Curso Universitario

Proyectos Transmedia en Animación

tech universidad

Curso Universitario
Proyectos Transmedia en Animación

- 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/proyectos-transmedia-animacion**

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

La Animación, al igual que otras industrias, se ha visto gratamente beneficiadas por el desarrollo de la tecnología relacionada, sobre todo, con los productos digitales y desbancando a los productos tradicionales. Gracias a ello, hoy en día es posible ver aspectos de la narrativa *Transmedia* aplicados a diferentes formatos audiovisuales, entre los cuales se incluyen el cine o los videojuegos. En base a esto, TECH ha decidido diseñar este programa multidisciplinar que aúna, en un cómodo y flexible formato 100% online, las novedades relacionadas con esta disciplina y sus posibles aplicaciones en el futuro. Una oportunidad académica única para el egresado de especializarse a través de un programa diseñado por expertos en Animación y enfocado, en exclusiva, a su desarrollo profesional.

TECH ha diseñado esta titulación para que puedas enfocar tu carrera profesional a un sector en auge como es la industria Transmedia a través de su superación y en tan solo 180 horas"

El desarrollo de la narrativa *Transmedia* y su implicación en los diferentes formatos audiovisuales, ha permitido al consumidor asumir un rol activo en diferentes historias presentadas a través de videojuegos, series interactivas, libros digitales, etc. Y es que el avance de la tecnología ha influido notoriamente en la evolución de técnicas como la realidad aumentada o la virtual, que permiten, cada vez de una forma más realista, involucrar al espectador con el relato que se está contando.

Sin embargo, se trata de un sector en auge y que, según los expertos, aún no ha tocado techo, ya que conforme siga avanzando la era digital irá implementando a esta disciplina técnicas y estrategias cada vez más novedosas y sofisticadas. Por ese motivo, TECH ha considerado necesario elaborar este completísimo programa en Proyectos Transmedia en Animación, una titulación que aportará al egresado todas las novedades sobre la industria.

A través de 180 horas de la mejor capacitación, el temario recorre los aspectos más importantes relacionados con las tecnologías implicadas en la creación de proyectos, así como en los medios empleados para su construcción. A continuación, ahonda en la inteligencia artificial como facilitadora de los procesos de automatización, mientras que hace especial hincapié en la importancia de la realidad virtual y aumentada en este sector. También profundiza en la aplicación de las técnicas *Transmedia* en los videojuegos, dejando abierto un horizonte de posibilidades de cara al fututo.

Y, aunque todo ello pueda resultar suficiente para que el egresado obtenga un conocimiento amplio y actualizado, este programa 100% online incluye, además, horas de material adicional de gran calidad gracias al cual podrá contextualizar la información desarrollada a lo largo del temario y ahondar en aquellos aspectos del contenido que sean de su mayor interés. Una oportunidad única de crecer profesionalmente de la mano de expertos en el sector de la Animación y con el aval de la universidad online más grande del mundo.

Este **Curso Universitario en Proyectos Transmedia en Animación** contiene el programa universitario 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

"Una oportunidad única e inigualable de cursar una titulación altamente capacitante que te aportará todo lo que necesitas saber para dominar la tecnología Transmedia"

Gracias a la exhaustividad con la que ha sido diseñado el temario, podrás ahondar en la aplicación de las técnicas Transmedia en los medios digitales, analógicos e híbridos"

Podrás ahondar en las especificaciones de la inteligencia artificial, obteniendo una visión futurista de su aplicación en el futuro de la tecnología Transmedia.

Sin horarios ni clases presenciales, pero con la garantía de contar con el mejor temario del mercado relacionado con los Proyectos Transmedia en Animación.

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

El ritmo acelerado del avance de las nuevas tecnologías y el desarrollo de técnicas cada vez más sofisticadas, dificulta, en ocasiones, la posibilidad a muchos egresados de ponerse al día de las últimas novedades relacionadas con la narrativa *Transmedia* y su aplicación a los proyectos audiovisuales. Por ese mismo motivo, el objetivo de este Curso Universitario es proporcionarle al creativo el temario más novedoso y dinámico a través del cual pueda, no solo ampliar y actualizar sus conocimientos de manera exhaustiva, sino perfeccionar sus competencias profesionales en tan solo 180 horas.

