

Diplomado

Diseño y Creación de Personajes
de Terror en 2D



Diplomado

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/disenio-creacion-personajes-terror-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. 28

01

Presentación

La temática de terror es bastante recurrente en los videojuegos. Por esto es cada vez mayor el número de empresas del sector de videojuegos que buscan personas especializadas para crear nuevos personajes que sorprendan y aterricen a partes iguales. Esta titulación cuenta con un temario, elaborado por profesionales del sector, en el que se trabajan los aspectos más importantes de la creación de personajes del género. Así mismo, también cuenta con una metodología única, siendo la única universidad online que cuenta con el sistema de aprendizaje *Relearning*. Este ha sido catalogado como uno de los más eficaces del panorama docente actual.





“

Aprende a mejorar la calidad de tus personajes de terror con nosotros. Te enseñaremos las claves para que tus diseños triunfen”

El miedo es un sentimiento innato con el que se nace. Los personajes de terror han estado siempre en diferentes ámbitos a través de historias que impiden dormir y crean intranquilidad. Pero a la vez todo ese terror provoca una adrenalina que atrae y gusta a partes iguales. Desde sus inicios, el mundo de los videojuegos se ha basado en obras cinematográficas y literarias para producir personajes que acompañen una trama escalofriante. Zombis que atacan una ciudad en busca de alimento, vampiros con afilados colmillos o el famoso Frankenstein son ejemplos de personajes típicos que nunca pasan de moda.

Este Diplomado ofrece al egresado la posibilidad de aprender a desarrollar personajes de esta temática junto a expertos del diseño de personajes. Con un temario muy completo, que va desde el reconocimiento y clasificación de los diferentes personajes de terror hasta el diseño de otros nuevos teniendo en cuenta unas pautas estilísticas muy concretas. Formas y expresiones, poses, anatomía a través de formas geométricas, etc. Todo conforma parte de unos contenidos de calidad que tienen como objetivo formar al estudiante con todo detalle.

Una de las novedades de este Diplomado es la posibilidad de realizarlo desde cualquier parte del mundo. Esta opción existe dado que TECH ofrece una enseñanza 100% online que permite estudiar en cualquier lugar del mundo mientras se tenga acceso a internet. Otro de los puntos fuertes de su metodología, es la implantación de un novedoso sistema de aprendizaje conocido como *Relearning* que consiste en la repetición de conceptos clave por parte del profesor hacia el alumnado.

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D** contiene el programa universitario 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



Esta titulación te ofrece un sinfín de recursos educativos para hacer tu aprendizaje efectivo y cómodo

“

TECH apuesta por la metodología Relearning que se basa en la repetición cíclica de conceptos por parte del personal docente al alumnado”

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.

Una ciudad llena de zombis, o una momia del antiguo Egipto pueden ser ejemplos de tus próximas creaciones.

