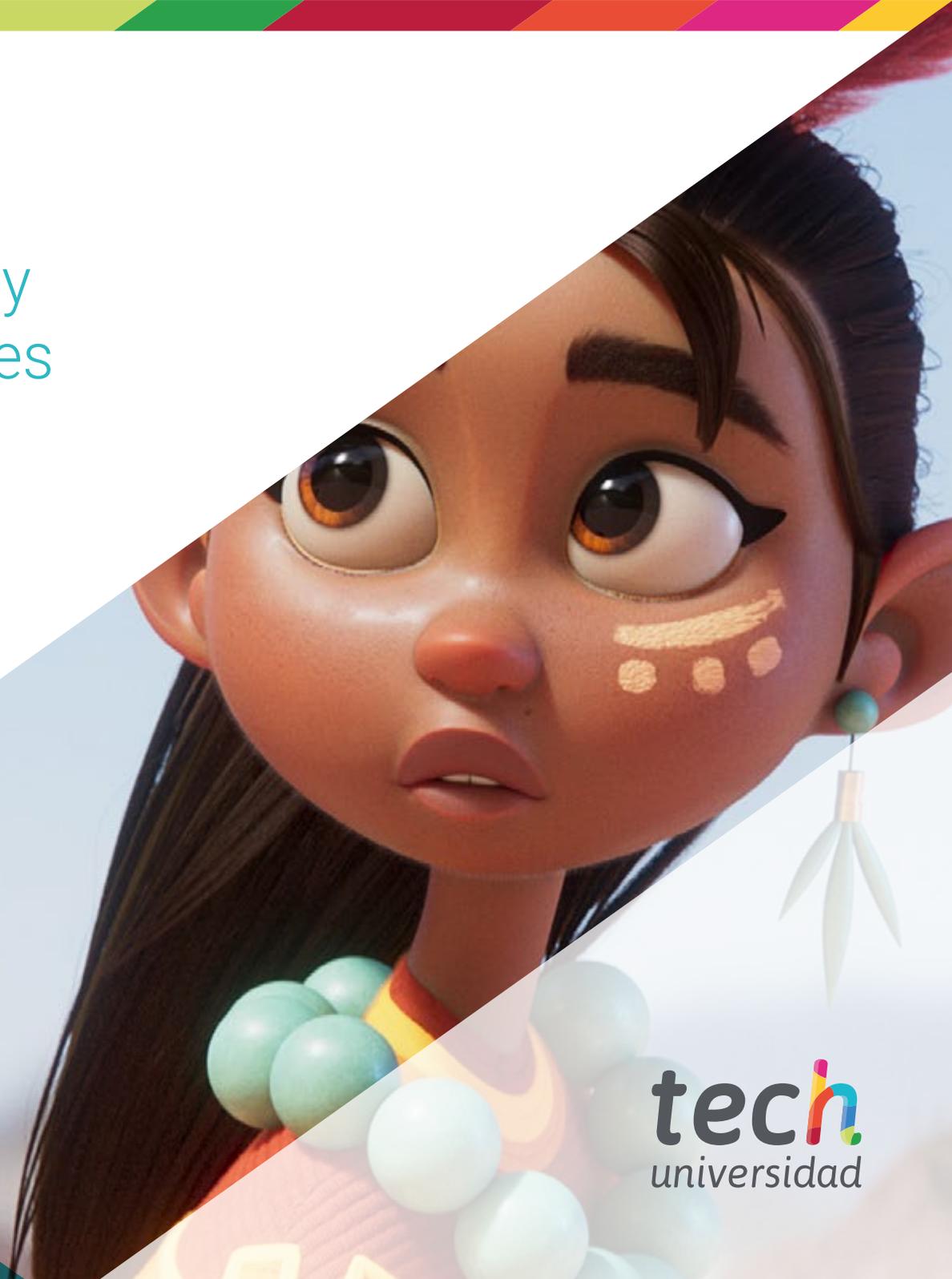


Curso Universitario

El Rigger, el Rig, la Industria y
Herramientas Fundamentales





Curso Universitario El Rigger, el Rig, la Industria y Herramientas Fundamentales

- » 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/rigger-rig-industria-herramientas-fundamentales

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 16

05

Licencias de software incluidas

pág. 20

06

Metodología de estudio

pág. 24

07

Cuadro docente

pág. 34

08

Titulación

pág. 40

01

Presentación del programa

La industria de la animación digital y los *videojuegos* continúa creciendo a nivel mundial, generando una demanda constante de especialistas en *Rigging*. Según la *International Game Developers Association*, la necesidad de perfiles técnicos y creativos en producción digital no deja de aumentar. Este curso universitario brinda una visión completa del rol del *Rigger*, las herramientas más utilizadas y las dinámicas del sector, desde la creación de esqueletos y controles hasta la búsqueda de empleo en la industria global. En ese sentido, TECH presenta una titulación innovadora y online, que combina conocimientos teóricos y prácticos para que los alumnos se conviertan en profesionales altamente competitivos en el apasionante mundo del *Rigging*.





