

Curso Universitario

Productor en Proyectos de Animación Tradicional





Curso Universitario Productor en Proyectos de Animación Tradicional

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/productor-proyectos-animacion-tradicional

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

A pesar de que el desarrollo de la tecnología ha incidido de manera increíble en el mundo de la Animación, lo cierto es que hoy en día se siguen utilizando técnicas clásicas y herramientas que, conservando su espíritu tradicional, han sido adaptadas a las novedades que ha traído consigo la evolución digital. Por esa razón, para cualquier profesional que dedique su actividad a este sector, es necesario que conozca al detalle el uso de estos mecanismos, incidiendo especialmente en sus especificaciones en cada fase del proceso creativo. Podrá adquirir todos estos conocimientos con el curso de este programa 100% online, diseñado, en exclusiva, para profesionales de este sector que desean implementar a su praxis las técnicas tradicionales.



“

TECH pone a tu disposición este completísimo programa para que puedas conocer al detalle las especificaciones de la Animación Tradicional”

La Animación, junto con todas las tareas creativas, ha vivido un desarrollo enorme con la inclusión de los instrumentos digitales en sus técnicas y el desarrollo de las nuevas tecnologías que han permitido que cada vez sea más sencillo elaborar proyectos fantásticos y de calidad máxima. Dentro de este sector, hay profesionales que han seguido apostando por el uso de las herramientas tradicionales, por supuesto, adaptadas a las novedades de hoy en día, como pueden ser las tabletas gráficas o las mesas de luz.

Por esa razón, TECH ha considerado necesario elaborar este Curso Universitario en Productor en Proyectos de Animación Tradicional, una titulación que viene a abordar desde cero las fases del proceso creativo continuista y sus entresijos, los objetivos de un proyecto tradicional y su aplicación en los géneros del largometraje, cortometraje y las series.

Se trata de una titulación 100% online que engloba el temario más novedoso y de calidad del mercado académico, elaborado en base a la actualidad inmediata del sector y desarrollado siguiendo las pautas de la prestigiosa y efectiva metodología *Relearning*. Además, el equipo docente ha seleccionado horas de material adicional en diferentes formatos para que el egresado pueda profundizar en aquellos aspectos del temario que considere más relevantes para su desempeño profesional. Todo este contenido estará disponible desde el primer día y podrá ser descargado en cualquier dispositivo con conexión a internet, de tal manera que el profesional podrá adaptar esta experiencia académica a su disponibilidad y su calendario personal y laboral.

Este **Curso Universitario en Productor en Proyectos de Animación Tradicional** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en animación y desarrollo de videojuegos. Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen la información teórica 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
- ♦ 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



Una titulación que aúna, en un único programa, las especificaciones del proyecto de Animación Tradicional con las novedades y las comodidades de una experiencia académica 100% online”

“

Podrás conocer al detalle los roles de cada profesional durante la fase de desarrollo de un proyecto creativo tradicional, adquiriendo un conocimiento especializado para poder dirigirlo”

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

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

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

Tendrás acceso al Aula Virtual las 24 horas del día, para que ingreses siempre que quieras y puedas, sin horarios encorsetados.

Ahondarás en los objetivos de un proyecto de Animación tradicional y en las claves para superarlos con total garantía de éxito.



02 Objetivos

TECH diseña todas sus titulaciones con el fin de servirle de guía al egresado en su camino hacia la mejora profesional. Por esa razón, en este Curso Universitario encontrará las claves para dominar la producción tradicional de proyectos de Animación, a través de las herramientas pedagógicas más sofisticadas y novedosas. Así, podrá adquirir un conocimiento que, no solo le ayudará a aumentar su grado de especialización en este sector, sino que influirá exponencialmente en el perfeccionamiento de sus competencias profesionales en tan solo 180 horas.





“

Trabajarás para dominar los softwares y hardwares necesarios para llevar a cabo un proyecto de Animación Tradicional exitoso y productivo”

