

# Curso Universitario

## Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D



## Curso Universitario Fundamentos del Diseño de 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/fundamentos-diseno-personajes-2d](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/fundamentos-diseno-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

De acuerdo con las últimas estadísticas, el 40% de la población mundial juega a videojuegos. Desde este punto de vista no es de extrañar que cada vez sean más las empresas que se dedican a este sector y, por ende, se necesiten más personas especializadas en ello. El diseño de personajes es un punto muy importante ya que podría decirse que son el eje principal entorno al que gira la historia. Para diseñarlo es muy importante adquirir ciertos conocimientos que incrementarán su éxito. Por este motivo este programa cuenta con todos los conceptos necesarios para diseñar y representar personajes de videojuegos correctamente. La metodología online que lo caracteriza facilitará la tarea del estudiante, ayudándolo a organizar su tiempo de una manera óptima y provechosa.





“

*No le pongas límites a tu imaginación y empieza a crear personajes para una de las industrias más importantes del momento”*

Todos los videojuegos se caracterizan por tener personajes que los definan. Gracias a ellos, el público es capaz de reconocer de donde viene y en muchos casos lanzar el juego al éxito. Existen casos de videojuegos en los que su popularidad se ha visto asociada en un alto porcentaje a sus individuos ficticios y su animación en general. Son muchos los posibles universos que pueden explorarse cuando se diseñan personajes para un videojuego y con ellos sus posibilidades de llegar al éxito está casi asegurada.

Crear un personaje desde el principio no es tarea fácil. Qué formas lo componen, qué rasgo lo diferencian del resto, qué elementos juegan un papel importante en su diseño y creación. Son solo algunas de las cuestiones que el alumno responderá a lo largo de este Curso Universitario. Empezando desde 0, es posible desarrollar un personaje aportándole todos los detalles necesarios para que el jugador consiga verlo lo más próximo a la realidad posible.

El mundo laboral del videojuego cada día demanda más personal cualificado que sea capaz de satisfacer las necesidades de su público. Es por eso que una educación completa sobre un tema específico como en este caso, complementa a la perfección todo lo aprendido con anterioridad sobre el ámbito. Con una metodología adaptada a las necesidades del alumno, este Curso Universitario propone una enseñanza de calidad que lo ayudará a especializar su futuro laboral. Gracias al *Relearning* que propone TECH, los profesores seleccionan los conceptos más relevantes para el alumno, sintetizándolos y representándolos como elementos multimedia interactivos.

Este **Curso Universitario en Fundamentos del Diseño de 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



*Gracias a la metodología online con la que cuenta este Curso Universitario, te será muy fácil compaginar tus estudios con tu vida personal y laboral”*

“

*La metodología Relearning implementada por TECH hará más fácil tu aprendizaje permitiendo que integres tus conocimientos de una manera totalmente exitosa”*

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.

*Aprende de la mano de los mejores profesionales y saca lo mejor de ti con creaciones innovadoras.*

*Sé el creador de los nuevos personajes de videojuegos de moda.*



# 02

## Objetivos

Este Curso Universitario en Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D está pensado para que sus alumnos consigan aprender todos los conocimientos necesarios para un correcto desarrollo de su carrera profesional. Esto será el resultado de una combinación de un temario con todos los conceptos necesarios y un profesorado altamente cualificado.







“

*Este Curso Universitario hará que consigas todos tus objetivos y seas capaz de crear personajes innovadores y sorprendente ajustándote a las necesidades actuales de los videojuegos”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ◆ Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- ◆ Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- ◆ Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D





## Objetivos específicos

---

- ◆ Estudiar los diferentes estilos y culturas que existen
- ◆ Aprender a desarrollar personajes a través del tiempo
- ◆ Aplicar los conocimientos a diferentes formatos
- ◆ Conocer diferentes técnicas aplicadas a personajes específicos
- ◆ Desarrollar los estilos más actuales

“

*Aprende todo lo necesario y lánzate a una intrépida aventura laboral en la creación de personajes en 2D”*

# 03

## Dirección del curso

Este Curso Universitario en Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D cuenta con un profesorado altamente cualificados. A través de sus conocimientos más técnicos y específicos instruirán al alumno para que consiga uno a uno sus objetivos dentro del sector. Expertos en la materia que nutrirán y ampliarán los conocimientos del aquel que decida cursar esta disciplina.





“

*Aprende de los mejores profesionales  
y lanza tu carrera al éxito”*

## 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

### Dr Delgado Sánchez, Cruz

- ♦ Realizador y Guionista Experto en Animación
- ♦ Realizador y Guionista de diversos largometrajes y series de televisión
- ♦ Premio Goya a la mejor película de animación con *Los Cuatro Músicos de Bremen*
- ♦ Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- ♦ Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- ♦ Doctor en Comunicación Audiovisual
- ♦ Licenciado en Ciencias de la Información
- ♦ Miembro de Círculo de Escritores Cinematográficos, Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas



# 04

## Estructura y contenido

Este programa cuenta con todos los contenidos necesarios para que la capacitación sea lo más óptima posible. Todos los materiales y recursos disponibles están adaptados para adquirir las habilidades necesarias para optar a los mejores puestos del mercado laboral. De esta manera el alumno no solo cuenta con una gran motivación por aprender y especializarse en esta rama sino también de poder desarrollar todo lo aprendido en un futuro.







“

*Sigue los pasos de los mejores profesionales del sector y conviértete en uno de ellos”*

## Módulo 1. Personajes

- 1.1. Personajes
  - 1.1.1. Análisis y desarrollo de los personajes
  - 1.1.2. Estilos y diseños por zonas y culturas
  - 1.1.3. Evolución de los personajes a los estilos actuales
- 1.2. Estilos en cada producto
  - 1.2.1. Los personajes para cine
  - 1.2.2. Los personajes para series
  - 1.2.3. Los personajes para videojuegos
- 1.3. Técnicas de estilo
  - 1.3.1. El 2D
  - 1.3.2. El 3D
  - 1.3.3. El *cut-out*
- 1.4. Personajes en publicidad
  - 1.4.1. Estilos publicitarios a través de la historia
  - 1.4.2. El 2D actual
  - 1.4.3. El 3D actual
- 1.5. Análisis de tipos de personajes
  - 1.5.1. *Cartoon*
  - 1.5.2. Manga
  - 1.5.3. Realistas
- 1.6. Tipología
  - 1.6.1. Héroe – antihéroe
  - 1.6.2. Villano – antítesis
  - 1.6.3. Fortachón – bobalicón



- 1.7. La imagen tipo
  - 1.7.1. Profesiones
  - 1.7.2. Edades
  - 1.7.3. Personalidades
- 1.8. Personajes animales
  - 1.8.1. Humanos zoomorfos
  - 1.8.2. Animales antropomorfos
  - 1.8.3. Mascotas
- 1.9. Características de los personajes
  - 1.9.1. Literarias
  - 1.9.2. Psicológicas
  - 1.9.3. Físicas
- 1.10. *Merchandising* de personajes
  - 1.10.1. Historia
  - 1.10.2. Guías de estilo
  - 1.10.3. Aplicación comercial

“*Aprende a crear personajes a partir de los mejores contenidos y recursos disponibles en este Curso Universitario*”



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 emitiesen 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 Fundamentos del Diseño de 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 Fundamentos del Diseño de 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 Fundamentos del Diseño de 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 Fundamentos del Diseño de 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

## Fundamentos del Diseño de Personajes en 2D