“

Domina las diferencias entre Rigging para cine y videojuegos, comprendiendo cómo los flujos de trabajo se adaptan a cada medio para crear personajes realistas y optimizados”

La industria del *Rigging* se ha consolidado como un pilar fundamental en la producción de contenidos digitales para cine, televisión y *videojuegos*. La creación de personajes y elementos animados requiere una combinación precisa de creatividad y técnica, donde el papel del *Rigger* resulta esencial. La creciente demanda de profesionales capaces de desarrollar sistemas de control avanzados y eficientes para personajes en entornos 3D convierte a este ámbito en una oportunidad laboral de gran proyección. Comprender los fundamentos de este proceso y su aplicación en la industria permite a los profesionales adaptarse a las exigencias de un sector que evoluciona constantemente.

Este programa, diseñado específicamente para la Facultad de Videojuegos, ofrece un recorrido completo por las herramientas, técnicas y flujos de trabajo más relevantes en el *Rigging*. Al abordar desde la topología y los deformadores hasta los procesos de automatización y optimización del flujo de trabajo, los alumnos adquieren una perspectiva integral y especializada. Además, el dominio de herramientas como Autodesk Maya y el conocimiento de las diferencias entre *Rigging* para cine y para videojuegos permiten un nivel de especialización que se traduce en ventaja competitiva y mejores oportunidades laborales en estudios y empresas de producción digital.

La modalidad online de este programa constituye una ventaja significativa. Permite acceder a contenidos de calidad y a expertos en la materia sin restricciones geográficas, lo que fomenta la flexibilidad y la adaptabilidad. Esta modalidad se adapta a las exigencias del mercado laboral actual, donde la actualización constante y el aprendizaje autónomo resultan esenciales para mantenerse a la vanguardia.

En este sentido, TECH presenta una titulación innovadora y completamente online, orientada a formar profesionales capaces de responder a los retos actuales del sector, con la confianza de contar con el respaldo de una institución líder en educación digital. Además, los profesionales se beneficiarán con una exclusiva *Masterclass* llevada a cabo por un Director Invitado Internacional.

Este **Curso Universitario en El Rigger, el Rig, la Industria y Herramientas Fundamentales** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño de Personajes para Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica 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



¿Quieres especializarte en Diseño y Creación de Personajes 3D para Videojuegos? Gracias a una Masterclass exclusiva y complementaria, impartida por un Director Invitado Internacional, podrás perfeccionar tus habilidades”

“

Especialízate en la manipulación y edición de curvas NURBS, un recurso esencial para diseñar controles precisos y eficientes en la animación 3D”

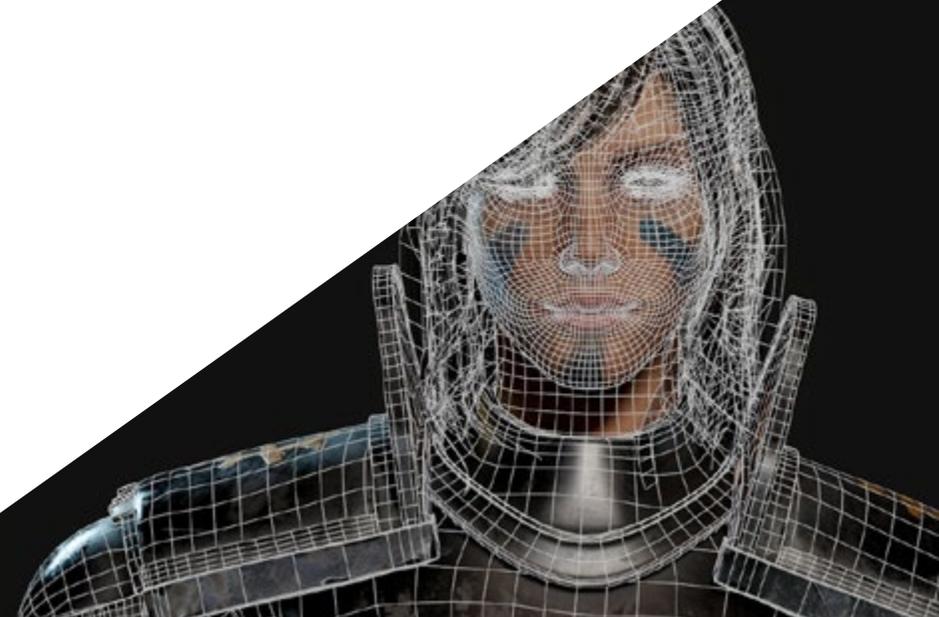
Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño de Personajes para Videojuegos, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Aprende a identificar y corregir malas topologías, clave para garantizar la correcta deformación y naturalidad de los modelos en movimiento.