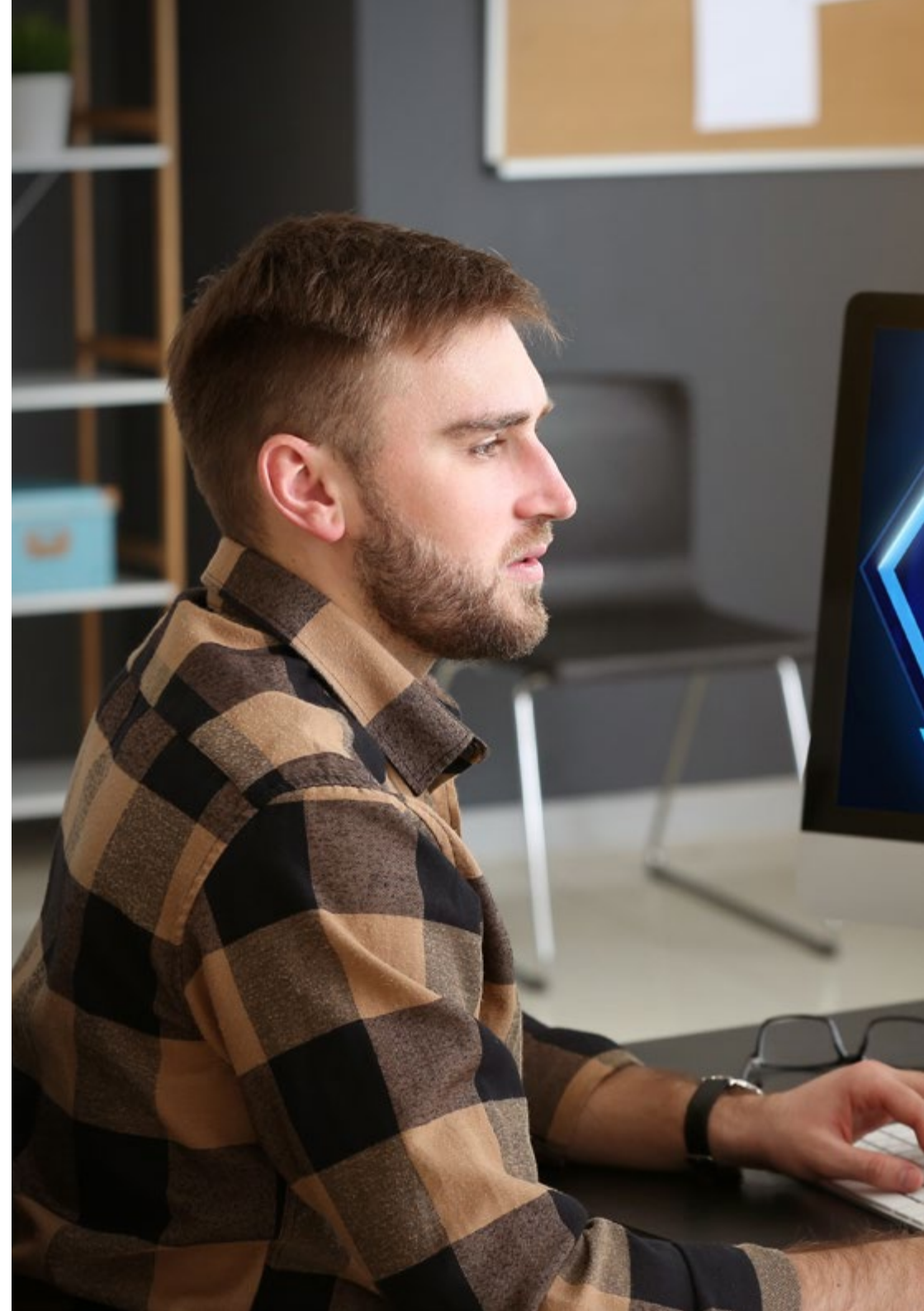


Objetivos generales

- ♦ Dotar al egresado de las herramientas académicas necesarias que le permitan obtener un conocimiento amplio y especializado sobre el papel del producto en proyectos de Animación tradicional
- ♦ Generar un interés por los diferentes formatos y géneros audiovisuales en los que se puede ampliar las técnicas y estrategias de producción



En el Aula Virtual encontrarás simulaciones de situaciones reales para que puedas poner en práctica sus habilidades y desarrollar una estrategia de producción efectiva y eficaz”





Objetivos específicos

- ♦ Aprender cada uno de los roles que intervienen en una producción de Animación tradicional, en función del estilo y equipamiento artístico que se use y la duración de la pieza final
- ♦ Distinguir las fases que se llevarán a cabo en estas producciones y el tiempo de duración de estas en función del proyecto
- ♦ Calcular el coste monetario por tiempo trabajado según el trabajador
- ♦ Calcular el coste en el equipamiento y software necesarios

03

Dirección del curso

Esta universidad pone mucho empeño en conseguir el mejor equipo docente para todas y cada una de sus titulaciones. Es por ello que el egresado que acceda a este Curso Universitario encontrará en él a un claustro versado en la Producción y la Animación. Se trata de un grupo de profesionales caracterizado no solo por la amplitud de su currículum, sino por su calidad humana, la cual se verá reflejada durante el transcurso de la titulación y durante las tutorías individualizadas a las que el egresado podrá acceder desde el primer día.