Una titulación exhaustiva que incluye el temario más novedoso y dinámico para que cumplas todos tus objetivos en el menor tiempo posible"

Objetivos generales

- Desarrollar un conocimiento amplio y exhaustivo sobre la producción de proyectos *Transmedia* y sobre las herramientas empleadas en cada caso
- Conocer al detalle las diferentes aplicaciones de esta técnica en los videojuegos y la publicidad, sus entresijos y ventajas y desventajas

"La manera en la que ha sido diseñada esta titulación te permitirá sacarle el máximo rendimiento a su programa, adquiriendo un conocimiento amplio y especializado sobre los Proyectos Transmedia"

Objetivos específicos

- Conocer los proyectos actuales e innovadores, que marcan la producción de nuevos contenidos
- Conocer al detalle las tecnologías usadas en estos proyectos y la inclusión de otras en desarrollo
- Poseer una noción de futuros usos en la Animación para la humanización de inteligencias artificiales
- Gestionar la producción de animaciones en la industria del videojuego
- Conocer la utilización de la animación en publicidad y programas televisivos

03

Dirección del curso

Tanto la dirección como la docencia de este Curso Universitario en Proyectos Transmedia en Animación corre a cargo, como no podía ser de otra forma, de un equipo de especialistas que cuentan en sus currículums con una amplia y dilatada trayectoria laboral en esta área del sector audiovisual. Se trata, por tanto, de un equipo que, pese a su juventud, han demostrado estar a la altura de los mejores profesionales de la industria, aspecto que se verá reflejado en la calidad del temario.

Una oportunidad única de crecer profesionalmente de la meno de expertos en Animación, de sus estrategias exitosas, pero también de sus errores profesionales"

Dirección

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

Profesores

D. Lascano, Carlos

- Director en DREAMLIFE Filmworks
- Experto en Actuación para Cámara por el Pandemonium Grupo Visual
- Especializado en Rodaje de Animación en Stop Motion, Pandemonium Grupo Visual
- Experto en Escritura Creativa por el Mercado de Industrias Culturales Argentinas
- Licenciado en Derecho por la Universidad Nacional de Mar del Plata

04

Estructura y contenido

Para la elaboración del contenido de este Curso Universitario, TECH ha empleado la novedosa y efectiva metodología *Relearning*, que consiste, principalmente, en reiterar los conceptos más importantes a lo largo del temario, de tal manera que se produzca un aprendizaje natural y gradual sin necesidad de invertir horas de más en memorizar. Esto, junto con el dinamismo del temario y la calidad del material adicional que el egresado encontrará en el Aula Virtual, permiten a esta universidad ofrecer titulaciones en las que la carga lectiva se ha reducido considerablemente sin renunciar a la exhaustividad de la mejor capacitación.

Conocerás las aplicaciones futuras de la realidad virtual en el metaverso, ahondando en las posibilidades que surgen con la tecnología Transmedia relacionadas con la interacción entre usuarios"

Módulo 1. Proyecto *transmedia*

1.1. Tecnologías
- 1.1.1. Capturas
- 1.1.2. Movimientos
- 1.1.3. Librerías

1.2. Medios
- 1.2.1. Digitales
- 1.2.2. Analógicos
- 1.2.3. Híbridos

1.3. Inteligencias artificiales
- 1.3.1. IA con apariencia
- 1.3.2. UX
- 1.3.3. Futuro

1.4. *Vitubers*
- 1.4.1. Nuevas formas del medio
- 1.4.2. Futuro del anonimato
- 1.4.3. Desarrollo

1.5. Videojuegos
- 1.5.1. Tecnologías usadas
- 1.5.2. Desarrollo

1.6. Videojuegos y procesos
- 1.6.1. Pipeline
- 1.6.2. Procesos
- 1.6.3. Jerarquía

1.7. Publicidad
- 1.7.1. La animación en anuncios
- 1.7.2. *Motion graphics*
- 1.7.3. Repercusión visual

1.8. Entradillas
- 1.8.1. Entradillas
- 1.8.2. Otros tipos de animación
- 1.8.3. Producción

1.9. Realidad aumentada
- 1.9.1. RA
- 1.9.2. Usos
- 1.9.3. Actualidad

1.10. Realidad virtual
- 1.10.1. VR
- 1.10.2. Usos
- 1.10.3. Metaverso

"Podrás ahondar en las especificaciones del Pipeline y su aplicación en el sector de los videojuegos para optimizar los flujos de trabajo"

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.