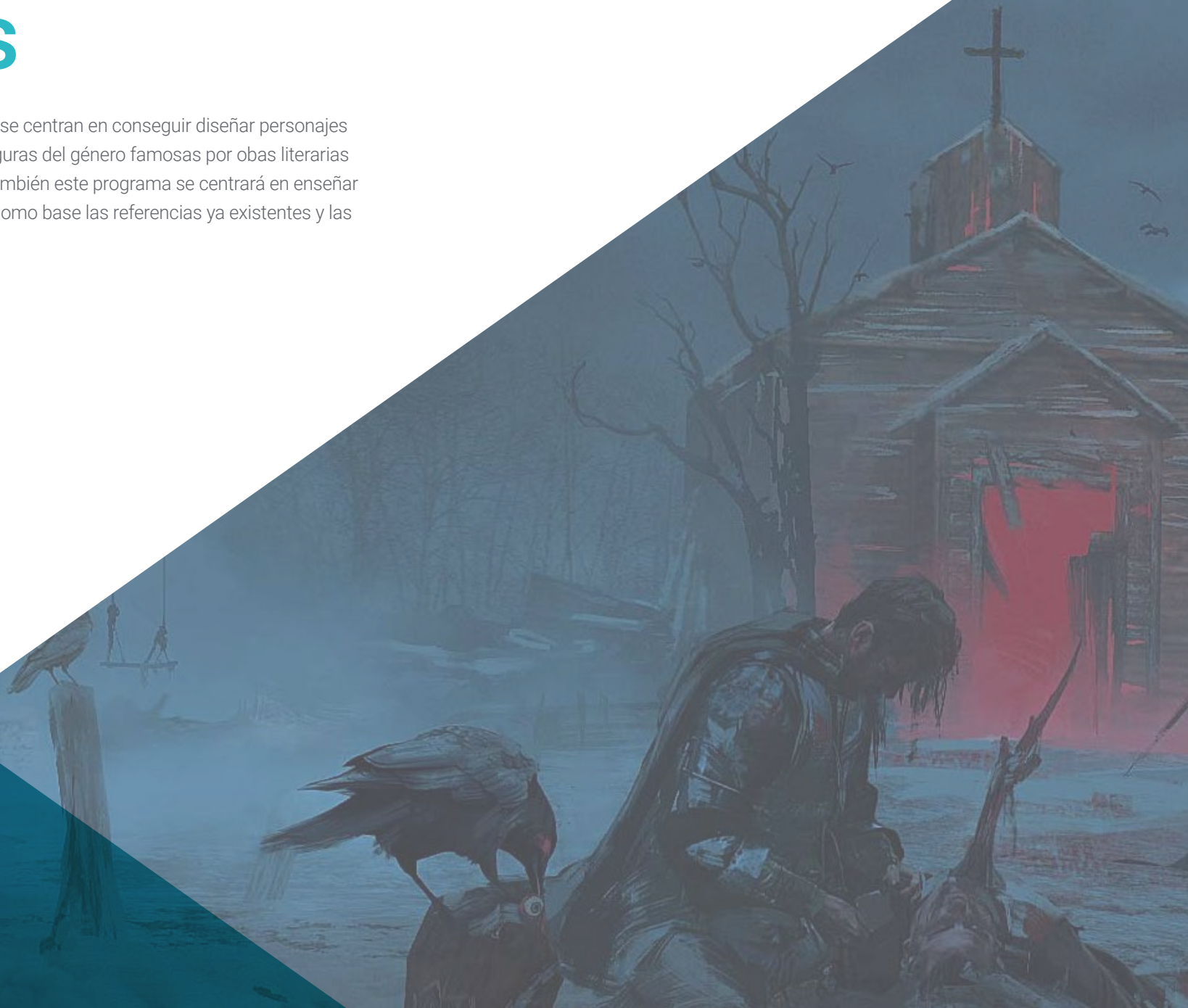
Diseña personajes que inspiren un terror sobrenatural.



02

Objetivos

Los objetivos de este programa universitario se centran en conseguir diseñar personajes de terror teniendo como base las distintas figuras del género famosas por obras literarias o de la industria del cine. Pero no solo eso, también este programa se centrará en enseñar al alumno a crear nuevos diseños tomando como base las referencias ya existentes y las pautas de diseño correspondientes.



“

Sigue los objetivos de este programa. Al llegar a ellos, habrás alcanzado un alto grado de conocimiento de las principales características de la creación de personajes de terror”



Objetivos generales

- ♦ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ♦ Conocer ampliamente como estructurar, crear y construir personajes
- ♦ Adquirir todas las competencias necesarias para crear todo tipo de personajes de terror





Objetivos específicos

- ♦ Trabajar en detalle toda la gama de personajes terroríficos ya conocidos
- ♦ Experimentar creando más variedades y generando nuevos personajes

“

*Sigue los objetivos de este
Diplomado para desarrollar todo tu
potencial y dar lo mejor de ti”*

03

Dirección del curso

El personal docente de esta titulación está compuesto por expertos en la materia que ayudarán al alumno a desarrollar personajes con sus correspondientes puntos a destacar dentro del ámbito de terror. Con importantes trabajos en su currículum, ejercerán de guías dentro del mundo de la animación usando su propia experiencia como base para un correcto desarrollo de las habilidades de los egresados.



“

Durante este programa te acompañarán profesionales del diseño de personajes para darte los mejores trucos y claves para que tus creaciones triunfen”

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*



04

Estructura y contenido

Este programa cuenta con un contenido diseñado para aprender todas las peculiaridades de la construcción de un personaje de terror. A través de él, el egresado trabajará varios puntos clave como por ejemplo su anatomía y los pasos a seguir para su construcción. Todo esto va condensado en diferentes temas que abarcan desde zombis hasta momias o vampiros.



