

# Curso Universitario

## Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D





## Curso Universitario Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/disenio-creacion-objetos-plantas-personajes-2d](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/disenio-creacion-objetos-plantas-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

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*



# 01

# Presentación

La creación y el diseño de vegetación en general y todo tipo de objetos es un punto muy importante en el proceso de cualquier diseñador de videojuegos. Tanto es así que pueden ser desde protagonistas hasta complementos de un escenario que desarrolle la trama principal. Este programa ofrece un temario muy completo para aprender a crear elementos y plantas. De la mano de grandes profesionales, los alumnos aprenderán como construirlos de principio a fin con el objetivo de desarrollar todas sus habilidades en su diseño y creación.



“

*Aumenta tus conocimientos en el mundo de los videojuegos. Aprende a diseñar plantas y objetos con los recursos que TECH pone a tu alcance”*



Actualmente, son muchos los videojuegos que cuentan con plantas u objetos para que sean elementos protagonistas o antagonistas. Imposible no recordar el "Fruit Ninja" en el que el objetivo principal era cortar tantas frutas como fuera posible con un sable. Este ejemplo es bastante útil si se trata de ver hasta dónde puede llegar un juego que está compuesto por vegetales (fruta) y objetos (el sable) como únicos elementos. En este Curso Universitario el alumno se centrará en estas dos variantes para desarrollarlas tanto con roles protagonistas como con roles secundarios o a modo de decoración dentro del mundo virtual.

Cuidar los detalles a veces se convierte en una tarea complicada, aunque sin lugar a dudas, muy necesaria. El cuidado de los colores, las formas o los detalles pueden ser diferenciadores vitales. Es por eso que, en este programa, expertos altamente cualificados, se encargarán de transmitir al alumno todos los conceptos y destrezas necesarias para un diseño y una creación de plantas y objetos de categoría.

Este programa está pensado para aquellas personas que quieran complementar su capacitación profesional o simplemente quieran aprender más sobre este ámbito. Para ello, TECH ha desarrollado una metodología 100% online que facilita al alumno el estudio. Así, podrá estudiar adaptando sus horarios a su jornada laboral o a asuntos personales. Otra peculiaridad de esta metodología es la repetición de conceptos que, aunque parezca algo que ya se conoce, en el caso de esta universidad es posible decir que se ha reinventado. Estos conceptos ya no serán los alumnos quienes los repita, sino que será el profesor el encargado de hacerlo para así asegurarse un absoluto entendimiento de los mismos.

Este **Curso Universitario en Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- ♦ La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- ♦ Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- ♦ 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



*Diseña elementos que complementen un espacio en el que se desarrolle el videojuego. O haz que esos elementos sean los protagonistas”*

“

*Olvídate de los problemas de horarios. Con la metodología de TECH, estudiar no te quitará el tiempo que necesites invertir en otro tipo de obligaciones del día a día”*

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.

*Estudia sus expresiones y construcciones en función de si buscas crear algo animado o quizás darle un toque realista.*

*Plantas carnívoras, flores, frutas, etc. El mundo vegetal tiene posibilidades infinitas. Elige qué quieres diseñar.*



# 02 Objetivos

En este programa el alumno desarrollara una serie de aptitudes y habilidades que le permitirán diseñar todo tipo de plantas y objetos para que formen parte de un videojuego. Se trabajarán plantas y vegetales al igual que objetos de la vida cotidiana o vehículos. Una vez finalizado este Curso Universitario el alumno estará altamente capacitado para diseñar representaciones gráficas de estos elementos a la perfección.





