

Curso Universitario

Programas y Gestión de Producción en Animación





Curso Universitario Programas y Gestión de Producción en Animación

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/programas-gestion-produccion-animacion

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

Para cualquier productor especializado en el área de la Animación, manejar a la perfección los recursos, las herramientas y los programas de la profesión es indispensable para poder crear productos exitosos. Además, es necesario que conozca en profundidad las distintas gestiones que debe realizar a lo largo de su participación en un proyecto, de tal manera que pueda ponerlas en marcha siempre de manera anticipada y planificada. El egresado podrá trabajar en todo ello gracias al curso de este completísimo programa. Se trata de una titulación 100% online, diseñada por expertos con el objetivo de que pueda adquirir un conocimiento amplio y especializado sobre este sector, así como perfeccionar sus competencias profesionales, lo cual le permita convertirse en un experto versado en área.





“

Tienes ante ti la oportunidad que estabas buscando para aprender a manejar a la perfección los programas más usados en la producción dedicada a la Animación”

Garantizar el éxito de un proyecto es una cuestión compleja ya que en él intervienen muchísimos aspectos que, en ocasiones, se escapan del área de control del profesional. Sin embargo, para que cualquier especialista que conozca a la perfección las distintas gestiones que debe realizar a lo largo de su participación en cualquier proceso de producción, así como dominar los recursos más comunes y útiles de la industria, resulta una tarea más sencilla crear productos de Animación que, con posterioridad, logran alcanzar los objetivos económicos y de producción propuestos inicialmente e, incluso, los superan.

Por ese motivo, este Curso Universitario en Programas y Gestión de Producción en Animación es la herramienta perfecta para que el egresado pueda, también, conocer al detalle los entresijos de esta profesión, desde la creación de documentación a la gestión de múltiples proyectos de forma paralela. Y es que se trata de una completísima titulación que ahonda en los recursos, los tiempos y los flujos de trabajo del proceso de creación, así como en las jerarquías y las claves de la colaboración con distintos equipos y proyectos.

Es, sin duda, una oportunidad única de acceder a un programa 100% online altamente capacitante, diseñado por expertos en el sector y creado exclusivamente en base a la demanda del mercado. Además, su cómodo formato permitirá al egresado personalizar su horario, pudiendo compaginar a la perfección el programa de esta titulación con cualquier otra actividad académica o laboral.

Este **Curso Universitario en Programas y Gestión de Producción en Animación**

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



Adquirirás un conocimiento amplio y actualizado sobre los recursos en Producción, haciendo especial hincapié en la importancia del tiempo y la comunicación”

“

En el Aula Virtual encontrarás vídeos al detalle, resúmenes dinámicos, artículos de investigación y lecturas complementarias para contextualizar el temario y profundizar en la medida que desees”

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.

Podrás conocer los entresijos de una buena estrategia de monetización y optimización de proyectos, para que puedas sacarles la máxima rentabilidad a tus productos.

El temario también ahonda en los flujos de trabajo y en las herramientas más efectivas para crear un plan de acción ordenado y con resultados garantizados.



02

Objetivos

La importancia de contar con una titulación que pueda aportar al egresado todas las herramientas que necesita para conocer al detalle los programas y las gestiones que se realizan durante la producción de proyectos de Animación es lo que ha motivado a TECH para elaborar este Curso Universitario. Es por ello que, la finalidad de este programa es dotarle de toda la información que necesita para, en tan solo 150 horas, dominar a la perfección, los entresijos de la industria.



“

Si entre tus objetivos profesionales está el dominar el trabajo con distintos equipos, esta titulación te dará las claves para lograrlo”



Objetivos generales

- ♦ Adquirir un conocimiento amplio y actualizado para dominar el manejo de los programas de producción en Animación
- ♦ Profundizar en los entresijos de los recursos más comunes y útiles en la industria

“

Una titulación 100% online con la que podrás superar tus metas más altas en tan solo 3 semanas gracias a una experiencia académica inigualable”





Objetivos específicos

- ♦ Preparar al egresado para la gestión del tiempo del productor en las distintas tareas que pueda realizar a lo largo del día
- ♦ Gestionar el tiempo del personal implicado en la producción
- ♦ Conocer las direcciones a tomar en la contratación de personal en los distintos momentos en función de las necesidades y el tiempo
- ♦ Entender las pautas en la comunicación entre distintos departamentos
- ♦ Elaborar documentos de vital importancia en una producción

03

Dirección del curso

Para la elaboración del claustro de este Curso Universitario en Programas y Gestión de Producción en Animación TECH ha seleccionado a un equipo de expertos en el sector con una carrera laboral amplia. Se trata de profesionales versados en la materia que han participado y dirigido multitud de proyectos a lo largo de su trayectoria. Tener la posibilidad de contar con este grupo aportará a la titulación una visión práctica, realista y crítica sobre la actualidad de la profesión y permitirá al egresado contextualizar mejor la información desarrollada a lo largo del temario.