Gestiona con fluidez los deformadores como Blend Shapes, lattice y wire, ampliando tus posibilidades creativas para dar vida a personajes dinámicos.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional



La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

El plan de estudios abarca desde el análisis detallado de la topología y poses de modelos 3D, hasta las herramientas y procesos fundamentales del *Rigging* en cine y *videojuegos*. Con enfoque en *Autodesk Maya*, los módulos profundizan en la creación y optimización de esqueletos, controles, *clusters* y *deformadores*, integrando la automatización y los flujos de trabajo actuales. Además, incluye contenidos específicos sobre la búsqueda de empleo en la industria, ofreciendo así un recorrido completo y actualizado para dominar las bases y los aspectos técnicos clave que demanda el sector global del entretenimiento digital.





“

Perfecciona tus conocimientos sobre joints, clusters y curvas, componentes fundamentales para el esqueleto y la estructura de control en el Rigging”

Módulo 1. El *Rigger*, el *Rig*, la Industria y Herramientas Fundamentales

- 1.1. El rol de *Rigger* en la industria
 - 1.1.1. ¿Qué hace un *Rigger*?
 - 1.1.2. La producción y el flujo de trabajo
 - 1.1.3. Diferencias entre *Rig* para cine y videojuegos
- 1.2. El software
 - 1.2.1. Autodesk Maya
 - 1.2.2. Instalación de Maya
 - 1.2.3. Interfaz y Navegación
 - 1.2.4. *Display layers* y convención de nombres
- 1.3. Estudio del modelo 3D
 - 1.3.1. Topología
 - 1.3.2. Poses
 - 1.3.3. Elementos, pelo y ropa
 - 1.3.4. Malas topologías
- 1.4. Fases y partes del *Rig*
 - 1.4.1. *Rigging* de deformación y control
 - 1.4.2. *Rigging* corporal y facial
 - 1.4.3. Automatismos y procesos finales
- 1.5. Elementos principales de *Rigging*
 - 1.5.1. *Joints* (huesos)
 - 1.5.2. Curvas (controles)
 - 1.5.3. *Clusters*
- 1.6. Elementos *constrains*
 - 1.6.1. ¿Qué son los *constrains*?
 - 1.6.2. Tipos de *constrains*
 - 1.6.3. Uso de *constrains* en el *Rigging*
- 1.7. Posición y transformaciones de un objeto
 - 1.7.1. Posición relativa y absoluta
 - 1.7.2. Conexiones directas
 - 1.7.3. Nodos básicos





- 1.8. Deformadores
 - 1.8.1. *Blend Shapes*
 - 1.8.2. *Lattice*
 - 1.8.3. *Wire*
 - 1.8.4. Otros (*non-linear*)
- 1.9. Curvas *NURBS*
 - 1.9.1. ¿Qué son las curvas *NURBS*?
 - 1.9.2. Curvas *NURBS* predefinidas
 - 1.9.3. Edición de curvas *NURBS*
- 1.10. Búsqueda de trabajo en la industria
 - 1.10.1. Recursos online
 - 1.10.2. El sector laboral para el *Rigger*
 - 1.10.3. El *Reel*, Plataformas de portfolio y empleo



Comprende las fases y partes del Rig, desde la deformación hasta la automatización final, para desarrollar personajes flexibles y funcionales”

04

Objetivos docentes

Los objetivos docentes de este curso universitario están orientados a consolidar una comprensión integral de los principios del *Rigging* y su aplicación en entornos de producción. Así, se busca potenciar la capacidad de análisis de modelos 3D, fomentar el manejo experto de herramientas como Autodesk Maya y capacitar en la creación de estructuras de control eficientes para personajes y elementos. Además, se promueve la habilidad de integrar procesos de automatización y optimización, fundamentales para garantizar la calidad y realismo en proyectos audiovisuales. Este enfoque prepara profesionales versátiles, capaces de adaptarse a las exigencias de un mercado global en constante cambio.