“

El equipo docente te acompañará durante el transcurso de este programa y te guiará para que puedas sacarle el máximo rendimiento”

Dirección



D. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Director y Productor
- ♦ Socio fundador de Planet 141
- ♦ Director y Productor de videos musicales
- ♦ Productor de largometrajes
- ♦ Graduado en Ingeniería Electrónica por la Pontificia Universidad Javeriana

Profesores

D. Herrero Larrumbide, Aitor

- ♦ CEO y supervisor de storyboard de AupaStudio
- ♦ Script doctoring en la serie Magic Mermaids
- ♦ Director de cortos de animación
- ♦ Músico y guionista en varios capítulos de la serie Cry Babies
- ♦ Diseñador de producción y guionista en la serie Meme y el Sr. Bobo



04

Estructura y contenido

Este Curso Universitario ha sido diseñado y adaptado al formato 100% online que caracteriza a esta universidad. Se trata de ofrecer un programa con una calidad igual o superior a la que el egresado podría adquirir de manera presencial, pero sustituyendo las largas y tediosas clases encorsetadas en un horario concreto, por la facilidad de acceder a ella a través de un calendario académico personalizado en base a su disponibilidad personal y laboral. Además, otra de las características de este programa es que la totalidad del contenido, incluido el material adicional, estará disponible desde el primer día, pudiendo ser descargado en cualquier dispositivo con conexión a internet.

