Curso Universitario

Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D

tech universidad

tech universidad

Curso Universitario

Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D

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

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/diseno-creacion-props-vehiculos-complementos-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. 30

01

Presentación

El diseño de *props*, vehículos y complementos para un videojuego es una parte elemental para el desarrollo de creación de un videojuego. Esto hará que sus personajes puedan realizar acciones más complejas al mismo tiempo que interactúan con elementos presentes en la trama principal o secundaria. Con este programa, el alumno complementará su aprendizaje y será capaz de representar diferentes objetos en un espacio ficticio. Para esto contará con el soporte de un equipo docente muy experimentado en el ámbito y con todo el material didáctico necesario para un buen afianzamiento de los conceptos y destrezas presentes en este programa.

Sumérgete en esta modalidad totalmente online y con un sistema educativo multimedia adaptado a las últimas novedades digitales en educación"

Cualquier videojuego cuenta con personajes que son el eje central de una trama. También existen diferentes elementos que, aunque estén en un segundo plano, son importantes para el desarrollo del videojuego en sí. Por ejemplo, si el personaje principal encuentra un coche y lo conduce podrá trasladarse de lugar y así cambiar de situación. Los escenarios donde se desarrollan los videojuegos son cada vez más originales y con ellos cada vez son más los elementos que se incluyen para así dar mayor sensación de plenitud.

Este programa es un aliciente para todo aquel profesional que quiera profundizar en su capacitación en diseño y creación de personajes para videojuegos. Con esta titulación aprenderás las diferentes técnicas y destrezas para incluir diferentes piezas que junto con tus personajes conformarán así el puzle perfecto. Y es que, son todos esos pequeños elementos los que le dan sentido al videojuego ya que sin ellos, las historias que se desarrollan estarían incompletas. Cómo diseñar un arma para el "Call of Duty", un coche para juegos de *racing* o simplemente la decoración de una sala de estar de "Animal Crossing" son algunas de las cosas que aprenderás en este programa tan necesario para crear un ambiente al que no le falte detalle.

Este Curso Universitario en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D es impartido por grandes profesionales que ayudarán al alumno a perfeccionar sus destrezas. TECH cuenta con una metodología 100% online que junto a su innovadora propuesta educativa multimedia hará que estudiar sea enriquecedor a la vez que interesante y motivador. De esta manera este programa es el complemento perfecto para cualquier persona que quiera mejorar o desarrollar sus capacidades de diseño y creación de elementos en videojuegos.

Este **Curso Universitario en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos 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

"Tenemos todo lo que necesitas conocer las claves para diseñar diferentes props, vehículos y complementos"

Amplía tus conocimientos sin preocuparte por el tiempo. Podrás combinar tus estudios con tu vida laboral y personal con nuestra metodología 100% online"

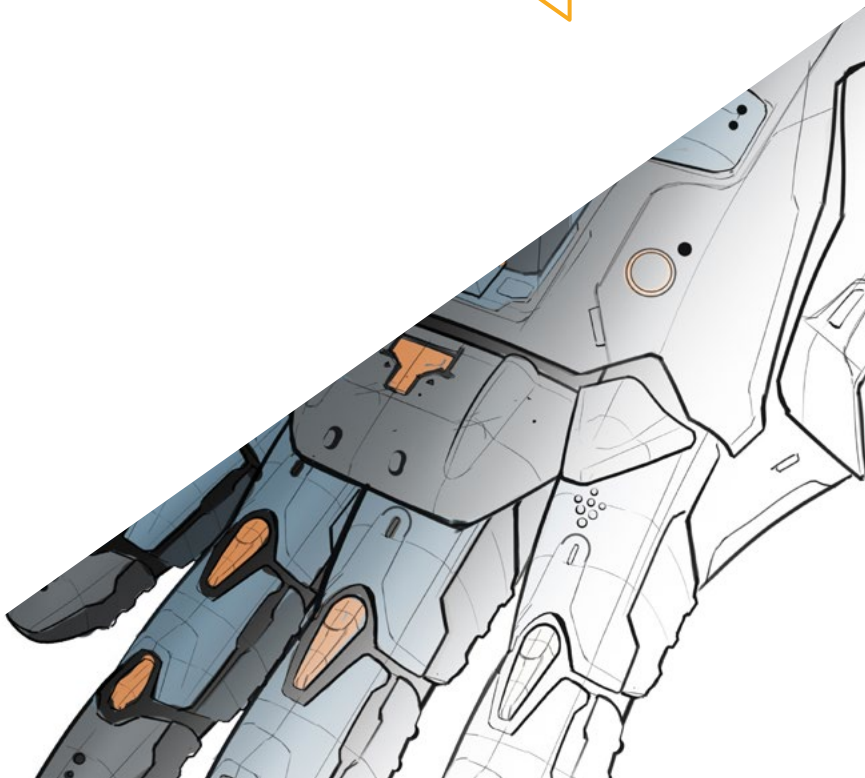
¿Qué sería de un videojuego sin los elementos que conforman su entorno? Crea y diseña objetos que den vida a la historia de cada personaje.