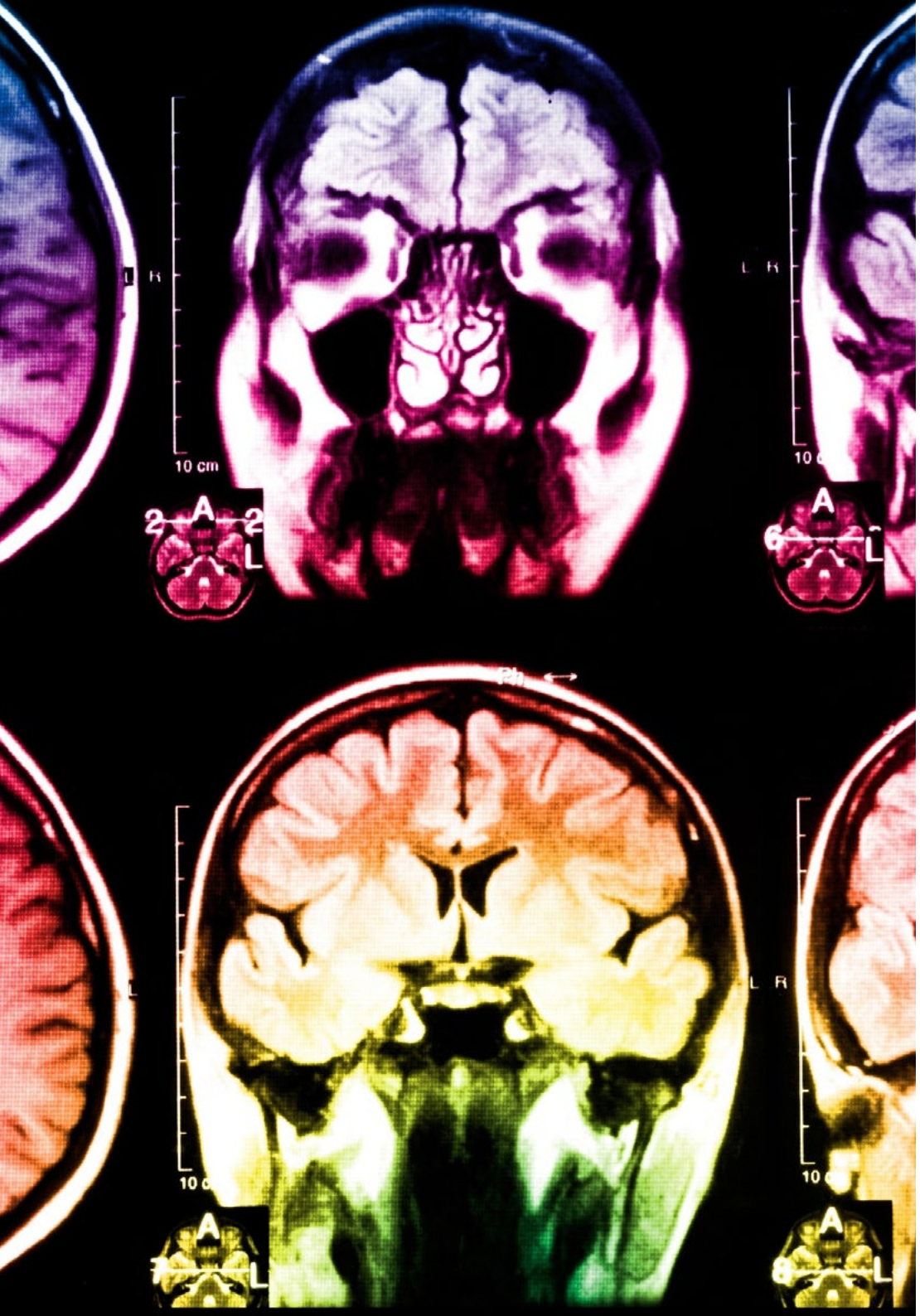
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

