

# Curso Universitario

## Productor en Proyectos de Animación Tradicional





## Curso Universitario Productor en Proyectos de Animación Tradicional

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/productor-proyectos-animacion-tradicional](http://www.techtitute.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

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*

# 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”*

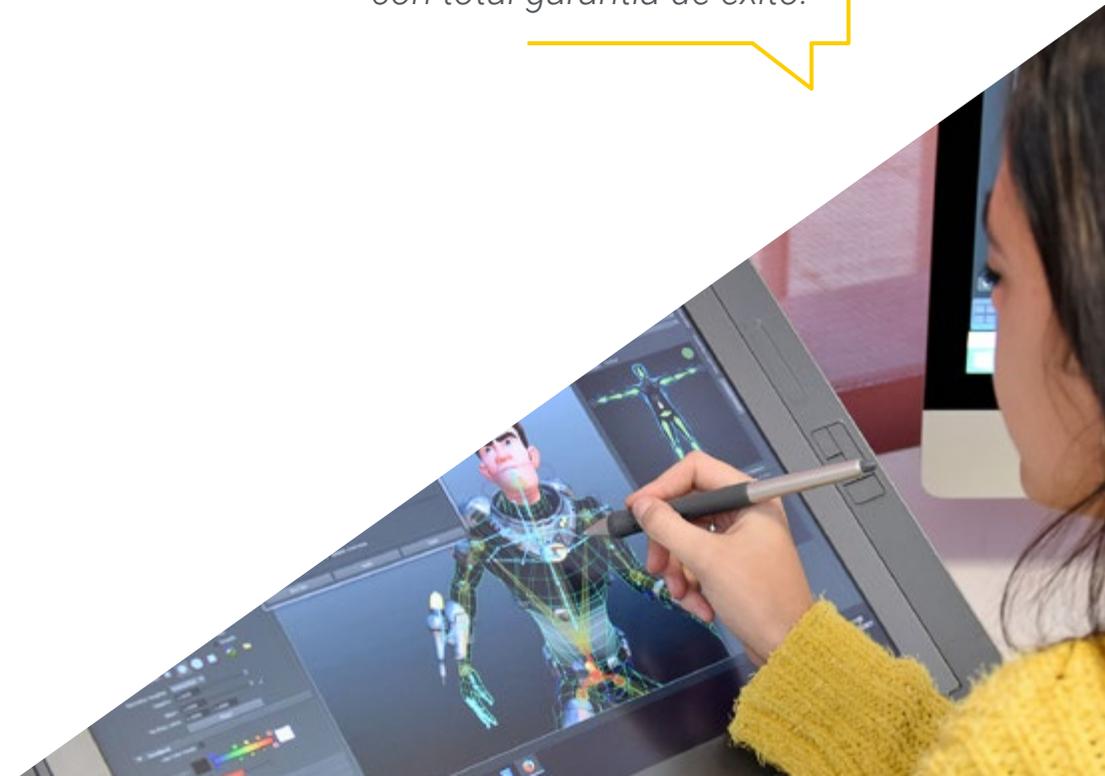
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.



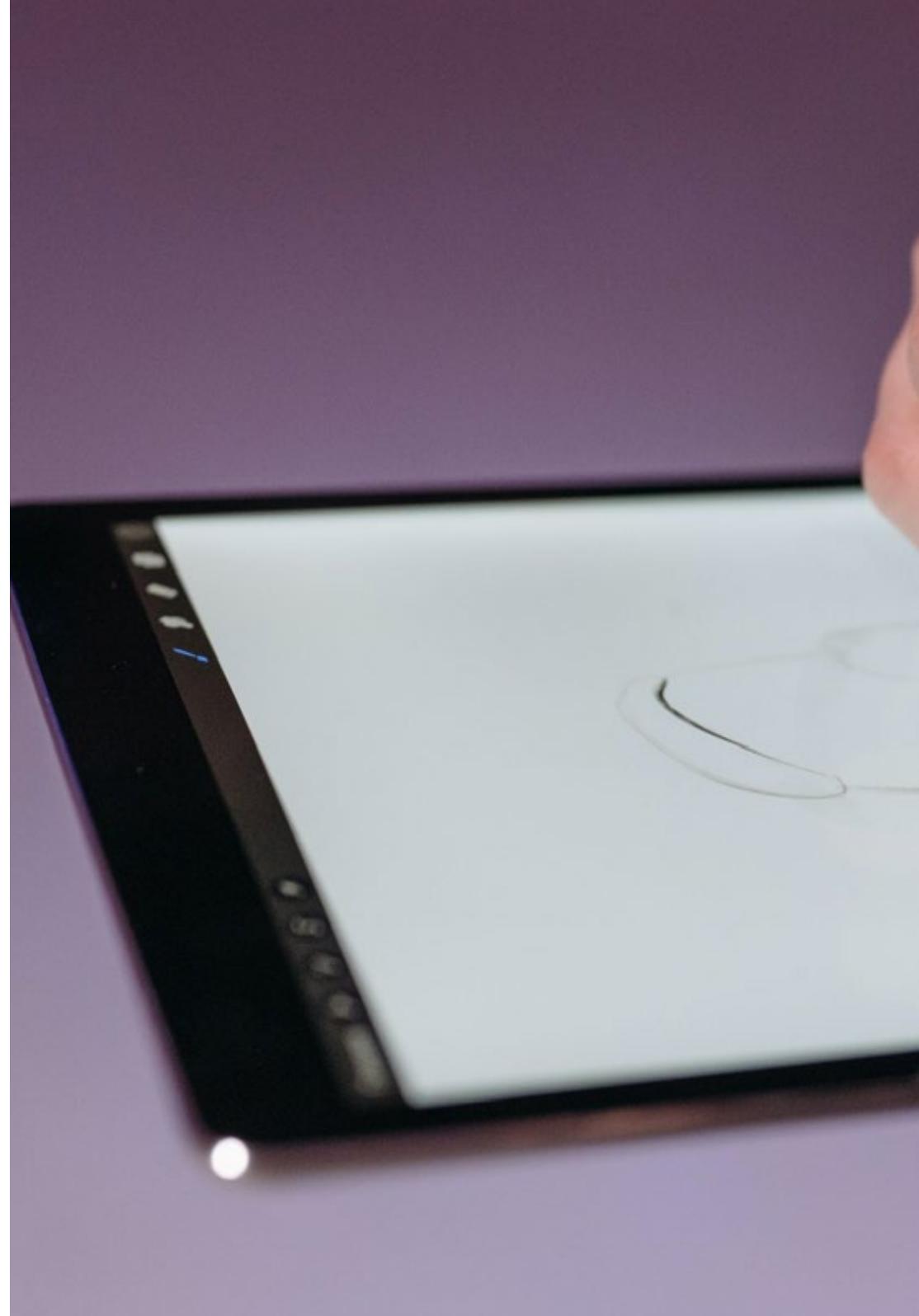


“

*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

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.*



*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### 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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### 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 las futuras decisiones difíciles.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





**Case studies**

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Resúmenes interactivos**

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



**Testing & Retesting**

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

# Titulación

El Curso Universitario en Productor en Proyectos de Animación Tradicional garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario 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 **Curso Universitario en Productor en Proyectos de Animación Tradicional** 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.

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 Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

# Curso Universitario

## Productor en Proyectos de Animación Tradicional