Tendrás el mejor profesorado a tu disposición, así como todo el material didáctico en formato multimedia digital.

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.

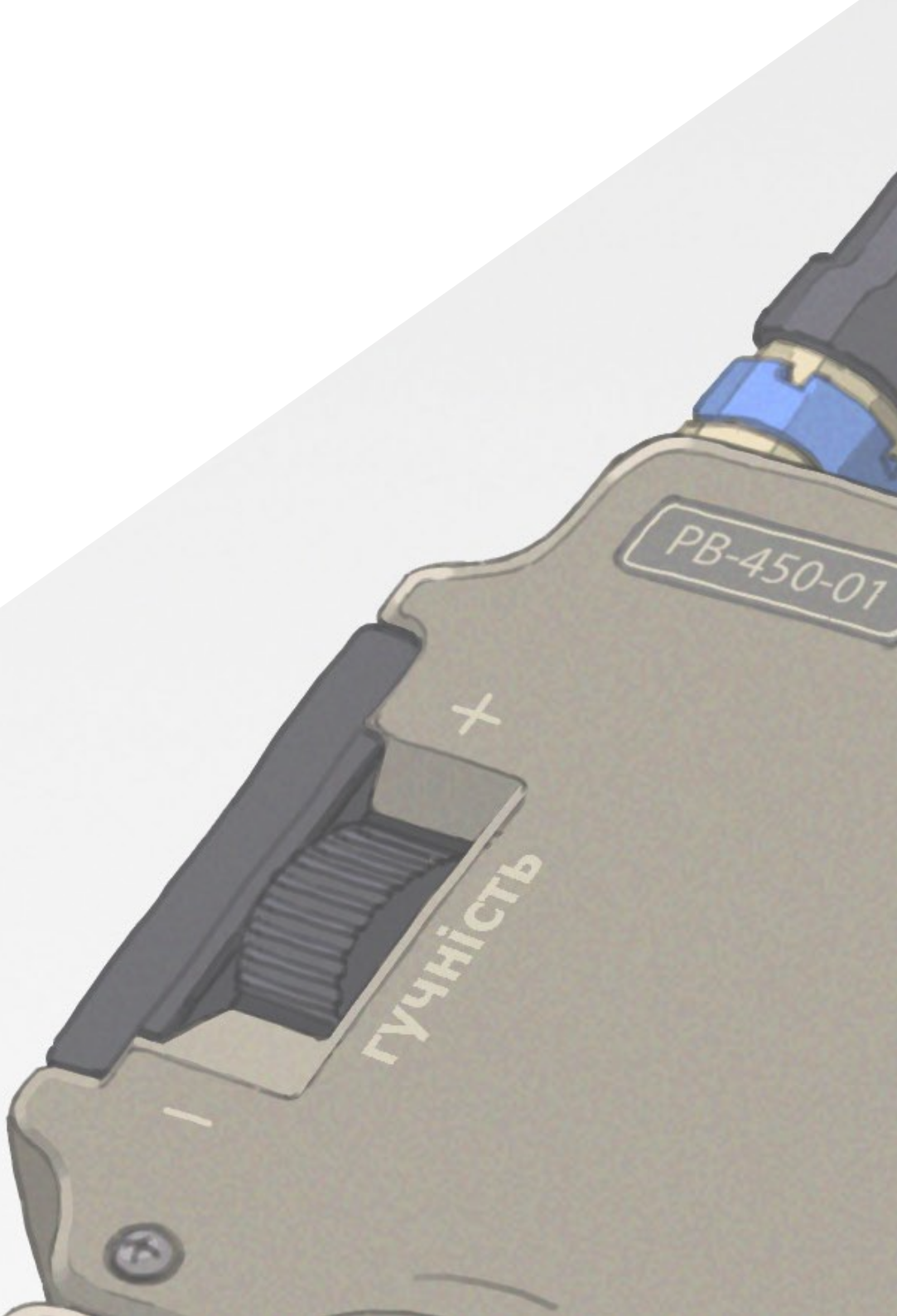
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo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