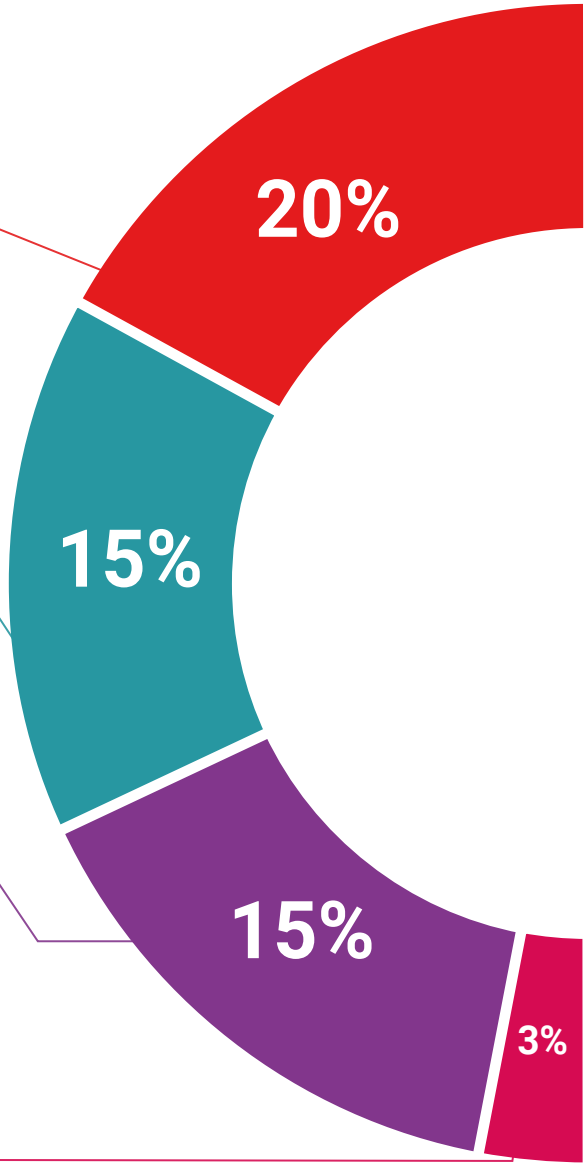
Resúmenes interactivos

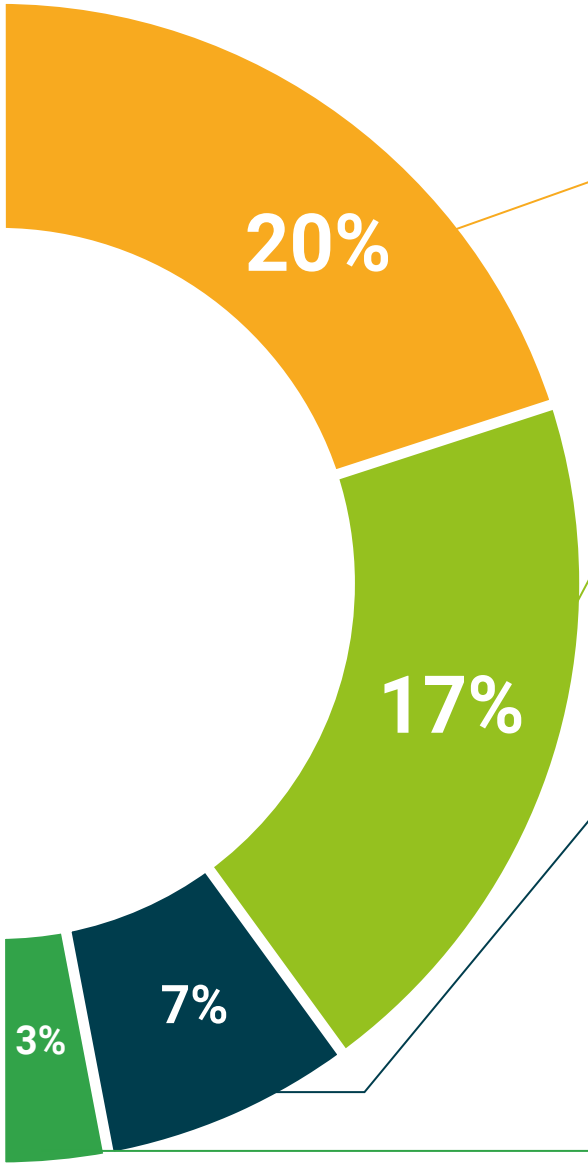
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Proyectos Transmedia en Animación 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 tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites"

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Proyectos Transmedia en Animación** 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 Proyectos Transmedia en Animación**

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 Proyectos Transmedia en Animación

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
Proyectos Transmedia en Animación

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

Curso Universitario

Proyectos Transmedia en Animación

tech universidad