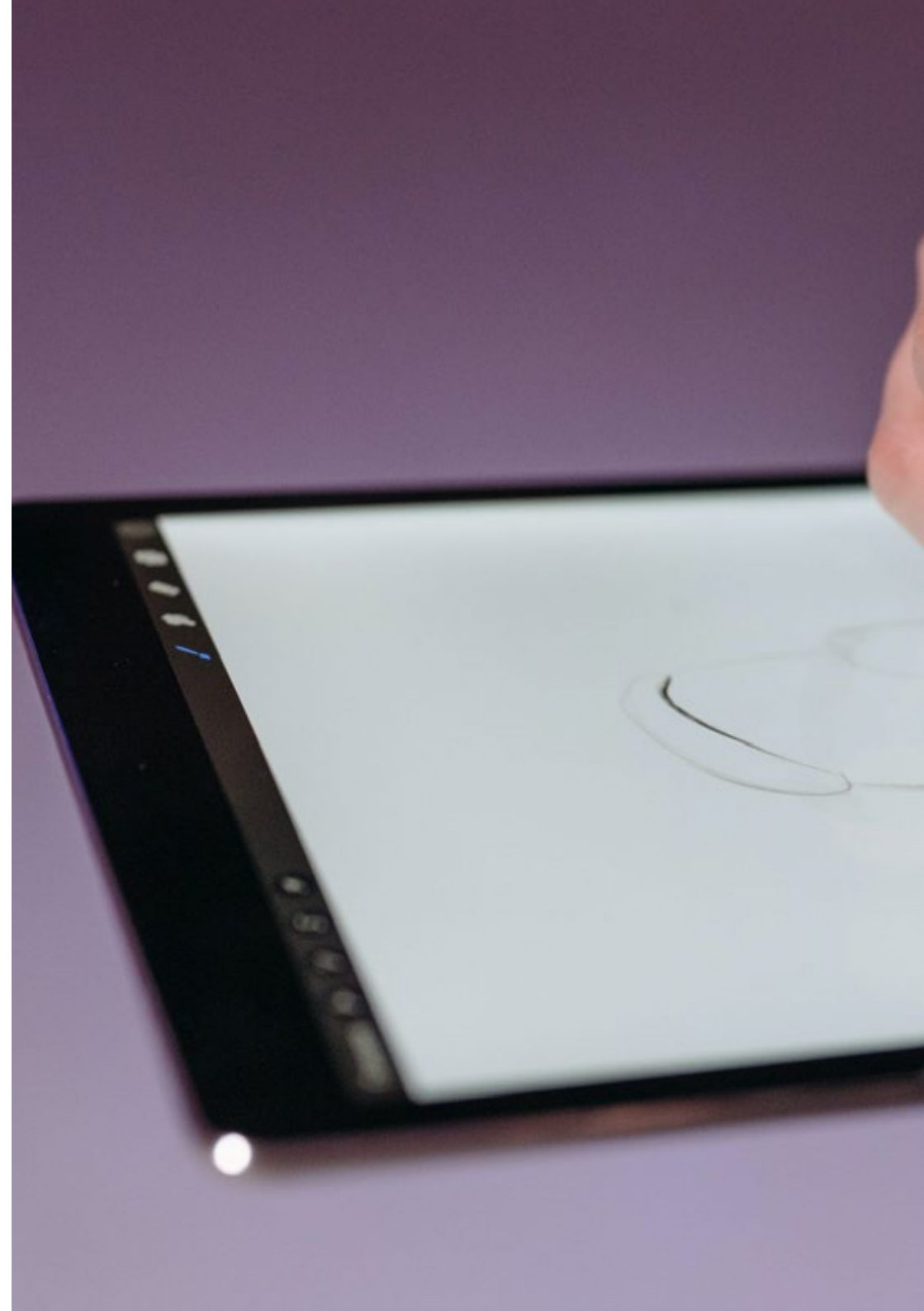


“

Podrás conocer al detalle las especificaciones de la Animación Tradicional en las series, así como los aspectos a tener en cuenta a la hora de gestionar al personal y a los recursos”

Módulo 1. Productor en proyectos de Animación tradicional

- 1.1. Objetivos de un proyecto de Animación tradicional
 - 1.1.1. Start
 - 1.1.2. Llegar al proyecto
 - 1.1.3. Cumplir objetivos
- 1.2. Fases del proyecto
 - 1.2.1. Distinciones
 - 1.2.2. Fases
 - 1.2.3. Duración
- 1.3. Fase de desarrollo
 - 1.3.1. Departamentos
 - 1.3.2. Roles
 - 1.3.3. Trabajo
- 1.4. Fase de preproducción
 - 1.4.1. Departamentos
 - 1.4.2. Roles
 - 1.4.3. Trabajo
- 1.5. Fase de producción
 - 1.5.1. Departamentos
 - 1.5.2. Roles
 - 1.5.3. Trabajo
- 1.6. Fase de postproducción
 - 1.6.1. Departamentos
 - 1.6.2. Roles
 - 1.6.3. Trabajo
- 1.7. Equipación necesaria
 - 1.7.1. Software
 - 1.7.2. Hardware
 - 1.7.3. Otros





- 1.8. Largometraje
 - 1.8.1. Tiempos
 - 1.8.2. Gestión del personal
 - 1.8.3. Gestión de recursos
- 1.9. Cortometraje
 - 1.9.1. Tiempos
 - 1.9.2. Gestión del personal
 - 1.9.3. Gestión de recursos
- 1.10. Series
 - 1.10.1. Tiempos
 - 1.10.2. Gestión del personal
 - 1.10.3. Gestión de recursos

“Una oportunidad única para reinventarte y convertirte en un productor especializado en Animación Tradicional en tan solo 6 semanas y con el aval de esta gran universidad”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

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

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

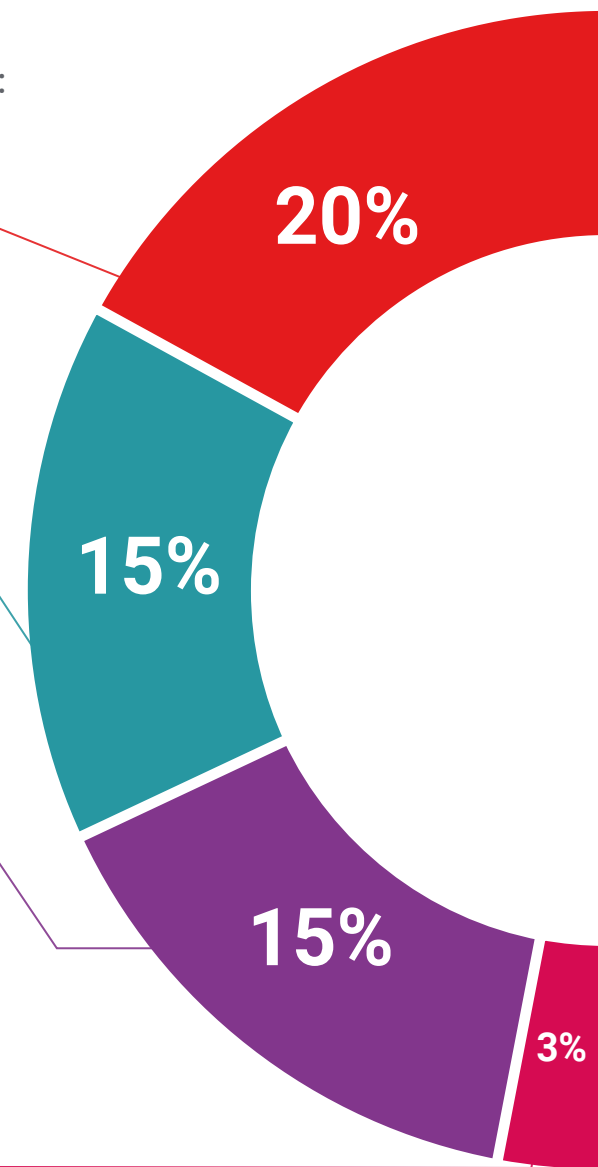
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