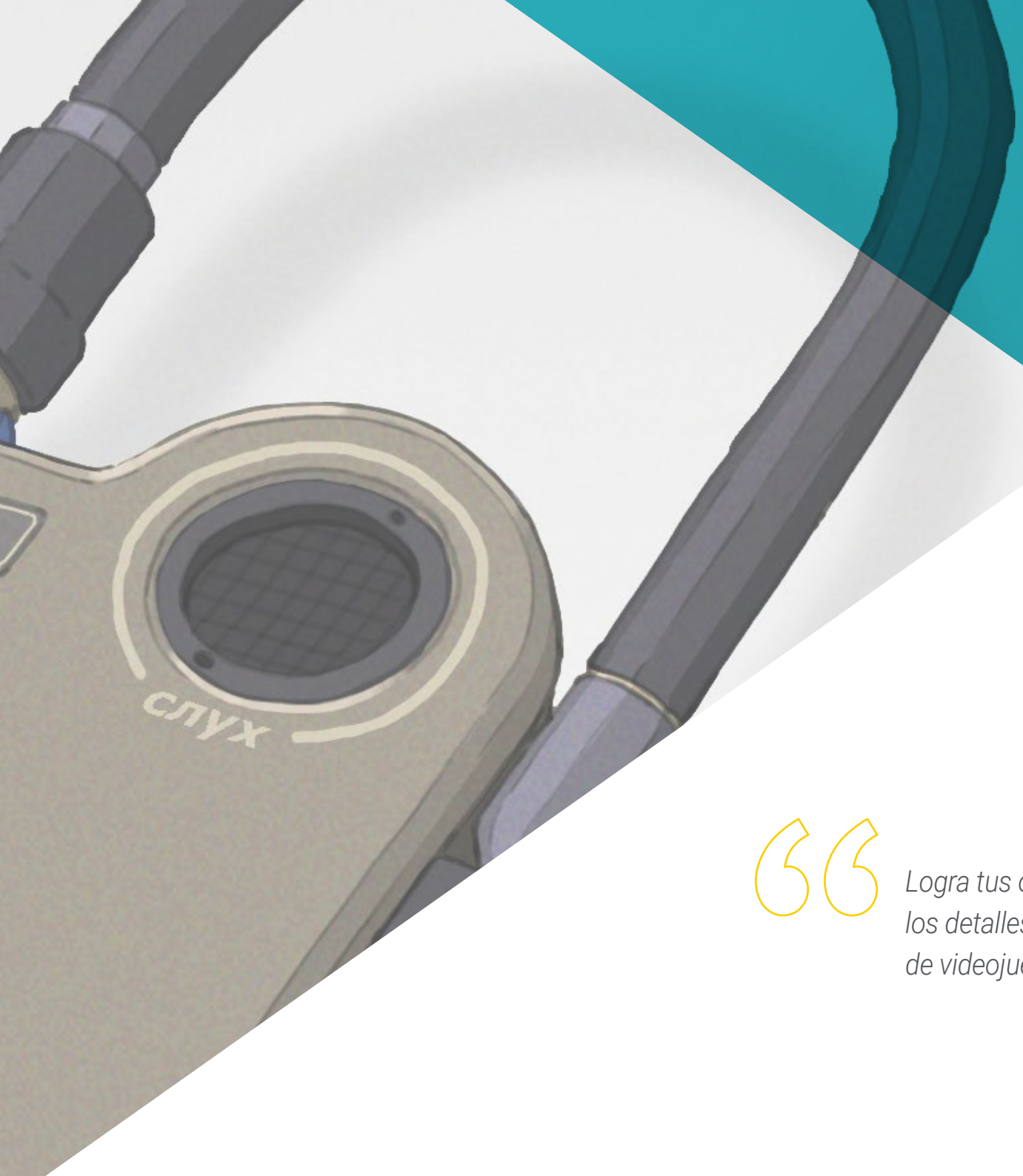


02

Objetivos

Dentro del sector de los videojuegos es muy importante cuidar los detalles. Todo cuenta y más en un sector que está en continuo movimiento. Este programa tiene todo lo necesario para complementar una formación profesional dentro del diseño de personajes para juegos digitales. El alumno aprenderá a diseñar objetos inanimados como *props*, vehículos o complementos en general que acompañen al personaje durante toda, o al menos algunas partes, de su aventura.





Logra tus objetivos perfeccionando todos los detalles para así entrar en las empresas de videojuegos más prestigiosas"

Objetivo general

- Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D

Los objetos, sin ser personajes como tal, son elementos indispensables en cualquier producción"

Objetivos específicos

- Diseñar vehículos y complementos para la interrelación con los personajes
- Entender la importancia de las texturas de colores y demás elementos importantes para el diseño

03

Dirección del curso

Para un buen aprovechamiento de los contenidos de este Curso Universitario es importante contar con grandes profesionales. En el caso de TECH, tenemos a los mejores expertos en la materia. Personalidades del sector profesional que gracias a sus trayectorias profesionales instruirán al alumno hacia el éxito en este programa. De esta manera, le aportarán todo lo necesario para aprender y perfeccionar su técnica en el diseño y creación de *props*, vehículos y demás elementos presentes en un videojuego.

Nuestro cuadro docente está formado por expertos en la materia que te ayudarán a diseñar un entorno ideal para tus personajes"