“

Transilvania, el Lago Ness, una ciudad abandonada, etc. Son los escenarios perfectos para desarrollar personajes espeluznantes”

Módulo 1. Personajes de terror

- 1.1. Vampiros
 - 1.1.1. Anatomía humana
 - 1.1.2. Diseño
 - 1.1.3. Poses y expresiones
- 1.2. Monstruo de Frankenstein
 - 1.2.1. Anatomía
 - 1.2.2. Construcción
 - 1.2.3. Poses y expresiones
- 1.3. Hombre lobo
 - 1.3.1. Anatomía comparada
 - 1.3.2. Construcción
 - 1.3.3. Poses y expresiones
- 1.4. Momia
 - 1.4.1. Anatomía humana
 - 1.4.2. Diseño
 - 1.4.3. Poses y expresiones
- 1.5. Monstruo del pantano
 - 1.5.1. Anatomía
 - 1.5.2. Construcción
 - 1.5.3. Poses y expresiones
- 1.6. Fantasmas
 - 1.6.1. Ejemplos
 - 1.6.2. Construcción
 - 1.6.3. Poses y expresiones





- 1.7. Zombis
 - 1.7.1. Anatomía humana
 - 1.7.2. Zombis animales
 - 1.7.3. Construcción y poses
- 1.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
 - 1.8.1. Anatomía humana
 - 1.8.2. Construcción
 - 1.8.3. Poses y expresiones
- 1.9. La muerte
 - 1.9.1. Anatomía
 - 1.9.2. Construcción
 - 1.9.3. Poses y expresiones
- 1.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
 - 1.10.1. Formas geométricas
 - 1.10.2. Diseño
 - 1.10.3. Poses y expresiones



Diseña personajes aterradores para los mejores videojuegos del mercado”

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 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

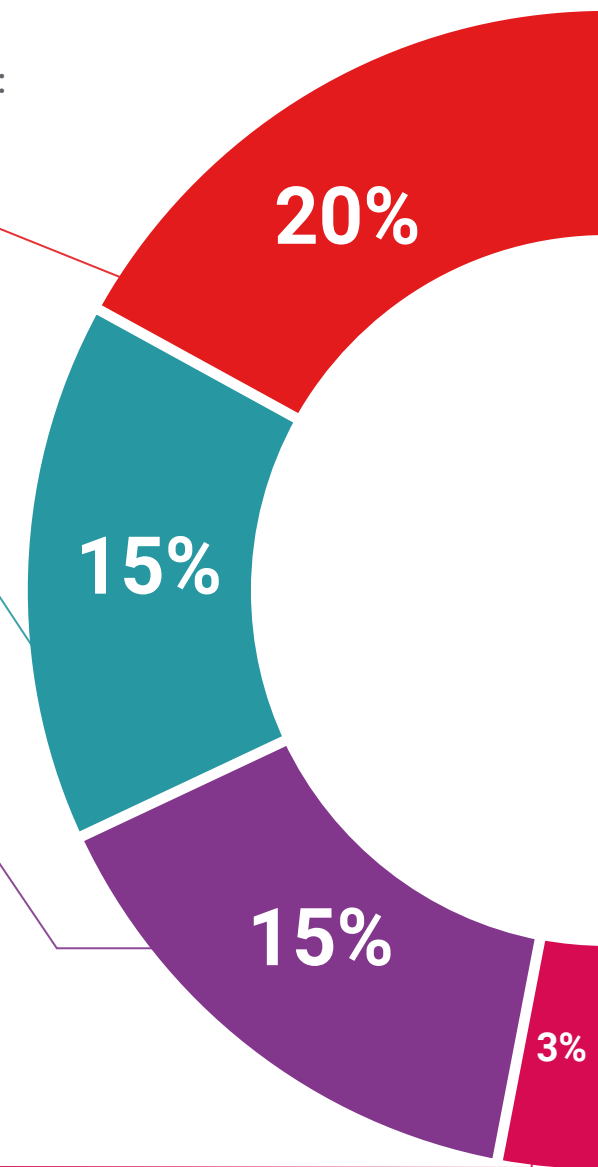
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