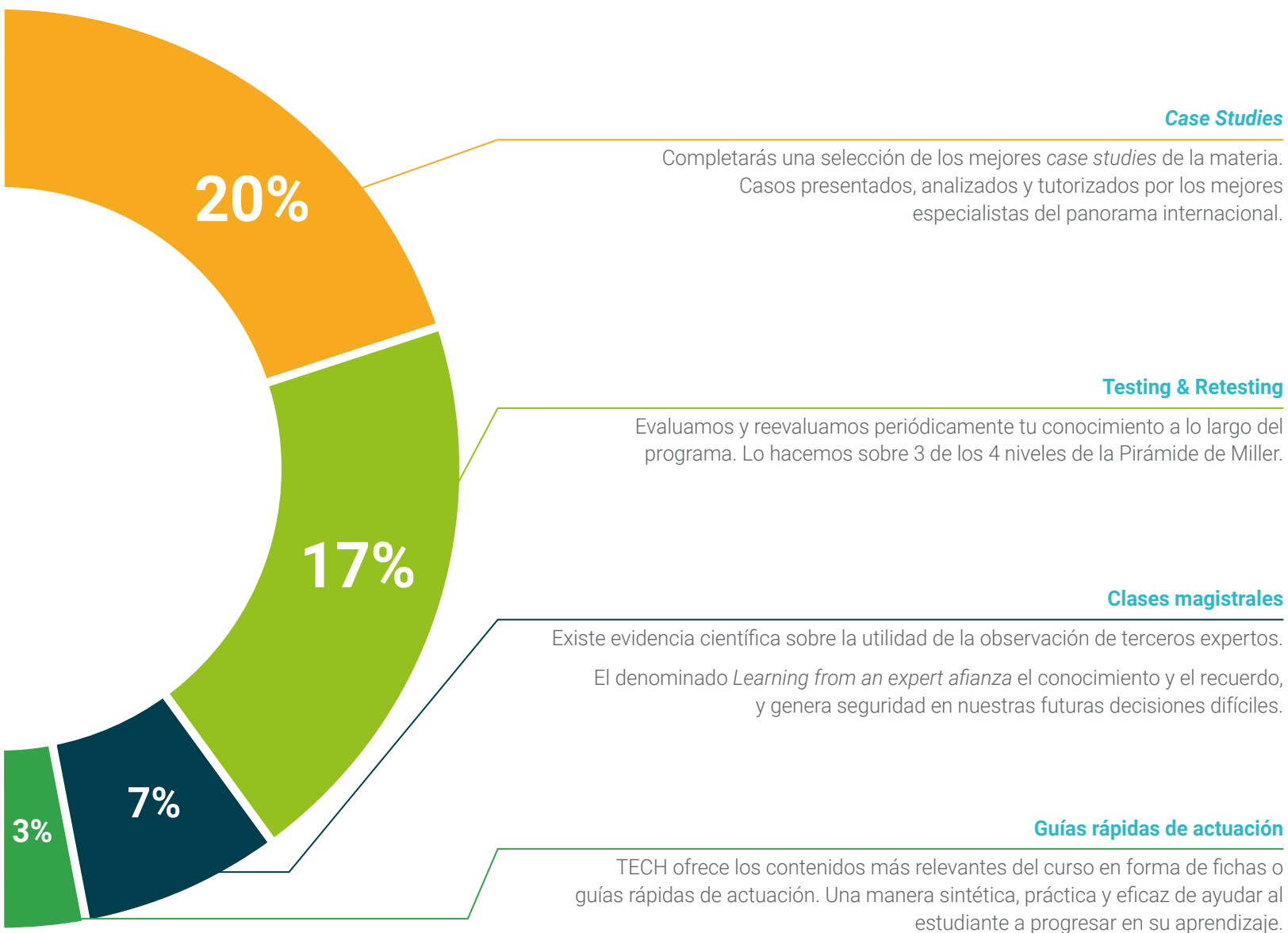
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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



**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 Curso Universitario en Productor en Proyectos de Animación Tradicional garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Curso Universitario en Productor en Proyectos de Animación Tradicional** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

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

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

Título: **Curso Universitario en Productor en Proyectos de Animación Tradicional**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Productor en Proyectos de Animación Tradicional

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

Curso Universitario

Productor en Proyectos de Animación Tradicional