“

*Imagina diseñar plantas u objetos que cobren vida propia. Con este programa puedes hacerlo”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Crear todo tipo de vehículos y objetos para animación en 2D
- ♦ Crear personajes basados en todo tipo de vegetales
- ♦ Conocer ampliamente como estructurar, crear y construir personajes

“

*Los objetivos de este programa harán que seas capaz de darle vida a cualquier objeto o planta y aportarle así una personalidad que no deje indiferente a nadie”*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Convertir el mundo vegetal en dibujos animados aportándoles personalidad
- ◆ Analizar todas las variantes para crear personajes diseñados sobre todo tipo de geometrías
- ◆ Adaptar variantes al diseño de personajes vegetales



# 03

## Dirección del curso

En TECH, cuentan con profesorado altamente cualificado. Es por eso que este programa trabaja con grandes profesionales del sector. Personajes del mundo del diseño que cuentan con trabajos de gran importancia en el sector. Todos ellos están cualificados para orientar al alumno acerca del diseño y la creación de objetos y plantas dentro del mundo de los videojuegos.





“

*Aprende nuevas cosas cada día y déjate guiar por grandes profesionales. Dale a tus objetos y plantas el toque mágico que necesitan para brillar”*

## 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. 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*

### D. Custodio Arenal, Nacho

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





# 04

## Estructura y contenido

En este programa es posible encontrar todo el contenido necesario para, así, crear y diseñar nuevos personajes a partir de objetos y plantas. Las posibilidades son infinitas por lo que será muy fácil encontrar qué personalidad se ajusta a cada cosa, pero lo realmente importante es aprender a representarlos de la manera más correcta posible. Cuál será su construcción o qué poses adoptará son algunas de las cuestiones que alumno resolverá a lo largo de este Curso Universitario.







“

*Apórtale personalidad a objetos y plantas siguiendo un completo plan de estudios”*



## Módulo 1. Objetos y Plantas como Personajes

- 1.1. Flores
  - 1.1.1. Ejemplos
  - 1.1.2. Construcción
  - 1.1.3. Poses y expresiones
- 1.2. Hortalizas
  - 1.2.1. Ejemplos
  - 1.2.2. Construcción
  - 1.2.3. Poses y expresiones
- 1.3. Frutas
  - 1.3.1. Ejemplos
  - 1.3.2. Construcción
  - 1.3.3. Poses y expresiones
- 1.4. Plantas carnívoras
  - 1.4.1. Ejemplos
  - 1.4.2. Construcción
  - 1.4.3. Poses y expresiones
- 1.5. Árboles
  - 1.5.1. Tipos
  - 1.5.2. Construcción
  - 1.5.3. Poses y expresiones
- 1.6. Arbustos
  - 1.6.1. Tipos
  - 1.6.2. Construcción
  - 1.6.3. Poses y expresiones





- 1.7. Objetos
  - 1.7.1. Ejemplos
  - 1.7.2. Personalidad
  - 1.7.3. Tipos
- 1.8. Electrodomésticos
  - 1.8.1. Tipos
  - 1.8.2. Construcción
  - 1.8.3. Poses y expresiones
- 1.9. Vehículos
  - 1.9.1. Tipos
  - 1.9.2. Construcción
  - 1.9.3. Poses y expresiones
- 1.10. Otros objetos
  - 1.10.1. Tipos
  - 1.10.2. Construcción
  - 1.10.3. Poses y expresiones

“

*Una estructura clara y concisa son las bases para un buen aprendizaje. Con este programa aprende todo lo imprescindible con un contenido muy completo”*



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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los *case studies* de Harvard 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.