Dirección

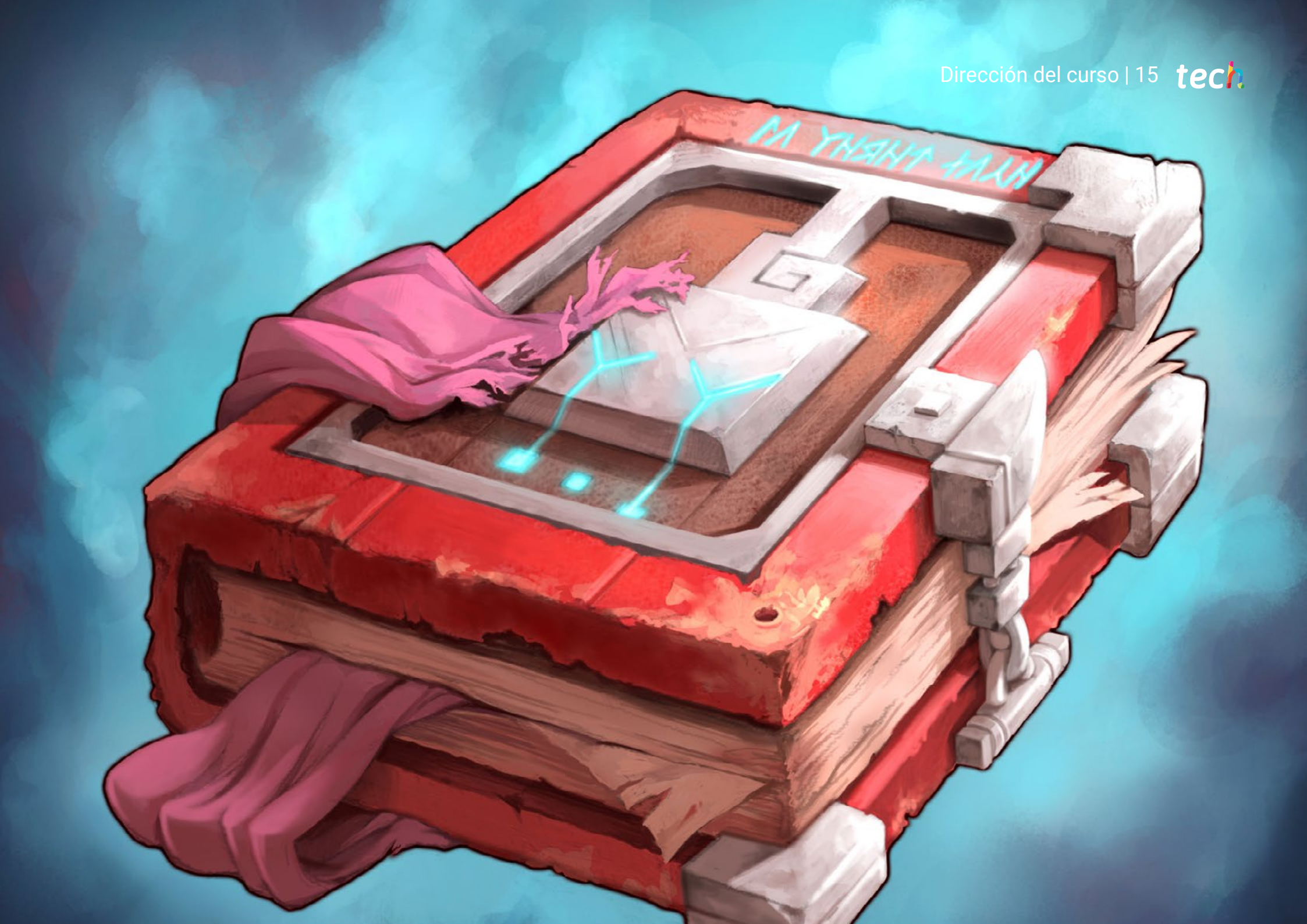
D. Sirgo González, Manuel

- 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 Curso Universitario se centrará en el aprendizaje del diseño de elementos visuales que acompañan a los personajes de un videojuego como pueden ser un vehículo, una mesa o un libro. A través de los recursos seleccionados por el personal docente, los alumnos adquirirán los conocimientos necesarios para crear un ambiente real donde sus personajes puedan interactuar y dar uso a esos objetos al mismo tiempo que se desarrolla la historia.

Tanto TECH como su equipo docente seleccionan el mejor material para que puedas sacarle el máximo partido a este Curso Universitario"

Módulo 1. *Props.* Vehiculos y complementos

1.1. *Props*
- 1.1.1. ¿Qué es un *prop*?
- 1.1.2. Generalistas
- 1.1.3. *Props* con peso en el argumento

1.2. Complementos
- 1.2.1. Complementos y vestuario
- 1.2.2. Complementos reales. Profesiones