“

Aplica los diferentes tipos de constrains y sus usos, imprescindibles para establecer relaciones jerárquicas y controlar la animación de forma precisa”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar competencias avanzadas en técnicas de *Rigging* para Personajes 3D
- ♦ Actualizar los conocimientos en el uso de *software* especializado para modelado, texturizado, *Rigging* y Animación 3D
- ♦ Capacitar para el análisis morfológico y técnico de modelos 3D, integrando criterios Anatómicos, funcionales y estéticos orientados a la optimización del *Rigging*
- ♦ Manejar el Diseño e implementación de Sistemas Mecánicos y estructuras internas del Personaje

“

Maneja con soltura la interfaz de Autodesk Maya, desde su instalación hasta el uso de capas de visualización y convenciones de nombres que optimizan tu flujo de trabajo”





Objetivos específicos

- Comprender el rol del *Rigger* dentro de la industria del entretenimiento digital, diferenciando sus funciones en producción para cine o videojuegos
- Familiarizarse con el entorno de trabajo en *Autodesk Maya*, incluyendo instalación, navegación en la interfaz, y conceptos básicos como *display layers* y nomenclatura
- Analizar la estructura y fases de un sistema de *Rigging*, reconociendo sus componentes fundamentales: *joints*, curvas, *clusters*, *constrains*, y deformadores
- Adquirir conocimientos prácticos sobre topología y preparación de modelos 3D, identificando errores comunes y considerando su impacto en el proceso de *Rigging*



05

Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potencial el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha establecido una red de alianzas que le permite tener acceso a las herramientas de software más avanzadas del mundo profesional.



“

Al matricularte recibirás, de forma completamente gratuita, las credenciales de uso académico de las siguientes aplicaciones de software profesional”

TECH ha establecido una red de alianzas profesionales en la que se encuentran los principales proveedores de software aplicado a las diferentes áreas profesionales. Estas alianzas permiten a TECH tener acceso al uso de centenares de aplicaciones informáticas y licencias de software para acercarlas a sus estudiantes.

Las licencias de software para uno académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Curso Universitario en el Rigger, el Rig, la Industria y Herramientas Fundamentales, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

TECH te dará acceso gratuito al uso de las siguientes aplicaciones de software:



MotionBuilder

MotionBuilder, valorado en **2.230 dólares**, está disponible sin cargo para los egresados durante el programa. Este *software* especializado en animación de movimiento 3D es una solución de Autodesk utilizada globalmente en entornos profesionales del cine, televisión y videojuegos por su capacidad para capturar, editar y reproducir movimientos con fidelidad.

Esta plataforma permite crear secuencias de animación realistas utilizando datos de captura complejos, facilitando la edición no lineal y el trabajo colaborativo con otras herramientas de diseño. Gracias a su motor gráfico en tiempo real, es posible visualizar, ajustar e implementar animaciones con gran precisión y control técnico en cada etapa de producción.

Principales funciones:

- ♦ **Reproducción instantánea:** animación fluida con respuestas inmediatas
- ♦ **Compatibilidad directa con sensores:** soporte para tecnologías de captura líderes
- ♦ **Edición de esqueletos y deformaciones:** control detallado de movimientos
- ♦ **Flujo 3D colaborativo:** integración sin fricciones con Maya y otros entornos
- ♦ **Gestión de animaciones:** organización eficiente de secuencias y capas

En conclusión, integrar **MotionBuilder** impulsa el dominio de procesos creativos en sectores donde la animación 3D es protagonista.



“

Gracias a TECH podrás utilizar gratuitamente las mejores aplicaciones de software de tu área profesional”

06

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 intenso 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.



07

Cuadro docente

El cuadro docente de este curso universitario destaca por su excelencia y experiencia en la industria digital y de videojuegos. Así, se conforma por profesionales activos que combinan conocimiento técnico con visión creativa, brindando un enfoque práctico y actualizado de las herramientas y procesos de *Rigging*. Además, sus aportes permiten a los alumnos acceder a estrategias y metodologías de vanguardia, esenciales para destacar en la competitiva industria global. La combinación de teoría y práctica, sumada a la experiencia de estos expertos, garantiza un aprendizaje completo y ajustado a las demandas reales del mercado.





