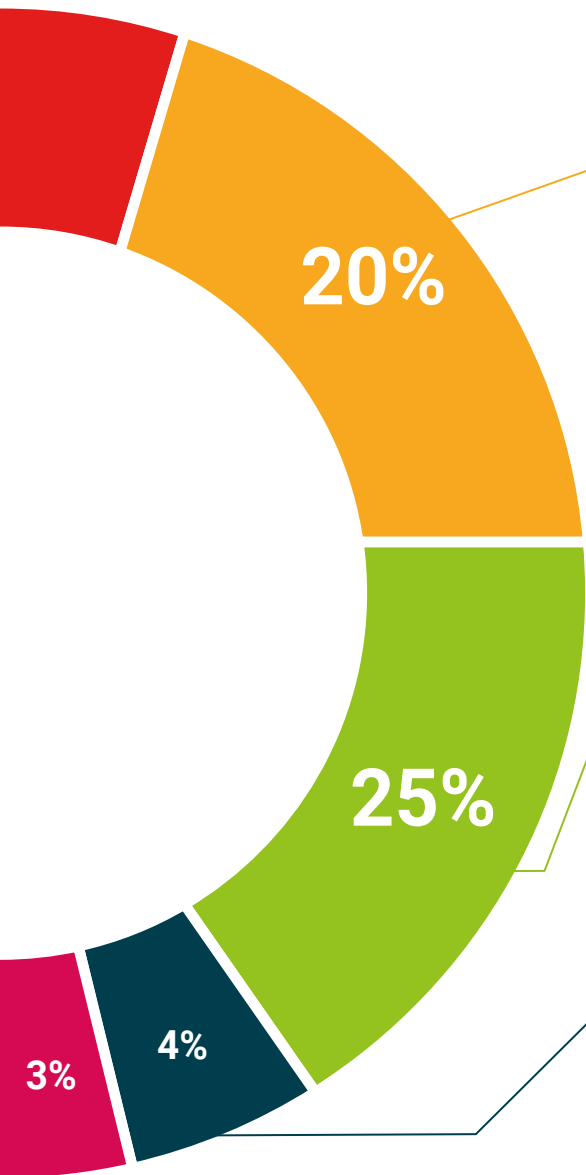
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Fantasy e Horror in 2D ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Fantasy e Horror in 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Fantasy e Horror in 2D**

N. Ore Ufficiali: **450 O.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formations

développement institutions

classe virtuelle langues

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Progettazione e
Creazione di Personaggi
Fantasy e Horror in 2D

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 O.

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di
Personaggi Fantasy e Horror in 2D