- 1.2.3. Complementos fantásticos y de ciencia ficción

1.3. Coches
- 1.3.1. Clásicos
- 1.3.2. Actuales
- 1.3.3. Futuristas

1.4. Motocicletas
- 1.4.1. Actuales
- 1.4.2. Auturistas
- 1.4.3. Motos de 3 ruedas

1.5. Otros vehiculos
- 1.5.1. Terrestres
- 1.5.2. Aéreos
- 1.5.3. Marítimos

1.6. Armas blancas
- 1.6.1. Tipos y tamaños
- 1.6.2. Diseño por época
- 1.6.3. Escudos

1.7. Armas de fuego
- 1.7.1. Largas
- 1.7.2. Cortas
- 1.7.3. Funcionamiento. Partes móviles

1.8. Armas futuristas
- 1.8.1. De fuego
- 1.8.2. De energía
- 1.8.3. FX de las armas futuristas

1.9. Armaduras
- 1.9.1. Clásicas y actuales
- 1.9.2. Futuristas
- 1.9.3. Mecanizadas y robóticas

1.10. *Props* en videojuegos
- 1.10.1. Diferencias con los *props* de animación
- 1.10.2. *Props* y su uso
- 1.10.3. Diseño

"Aprende a diseñar todo tipo de elementos para que el resultado final de tu trabajo sea digno de un profesional"

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.