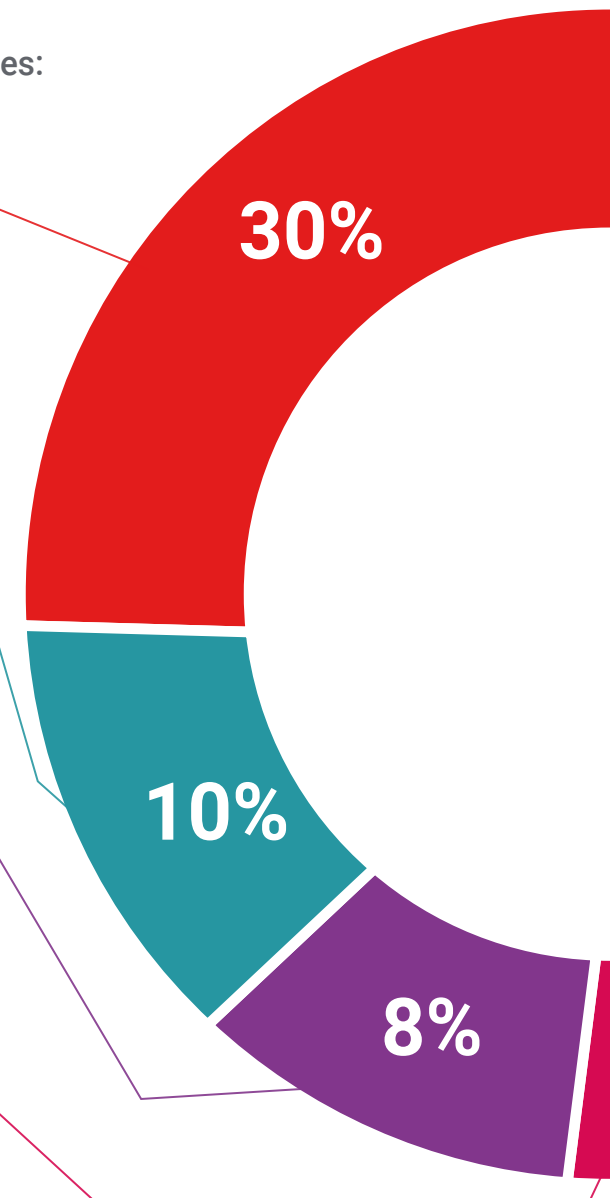
#### Prácticas de habilidades y competencias

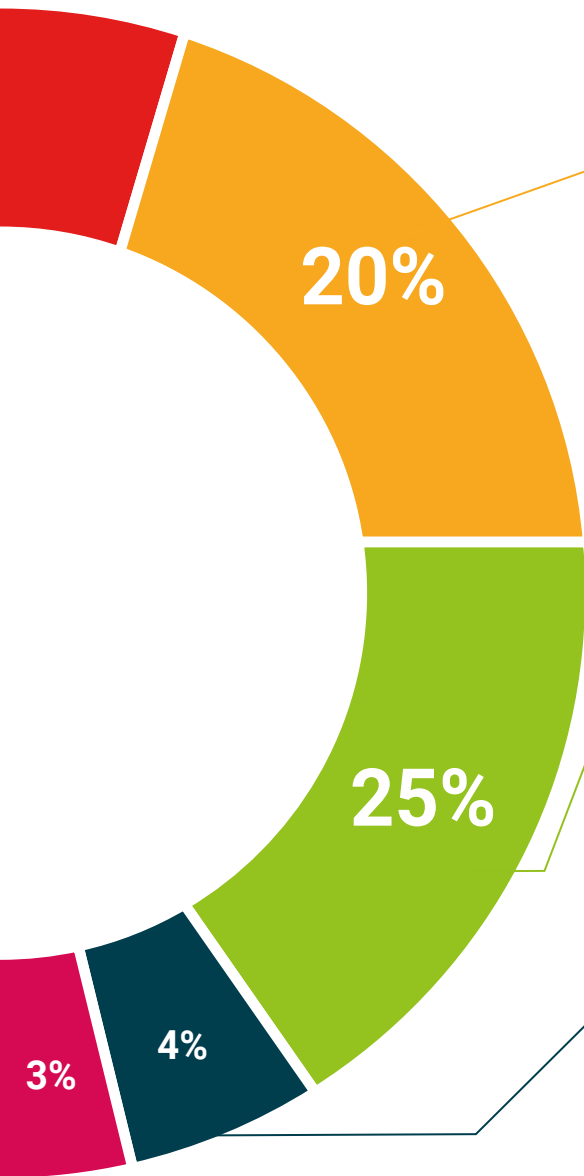
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### 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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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



Este **Curso Universitario en Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D** contiene el programa 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 **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Curso Universitario en Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D**

ECTS: 6

N.º Horas Oficiales: 150 h.



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



**Curso Universitario**  
Diseño y Creación  
de Objetos y Plantas  
como Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

# Curso Universitario

Diseño y Creación de Objetos y  
Plantas como Personajes en 2D