“

El equipo docente pondrá a tu disposición su experiencia para que puedas aprender de ella e implementar sus estrategias más exitosas a tu praxis”

Dirección



Dr. Cristóbal Rodríguez, Manuel

- ♦ Productor Audiovisual y Consultor
- ♦ Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Máster en Entretenimiento de TV por el Erich Pommer Institut de Berlín
- ♦ Graduado en Dirección de Cine y Teatro en ARTTS International UK
- ♦ Miembro de: Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos, Academia de TV y Junta de CARTOON

Profesores

D. Álvaro Garrido, José Antonio

- ♦ Escritor, Promotor y Consultor Cultural
- ♦ Organizador y Director de eventos culturales
- ♦ Director de revistas literarias (Solaris - Galaxia)
- ♦ Colaborador en diversos programas radiofónicos y televisivos
- ♦ Gestor de Eventos de Recreación Histórica por la Universidad de Burgos
- ♦ Grado en Navegación Marítima por la Universidad de la Coruña

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



Dra. Yébenes, Pilar

- ◆ Experta en Comunicación, Auge Tecnológico y Renovación Sociocultural
- ◆ Doctorado en Comunicación, Auge Tecnológico y Renovación Sociocultural por la Universidad Europea de Madrid
- ◆ Máster Universitario en Dirección de Empresas
- ◆ Licenciada en Imagen y Sonido por la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Miembro de la Academia de las Artes y de las Ciencias Cinematográficas

“

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

En su compromiso por garantizar la mejor oferta académica del mercado, TECH ha compuesto este Curso Universitario, no solo con el mejor y más actualizado temario, sino que también ha incluido horas de material adicional en diferentes formatos, para que el egresado pueda contextualizar mejor la información y profundizar en los aspectos que considere más relevantes para su desempeño profesional. Todo este contenido podrá ser descargado desde el primer día en cualquier dispositivo con conexión a internet, de tal manera que pueda consultarlo siempre que lo necesite.



“

Se trata de una oportunidad única para conocer al detalle la biblia de Producción, sus usos y sus aplicaciones en los proyectos de Animación”

Módulo 1. Programas y gestión

- 1.1. Recursos
 - 1.1.1. Tiempo
 - 1.1.2. Comunicación
 - 1.1.3. Otros recursos
- 1.2. Tiempos
 - 1.2.1. Monetización
 - 1.2.2. Optimización
 - 1.2.3. Contratos
- 1.3. Flujo de trabajo
 - 1.3.1. *Pipeline*
 - 1.3.2. Superposición
 - 1.3.3. Tareas
- 1.4. Trabajos con distintitos equipos
 - 1.4.1. Comunicación
 - 1.4.2. Localizaciones
 - 1.4.3. Gestión en distintas ubicaciones
- 1.5. Jerarquías
 - 1.5.1. Productor
 - 1.5.2. Relación con otros departamentos
 - 1.5.3. Delegación
- 1.6. Programas
 - 1.6.1. Programas
 - 1.6.2. Actualizaciones
 - 1.6.3. Interacción
- 1.7. La biblia de Producción
 - 1.7.1. Contenidos
 - 1.7.2. Necesidades
 - 1.7.3. Usos





- 1.8. *Postmortem*
 - 1.8.1. Utilidad
 - 1.8.2. *Postmortems*
 - 1.8.3. Proyectos futuros
- 1.9. Proyectos
 - 1.9.1. Posibilidades
 - 1.9.2. Desarrollos
 - 1.9.3. Pérdida del objetivo
- 1.10. Publicación de proyectos
 - 1.10.1. Tiempos
 - 1.10.2. Publicaciones
 - 1.10.3. Difusión

“

Gracias a la exhaustividad con la que ha sido diseñado este programa, obtendrás un conocimiento ampliamente especializado en todo lo referido a la publicación de proyectos, desde los tiempos hasta su posterior difusión”

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 Programas y Gestión de Producción en Animación 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 Programas y Gestión de Producción en Animación** 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 Programas y Gestión de Producción en Animación**

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 Programas y Gestión de Producción en Animación

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

Curso Universitario

Programas y Gestión de Producción en Animación