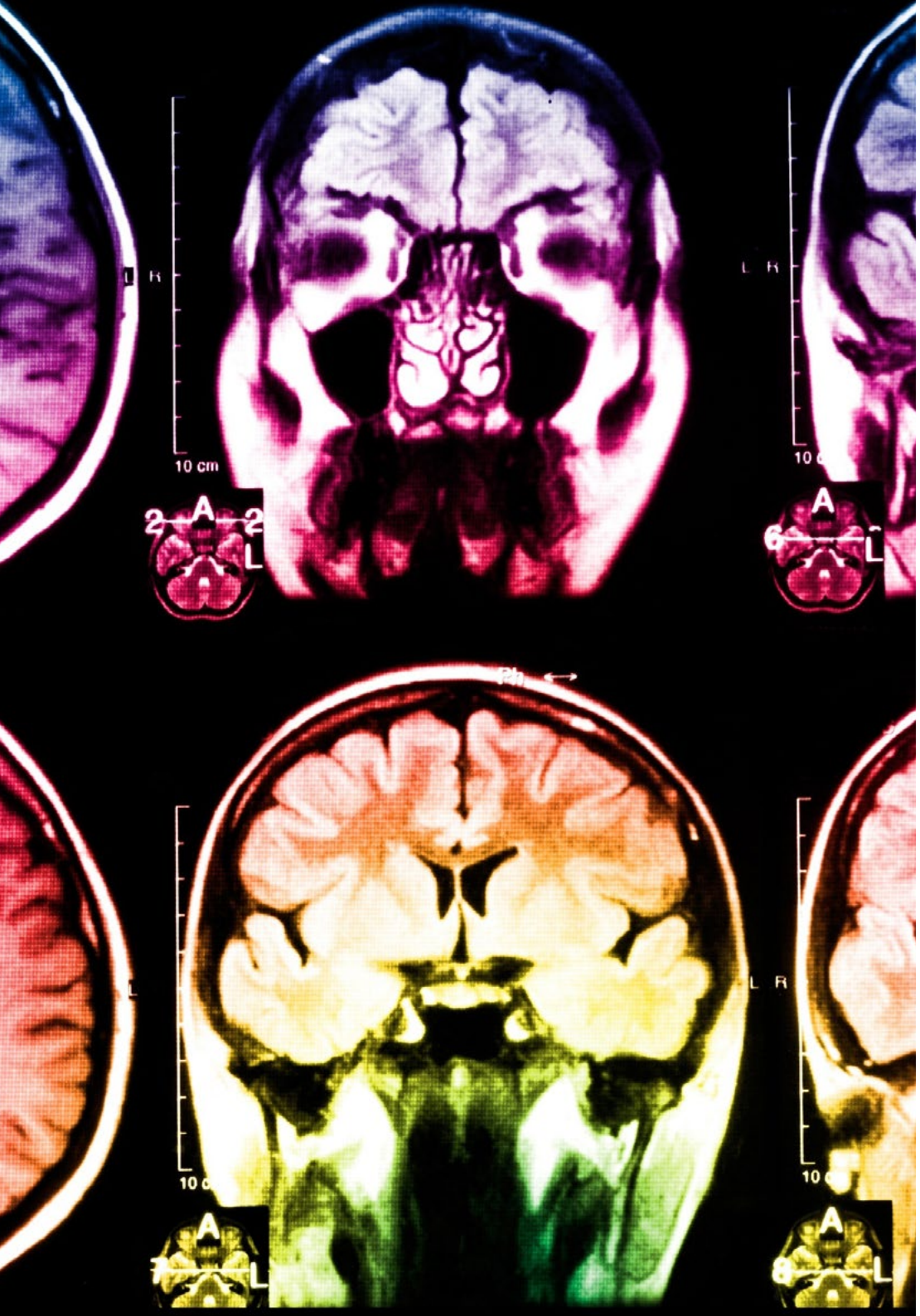
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