“

Explora las posibilidades de personalización con la posición relativa y absoluta de objetos y conexiones directas en la creación de Rigs complejos”

Directora Invitada Internacional

Jessica Bzonek es una destacada diseñadora y creadora de personales 3D, con más de diez años de experiencia en la industria del Videojuego que la han consolidado como una profesional influyente en el ámbito internacional. De hecho, su carrera se ha caracterizado por su compromiso con la innovación y la colaboración, aspectos fundamentales en su trabajo, donde la tecnología y el arte se entrelazan de manera creativa. Así, ha contribuido a la realización de importantes proyectos de animación, entre los cuales destacan "Avatar: Frontiers of Pandora" y "The Division 2: Año 4", lo que ha reforzado su reputación como experta en la creación de pipelines y rigging.

Asimismo, ha ocupado el cargo de Directora Técnica Asociada de Cinemáticas en Ubisoft Toronto, donde ha sido esencial en la producción de secuencias cinematográficas de alta calidad. Aquí, ha destacado especialmente por su participación como co-presentadora en la Conferencia de Desarrolladores de Ubisoft de 2024, testimonio de su liderazgo en el sector. También ha desempeñado un papel crucial en Stellar Creative Lab, donde ha co-desarrollado un sistema automatizado propietario para el rigs de personajes. En este sentido, su capacidad para gestionar la comunicación de problemas y soluciones entre departamentos ha sido fundamental para optimizar los flujos de trabajo.

La trayectoria profesional de Jessica Bzonek también ha incluido trabajos significativos en DHX Media, donde ha colaborado estrechamente con supervisores y otros trabajadores de pipeline para resolver problemas y probar nuevas herramientas, organizando sesiones de aprendizaje que han promovido la cohesión del equipo. En Rainmaker Entertainment Inc., ha desarrollado rigs de personajes y elementos, utilizando un sistema modular de rigging que ha mejorado la funcionalidad del proceso de producción. Finalmente, su trabajo como Artista Junior de Rigging, en Bardel Entertainment, le ha permitido desarrollar scripts para optimizar el flujo de trabajo.



Dña. Bzonek, Jessica

- ♦ Directora Técnica Asociada de Cinemáticas en Ubisoft, Toronto, Canadá
- ♦ Directora Técnica de *Pipeline / Rigging* en Stellar Creative Lab
- ♦ Directora Técnica de *Pipeline* en DHX Media
- ♦ Directora Técnica de *Pipeline* de Personajes en DHX Media
- ♦ Directora Técnica de Criaturas en Rainmaker Entertainment Inc.
- ♦ Artista Junior de *Rigging* en Bardel Entertainment
- ♦ Curso en Animación 3D y Efectos Visuales por la Escuela de Cine de Vancouver
- ♦ Curso en *Rigging Avanzado* de Personajes por Gnomon
- ♦ Curso en Introducción a Python por UBC - Educación Continua
- ♦ Licenciada en Multimedia e Historia por la Universidad McMaster

“

Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Dirección



D. Guerrero Cobos, Alberto

- ♦ Artista Técnico y Rigger de Animaciones 3D para Videojuegos
- ♦ *Rigger* y animador el videojuego Vestigion de Lovem Games
- ♦ Máster de Arte y Producción en Animación por La Universidad del Sur de Gales
- ♦ Máster en Modelado de Personajes 3D por ANIMUM
- ♦ Máster en Animación de Personajes 3D para Cine y Videojuegos por ANIMUM
- ♦ Grado en Diseño Multimedia y Gráfico en Escuela Universitaria de Diseño y Tecnología (ESNE)

Profesores

D. Urendez Serrano, Héctor

- ♦ *Rigger* Mid
- ♦ *Rigger* Junior
- ♦ *Rigger* de personajes en Iction Games
- ♦ Animation & VFX, Modeling & *Rigging*



08

Titulación

Este programa en El Rigger, el Rig, la Industria y Herramientas Fundamentales 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 El Rigger, el Rig, la Industria y Herramientas Fundamentales** 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 El Rigger, el Rig, la Industria y Herramientas Fundamentales**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario
El Rigger, el Rig, la
Industria y Herramientas
Fundamentales

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

Curso Universitario

El Rigger, el Rig, la Industria y
Herramientas Fundamentales