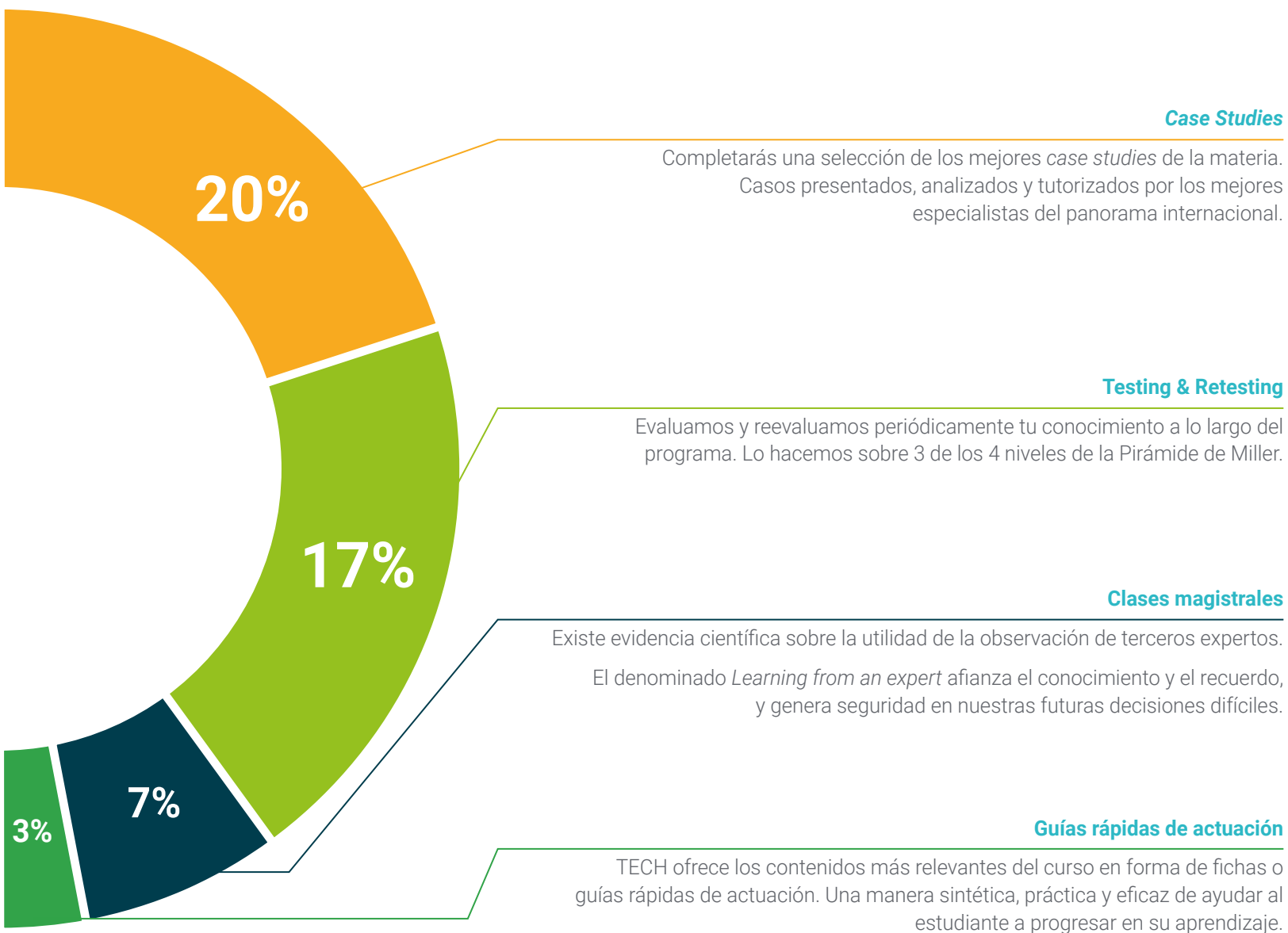
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

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



“

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

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 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: **Diplomado en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D**

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

Duración: **6 semanas**



*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.



Diplomado

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D

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

Diplomado

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D