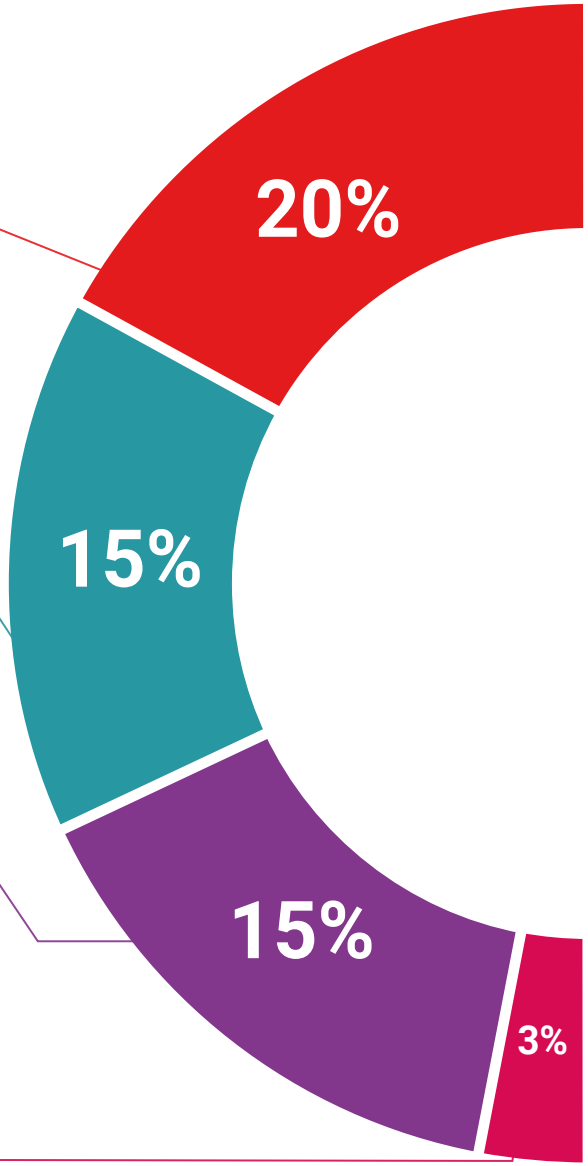
Resúmenes interactivos

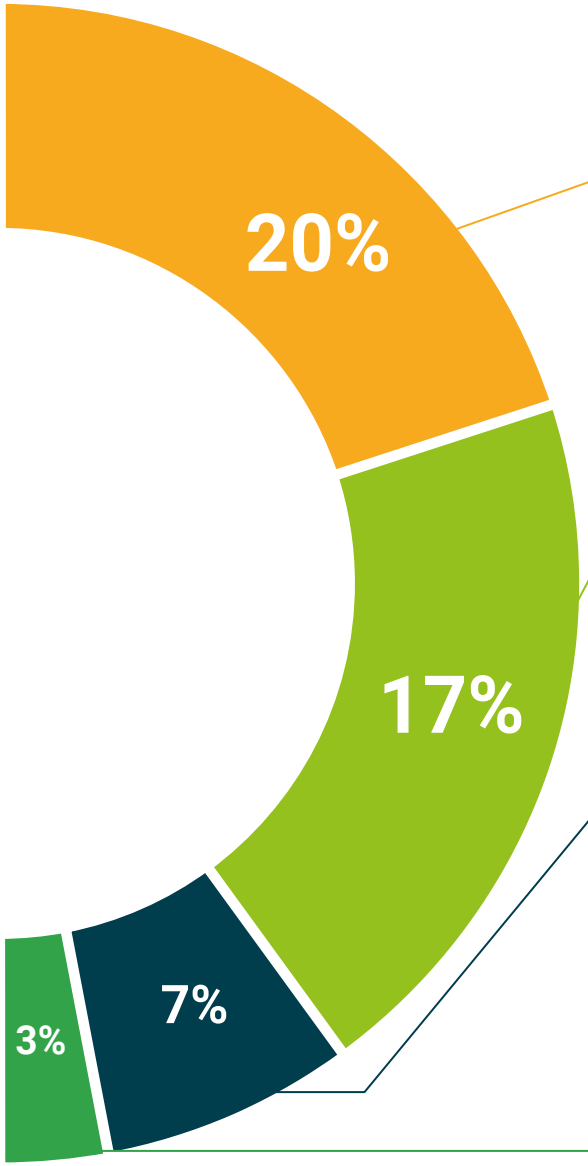
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.





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

Este Curso Universitario en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Curso Universitario en Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D

Se trata de un título propio de 150 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad

Curso Universitario
Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D

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

Curso Universitario

Diseño y Creación de Props, Vehículos y Complementos en 2D

tech universidad